

I metalli e le gemme usate dagli artigiani elfici

Adamante: costruito unicamente in Eregion, grazie all'abilità di Celebrimbor. È più duro del diamante e del Laen, ma può essere colorato durante la costruzione come il secondo ed essere sfaccettato come il primo. Somiglia al diamante, ed è trasparente e brillante, ma più luminoso. La gemma incastonato in NENYA è un adamante.

Laen: il nome ("Lungo Filo") si riferisce alla struttura cristallina del materiale, tale struttura gli conferisce una incredibile resistenza. Il Laen diventa sempre più rigido e resistente all'aumentare della temperatura e si ammorbidisce abbassandola considerevolmente. Allo stato grezzo il Laen è nero o color fumo, ma può essere colorato con opportuni trattamenti.

Smeraldo: sono le gemme preferite dai Priminati, il loro colore verde è una caratteristica delle gioiellerie elfiche.

Opale: questa pietra opaca e dai riflessi iridescenti ha incontrato il favore di alcuni elfi, e viene spesso usata per gli anelli e le impugnature delle armi. L'Opale del Fuoco, il più raro, di color rosso-blu-violetto, è anche il più costoso. Ancor meno comune è il favoloso Opale Nero.

Zaffiro: la specie di zaffiro più apprezzata è quella di color azzurro puro (è la pietra di Vilya), ma anche la varietà gialla è apprezzata. Alcuni Fabbri prediligono lo Zaffiro Nero, di color nero-bluastro con sinistre sfumature.

Granato viola: è l'unico granato che i Noldor prendano sul serio, di color viola pallido, molto delicato e di bell'aspetto.

Rubino: altra gemma prediletta (usata per Narya); i Fabbri preferiscono la varietà rosso scura.

Diamante: anche se questa gemma è considerata la più preziosa dalle altre civiltà, i Mirdain ritengono che anche i più puri siano troppo opachi. Anche loro sono però attratti dalle rare varietà colorate, specie da quelle azzurre e violette.

Mithril: ("Grigio Splendore") il mithril puro è simile all'argento: bianco, brillante, molto malleabile, ma non si ossida e si lega con altri materiali con risultati eccezionali.

Celeb: ("Argento") è solo un misero surrogato del mithril, ma i Noldor lo apprezzano ugualmente e lo usano per costruire utensili, coppe, piatti ed altri oggetti d'uso comune.

Ithilnaur: ("Fuoco di Luna") è una lega straordinariamente forte di mithril, titanio ed altri metalli, che brilla come il mithril puro, ma è molto più resistente e mantiene benissimo il filo, pur essendo più flessibile. L'ideale per armi ed armature.

Ithildin: ("Stella-Luna") metallo leggero ed argentato, inventato da Celebrimbor, che viene impiegato quasi esclusivamente per le iscrizioni. Durante il giorno appare opaco e privo di

lucentezza, tanto che è spesso impossibile distinguerlo dal metallo circostante; sotto la luce della Luna e delle Stelle recupera tutta la sua luminosità argentata: anzi risplende anche più dell'argento, con toni bianchi e delicatamente luminosi.

Eog: ("Ferro di Eol") è un metallo raro, una lega di mithril, durang ed altri materiali arcani. La lega risulta perfino più forte dell'Ardacer nanico e del mitico ithilnaur. Ha anche altre proprietà, come l'essere inibitore per alcuni tipi di incantesimi. I poteri dipendono dal colore, che può essere nero, rosso, bianco, blu o grigio.

Galvorn: ("Nero Brillante") il metallo più raro nella Terra di Mezzo. Malleabile, resistente ai colpi di taglio e di punta. Se viene mescolato con certi elementi può formare le leghe più resistenti che si conoscano. Si narra che sia composto da ferro meteorico: un metallo incredibilmente denso piovuto dal cielo.

Mithrarian: ("Abisso dell'Alto Argento") lega leggendaria costituita di mithril, eog e celebr ("argento infuocato", uranio). Il materiale risulterebbe in grado di vincere la gravità di Arda e sarebbe refrattario a qualsiasi controincantesimo. Ideata da Annatar, non fu mai prodotta dai Fabbri.

Mal: ("Oro") il supporto dei gioielli dei Fabbri, che conoscono ogni sistema per tagliarlo e modellarlo, mescolato con il Mithglin diventa oro-bianco; altri elementi consentono di rinforzarlo e di impiegarlo in armature e utensili vari. Notevolmente resistente alla corrosione, proprietà che si evidenzia mescolandolo con altri metalli nobili.

Mithin: ("Grigio Pallore", berillio) metallo raro e resistente, anche se leggero. Viene usato soprattutto per gioielli.

Mithglin: ("Grigio Brillante", titanio) raro, apprezzato per la lucentezza, anche se non è paragonabile al mithril.

Alcan: ("Stagno") gli Elfi fanno uso di questo metallo, così come del paer, per rivestire le facciate o i tetti.

Ang: ("Ferro") i Noldor lo usano principalmente per produrre borang

Borang: ("Acciaio") metallo forte e duraturo, adatto a numerosi usi comuni.

Evyth: ("Bronzo") gli Elfi amano questa lega con la quale rivestono colonne, porte e soffitti e che usano per realizzare statue. Tra i metalli comuni è il loro preferito.

Glanin: ("Bianco Lucente", alluminio) malleabile, molto leggero e immune alla corrosione. Usato come materiale da costruzione.

Paer: ("Rame") apprezzato come copertura di tetti e per condutture d'acqua.

Tasarang: ("Ferro-salice") leggerissimo e flessibile, ma molto resistente. Usato per la fabbricazione di potenti archi.

Materiale	Bonus	Valore	Costo/tempo di lav.	Note
Laen	+25	1000	10/20	Vetro magico
Mithril	+20	200	5/10	Metallo incantato. Vero-Argento
Celeb	-20	0.5	0.01/0.5	Argento

Ithinaur	+20	300	20/36	Lega magica (mithril/speciale)
Ithildin	-20	500	20/36	Lega magica (mithril/speciale)
Eog	+30	10.000	50/100	Lega magica (mithril/titanio/speciale)*
Galvorn	+40	90.000	300/300	Lega magica (ferro meteorico/speciale)*
Mithrarian	-20	150.000	1.000/900	Lega magica (mithril/uranio/speciale)*
Fregora	-20	66.000	600/60	Lega magica (mithril/oro/uranio/speciale)*
Mal	-25	5	0.01/0.5	Oro
Mithin	+15	10	0.1/1	Berillio
Mithglin	+20	30	10/15	Titanio (di solito legato con altri metalli)
Alcam	-20	0.004	0.002/0.3	Stagno
Ang	0	0.00004	0.002/0.5	Ferro
Borang	+5	0.005	0.005/1	Lega (ferro/carbone). Acciaio normale
Arborabg	+10	0.05	0.15/1.5	Lega (ferro/carbone/altri). Acciaio temprato
Evith	-10	0.04	0.01/0.5	Lega (stagno/rame). Bronzo
Galnin	-15	2	0.05/1	Alluminio
Paer	-20	0.004	0.001/0.3	Rame
Ogamur	-20	150	5/20	Lega magica, con 30 g si ottiene una corda per archi +5
Heled	-50	0.00005	0.001/0.1	Vetro
Arheled	+10	1	0.2/0.5	Alto Vetro, resistente al calore e molto flessibile
Tasarang	-5	50	1.5/8	Metallo incantato, ci si possono costruire archi +15

Bonus: è il bonus per armi da mischia di quel materiale.

Valore: il costo di 30 g di materiale in MO. L'asterisco indica che non viene venduto.

Costo: il costo di un oggetto normale di 30 g di materiale.

Tempo di lav.: il tempo necessario a costruire un oggetto normale di 3° g di materiale.