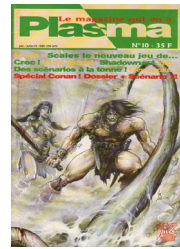


Table des armes secondaires

Optionnellement officielle

A découper et à adjoindre à l'écran INS

Une aide de jeu pour In Nomine Satanis / Magna Veritas v2.0
Parution dans Plasma n°10 (septembre octobre 1993)
Numérisation par **Fervalaka** avec l'aimable autorisation de **Croc**



ARME	PUISSANCE	PRÉCISION	TALENT	NOTES
Aiguille à tricoter	-2	-	Arme de contact	
Agrafeuse	-2	+1	Arme de contact	b
Assiette	Sp	-	Arme de contact	c
Bouteille brisée	+1	+1	Arme de contact	
Bouteille pleine	Sp	-	Arme de contact	c
Casserole	+0	-	Arme de contact	
Ciseaux	+0	-	Arme de contact	
Couteau à beurre	-2	-	Arme de contact	a
Couteau à découper	+0	-	Arme de contact	
Couteau à fromage	-2	-	Arme de contact	
Couteau à pamplemousse	-2	-	Arme de contact	a
Couteau de cuisine	-1	-	Arme de contact	
Couteau électrique	+1	-	Arme de contact	
Cuillère à café	-2	-	Arme de contact	a
Cuillère à dessert	-2	-	Arme de contact	
Débroussailleuse	+0	-1	Arme de contact lourde	
Eau bouillante	+1	-1	Lancer	
Fer à repasser	+0	-	Corps à corps	
Fourche	+1	-	Arme de contact lourde	
Fourchette	-2	-	Arme de contact	
Fourchette à huître	-3	-	Arme de contact	a
Huile bouillante	+4 →	-1	Lancer	d
Lance-pierre	+0	+1	Lance-pierre (Arc)	e
Napalm	+6 →	-	-	f
Paint-ball	-4(+0)	-	Arme de contact	g
Perceuse	+2	-	Arme de contact	
Pic à glace	+1	-	Arme de contact	
Pistolet à clou	+2	-1	Arme de contact	h
Pistolet à colle	+1	-	Arme de contact	i
Pistolet à grenaille	-3(+0)	-	Arme de poing	j
Plaque de cuisson brûlante	+2	-	Corps à corps	k
Poêle à frire	+0	-	Arme de contact	
Poinçon	+1	-	Arme de contact	
Ponceuse vibrante orbitale	+1	-	Arme de contact	
Presse-purée	+1	-	Arme de contact	
Rasoir à main (coupe-choux)	+1	-	Arme de contact	
Râteau	-1	-	Arme de contact lourde	
Stylo, crayon	-2	-	Arme de contact / Lancer	l
Taille-haies	+1	-	Arme de contact lourde	
Tire-bouchon	-1	-	Arme de contact	
Tournevis	+0	-	Arme de contact	
Tournevis électrique	+1	-	Arme de contact	
Tronçonneuse	+4	-2	Arme de contact lourde	
Vitriol	+3	-1	lancer	
Vrille	+0	-	Arme de contact	

- a : Possibilité de énucléer l'adversaire en Corps à corps avec une précision de -2 et une puissance de +0.
 b : Nécessité d'être au contact. Il s'agit des agrafeuses de tapisseries et non de bureau.
 c : Le résultat des unités donne le nombre de tours durant lesquels l'adversaire est sonné. Il ne subit réellement que le tiers de cette valeur en points de dommage, la puissance est de +0.
 d : Au premier tour, la puissance est de +4. Au second tour, il faut retirer à nouveau des dommages à +1. Au troisième tour, on retire à -2.
 e : Portée 15. Les dommages dépendent du projectile. Bille plastique ou de peinture, Puissance -4, bille d'acier +0.
 f : Le Talent Bombardement tactique n'existant pas, le napalm considéré est artisanal (vous trouverez la recette dans n'importe quel dictionnaire) ou projeté à l'aide d'un lance-flamme. Au premier tour, la puissance est de +6. Au second tour, il faut retirer à nouveau des dommages à +3. Au troisième tour on retire à +0.
 g : Portée 25. Puissance à cette portée -4. Avec des billes congelées, -3. À bout portant, Puissance +0.
 h : Portée 1. S'utilise uniquement à bout portant (cf. *L'Arme Fatale 2*).
 i : Projette à très faible distance de la colle en fusion.
 j : Portée 5, (puis -3). À bout portant avec des cartouches appropriées de type Haubert, peut causer de graves dommages (Pui : +0).
 k : La plaque est bien évidemment immobile, c'est l'adversaire qui se fait coller la gueule ou toute autre partie du corps dessus.
 l : On peut lancer les stylos comme des fléchettes. Dans ce cas, la puissance est de -3 et la précision de -1.

- J'ai pris une bagnole sur la tronche...

- Une quoi ?
- Ben j'sais pas, je crois que c'était une Honda...
- C'est bien des Japonais ça...

On peut se battre avec nombre d'armes dans INS/MV, mais rien n'est prévu pour se lancer une moto ou une voiture au visage. Or, un Ange, ou un Démon, de force 6 peut soulever et lancer une automobile sans problème. Quels sont les dommages ? Attention néanmoins, n'oubliez jamais les obligations de discrétion pour les Anges et les Démons ! On ne jette pas de voitures sur les Champs-Élysées en plein 14 juillet ! Jamais ! Il ne faut pas !

Table de combat avec accessoires

ACCESSOIRE	PUI	FO MINI
Aspirateur	-2	2
Chaise	-3	1
Extincteur	-2	2
Moto	+3	5
Scooter	+0	4
Table	-1	3
Vélo	-1	2
Voiture	+4	6

Les bonus dus à la Force sont à prendre en considération lors d'un combat au Corps à corps, mais pas lors d'un Lancer. Avec ceci, vous pourrez extrapoler les dommages occasionnés par les objets qui tomberont sous la main de vos joueurs.