



L'Antre du
Margout

PRÉAMBULE

Le présent supplément est compatible avec le jeu de rôle « Les Oubliés ». Il permettra de mieux appréhender les prix des différents objets sur lesquels les compagnies d'Oubliés seront susceptibles de tomber lors de leurs campagnes et de proposer une base pour les négociations avec les différents vendeurs rencontrés dans les villes et villages qu'ils visiteront.

Les équipements et objets proposés dans ce supplément proviennent principalement des diverses bases, des suppléments et des scénarios du jeu de rôle « les Oubliés ». Les références aux différents livres sont faites en fin de tabelles pour ce qui est des descriptions spécifiques.

De nombreux compléments et ajouts viennent compléter les listes officielles suite à l'expérience acquise par mes joueurs et moi-même lors des parties jouées dans cet univers. L'ajout des objets se base sur les divers équipements existants à l'époque où se déroulent les aventures des Oubliés et sur ce que le peuple français employait à cette époque puisque le Petit Peuple évolue à Saint-Jean de Castel.

Dans les chapitres suivants, vous trouverez les divers équipements proposés dans les bases du jeu de rôle « les Oubliés ».

La classification de ces objets en différentes catégories a été reprise de ces dernières pour faciliter les recherches des joueurs. D'autres catégories supplémentaires ont également été ajoutées pour compléter celles déjà existantes et proposer un éventails plus riche d'objets à récupérer durant vos parties.

Les prix indiqués – en écorces, soit la monnaie employée par le Petit Peuple – ne sont là qu'à titre indicatif. En effet, les prix sont susceptibles de varier en fonction de la rareté de l'objet proposé et du lieu où celui-ci est proposé. Plus le lieu est loin des grandes villes et des grands axes qui permettent d'y accéder, et plus les prix pratiqués sont élevés. À l'inverse, plus la ville dans laquelle se rendent les Oubliés est grande et riche, et plus les chances que l'objet désiré soit commun augmente. La valeur d'un objet est également proportionnelle au besoin des acheteurs. Tous ces éléments sont gérés par le Maître du Jeu, qui proposera un prix plus ou moins élevés par rapport à ceux proposés dans les tabelles suivantes.

Les prix peuvent également varier en fonction des réussites ou échecs en négociation de l'acheteur ou du vendeur, cette variation de prix sera matérialisée par une confrontation de négociation entre le vendeur et l'acheteur.

Le présent supplément est mis en page pour une impression au format C5 afin de coller au mieux au format des ouvrages du jeu de rôle les Oubliés. Ce dernier est libre d'être employé lors de parties de jeu de rôle classiques entre amis ou pour découvrir l'univers, mais ne doit en aucun cas être vendu ou loué.

Gerber Michaël, alias Keul



Table des matières

PRÉAMBULE	2
ARMES DU PETIT PEUPLE OU DES CRÉATURES DU CAUCHEMAR	4
ARMES ORIGINAIRES DES GÉANTS	5
PIÈCES D'ARMURE	6
BIENS VOLÉS AUX GÉANTS	7
NOURRITURE ET DENRÉES VOLÉES AUX GÉANTS.....	8
MATÉRIEL DE VOYAGE ET SURVIE	9
MONTURES DRESSÉES ET ÉQUIPEMENTS SPÉCIFIQUES	10
A TABLE	11
VÊTEMENTS	12
ÉQUIPEMENT DE CARTOGAPHE ET CARTES	13
ÉQUIPEMENT DES FAISEURS DE MAGIE.....	14
ÉQUIPEMENT DES INGÉNIEURS ET ARTISANS.....	15
POTIONS, POISON, DROGUES, PLANTES ET MATÉRIEL DE SOIN	16
PIÈGES	17
OBJETS ENCHANTÉS.....	18

ARMES DU PETIT PEUPLE OU DES CRÉATURES DU CAUCHEMAR

Les armes du Petit Peuple sont des armes spécifiquement conçues pour être maniées par des représentants du peuple d'Edenia. Certaines d'entre elles sont spécifiques à une certaine race alors que d'autres peuvent être trouvées chez tous les représentants du Petit Peuple.

Ces armes occasionnent généralement des dégâts proportionnels à la taille de la race pour laquelle elles ont été conçues. Certaines de ces armes peuvent cependant occasionner des dégâts supérieurs à la moyenne grâce à un enchantement spécifique au moyen de fil de Songe ou de Cauchemar. Ces armes sont cependant décrites dans un chapitre spécifique de ce supplément intitulé « Objets enchantés »

Armes	Prix
Akinakas	900 ^e
Arbalète	1000 ^e
Arc	360 ^e
Bâton de marche	10 ^e
Coup de poing	24 ^e
Crocdrachat	600 ^e
Dague	20 ^e
Dague Songiam	270 ^e
Dandégéant	720 ^e
Épée	360 ^e
Espadon huvon	900 ^e
Flèche	1 ^e
Fronde	5 ^e
Glaive	180 ^e
Grifdrachat	540 ^e
Hache	270 ^e
Hachette	180 ^e
Hymalamort	24 ^e
Lame coup de poing	180 ^e
Lame d'Ichtys	360 ^e
Lance plume	270 ^e
Marteau à deux main	250 ^e
Masse d'arme	360 ^e
Masse d'arme lifis	360 ^e
Masse en os	12 ^e
Piolet	270 ^e
Poignard	90 ^e
Sabre sixt	450 ^e
Serpe	135 ^e

**les armes du Petit Peuple ou des créatures du Cauchemar sont décrites dans la base des Oubliés (p169)*

ARMES ORIGINAIRES DES GÉANTS

Les armes originaires des Géants sont des objets de Géants détournés de leur usage premier pour devenir de puissantes armes maniées par le Petit Peuple.

Objets de charpenterie, ustensiles de cuisine ou de couture, nombreux sont les objets qui peuvent être changés en armes par les artisans du Petit Peuple.

Armes	Prix
Aiguille à coudre	90 ^e
Aiguille à tricoter	630 ^e
Ciseau à bois	250 ^e
Clé de géant	450 ^e
Clou	12 ^e
Couteau de géant	630 ^e
Épingle à nourrice	360 ^e
Fourchette en métal	630 ^e
Hameçon des Marches	21 ^e
Maillet	375 ^e
Maillet clouté	475 ^e
Paire de ciseaux	540 ^e
Petit marteau	450 ^e

**les armes originaires des Géants sont décrites dans la base les Oubliés (p168)*

PIÈCES D'ARMURE

Quand il s'agit de se protéger des attaques, le Petit Peuple n'est pas en reste et il saura s'équiper de différentes pièces d'armures pour éviter coups et blessures.

En règle générale, les combattants du Petit Peuple s'équipent de tout ce qu'ils trouvent, rendant leur aspect quelque peu chaotique. Rares sont ceux qui s'équipent de belles armures complètes et harmonieuses.

Les artisans débutants sont également capables de former des pièces d'armures basiques avec quelques scories de métal glanées chez les Géants et travaillées sommairement. De telles pièces d'armure viennent généralement équiper les Oubliés débutant leur voyage avant qu'ils ne trouvent mieux au cours de leurs aventures.

Comme pour les armes de Petit Peuple, certaines armures peuvent voir leur réduction de dégâts augmenter par rapport à une pièce identique grâce à un enchantement spécifique au moyen de fil de Songe ou de Cauchemar. Ces armures sont cependant décrites dans un chapitre spécifique de ce supplément intitulé « Objets enchantés »

Pièces	Réduction	Prix
Armure d'os	1	150 ^e
Armure de cuir	1	180 ^e
Armure de plaques complète	3	720 ^e
Bouton de géant	1	90 ^e
Casque en cuir	1	12 ^e
Casque en métal	2	24 ^e
Chemise de mailles	2	100 ^e
Cuirasse de fourrure	1	90 ^e
Cuirasse en métal	2	190 ^e
Gambison	2	15 ^e
Gantelets	2	9 ^e
Gants	1	6 ^e
Gilet en cuir	1	50 ^e
Gorgerin	1	3 ^e
Jambières	1	21 ^e
Pavois	3	90 ^e
Pièce de monnaie	2	15 ^e
Rondache	2	9 ^e

**les armures sont décrites dans la base des Oubliés (p172)*

BIENS VOLÉS AUX GÉANTS

Les biens volés aux Géants représentent une source de richesse pour le Petit Peuple. Avec un seul de ces objets, plusieurs choses peuvent être réalisées par les ingénieurs et les artisans, raison pour laquelle ces biens dégotés par les Trouvetout et par les Oubliés peuvent être d'une grande aide pour le Petit Peuple.

Les bijoux représentent également une source de richesse importante car, au-delà des métaux précieux dans lesquels ils sont fabriqués, ils sont très prisés des Lutins, qui les utilisent pour marquer leur supériorité par rapport aux autres races.

Biens	Prix
Bague	18'000 ^e
Bijou	450 ^e
Bobine de fil à coudre	20 ^e
Boîte en bois	50 ^e
Boucle d'oreille	900 ^e
Bougie	180 ^e
Boussole	20'000 ^e
Bouchon de liège	65 ^e
Bouton	30 ^e
Broche	1000 ^e
Chandelle	90 ^e
Ciseaux en argent	150 ^e
Compas	50 ^e
Cordages	27 ^e
Dé à coudre	24 ^e
Dés à jouer	50 ^e
Encrier	150 ^e
Épice (poivre, sel)	75 ^e
Feuille de papier (1cm/1cm)	20 ^e
Fil à coudre 1m	5 ^e
Fin cierge de Géant	50 ^e
Fiolle d'encre	50 ^e
Fourchette en bois	75 ^e
Grand fusain	20 ^e
Longue-vue	30'000 ^e
Lorgnon	300 ^e
Loupe	500 ^e
Marteau	100 ^e
Morceau de miroir	90 ^e
Morceau de parchemin	120 ^e
Morceau de tissu	150 ^e
Morceau de tissu de bonne facture	250 ^e
Morceau de verre	150 ^e
Mouchoir en soie	180 ^e
Parfum	250 ^e
Peigne	125 ^e
Pelote de laine	35 ^e
Petite cuillère en bois	50 ^e
Petite cuillère en métal	250 ^e
Pièce d'argent des Géants (denier, demi-écu d'argent)	10 ^e
Plume	630 ^e
Verre de vitrail	100 ^e



NOURRITURE ET DENRÉES VOLÉES AUX GÉANTS

La nourriture qui peut être volée aux Géants représente l'une des plus grandes ressources précieuses pour le Petit Peuple. Sur la Terra Incognita, il est très difficile pour les survivants d'Edenia de produire leur nourriture, aussi le chapardage des denrées des Géants est-il bien souvent leur seul moyen de subsister.

Presque tout est bon à chaparder chez les Géants car les denrées cultivées sont, comme tout ce qui se fait sur la Terra Incognita, à la taille des Géants. De simples légumes sont gigantesques pour le Petit Peuple. Un unique biscuit peut représenter un jour de vivre pour un village et un sachet d'épices peut durer toute une année s'il est employé avec parcimonie.

Les denrées indiquées dans la table ci-dessous sont représentatives de la taille du Petit Peuple. Ainsi, quand on parle d'un sac de légumineuses, on parle d'un sac de la taille d'un Lutin ou d'un Kobold par exemple. Pour d'autres comme les biscuits ou les bonbons, il s'agira d'une unité, soit un oublié ou une dragée par exemple.

Nourriture	Prix
Biscuit (oublie)	80 ^e
Bonbon (dragée)	150 ^e
Bonbon (épice de chambre)	250 ^e
Épice (safran)	150 ^e
Épice (poivre, sel)	75 ^e
Épice (sucre)	100 ^e
Épices (cannelle, cardamome, clou de girofle, gingembre, muscade)	85 ^e
Farine (sac)	50 ^e
Fromage	55 ^e
Grain (sac)	20 ^e
Légumineuses (sac)	15 ^e
Miel	75 ^e
Pain	10 ^e
Pâté	50 ^e
Poisson	40 ^e
Viande séchée	55 ^e

MATÉRIEL DE VOYAGE ET SURVIE

Le matériel de survie et de voyage représente l'équipement standard des Oubliés qui leur permettra d'explorer la Terra Incognita en minimisant les risques. Issus de création d'artisans du Petit Peuple ou directement prélevés sur des objets de Géants, ce matériel est d'une aide précieuse pour arpenter les terres de Géants.

Matériel	Prix
Besace	5 ^e
Bourse	2 ^e
Briquet	10 ^e
Corde	1 ^e
Couverture (taillée dans un rideau de Géant)	20 ^e
Dé à coudre	15 ^e
Fourrure	15 ^e
Grappin	6 ^e
Lampe à fée des nuits	360 ^e
Nécessaire d'entretien d'arme	15 ^e
Pelote de fil robuste	5 ^e
Pic d'escalade	2 ^e
Piolet	60 ^e
Rikilin	100 ^e
Sac à dos	10 ^e
Torche (brindille de bois)	1 ^e

* le matériel de voyage et de survie est décrit dans la base des Oubliés (p173)

MONTURES DRESSÉES ET ÉQUIPEMENTS SPÉCIFIQUES

Qui dit déplacement en Terra Incognita dit dangers, et l'un des moyens de s'en prémunir est d'utiliser les montures.

Les montures sont des animaux qui ont été dressés pour venir en aide au Petit Peuple. Rapides et agiles, les montures les mieux dressées représentent un atout de poids pour tous les Oubliés, capables de les sauver de situations désespérées et de combattre à leur côté à l'instar de leurs autres compagnons d'arme.

Monture	Prix
Bécasse des marais	5400 ^e
Belette	8000 ^e
Blaireau	118'000 ^e
Chauve-souris	5400 ^e
Corbeau, Choucas	6300 ^e
Crapaud, Grenouille	4500 ^e
Escuriel	7200 ^e
Fouine, Belette	6300 ^e
Hibou, Chouette	3600 ^e
Hermine	8000 ^e
Lézard	4500 ^e
Pigeon	2700 ^e
Rat	5400 ^e
Souris, Mulot, Musaraigne	900 ^e

Équipement pour monture	Prix
Charrette (1 personne)	500 ^e
Charrette (2 personnes)	1000 ^e
Charrette (4 personnes)	2000 ^e
Roulotte (6 personnes)	3500 ^e
Roulotte (10 personnes)	6000 ^e
Harnachement pour monture	250 ^e
Selle (1 personne)	200 ^e
Selle (2 personnes)	350 ^e
Ration pour monture (1 jour)	1 ^e



A TABLE

Le prix d'un repas pour un membre du Petit Peuple est toujours de 1 écorce. C'est d'ailleurs cette unité de mesure qui fut choisie pour la mise en place de la valeur des écorces.

Seuls les repas plus conséquents ou plus chics peuvent voir leurs prix augmenter.

Les rations de survie, qui doivent se garder plus longtemps et donc qui sont légèrement transformées par rapport à la nourriture classique proposée dans n'importe quelle auberge, sont légèrement plus onéreuses.

Service	Prix
Nuit dans une auberge	1 ^e
Nuit dans une écurie pour une monture	1 ^e
Outre de vin	1 ^e
Provisions pour le voyage 1j/1personne	2 ^e
Repas dans une taverne	1 ^e

VÊTEMENTS

Les vêtements proposés dans la liste ci-dessous représentent un échantillonnage de ce que le Petit Peuple peut acheter dans les villes et villages visités. Plusieurs déclinaisons de ces derniers existent cependant, de moins bonne ou de meilleure qualité, ce qui peut varier les prix proposés.

L'ajout de pierre précieuses ou l'utilisation de fil précieux en or et en argent peuvent également décupler les prix proposés ici. De tels articles seront cependant plus prisés par la noblesse du Petit Peuple que par les Oubliés.

Habits	Prix
Bonnet	1 ^e
Bottes	6 ^e
Cape d'hermine à capuche	10 ^e
Cape de voyage	3 ^e
Cape en fourrure de Drachat	50 ^e
Capuchon	1 ^e
Ceinture	1 ^e
Chapeau	2 ^e
Chaussures	2 ^e
Chemise	9 ^e
Coiffe	2 ^e
Costume bariolé de lifis	20 ^e
Foulard	1 ^e
Gants	2 ^e
Gilet	2 ^e
Manteau	15 ^e
Masque	5 ^e
Pantalon	9 ^e
Pelisse de fourrure de rongeur	15 ^e
Robe commune	6 ^e
Robe d'apparat	30 ^e
Sandales	1 ^e
Sous-vêtements	3 ^e
Tablier	3 ^e
Tenue bourgeoise	30 ^e
Tenue de marchand	24 ^e
Tenue de noble	90 ^e
Toge	10 ^e
Toque en fourrure	5 ^e
Tunique	6 ^e
Vêtements chauds en peau d'écureuil et de mulot	25 ^e
Vêtements de voyage	2 ^e
Vêtements incrustés de pierres précieuses	100 ^e

ÉQUIPEMENT DE CARTOGAPHE ET CARTES

Habits	Prix
Bâtons gradués de mesure	30 ^e
Cartable en cuir	40 ^e
Feuille de papier (1cm/1cm)	20 ^e
Feuille de parchemin (1cm/1cm)	15 ^e
Fiole d'encre	10 ^e
Fusain	2 ^e
Laque de protection en résine	25 ^e
Livre relié	100 ^e
Nécessaire à écriture/dessin (plume, encre, 3 parchemins)	50 ^e
Règle	5 ^e

Les cartes proposées par les cartographes du Petit Peuple représentent une ressource précieuse pour ce dernier. Une bonne carte permet d'éviter les endroits à risque, mentionne les dangers rencontrés sur le chemin et les zones sécurisées où passer la nuit. Pour cette raison, les cartes dessinées par les cartographes se vendent bien et rapidement, représentant un apport d'argent des plus intéressants pour les Oubliés. En fonction de sa qualité, de sa rareté et de la zone dans laquelle on la vendra, le prix de celle-ci peut s'envoler. En effet, il sera toujours plus facile de vendre une carte dans un petit village isolé que dans une grande ville comme Poutrine, qui possède des centaines de cartographes expérimentés.

Les cartes perdent un peu de valeur avec le temps, puisque les dangers qu'elles mentionnent sont susceptibles d'évoluer avec le passage des semaines. Cependant, posséder une carte partielle est toujours plus intéressant que d'évoluer à l'aveugle.

Quand il s'agit de vendre une carte, trois catégories se distinguent : les cartes de chemins connus, celles de lieux peu explorés, et celles de nouveaux lieux.

La qualité des cartes se divise également en quatre catégories en fonction du niveau de détail présent :

- **Croquis sommaire** : quelques notes griffonnées à la va-vite, sans réelle échelle
- **Carte sommaire** : le chemin principal utilisé, relativement à l'échelle et comportant quelques notes sommaires.
- **Carte complète** : le chemin employé et quelques chemins secondaires qui gravitent autour. Comporte plusieurs détails et zones sûres où se reposer, le tout à l'échelle du Petit Peuple.
- **Carte détaillée** : une carte complète agrémentée de détails de grande importance comme les dangers rencontrés, les zones possibles de Nephertine, la présence de prédateurs et de dispositifs du Petit Peuple datant de la Frivolution par exemple.

Cartes de chemins connus	Prix
Croquis sommaire	50 ^e
Carte sommaire	100 ^e
Carte complète	250 ^e
Carte détaillée	600 ^e

Cartes de chemins peu-connus	Prix
Croquis sommaire	100 ^e
Carte sommaire	250 ^e
Carte complète	600 ^e
Carte détaillée	1500 ^e

Cartes de chemins inconnus	Prix
Croquis sommaire	500 ^e
Carte sommaire	1300 ^e
Carte complète	3000 ^e
Carte détaillée	8000 ^e



ÉQUIPEMENT DES FAISEURS DE MAGIE

Les utilisateurs de la magie des Songes ou des Cauchemars n'ont besoin que de peu d'équipement car leurs connaissances en magie, oniologie et chimérisme suffisent généralement à utiliser leur art.

Les sphères de verre, nécessaires au stockage des fils de Songe et de Cauchemar, leur sont cependant indispensables.

Rappelons qu'une sphère de verre peut stocker plusieurs fil de même nature. Ainsi, il est théoriquement possible pour un mage des Songe de stocker tous ses fils de Songe dans une seule sphère. Beaucoup préfèrent cependant diviser leurs fils en plusieurs sphères pour éviter de se retrouver à cours de magie dans le cas où ils se feraient voler ou si l'une d'entre elles se brisait.

Habits	Prix
Besace à Sphères de verre (5 emplacements)	50 ^e
Grande besace à Sphères de verre (10 emplacements)	20 ^e
Sphère de verre avec fil de Songe ou Cauchemar commun	100 ^e
Sphère de verre avec fil de Songe ou Cauchemar peu commun	200 ^e
Sphère de verre avec fil de Songe ou Cauchemar rare	500 ^e
Sphère de verre pour fil de Songe ou Cauchemar	10 ^e

ÉQUIPEMENT DES INGÉNIEURS ET ARTISANS

L'équipement des ingénieurs et artisans représente tout ce qui peut être utilisé par ces derniers pour leurs créations et inventions.

Bien que tout objet issu des Géants puisse théoriquement être utilisé par le Petit Peuple pour ses créations, certains objets sont indispensables à toute création.

La tablelle qui suit reprend également certains objets issus de la Frivolution et donne quelques prix indicatifs pour ces derniers.

Habits	Prix
Bâtons gradués de mesure	30 ^e
Burin	25 ^e
Compas	50 ^e
Corde	1 ^e
Cordelette	3 ^e
Fil à plomb	15 ^e
Fil solide	25 ^e
Fusain	2 ^e
Marteau de tailleur	30 ^e
Morceau de cuir	20 ^e
Peigne	125 ^e
Petit maillet de bois	25 ^e
Poulie	100 ^e
Rouage (petit)	150 ^e
Rouage (moyen)	300 ^e
Rouage (grand)	500 ^e
Sac en cuir solide	60 ^e
Tige en acier	50 ^e
Rotin	10 ^e
Trousse à outils d'ingénieur	50 ^e

POTIONS, POISON, DROGUES, PLANTES ET MATÉRIEL DE SOIN

Les êtres du Petit Peuple ne réagissent pas de la même manière que les Géants aux plantes et substances de la Terra Incognita. Certaines peuvent leur être bénéfiques alors que d'autres sont des poisons mortels pour eux.

Matériel	Type	Prix
Trousse de premiers soins	Matériel	10 ^e
Alcool	Type	Prix
Fiole d'eau de vie de bonne qualité	Alcool	100 ^e
Fiole d'eau de vie de mauvaise qualité	Alcool	25 ^e
Drogue	Type	Prix
Datura	Drogue	20'000 ^e
Enfume noirâtre	Drogue	50 ^e
Laminus	Drogue	5000 ^e
Menshs	Drogue	20'000 ^e
Mouste dorée	Drogue	20'000 ^e
Sica	Drogue	5000 ^e
Sphinct	Drogue	20'000 ^e
Plante	Type	Prix
Amidals blancs	Plante	20'000 ^e
Délicia sabrée	Plante	60'000 ^e
Fiz	Plante	20'000 ^e
Herbe médicinale	Plante	5 ^e
Idriss rageuse	Plante	5000 ^e
Licondra	Plante	20'000 ^e
Lisinine des hauts quartiers	Plante	20'000 ^e
Mandragore	Plante	60'000 ^e
Sauge	Plante	50 ^e
Schemcte nacrée	Plante	5000 ^e
Thym	Plante	50 ^e
Tilleul	Plante	50 ^e
Poison	Type	Prix
Centaurée	Poison	5000 ^e
Drachise blanche	Poison	20'000 ^e
Essence d'oubli	Poison	20'000 ^e
Fruits des Drumés	Poison	20'000 ^e
Isrum	Poison	20'000 ^e
Larmes Dentor	Poison	20'000 ^e
Lugrienne	Poison	20'000 ^e
Veine bleue	Poison	5000 ^e
Brume noire	Potion	60'000 ^e
Potion	Type	Prix
Cactée	Potion	50 ^e
Chimère	Potion	60'000 ^e
Douce senteur	Potion	50 ^e
Helum	Potion	20'000 ^e
Limt	Potion	20'000 ^e
Litine	Potion	20'000 ^e
Mélasse	Potion	20'000 ^e
Miruline	Potion	60'000 ^e
Nimbe	Potion	5000 ^e
Philtre d'amour	Potion	20'000 ^e
Potion de charlatan	Potion	10 ^e
Régane	Potion	20'000 ^e
Révus	Potion	60'000 ^e
Tachis de Limt	Potion	20'000 ^e
Transis	Potion	5000 ^e

* les plantes et leurs effets sont décrits dans l'Encyclopédie du Petit Peuple (p132) tout comme les potions (p136), les poisons (p140) et les drogues (p144)



PIÈGES

Les pièges fonctionnent un peu à la manière des armes si ce n'est qu'ils sont installés avant le combat. Les jets du personnage pour éviter le piège est donc un jet différé qui dépend de la qualité du piège employé. Plus le piège est complexe et plus le malus indiqué pour le détecter ou esquiver ses effets est grand.

Les pièges peuvent être récupérés pour autant que le personnage possède quelques connaissances en ingénierie. Ils peuvent ensuite être revendus ou réutilisés par la suite.

Matériel	Dégâts	Malus aux jets	Prix
Piège de fortune	(1)	1	10 ^e
Piège commun	(2)	2	25 ^e
Piège avancé	(3)	3	70 ^e
Piège complexe	(4)	4	190 ^e
Piège de maître	(5)	5	500 ^e

OBJETS ENCHANTÉS

Les objets présentés ci-dessous sont enchantés par la magie des Songes ou des Cauchemars. Plus efficaces et bien plus rares que les objets classiques trouvés dans le commerce des villes et villages du Petit Peuple, aucun prix n'est indiqué car ils ne sont généralement pas en vente libre. Ceux-ci peuvent cependant représenter des récompenses accordées aux Oubliés lors de services rendus ou peuvent être trouvés dans des trésors cachés du Petit Peuple.

La majeure partie des objets enchantés sont des reliques issue d'Edenia ou des objets imprégnés de magie pour être restés trop longtemps dans le Nephertim. D'autres encore sont créés par des Mages des Songes ou des Rêveries puissants, même si cet art c'est petit à petit perdu depuis l'exil sur la Terra Incognita.

Objet enchanté	Affiliation	Effets
Aiguille à coudre Cherche-Sang	Cauchemar	2 / en cas de raté critique, elle inflige 1 point de dégât à son porteur en ignorant l'armure
Anneau béni	Songe	Une fois par jour, le porteur peut soigner 1 point de vie à une cible qu'il touche
Anneau de sacrifice	Cauchemar	Trois fois par jour, le porteur peut transférer 1 de ses points de vie à une cible qu'il touche
Amulette de la Chimère	Songe	Une fois par jour, en cas de 1 sur un dé, le personnage peut relancer le dé
Amulette enchantée	Songe	Une fois par jour, éclaire une zone de 10cm alentours durant 1 heure
Amulette en os de cauchemar	Cauchemar	Une fois par jour, permet de détecter la présence de Caraquins dans un rayon de 3 mètres alentours.
Arme enchantée	Songe ou Cauchemar	Appliqué sur une arme, celle-ci ignore la réduction d'arme de 1 point
Armure enchantée	Songe ou Cauchemar	Appliqué sur une armure, l'enchantement améliore la réduction de dégâts de 1
Armure intégrale enchantée	Songe	3 / prime gratuite, accélération à chaque round
Armure lourde enchantée	Cauchemar	3 / le personnage peut entrer par une ombre pour ressortir par une autre à condition qu'aucun obstacle physique ne les sépare
Bottes des grands froids	Songe	Bottes enchantées qui permettent de toujours garder les pieds au chaud. Diminue les effets négatifs du froid subis par le porteur
Cape des ombres	Cauchemar	Une fois par jour, permet de disparaître complètement dans une ombre
Claymore Tenebra	Cauchemar	4 / ignore les protections d'armures sauf celles enchantées
Robe capuchonnée enchantée	Songe	1 et bonus de +9 aux tests de discrétion dans le brouillard ou devant un élément en pierre