

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Matériaux spéciaux

Hormis les objets magiques créés à l'aide de sorts, il existe des substances naturelles ayant des propriétés spéciales en propre.

De façon générale, un objet (une arme, une armure ou un bouclier) fabriqué à partir de plusieurs matériaux spéciaux obtient uniquement le bénéfice de celui qui est majoritaire. Cependant, il est possible de fabriquer chaque tête d'une arme double dans une matière différente.

Armes en matériaux spéciaux

Les matériaux décrits dans cette section ont des effets précis en jeu. Certaines créatures bénéficient d'une réduction des dégâts en rapport avec leur nature ou leur concept. Elles peuvent être résistantes à presque toutes les armes sauf si elles remplissent certaines conditions, comme être d'alignement mauvais ou contondante. Elles peuvent aussi être vulnérables aux armes faites dans un matériau particulier. Les personnages peuvent porter des armes de différents types, selon le style de la campagne et les adversaires qu'ils rencontrent le plus fréquemment.

Adamantium. Ce métal d'une dureté exceptionnelle peut servir à fabriquer armes ou armures. Les armes en adamantium ont la faculté d'ignorer jusqu'à 20 points de solidité lorsqu'elles sont utilisées pour détruire l'arme d'un adversaire ou pour briser un objet. Les armures en adamantium confèrent à leur porteur une réduction des dégâts dont la valeur dépend du type d'armure : 1/– pour les armures légères, 2/– pour les armures intermédiaires et 3/– pour les armures lourdes. Les boucliers en adamantium n'ont aucun avantage particulier.

L'adamantium est une matière si coûteuse que les armes, armures et boucliers en adamantium sont toujours également des objets de maître. Le coût de cette qualité supérieure est déjà inclus dans les prix fournis ci-dessous. Les armes et munitions en adamantium bénéficient donc d'un bonus d'altération de +1 sur les jets d'attaque, tandis que les armures et boucliers en adamantium ont un malus d'armure aux tests réduit de 1 point par rapport à une armure ou un bouclier ordinaire du même type.

Les objets sans partie métallique ne peuvent être fabriqués en adamantium. Seuls les armes, armures et boucliers métalliques peuvent être fabriqués en adamantium. Par exemple, on peut faire des flèches en adamantium, mais pas des bâtons.

Les armes, armures et boucliers en adamantium ont un tiers de points de résistance en plus. L'adamantium a 40 points de résistance par 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 20.

Type d'objet en adamantium	Modificateur au prix de vente
Munitions	+60 po (pièce)
Arme (ou bouclier)	+3 000 po
Armure légère	+5 000 po
Armure intermédiaire	+10 000 po
Armure lourde	+15 000 po

Argent alchimique. Un procédé complexe mêlant l'alchimie et la métallurgie permet de faire pénétrer de l'argent dans une arme en acier, afin de la rendre plus efficace contre les lycanthropes. Cependant, l'arme subit alors un malus de –1 sur les jets de dégâts (avec un minimum de 1 points de dégâts). Le procédé alchimique n'est possible que sur les objets métalliques. Il ne fonctionne pas sur les métaux spéciaux, comme l'adamantium, le fer froid ou le mithral.

L'argent alchimique a 10 points de résistance par 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 8.

Type d'objet en argent alchimique	Modificateur au prix de vente
Munitions	+2 po
Arme légère	+20 po
Arme à une main (ou une tête d'une arme double)	+90 po
Arme à deux mains (ou deux têtes d'une arme double)	+180 po

Ébénite. Ce bois noir d'une grande rareté est aussi dur que le bois normal, mais bien plus léger. Tout objet en ébénite pèse deux fois moins lourd qu'un objet en bois du même type. Les boucliers en ébénite ont un malus

d'armure aux tests réduit de 2 points par rapport aux boucliers ordinaires (ce qui inclut la réduction en tant que bouclier de maître). Les armes (et éventuellement les armures) en ébénite n'ont aucun avantage particulier. Les objets en ébénite sont toujours des objets de maître ou de qualité supérieure. Le prix de vente d'un objet en ébénite est égal à celui d'un objet de maître ou de qualité supérieure, plus 10 po par tranche de 500 grammes du poids d'un objet ordinaire (avant la réduction due à l'ébénite). Par exemple, les prix des boucliers en ébénite sont les suivants : targe 215 po, rondache 203 po, écu 257 po, pavois 405 po.

Seuls les objets majoritairement en bois (arc, flèche, lance, etc.) peuvent bénéficier des avantages de l'ébénite. Les objets qui ne sont que partiellement en bois (hache d'armes, masse d'armes, etc.), ou qui sont normalement fabriqués à partir d'un autre matériau, ne peuvent pas être faits en ébénite ou n'en tirent aucun avantage. L'ébénite a 10 points de résistance par 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 5.

Fer froid. Ce minerai de fer qu'on trouve dans les profondeurs, s'il est forgé à des températures peu élevées, devient une arme très efficace contre les fées. Les objets en fer froid n'ont aucune autre particularité par rapport à ceux en acier.

Les armes en fer froid coûtent deux fois plus cher que leurs équivalents en acier. De plus, il faut dépenser 2 000 po supplémentaires pour rendre magique une arme en fer froid.

Les objets sans partie métallique ne peuvent être fabriqués en adamantium. Par exemple, on peut faire des flèches en adamantium, mais pas des bâtons.

Le coût d'une arme double dont une seule tête est faite de fer froid n'augmente que de +50%. Par exemple, une double lame dont un côté est en fer froid et l'autre en acier coûte 150 po.

Le fer froid a 30 points de résistance par 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 10.

Mithral. Le mithral est un métal argenté extrêmement rare et bien plus léger que le fer, pour une dureté équivalente. Quand on le travaille comme l'acier, il devient un matériau exceptionnel pour la création des armures et de certains objets. La plupart des armures en mithral sont considérées comme faisant partie de la catégorie plus légère d'un cran pour ce qui est de leur poids et des possibilités de déplacement qu'elles autorisent (par exemple, pour savoir si un barbare pourra utiliser sa faculté de déplacement accéléré ou non). Les armures lourdes sont considérées comme étant intermédiaires et les armures intermédiaires comme étant légères (mais les armures légères restent légères). Pour les boucliers et les armures en mithral, le risque d'échec des sorts profanes est réduit de 10%, le bonus de Dextérité maximal augmente de 2 et le malus d'armure aux tests est réduit de 3 (jusqu'à un minimum de 0, cette réduction comprend celle due en tant qu'objet de maître).

Les objets en mithral pèsent deux fois moins lourd que les objets métalliques du même type. Dans le cas des armes, ce poids réduit ne modifie pas leur catégorie de taille ou la facilité avec laquelle on les manie (c'est-à-dire s'il s'agit d'armes légères, à une main ou à deux mains). Les objets qui ne sont pas principalement composés de métal ne tirent aucun avantage à être fabriqués partiellement en mithral. (Une épée longue en mithral en tirera des avantages, mais pas une faux en mithral).

Armes, armures et bouclier en mithral sont toujours également des objets de maître. Le coût de cette qualité supérieure est déjà inclus dans les prix fournis ci-dessous.

Le mithral a 30 points de résistance par 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 15.

Type d'objet en mithral	Modificateur au prix de vente
Armure légère	+1 000 po
Armure intermédiaire	+4 000 po
Armure lourde	+9 000 po
Bouclier	+1 000 po
Autre objet	+1 000 po/kg

Peau de dragon. Les forgerons peuvent utiliser la peau de dragon pour produire des armures ou des boucliers de maître. On peut récupérer suffisamment de peau sur un dragon pour fabriquer une armure de peau de maître complète pour une créature dont la taille est inférieure d'une catégorie à celle du dragon. En sélectionnant les meilleures écailles et les morceaux de peau plus épaisse, le forgeron peut produire une crevice de maître pour créature plus petite que le dragon de deux catégories de taille, une armure à plaques de maître pour une créature plus petite de trois catégories, ou encore une cuirasse ou un harnois de maître pour une créature plus petite de quatre tailles ou moins. Dans tous les cas, il reste assez de peau pour fabriquer une rondache ou un écu de maître en plus de l'armure, à condition que le dragon soit au moins de taille G.

Puisque les armures en peau de dragon ne sont pas métalliques, les druides peuvent les porter sans pour autant rompre leurs vœux.

Les armures de maître en peau de dragon coûtent deux fois plus cher que des armes de maître ordinaires du même type. Elles ne sont cependant pas plus longues à fabriquer (on ne double pas le prix pour déterminer la progression de l'artisan, voir la compétence Artisanat).

La peau de dragon a une solidité de 10 et 10 points de résistance par 2,5 cm d'épaisseur.