

<b>Les armes</b>	<b>2</b>
<b>Les épées</b>	<b>3</b>
Epée gnome	3
Esparlongue	3
Epée cyane	3
Epée dragonne	3
Epée sorde	3
Epée bâtarde	3
Double dragonne	3
<b>Les haches</b>	<b>4</b>
Ailes de wyvern	4
Cognée gnome	4
Crapaudine	4
Hache corbaque	4
Hache de Rien	4
Lochabre de bévier	4
Pierreuse	4
<b>Les masses</b>	<b>5</b>
Badine	5
Bâton ogre	5
Berger du voleur	5
Grouine	5
Masse de Peton-léger	5
Massepain	5
Shokarde	5
<b>Les dagues</b>	<b>6</b>
Dague araignée	6
Dague Gurkh	6
Dague pantomarde	6
Ecorcheur	6
Paradigne	6
Senestre	6
Thanataire	6
<b>Les fléaux</b>	<b>7</b>
Battefoin	7
Bilboquet	7
Flageline	7
Fléau d'Antinéar	7
Gueuse	7
Massacrante	7
Sagouine	7
<b>Les lances</b>	<b>8</b>
Cornicochonne	8
Javelot saure	8
Lance cavale	8
Lance cynoférox	8
Lance souple	8
Pilum stoliciste	8
Sourdine	8
<b>Les armes d'hast</b>	<b>9</b>
Hallebarde chuiche	9

Hastagrave	9
Lance olisienne	9
Pique-bedaine	9
Pointe sagace	9
Thanatosienne	9
Urticante	9
<b>Les arbalètes</b>	<b>10</b>
Arbalète à répétition	10
Arbalète deux-gnomes	10
Arbalète miséricorde	10
Arbalète oliphante	10
Arbalète vide	10
Baliste ogre	10
Engrenarbalète	10
<b>Les arcs</b>	<b>11</b>
Arc à poulie	11
Arc corsican	11
Arc fourreux	11
Arc hurleur	11
Arc logotique	11
Arc longus	11
Arc méandre	11
<b>Les armes de poing</b>	<b>12</b>
Boutefeu	12
Dézingueur	12
Fée Carabosse	12
Mulard	12
Ordonnancier	12
Revolver Nikriket	12
Squatter Gueunze	12
<b>Les armes d'épaule</b>	<b>13</b>
Espingole	13
Fromager	13
Fusil à oliphant	13
Fusil astrologue	13
Fusil cyan	13
Fusil-ballon	13
Tromblon	13

---

## LES ARMES

---

Les armes portent des noms inusuels dans rêve de dragon. A chaque type d'arme correspond une compétence. Comme il existe sept éléments dans le rêve, chaque arme du Multirêve existe en sept formes élémentaires. Ces formes archétypales sont celles qui sont naturellement reproduites par les forgerons et artisans, et les combattants se familiarisent avec elles lors de leur entraînement.

## LES EPEES

Armes de mêlées	+dom	Mains	Force	Enc	Res	Sols
<b>Les épées</b>						
Epée gnome	A+2	1	8	1	12	12
Esparlongue	A+3	1	10	1,5	9	20
Epée cyane	A+3	1	11	2	12	25
Epée dragonne	A+3	1	11	2	12	20
Epée sorde	A+3/+4	1\2	12/11	2	15	20
Epée bâtarde	A+4/+5	1\2	13/12	3	14	30
Double dragonne	A-/ +5	2	-/13	4	13	50

### EPEE GNOME

Les gnomes ont des épées à leur mesure et à celle des galeries de leurs cités souterraines : courtes et trapues. Cette épée ressemble beaucoup à un glaive et d'ailleurs on a donné son nom à toutes les épées courtes fabriquées par les hommes.

### ESPARLONGUE

Cette épée fine, destinée uniquement aux coups d'estoc, est un héritage du Second Age. Fragile et difficile à fabriquer, elle est aujourd'hui plus une arme d'apparat que de combat. De fait, elle est peu répandue en dehors des villes. L'esperlongue tire son nom d'une cité qui existe encore de nos jours.

### EPEE CYANE

L'épée à la lame courbe et à l'acier bleuté est tout le symbole de la race cyane, la race des hommes bleus. Seuls les cyans fabriquent ces armes. La seule façon d'en récupérer une est de la prendre sur un cadavre. Aussi, les épées cyanes sont-elles rares parmi les hommes...

### EPEE DRAGONNE

L'épée dragonne est la plus courante à notre époque. Elle est dotée d'une lame longue capable de taille et d'estoc. C'est l'épée d'élection des voyageuses qui l'apprécient pour son poids modéré, sa maniabilité et sa puissance.

### EPEE SORDE

Robuste, plus courte et plus large que la dragonne, l'épée sorde est l'arme du garde et du soldat par excellence.

### EPEE BATARDE

A la fois longue et large, se tenant à une ou deux mains, cette épée polyvalente ne pouvait que porter ce nom ! Elle est également la plus meurtrière des épées, mais attention, il faut une bonne force pour la manier.

### DOUBLE DRAGONNE

Apparue à la fin du Second Age, c'était une grande épée à deux mains. Encombrante et prohibant le bouclier, c'était avant tout une épée de duel et de frime.

## LES HACHES

Armes de mêlées	+dom	Mains	Force	Enc	Res	Sols
<b>Les haches</b>						
Ailes de wyvern	A-/ +5	2	-/13	4	8	15
Cognée gnome	A+2	1	8	1	6	4
Crapaudine	A+3	1	11	2	7	12
Hache corbaque	A+3	1	11	2	6	11
Hache de Rien	A+4/ +5	1\2	13/12	3	7	12
Lochabre de bévier	A+3/ +4	1\2	12/11	2	8	10
Pierreuse	B-/ +1	2	-/18	7	12	10

### AILES DE WYVERN

L'aile de wyvern est la grande hache à deux lames opposées, utilisée à deux mains dans les batailles où elle peut alors faucher les combattants comme des blés mûrs. Souvent forgée et décorée pour ressembler à un dragon, elle est l'arme favorite des fantassins lourds.

### COGNEE GNOME

Comme tout ce que font les gnomes, leur hache est courte et trapue. Conçue pour le travail des mines et le boisillage, la cognée gnome s'est peu à peu transformée en une courageuse arme de mêlée, honnête et travailleuse.

### CRAPAUDINE

La hache-marteau des miliciens de la Cité Crapaud suffit à rétablir l'ordre lorsque les mécontents ou les assoiffés causent du tumulte, car les bourgeois de la cité n'aiment guère le dérangement.

### HACHE CORBAQUE

Hache légère d'un côté, longue pique acérée de l'autre, cette hache tient son nom des oiseaux corbaques qui s'amusent à dépiauter les cadavres de leur long bec.

### HACHE DE RIEN

Dans les désolations de Rien courent des barbares dépenaillés et solitaires. Ils sont simplement armés d'une hache lourde, simple de conception, au fer long, capable de venir à bout des hordes de loups qui sans cesse les assaillent.

### LOCHABRE DE BEVIER

Le manche est long, le fer étroit et effilé comme un rasoir... la lochabre de bévier est l'arme de prédilection des Ulath, un peuple placide mais qui ne recule jamais devant une bonne bagarre. Cette arme est en général utilisée en complément d'une lame de parade ou d'un mancheron ulath.

### PIERREUSE

Prenez une pierre polie de plus de trois sacs, attachez-la solidement au sommet d'un lourd morceau de bois fossile et vous obtenez une pierreuse, sans doute l'arme la plus lourde et la plus dévastatrice qu'on puisse imaginer. Mais qui, en dehors des gigants ou des fier-à-bras, pourrait vouloir l'utiliser ?

## LES MASSES

Armes de mêlées	+dom	Mains	Force	Enc	Res	Sols
<b>Les masses</b>						
Badine	A(+1)	1	7	1	4	0,25
Bâton ogre	A-/ +1	2	9	2	8	0,5
Berger du voleur	A(+2)	1	7	1	12	1
Grouine	A+2/+3	1\2	11/10	3	15	1
Masse de Peton-léger	A+2	1	10	2	10	4
Massepain	A-/ +4	2	-/14	4	10	5
Shokarde	A+3	1	12	4	9	2

### BADINE

La baguette souple n'est guère dangereuse, mais elle cingle et fait terriblement mal. Utiliser la table des coups non mortels.

### BATON OGRE

Le lourd bâton ferré de marche est l'arme préférée des bergers ogres qui peuvent ainsi à la fois mener leurs troupeaux et se défendre contre les créatures sauvages. Les véritables bâtons ogres sont souvent gravés ou sculptés et sont des pièces magnifiques.

### BERGER DU VOLEUR

La matraque plombée est l'arme favorite des tire-laines, vide-goussets, videurs et rançonneurs mais aussi des argousins et des miliciens. Facile à dissimuler, rapide à sortir, elle peut faire changer d'avis le plus récalcitrant. Utiliser la table des coups non mortels.

### GROUINE

Une bonne branche avec tout plein de trucs coupants ou contondants fichés dedans, voilà l'arme des grouins. C'est aussi frustré et grotesque qu'eux et c'est tout aussi méchant.

### MASSE DE PETON-LEGER

Cette masse à ailette est une arme légère, facile à fabriquer, peu onéreuse, à la portée du plus malhabile des forgerons. Fort répandue dans les zones rurales, elle existe en une multitude de formes et de finitions.

### MASSEPAIN

Le massepain est un lourd marteau à deux mains, que seuls les plus forts des combattants manient avec ostentation. Ce n'est pas une arme très pratique mais elle est incroyablement intimidante.

### SHOKARDE

La massue d'obsidienne du Gouffre de Shok est une arme massive, difficile à manier. Mais il n'existe rien de plus intimidant que de voir quelqu'un en faire des moulinets négligeant tout en vous narguant...

## LES DAGUES

Armes de mêlées	+dom	Mains	Force	Enc	Res	Sols
<b>Les dagues</b>						
Dague araignée	A+1	1	7	1	20	35
Dague Gurkh	A+2	1	8	0,5	9	20
Dague pantomarde	A+1	1	7	0,5	8	3
Ecorcheur	A+1	1	7	0,5	10	17
Paradigne	A+2	1	8	1	12	12
Senestre	A+0	1	7	0,5	15	20
Thanataire	A(-2)	1	5	0,25	5	10

### DAGUE ARAIGNEE

La dague araignée n'est pas tant connue pour sa forme, car elle peut adopter à peu près toutes celles présentées ici, que par son procédé de fabrication. L'acier damasquiné utilisé est extrêmement difficile à obtenir et donne une lame d'un beau bleu ardoise sombre parcouru de veines plus sombres encore. La dague araignée traditionnelle a la forme d'une feuille de saule et possède un manche en os gravé.

### DAGUE GURKH

La lame courbe, très large, de cette dague est la seule que les barbares Gurkh acceptent d'utiliser. La légende dit que ces lames ne rentrent jamais dans leur fourreau sans avoir goûté le sang d'un ennemi.

### DAGUE PANTOMARDE

Sans doute la dague la mieux conçue pour le combat. Lame préférée des voyageuses pour sa finesse, sa robustesse et sa polyvalence, la dague pantomarde est l'une des plus couramment utilisées sur les routes.

### ECORCHEUR

Gros couteau de chasse, à la lame épaisse à un seul tranchant, ou un tranchant et demi, quelquefois dentelée sur le dos, l'écorcheur est la dague des chasseurs et des éclaireurs.

### PARADIGNE

La grande dague de parade est presque une épée gnome. Seul l'étiquette et le protocole exigent qu'on lui donne un autre nom. Richement décorée, elle est le pendant de l'esparlongue dans les cités où il est bon de se montrer.

### SENESTRE

Les duellistes et tout ceux qui, d'une manière ou d'une autre, apprécient le combat à deux lames, ne se séparent jamais de leur senestre. Cette dague a une lame solide, non affûtée, et une garde qui protège la main du combattant.

### THANATAIRE

La thanataire est un petit stylet fin, particulièrement apprécié pour sa discrétion et sa précision. Si cette dague d'assassin n'est pas très utile en combat, elle est particulièrement mortelle lorsque le coup est très précis, dans la nuque ou dans le cœur. Quelques thanataires sont conçues pour recevoir plusieurs doses de poisons de lame.

## LES FLEAUX

Armes de mêlées	+dom	Mains	Force	Enc	Res	Sols
<b>Les fléaux</b>						
Battefoin	A+3	1	12	2	10	12
Bilboquet	A(+2)	1	10	2	7	8
Flageline	A(+1)	1	8	1	8	5
Fléau d'Antinéar	A+4	1	13	3	10	15
Gueuse	A+2	1	10	2	9	10
Massacrante	A-/+5	2	-/14	4	13	25
Sagouine	A+3/+4	1\2	14/13	3	12	6

### BATTEFOIN

Le battefoin est le nom donné au fléau de paysan quand celui-ci cesse de battre le blé pour casser des crânes. Simple, relativement aisé d'utilisation, on peut toujours prétendre aller travailler lorsqu'on vous demande ce que vous faites avec une telle arme.

### BILBOQUET

Le bilboquet est une arme de pacifiste : une grosse boule de bois fichée au sommet d'un manche court et relié à lui par une solide cordelette. Utiliser la table des coups non mortels.

### FLAGELINE

La flageline est le petit fléau gnome, à trois chaînettes parfois barbelées. S'il ne cause jamais de bien gros dommages, il n'en reste pas moins extrêmement désagréable et douloureux. Utiliser la table des coups non mortels.

### FLEAU D'ANTINEAR

Les gardiens aveugles de la Nécropole d'Antinéar ne se séparent jamais de leur fléau de guerre. Il est particulièrement efficace contre les squelettes et zombis qui hantent les lieux.

### GUEUSE

La gueuse est un fléau court, à une boule de métal, parfait pour les combats rapprochés. Il ressemble beaucoup au bilboquet mais est bien moins pacifiste.

### MASSACRANTE

La massacrante est sans doute l'arme la plus dangereuse de tout le multirêve. Elle est aussi mortelle pour celui qui la manie que pour ses adversaires ; en effet, tous les seuils d'échecs totaux sont doublés. C'est un fléau à deux mains, dix chaînes barbelées tournoyant au bout d'un immense bâton ferré.

### SAGOUINE

La sagouine est un fléau à trois chaînes, terminées par des crochets barbelés. C'est l'arme favorite des sagouins.

## LES LANCES

Armes de mêlées	+dom	Mains	Force	Enc	Res	Sols
<b>Les lances</b>						
Cornicochonne	A+2/+3	1\2	12/11	2	12	18
Javelot saure	A+1	1	7	1	5	1
Lance cavale	A+3 (monté)	1	12	3	12	7
Lance cynoférox	A(+2)	2	10	4	10	10
Lance souple	A+2	1	8	2	5	3
Pilum stoliciste	A+2/+3	1\2	11/10	3	15	15
Sourdine	A-/ +2	2	-/8	5	10	6

### CORNICOCHONNE

La cornicochonne est un épieu de chasse lourd et court, dont la pointe triangulaire de vingt centimètres est renforcée par deux lames latérales prévenant l'arme de trop s'enfoncer dans la bête. Parfait pour tuer sans risque les plus gros bestiaux.

### JAVELOT SAURE

Les saures se battent exclusivement avec des lances à la pointe de pierre taillée. Ils s'en servent à la fois comme arme de mêlée et de lancer.

### LANCE CAVALE

Longue et particulièrement solide, la lance cavale est l'arme de prédilection des chevaliers et des combattants lourds montés. Le bois est ordinairement simplement coupé dans un bosquet et équipé d'une petite pointe de métal ou d'os, assurant la pénétration. La vitesse et la masse de la monture assurent généralement que le travail soit accompli.

### LANCE CYNOFEROX

Les cynoférox élèvent les humains comme du bétail et les mangent. Pour la chasse sportive à l'humain sauvage et l'abattage des « têtes de bétail », ces humanoïdes à tête de chien utilisent cette arme spéciale. Ils essayent d'emprisonner le cou de la victime dans la fourche de la lance, puis ils la plaquent au sol en enfonçant les pointes dans la terre. Le manche est hérissé de pointes pour empêcher l'humain de l'attraper. Une fine pique de bois coulissant dans le manche de la lance permet d'égorger l'humain sans risque. Il s'agit plus d'une arme d'abattage que de mêlée. Elle n'est utilisée en chasse que pour l'hallali, lorsque l'humain épuisé et blessé, ne peut plus opposer grande résistance. Elle peut néanmoins être utilisée comme un grand bâton pour assommer.

### LANCE SOUPLE

La lance souple est une arme appréciée des voyageuses. Peu encombrante, légère, elle est assez solide pour tenir les adversaires à distance sans risquer de tâcher ses vêtements de sang.

### PILUM STOLICISTE

Epieu court, en métal, à pointe large et acérée, le pilum stoliciste est l'arme des Coureurs des Plaines de Stolis. Il peut être lancé aussi bien que manié en mêlée.

### SOURDINE

La sourdine est l'immense lance de fantassin que l'on plante en terre pour arrêter net une charge de cavalerie. Elle n'a que peu d'intérêt dans le combat rapproché à cause de son immense taille, mais une haie de sourdines correctement maniées par des fantassins aguerris est une barrière infranchissable. La sourdine tient son nom du fait que l'adversaire est tellement loin de l'utilisateur qu'on entend à peine son cri d'agonie quand il s'empale sur elle.



## LES ARMES D'HAST

Armes de mêlées	+dom	Mains	Force	Enc	Res	Sols
Les armes d'hast						
Hallebarde chuiche	A-/ +4	2	-/12	4	12	10
Hastagrave	A-/ +4	2	-/12	4	8	7
Lance olisienne	A-/ +3	2	-/9	3	10	17
Pique-bedaine	A-/ +2	2	-/10	3	9	6
Pointe sagace	A-/ +3	2	-/11	4	7	8
Thanatosienne	A-/ +5	2	-/12	4	9	15
Urticante	A-/ +4	2	-/12	4	8	7

### HALLEBARDE CHUICHE

La hallebarde est l'arme des gardes de la principauté de Chuiche. Ces grandes armes aux lames torturées et horriblement décorées n'en restent pas moins redoutables lorsqu'il s'agit de défendre une porte ou un couloir.

### HASTAGRAVE

L'hastagrave est l'arme d'hast la plus répandue. Elle connaît de nombreuses déclinaisons, plus ou moins compliquées ou travaillées, mais ses lames peuvent toujours frapper de taille et d'estoc.

### LANCE OLISIENNE

Les vierges danseuses d'Olis ne sont pas aussi dépourvues de défense qu'on voudrait bien le croire. C'est ce qu'a découvert Lucius Thanatile, le haut-rêvant qui inventa le sort empêchant les vierges d'Olis de disparaître en cas d'agression, afin de les approcher et d'en abuser. Il fut proprement découpé en petits morceaux et avec lui, le rituel d'attachement disparu... Les vierges d'Olis apprennent dès le plus jeune âge à utiliser ces sabres à long manche.

### PIQUE-BEDAINE

Arme d'hast lourde et courte, elle pourrait être confondue avec une lourde cornicochonne si sa lame ne pouvait aussi frapper de taille.

### POINTE SAGACE

La pointe sagace est une arme d'hast simple, efficace et polyvalente, dont le nom rappelle que le sage hésite toujours à s'en approcher.

### THANATOSIENNE

La thanatosienne est une arme paysanne : une longue faux dont la lame a été montée dans le prolongement du manche. Elle n'a pas très bonne réputation car elle laisse toujours d'horribles blessures lorsque, par malheur, elle ne tue pas.

### URTICANTE

Une boule à longues et fines pointes, montée au sommet d'un long bâton, tel est le principe de cette arme d'hast aussi rare que ridicule. Néanmoins, on apprend vite à s'en méfier...

## LES ARBALETES

Armes de tir	+dom	Enc	Sols	M. distance	Portée max	Magasin	Tir/rechargement
<b>Les arbalètes</b>							
Arbalète à répétition	A+4	4	75	5	70	5	Round
Arbalète deux-gnomes	B+1	4	35	20	250	1	1/2 round
Arbalète miséricorde	B+1	3	30	10	140	1	1/2 round
Arbalète oliphante	B+3	8	50	15	200	1	1/4 round
Arbalète vide	B+0	3	25	8	120	1	Round
Baliste ogre	B+2	5	30	15	200	1	1/3 round
Engrenarbalète (Fm 15)	B+1	3	60	10	140	1	Round

### ARBALETE A REPETITION

Rare et peu sûre, l'arbalète à répétition s'enraye aisément. Il s'agit plus d'une chimère que d'une invention éprouvée, mais tous les rêveurs y pensent et donc, elle se doit d'exister parmi les archétypes.

### ARBALETE DEUX-GNOMES

L'arbalète deux-gnomes est une invention du peuple au nez long. Il faut deux gnomes pour la manœuvrer : l'un est le tireur, l'autre le porteur-observateur. Cette arbalète possède une très longue portée.

### ARBALETE MISERICORDE

L'arbalète miséricorde est plus lourde mais aussi plus puissante que l'arbalète vide. Elle a la faveur des soldats et des guerriers.

### ARBALETE OLIPHANTE

L'arbalète oliphante est une grosse arbalète fixe, généralement installée sur des murailles ou sur un dais de guerre. Il faut entre deux et quatre hommes pour les manœuvrer correctement.

### ARBALETE VIDE

L'arbalète des soldats-fantômes de la cité Vide est l'arme préférée des voyageurs. Pratique, légère, rapide, maniable, elle est parfaite dans la majeure partie des situations.

### BALISTE OGRE

La baliste ogre est une énorme arbalète lourde qui ne peut être utilisée que par les créatures qui ont plus de 18 en TAILLE. Lente et peu maniable, elle est dévastatrice.

### ENGRENARBALETE

L'engrenarbalète est une arbalète lourde disposant d'un système rapide de détente de la corde. Il faut être très fort (FORCE 15+) pour pouvoir utiliser ce système, mais il assure une très bonne cadence de tir sans perte de puissance.

## LES ARCS

Armes de tir	+dom	Enc	Sols	M. distance	Portée max	Magasin	Tir/Rechargement
<b>Les arcs</b>							
Arc à poulie	A+2	2	25	15	200	1	Round
Arc corsican	A+3	1	10	9	120	1	Round
Arc fourreux	A+2	1	8	6	80	1	Round
Arc hurleur	A+3	1	10	4	50	1	Round
Arc logotique	A+2	2	35	8	120	1	Round
Arc longus	A+3	2	13	9	150	1	Round
Arc méandre (Fm 13)	A+4	1	20	12	180	1	Round

### ARC A POULIE

L'arc à poulie est une terrible invention gnome. Fragile et instable, il offre pourtant une puissance et une portée peu commune à ses utilisateurs.

### ARC CORSICAN

C'est à cet arc que va la préférence des voyageurs. Polyvalent, utile à la chasse comme au combat, à pied ou monté, d'une taille assez modeste pour lui permettre de rester discret ou de tirer dans des espaces réduits, l'arc corsican est l'arc des routes et des rêves.

### ARC FOURREUX

L'arc fourreux est l'arc de chasse simple, en if, que tout un chacun peut construire en quelques dizaines de minutes. Polyvalent, il n'offre pas une grande puissance mais sauve la vie des égarés.

### ARC HURLEUR

Arc favori des cavaliers, il est petit, maniable, mais n'a qu'une portée limitée même si sa puissance reste importante.

### ARC LOGOTIQUE

L'arc à os de la nécropole de Logos est une rareté dans les rêves. Sa fabrication est difficile et les matériaux employés peu communs. Il s'agit d'un arc en bois de facture très commune, mais dans le processus de création, l'os d'une créature vivante a été inclus sous la poignée. Sans que l'arc soit magique, il possède un bonus de +1 contre les créatures de ce type. La possession d'un tel arc est interdite en de nombreux endroits.

### ARC LONGUS

Arme préférée des soldats et des guerriers, c'est un arc de guerre long, simple et efficace.

### ARC MEANDRE

L'arc rivière est un grand arc à double courbure, en os et en cartilage. Très puissant, il faut une force considérable pour l'utiliser.

## LES ARMES DE POING

Armes de tir	+dom	Enc	Sols	M. distance	Portée max	Magasin	Tir/rechargement
<b>Les armes de poing</b>							
Boutefeu	—	1	35	4	50	1	Round
Dézingueur	B+2	1	100	4	50	10	Round / 3 rounds
Fée Carabosse	B(+0)	1	75	4	50	3	Round/ 2 rounds
Mulard	B+3	1,5	50	3	40	2	Round/ 1 round
Ordonnancier	B+2	1	40	4	50	6	Round/ 2 rounds
Revolver Nikriket	B+0	0,5	30	0,5	10	1 ou 2	Round/ 1 round
Squatter Gueunze	B+6	2	50	1	15	1	1/2 round

### BOUTEFEU

Le boutefeu est un pistolet à un coup qui reçoit des cartouches spéciales : fusées éclairantes, fusées pyrotechniques, cartouches fumigènes. Le boutefeu ne tire jamais de charges directement mortelles telles des grenades.

### DEZINGUEUR

Le dézingueur est une invention encore récente de Samuel Phlyngue, le célèbre armurier gnome. Il s'agit d'un pistolet automatique à chargeur. Il peut tirer selon plusieurs mode et contient jusqu'à dix balles. Mais il est fragile et s'enraye facilement (triple les chances d'échec total).

### FEE CARABOSSE

La fée carabosse est un pistolet lance-aiguille qui tire des projectiles en cristal extrêmement douloureux. Quoique les aiguilles elles-mêmes soient peu létales, il est d'usage de remplir les projectiles de différents poisons. Utiliser la table des coups non mortels, sans oublier les effets des poisons utilisés.

### MULARD

Le mulard est un pistolet lourd à deux coups. On le recharge par l'arrière des canons en cassant la culasse. Il reçoit des cartouches chemisées de forte puissance.

### ORDONNANCIER

Ce pistolet gnome est le plus abouti et le plus polyvalent. Ce n'est pas par hasard s'il a été adopté par de nombreuses corporations pour équiper leurs gardes et qu'il est le préféré des voyageurs. Son barillet à six coups et ses bonnes performances en précision et puissance en font l'arme idéale.

### REVOLVER NIKRIKET

Ce pistolet a été conçu et mis au point pour les membres de la guilde des jeux de la cité de Nikriket. C'est un tout petit pistolet à un ou deux coups, efficace à très courte portée, très discret et très maniable.

### SQUATTER GUEUNZE

Ce modèle de revolver a été mis au point par l'armurier Joseph Gueunze et ses fils. Il s'agit d'un pistolet à un coup qui tire de la mitraille sur une vaste zone. Si son efficacité à moyenne distance est discutable, il fait de gros dégâts sur une large zone à courte portée et d'énormes trous à bout touchant. Les dommages du squatter gueunze diminuent de 1 par M. distance.

## LES ARMES D'ÉPAULE

Armes de tir	+dom	Enc	Sols	M. distance	Portée max	Magasin	Rechargement
<b>Les armes d'épaule</b>							
Espingole	B+2	2	75	10	140	1 ou 2	Round/round
Fromager	B+1	3	150	5	70	30	Round/7 rounds
Fusil à oliphant	B+4	3	100	8	100	2	Round/ rounds
Fusil astrologue	B+3	4	120	7	90	12	Round/4 rounds
Fusil cyan	B+2	3	130	25	350	3	Round/ 2 rounds
Fusil-ballon	B(+2)	2	80	5	70	5	Round/2 rounds
Tromblon	B+6	3	45	2	25	1	Round/ 3 rounds

### ESPINGOLE

L'espingole est le fusil à un ou deux coups, qui tire des cartouches ou des balles. Il est correctement précis. C'est le fusil le plus polyvalent, apprécié des voyageurs et des soldats, mais assez lent.

### FROMAGER

Encore une invention de Samuel Phlyngue, le spécialiste des armes automatique. Le fusil est alimenté par un chargeur camembert de trente balles. Mais on ne peut l'utiliser qu'en mode rafale longue, ce qui est encore très délicat.

### FUSIL A OLIPHANT

Sans doute le fusil le plus précis et le plus dévastateur à moyenne portée.

### FUSIL ASTROLOGUE

Le fusil astrologue est une invention de Joseph Gueuze. Il s'agit de douze canons de fusils réunis en cercle. Un système ingénieux permet de faire feu de chaque canon l'un après l'autre ou tous à la fois.

### FUSIL CYAN

Le long, très long fusil cyan permet de tirer jusqu'à des distances impressionnantes. C'est le fusil des élites car seuls les très bons tireurs peuvent en profiter pleinement.

### FUSIL-BALLON

Le fusil-ballon ne tire que des balles en aoutchouc, capable de coucher un adversaire sans lui causer de trop gros dommages. Utiliser la table des coups non mortels.

### TROMBLON

Le tromblon est le fusil gnome par excellence. Avec une bonne dose de poudre noire, il est capable de tirer n'importe quel projectile plus ou moins métallique, billes ou clous, mitraille ou gros sel, même des esquilles d'os. Sa fabrication est fort simple et son utilisation aussi. La plupart sont à mèche ou à rouet. Les dommages du tromblon diminuent de 1 à chaque M. distance.