

Métaux et Alliages

Le premier nombre est le bonus du matériau, le second, entre parenthèses est la résistance à la destruction magique.

Une once pèse 28,35 g.

Métaux

Arinyark -5 (+30)

Minéral de couleur turquoise qui absorbe et retient les radiations d'Essence; l'arinyak a la capacité de stocker l'énergie magique. En étant utilisé comme une batterie, il absorbe constamment l'Essence ambiante et peut être utilisé pour renouveler les points de pouvoir. Il ne fonctionne pas de la même manière qu'un additionneur de sort et ne peut pas stocker un sort spécifique. Sa qualité d'absorption peut être utilisée à des fins défensives; une armure totalement faite de plaques d'arinyak donnera +30 au JR (ou -30 au JAE) contre tout sort d'Essence. Le multiplicateur de coût est au moins 1 000, et il coûte 200 po/once.

Laen +25 (+30)

Le laen est un cristal/verre volcanique extrêmement dur qui peut être forgé en de des armes indestructibles et au tranchant toujours affilé. Les armes en laen sont toujours considérées comme magiques. Il est aussi utilisé pour divers objets magiques tels que des amulettes, lentilles et bijoux enchantés. Il existe deux variétés de laen : le fumé et le blanc.

Le laen fumé est naturellement noir, et doit être refroidi à des températures extrêmement basses dans des forges de froid spéciales pour être suffisamment malléable. A ces températures glaciales, il peut être éclairci ou teinté. En se réchauffant il gagne force et rigidité qui sont la marque de ce verre enchanté.

Le laen blanc est clair et ne peut être travaillé que dans des forges incroyablement chaudes. Comme il est très difficile à travailler (sans le faire casser), les forges les plus chaudes et des outils en éog sont requis. Le laen blanc peut être naturellement coloré; et chaque couleur à des propriétés spécifiques. Le laen blanc est le plus pur et le plus fort.

Type de laen	Propriétés spéciales
Fumé	Forgé à froid. Peut être teinté ou éclairci
Blanc clair	Forgé à chaud. Variété la plus forte
Rouge	Résistance au feu
Vert	Résistance à la magie
Bleu	Résistance au froid
Argenté	Réceptif pour recevoir la magie

Mithril +20 (+20)

Le pure mithril est malléable, ce métal blanc-argent ne se terni pas et les alliages avec d'autres métaux produisent des métaux enchantés uniques. Beaucoup de Nains placent le mithril au dessus de tous les autres métaux. Sa vraie valeur augmente non pas pur mais en alliage avec d'autres métaux rares. Le multiplicateur de coût est au moins 2 000, et il coûte 400 po/once.

Rularon -10 (+20)

Métal lourd et argenté, le rularon a la capacité d'inhiber les sorts de mentalisme. Un casque complètement plaqué de ce métal peut protéger son porteur des attaques mentales, mais cela l'empêche aussi de lancer des sorts de mentalisme. Il est très doux et malléable et ne requière pas d'équipement spécial pour le forger. Le multiplicateur de coût est au moins 5 000, et il coûte 1 000 po/once.

Shaalk +20 (+10)

Extrêmement léger et flexible, mais avec une parfaite élasticité, la shaalk a un vaste champ d'applications. N'étant ni un vraie métal ni un verre, la shaalk est utilisé pour fabriquer de puissants arcs, mais ses qualités le rendent inutilisable pour d'autres applications (où le bonus de +20 n'est pas applicable). Le multiplicateur de coût est au moins 500, et il coûte 100 po/once.

Ulgond 0 (0)

C'est une pierre liquide elfique qu'on peut verser dans des moules de bois ou de pierre, l'uglond durci en quelques jours et devient une substance plus dur que le roc naturel. Seuls les alchimistes elfes les plus qualifiés travaillent avec l'uglond. Le multiplicateur de coût est au moins 5, et il coûte 1 po/once.

Alliages

Alliage blanc +15 (+5)

Alliage non magique de fer, carbone et titane, il possède une coloration blanche et peut être travaillé dans une forge normale. Le multiplicateur de coût est au moins 100, et il coûte 20 po/once.

Alliage noir +20 (+10)

Alliage non magique de fer et métaux météoriques, il possède une coloration gris à noir et peut être travaillé dans une forge possédant un équipement normal. Le multiplicateur de coût est au moins 500, et il coûte 100 po/once.

Fer enchanté +5 (+5)

Cet acier raffiné et travaillé magiquement, est communément utilisé pour les armes et armures. Le multiplicateur de coût est au moins 10, et il coûte 2 po/once.

Acier enchanté I +10 (+10)

Cet alliage d'acier et de carbone est magiquement travaillé pour lui donner résistance et force, donnant l'acier doux magique. Le multiplicateur de coût est au moins 50, et il coûte 10 po/once.

Acier enchanté II +15 (+15)

Cet alliage d'acier et de carbone est magiquement travaillé pour lui donner résistance et force, donnant l'acier dur magique. Le multiplicateur de coût est au moins 250, et il coûte 50 po/once.

Eog +30 (+30)

L'éog est parmi les métaux les plus rares. C'est un alliage, de mithril et d'autre matériaux inconnus, développé par les forgerons elfes dans les âges passés. L'éog requière une forge à la fois chaude et froide d'une puissance non naturelle qui nécessite une fournaise magique. L'alliage final est incroyablement dur et résistant. Des variétés rouge et blanche existent, mais il peut aussi être noir, bleu ou gris. Le multiplicateur de coût est au moins 10 000, et il coûte 2000 po/once.

Galvorn +40 (+40)

Il est extrêmement rare, le galvorn est hautement malléable et résistant aux coups perforants et tranchants, le matériau ultime pour une armure. Quand il est forgé avec des éléments spécifiques il devient la substance la plus dure connue. Le galvorn est forgé en parti d'acier météorique et d'autres composants connus seulement de certaines guildes de forgerons. des forges extrêmement chaudes et des instruments de forge résistants sont nécessaires pour travailler ce métal. Le multiplicateur de coût est au moins 90 000, et il coûte 18 000 po/once.

Ithildin -20 (+20)

L'étoile-lune est un métal elfique doux et argenté développé par les forgerons à partir de mithril et d'autres éléments. Il est utilisé de manière décorative en incrustation. Ses artisans créent des inscriptions secrètes avec de fins fils d'ithildin. Le métal apparaît terne le jour, souvent invisible sur un autre métal. Sous la Lune et les étoiles, il regagne sa brillance argentée et luit avec une blanche luminosité. l'ithildin est aussi utilisé dans des stylo d'argent pour écrire des messages secrets et des runes sur papier ou parchemin. Le multiplicateur de coût est au moins 500, et il coûte 100 po/once.

Ithilnaur +20 (+20)

Le lune-feu est l'alliage favori des Elfes fabriqué à partir de mithril, titane et autres métaux combinés à très haute température. Une fois coulé en lingot, il est martelé en une forme allongée pour compresser la structure qui est en treillis, plié et encore martelé. Pour les armes le pliage est répété une douzaine de fois, créant une lame extrêmement forte. Il ressemble à du très bel argent pur. C'est une substance fabuleusement résistante et très dure qui garde un tranchant affilé, et reste pourtant flexible; parfaite pour les armes et armures. Le multiplicateur de coût est au moins 1 000, et il coûte 200 po/once.

Keron +10 (+10)

Cet alliage noir et luisant est fort, flexible et garde longtemps un tranchant aiguisé. Quand il est poli apparaît humide ou huileux. Utilisé dans l'armement, il ne se corrode pas. Le multiplicateur de coût est au moins 300, et il coûte 60 po/once.

Kregora -10 (+500)

Cet alliage de mithril, or, uranium et autres substances est extrêmement rare ; il est extrêmement ductile et malléable. Il est inutilisable en armement mais c'est le plus puissant matériau anti-magique. Beaucoup d'objet magiques puissants sont rendus dormants quand ils sont entourés par un réseau ou un filet de kregora. Les qualités anti-magiques du kregora sont efficaces pour tous les royaumes de magie. Il peut saper les points de pouvoir d'un lanceur de sorts; la rapidité du drain correspond à la quantité de métal présente. Un équipement et une forge non magiques et hautement spécialisés sont requis pour travailler le kregora. Heureusement pour les lanceurs de sorts le kregora est rare par sa composition et son prix. Le multiplicateur de coût est au moins 100 000, et il coûte 20 000 po/once.

Mithglin +20 (+10)

Ce métal est un alliage de mithril, platine, titane et autres substances. Il est prisé pour sa nuance brillante. Difficile à travailler, le mithglin requière de hautes températures et un travail difficile pour le forger proprement. Il fait des bijoux et des armes durables. Il est parfois combiné avec de l'or pour le rendre plus malléable. Le multiplicateur de coût est au moins 375, et il coûte 75 po/once.

Acier stellaire +45 (+300)

Un alliage utilisant un métal tiré de certaines météorites, l'acier stellaire (ou angil) est extrêmement fort une fois forgé. Sa surface a une apparence grise noire et lourde. Il est naturellement anti-magique. On croit qu'il a d'autre pouvoirs mais ils ne sont connus que de rares guildes d'alchimistes. Le multiplicateur de coût est au moins 25 000, et il coûte 5 000 po/once.



(c) B. Bellamy

