

Excalibur, Grayswandir et les autres...

Une aide de jeu pour In Nomine Satanis / Magna Veritas v1.0
Parution dans Plasma n°2 (septembre octobre 1990)
Numérisation par **Fervalaka** avec l'aimable autorisation de **Croc**



Le but de cet article de fond est de vous dire tout sur les armes maudites, bénites, intelligentes ou mobiles dans In Nomine Satanis / Magna Veritas. Il m'est apparu primordial de préciser quelques points importants sur l'utilisation et la création des armes magiques dans ce jeu (pouvoirs 41-). Cet article est divisé en deux parties. Dans la première nous détaillerons les facultés et les pouvoirs des armes et dans la deuxième, nous nous bornerons à vous donner quelques exemples précis dont vous pourrez vous servir pour étoffer l'équipement de vos personnages (plutôt les PNJ). Toutes les règles ci-dessous ne sont que des suppléments aux règles de base et tout ce qui n'est pas écrit est considéré comme acquis (par exemple la disparition des armes magiques après la mort de leur propriétaire ou la dépense d'un PP).

Les deux types d'armes

Les armes à distance (pouvoirs 412, 414 et 416) comprennent tout ce qui peut se lancer ou servir à lancer un projectile et causer des dommages à distance. Certaines armes (comme le fouet et le filet) n'entrent pas dans cette catégorie bien que la définition ci-dessus leur corresponde parfaitement. Notez bien que le terme « dommage » est utilisé au sens large (il peut s'agir de poison paralysant, d'étouffement ou de choc électrique). Si l'arme à distance est une arme de jet unique (shuriken, grenade, etc.), l'utilisateur de l'arme reçoit en fait un étui ou une boîte contenant un nombre infini d'armes du même type. La seule restriction est que l'utilisateur ne peut disposer que d'une seule arme en même temps (un possesseur de grenades magiques ne peut pas en faire sortir une autre de sa boîte tant qu'il n'a pas lancé la première). Les balles, les shurikens (et les éclats dans le cas d'une grenade) et tous les autres projectiles disparaissent sans laisser de traces après avoir atteint une cible (c'est d'ailleurs un bon moyen de détecter la présence d'un utilisateur d'arme magique à distance).

Les armes de contact (pouvoirs 411, 413 et 415) comprennent tout ce qui peut servir à causer des dommages à un adversaire proche. Les fouets et les filets sont comptés comme des armes de contact même s'ils peuvent être utilisés contre des adversaires relativement éloignés. Notez bien que le terme « dommage » est utilisé au sens large (il peut s'agir de poison paralysant, d'étouffement ou de choc électrique).

Une arme composite (fusil avec baïonnette ou canne plombée-pistolet) ne peut être créée qu'en possédant deux armes magiques différentes.

Le choix de l'arme

En laissant toute liberté au possesseur du pouvoir de choisir le type exact de l'arme, je me suis aperçu que, comme d'habitude, le nombre de lance-flammes et de M-60 dépassait largement le nombre de derringers. Je propose donc aux maîtres de jeux ayant des joueurs trop puérils pour privilégier le bon feeling au profit d'un modificateur de puissance jouissif (+6 ou plus) une petite table qui permettra de varier un peu les plaisirs:

D66	Puissance maximum de l'arme
11-33	+2 (ou moins)
44-53	+4 (ou moins)
54-62	+6 (ou moins)
63-66	Illimité (mais ce n'est pas une raison pour prendre un canon de char)

Vous pouvez vous passer d'utiliser cette table pour les armes de contact (elles ont presque toutes une puissance inférieure ou égale à +2).

Les armes bénites ou maudites (411 et 412)

Les seuls pouvoirs possédés par ces armes sont leur puissance majorée de 3 points (ou leur précision, mais rares sont les cas où l'on préfère être plus précis que puissant), leur indestructibilité et la façon dont leurs possesseurs peuvent les faire apparaître et disparaître pour la modique somme d'un PP. Une arme maudite ou bénite n'est pas obligatoirement très différente d'une arme normale, mais un expert dans le talent requis (Arme de contact pour une épée par exemple) pourra peut-être détecter une différence (Volonté avec 6 colonnes de malus). Les armes bénites ou maudites ne communiquent que très rarement avec leur propriétaire et de toute façon, toujours pour raconter n'importe quoi...

Les armes intelligentes (413 et 414)

Les armes intelligentes sont les plus difficiles à appréhender. Elles possèdent les mêmes pouvoirs que celles qui sont bénites ou maudites (Exception: le bonus en puissance n'est que d'un point). Comme il est dit dans les règles, elles possèdent en plus 3 pouvoirs au niveau +0 (ou un seul au niveau +2 ou un à +1 et un à +0). Sa volonté (et toutes ses autres caractéristiques sont considérées comme étant égales à 3 (sauf celle qui sert à l'utilisation de l'arme qui est, elle, égale à 4). Les pouvoirs seront tirés au sort mais on ne tiendra pas compte de tout ce qui n'est pas logique (comment une épée peut-elle être présidente de l'ONU ou avoir les yeux rouge fluo ?). Important : Les pouvoirs défensifs ou utilitaires qu'elle possède affectent aussi son propriétaire (anaérobiose, champ de force, armure, volonté supranormale, esquivage acrobatique, etc.). N'oubliez pas que chaque arme de ce type aura un caractère bien spécifique et ne suivra pas obligatoirement aveuglément les ordres que son propriétaire lui donnera (surtout s'il n'est pas sous les ordres d'un supérieur violent). Les armes intelligentes récupèrent leurs points de pouvoir à raison d'un toutes les douze heures. Une arme intelligente n'est pas obligatoirement très différente d'une arme normale, mais un expert dans le talent requis (Arme de contact pour une épée par exemple) pourra peut-être détecter une différence (Volonté avec 2 colonnes de malus). Les armes intelligentes communiquent télépathiquement avec leurs propriétaires.

Les armes mobiles (415 et 416)

Les armes mobiles ne sont pas tellement différentes des armes intelligentes. Leur bonus de puissance n'est que de 2. Elles n'ont pas de caractéristiques spécifiques, mais attaquent comme les armes intelligentes (caractéristique : 4 et talent +2). Elles peuvent, en plus, se déplacer à la vitesse d'un être humain (8 mètres par seconde) aussi bien verticalement qu'horizontalement. Ce déplacement permettra d'esquiver un coup (Caractéristique : 3 et talent +0) bien que cela ne soit pas souvent utile (elle est toute aussi indestructible que les autres armes magiques). Une arme mobile n'est pas obligatoirement très différente d'une arme normale, mais un expert dans le talent requis (Arme de contact pour une épée par exemple) pourra peut-être détecter une différence (Volonté avec 4 colonnes de malus). Les armes mobiles ne parlent pas, mais comprennent les ordres télépathiques.

Quelques armes magiques

Vous trouverez ci-dessous 12 armes magiques prêtes à utiliser. Elles sont toutes décrites selon le même schéma. En voici les articles principaux :

Puissance : Puissance de l'arme (une fois le bonus rajouté)

Précision : Précision de l'arme (sans bonus).

Portée: Uniquement pour les armes à distance.

Talent: Talent nécessaire à la bonne utilisation de l'arme (si elle n'est pas mobile ou intelligente).

Effet spécial : Dommages spéciaux (hypodermique, assommant, etc.).

Pouvoirs: Rappel des capacités spéciales de l'arme.

Description : Sans commentaire.

Caractère : Manies et faiblesses des armes intelligentes et mobiles.

Filou

Gant de cuir (413, arme de contact bénite intelligente)

Puissance : -2

Précision : +0

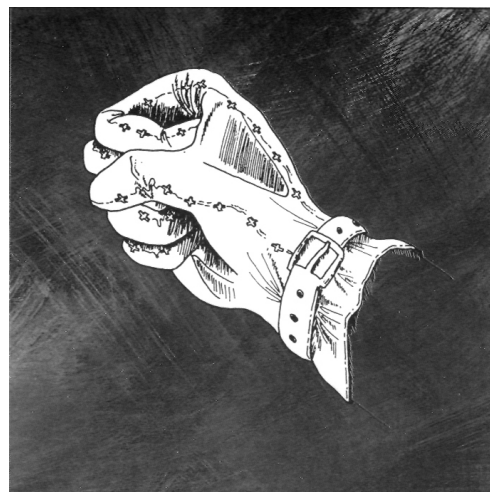
Effet spécial : Puissance majorée d'un point avec un talent de corps à corps supérieur ou égal à +2.

Pouvoirs : Indestructible, apparition et disparition pour un PP, Ruse (344, Crochetage), Ruse (344, Manipulation),

Invisibilité +0 (261).

Description : Filou prend la forme d'un gant (main droite) en cuir fin. Bien qu'il soit lesté, il n'est pas évident du tout de s'en servir d'arme (même magique, il est moins puissant qu'un bête poing américain). Son intérêt primordial est tout autre.

Caractère : Râleur et grommelant, Filou ne montre sa vraie nature que dans les (la) main(s) d'un ange de Janus. Il devient alors affable, rieur et possède d'ailleurs un humour froid et sophistiqué propre à mettre de l'ambiance dans une partie de Magna Veritas. Ses pouvoirs affectent directement son possesseur, mais le niveau de Crochetage et de Manipulation ne sera que de +2 (au lieu de +3) s'il n'est pas sous les ordres de Janus.



Tsunami

Shuriken (412, arme à distance bénite)

Puissance : +1

Précision : -1

Portée : 2

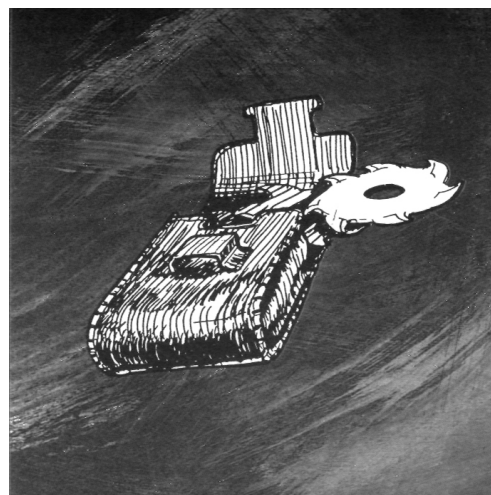
Effet spécial : Aucun.

Talent : Lancer

Pouvoirs : Indestructible, apparition et disparition pour un PP.

Description : Tsunami se présente comme un petit étui en cuir noir d'où le propriétaire peut extraire des shurikens. Ceux-ci semblent tout à fait normaux et ne sont décorés en aucune façon. C'est en les lançant qu'ils prennent tout leur intérêt: Ils s'enflamment en poussant des cris stridents (un peu comme la sirène d'un stuka). Le feu ne cause pas de dommages supplémentaires (c'est en fait un effet pyrotechnique amusant surtout le 14 juillet) mais peut éventuellement faire peur à un être vivant qui est pyrophobe. Le bruit strident n'a, quant à lui, aucun effet, à part peut-être celui de rendre impossible une attaque silencieuse.

Caractère : Tsunami est un amoureux du travail bien fait et ne supporte pas d'être lancé par un incompetent. Si le possesseur de cette arme rate trois fois sa cible, aucun shuriken ne pourra plus être extrait de la pochette durant quatre heures (si la vie du propriétaire est vraiment en danger, il est possible qu'il revienne sur sa décision, mais gare à celui qui raterait encore une fois !).



Shocker

Epée longue (415, arme de contact bénite mobile)

Puissance : +4

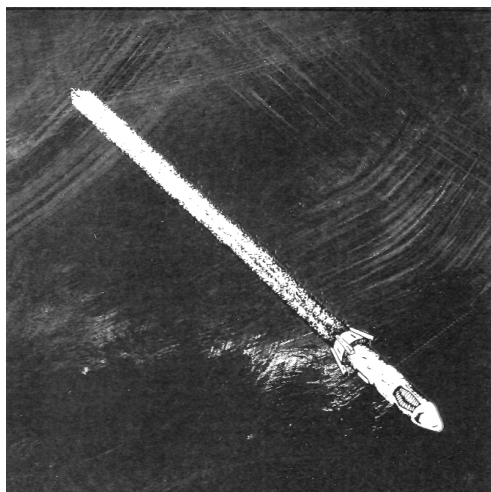
Précision : +0

Effet spécial : Aucun.

Pouvoirs : Indestructible, se déplace de 8 mètres par seconde, apparition et disparition pour un PP.

Description : Shocker a l'apparence d'une épée de Jedi (hum !) de couleur bleue. Elle est assez lumineuse pour que son porteur ne puisse pas se cacher, mais pas assez pour servir de lampe de chevet (et donc pas de lampe-torche non plus). Lorsqu'elle frappe un objet métallique (voiture, armure, etc.) elle émet de faibles éclairs (inoffensifs, mais quelle joie pour les petits et les grands). Lorsqu'elle touche une créature vivante c'est un son rappelant à s'y méprendre un moustique grillé sur une ampoule le soir à la veillée (c'est beau non ?) que l'on peut entendre.

Caractère : Shocker est le type même de l'épée qui se mêle de ce qui ne la regarde pas. Elle profite de ses possibilités de déplacement pour partir à tout moment en éclairer ou dans un coin où elle estime pouvoir trouver une créature maléfique à pourfendre. Elle refusera d'ailleurs de fuir devant un le! Monstre à moins que son possesseur ne réussisse un jet de Volonté Moyen.



Commissaire Viaduc

Revolver (414, arme à distance bénite intelligente)

Puissance : +2

Précision : +0

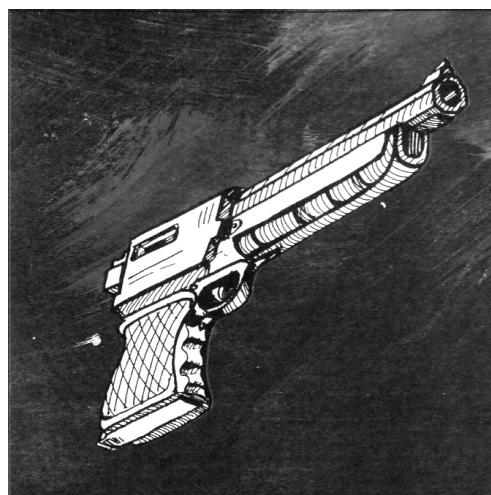
Portée : 15

Effet spécial : Aucun.

Pouvoirs : Indestructible, ne nécessite pas de munitions, apparition et disparition pour un PP, Champ magnétique 0 (254), Télépathie +0 (321), Communication (344, Tactique).

Description : Le commissaire Viaduc prend l'apparence d'un revolver Desert Eagle de très gros calibre. Il paraîtra tout à fait normal à un observateur extérieur.

Caractère : Psychologiquement, le Commissaire Viaduc se prend pour un as de la police, il tient à s'occuper de tout et, quels que soient les événements, il (je cite) « contrôle la situation », il faut le jouer un peu comme Clint Eastwood dans l'inspecteur Harry (avec un petit soupçon de Max la menace). Il tirera sans sommation sur tout contrevenant qu'il pourrait être amené à rencontrer ce qui devrait causer bien des problèmes à son propriétaire. Son talent de Tactique +3 lui permet de réellement être utile dans toutes les situations de combat, mais sa mégalomanie fait que rares sont ceux qui l'écoutent encore après une ou deux missions.



Frün-Ten-Smoll

Hallebarde (415, arme de contact maudite mobile)

Puissance : +4

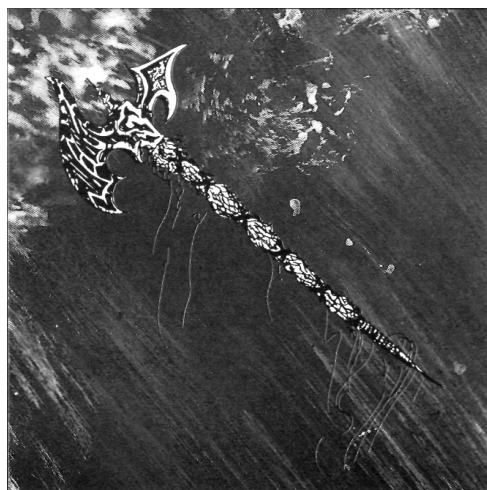
Précision : -1

Effet spécial : Aucun.

Pouvoirs : Indestructible, se déplace de 8 mètres par seconde, apparition et disparition pour un PP.

Description : Cette arme de grande taille (plus de 2 mètres de long) est entièrement fabriquée dans un métal noir veiné de blanc. La partie normalement en bois (le manche) est recouverte de fourrure d'une couleur ocre sale (c'était, il y a bien longtemps, de l'hermine, mais le sang coagulé a entièrement transformé cette œuvre d'art en croûte qui dégage d'ailleurs une odeur insupportable).

Caractère : Frün-Ten-Smoll est une hallebarde magique très lâche. Sa tactique de base est de passer derrière son adversaire et de le faire tomber en se servant de son manche comme d'un levier (caractéristique : 4, Talent : +1, Résistance avec un jet de Force Moyen). Il ne lui reste ensuite plus qu'à frapper sa victime avant qu'elle ne se relève. Avant de combattre, elle prendra bien soin de choisir le plus faible adversaire et n'hésitera pas à fuir (sans son maître) si le combat tourne mal.



Kim, Kam, Kroum

Bolas (414, arme à distance maudite intelligente)

Puissance : +0

Précision : -1

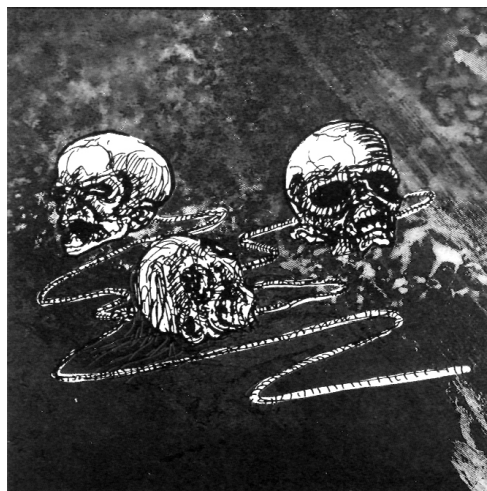
Portée : 10

Effet spécial : Le résultat des dommages donne le nombre de secondes durant lesquelles la victime ne peut agir (il est sonné), il ne subit réellement que le quart de cette valeur en points de dommages.

Pouvoirs : Indestructible, ne nécessite pas de munitions, apparition et disparition pour un PP, Absorption de douleur +0 (144), Charme +0 (131). Détection du Bien +0 (311).

Description : Ces bolas magiques sont formés d'une cordelette fine (mais indestructible, comme toutes les armes magiques) et de trois crânes d'enfants tués le 24 décembre à minuit.

Caractère : Chaque tête possède un pouvoir et un caractère différent. La première est celle qui s'occupe de la douleur et est un vrai fou psychopathe en bas âge (genre gosse de cinq ans avec une tronçonneuse). La deuxième, une charmante petite fille de dix ans, a le pouvoir de Charme, elle est très gentille, parle avec une voix douce et on ne voit d'ailleurs pas très bien pourquoi elle fait partie d'une arme maudite. La dernière, quant à elle, possède le très utile pouvoir de Détection du Bien mais n'en fera part à son propriétaire qu'après maintes discussions et chantages divers (exemple : « Oui je détecte du Bien mais je te dirai pas où, nananananèreuhhhh !!! Où alors, tu me donnes un ballon. »).



Pröffig

Epée à deux mains (411, arme de contact bénite)

Puissance : +6

Précision : -1

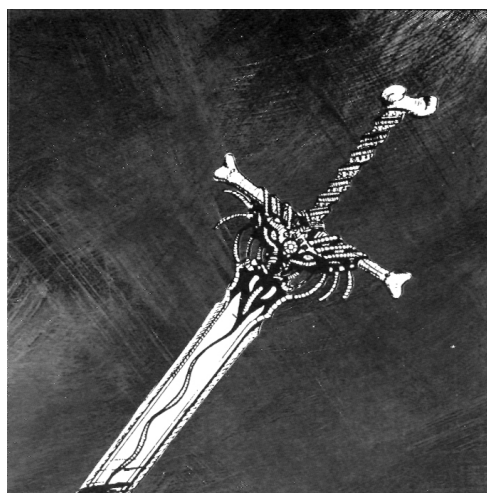
Effet spécial : Aucun.

Talent : Arme de contact lourde.

Pouvoirs : Indestructible, apparition et disparition pour un PP.

Description : Pröffig, forgée à la fin du Moyen-âge, possède une lame de très belle qualité et surtout un pommeau fait d'os d'infidèles (tués durant les croisades) incrusté de rubis.

Caractère : Intégriste jusqu'à la moelle, Pröffig tremble lorsque sa lame est plongée dans le sang d'une créature démoniaque ou athée.



Sharky-Strom

Dague de sacrifice (413, arme de contact maudite intelligente)

Puissance : +1

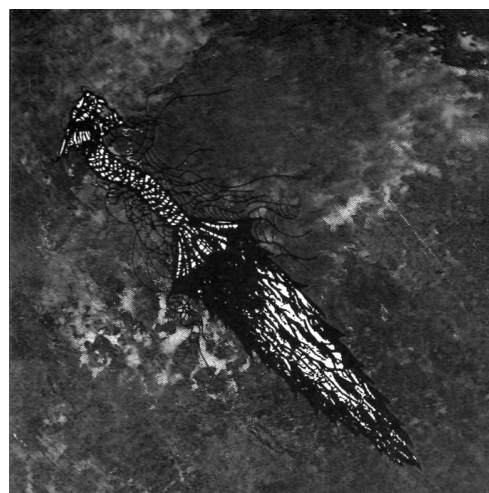
Précision : +0

Effet spécial : Douleur et laideur (voir ci-dessous).

Pouvoirs : Indestructible, apparition et disparition pour un PP, Douleur +1 (166), Laideur +0 (156).

Description : Cette arme de petite taille est néanmoins d'une laideur repoussante. Son pommeau est recouvert de cordes faites à partir de cheveux humains et de toiles d'araignées. La lame est nervurée, couverte de petits piquants et de couleur noire. Elle n'est jamais sale (elle boit littéralement le sang de ses victimes).

Caractère : Spécialiste de la violence gratuite, Sharky-Strom est tout à son aise dans les mains d'un Démon expert dans l'art difficile de la torture. Ses deux pouvoirs (utilisables seulement au contact) servent bien évidemment à rendre plus horrible les plaies causées par sa lame. Elle parle avec la voix d'une femme d'un certain âge (pour ne pas dire d'un âge certain) et considère la torture d'une victime comme la création d'une œuvre unique, un autel vivant (plus pour longtemps) édifié à la gloire de Shaytan, Bifrons ou Morax.



Vrakas

M-60 (412, arme à distance maudite)

Puissance : +9

Précision : +0

Portée : 200

Effet spécial : 8 cibles à +4 ou 4 cibles à +5.

Talent : M-60.

Pouvoirs : Indestructible, ne nécessite pas de munitions, apparition et disparition pour un PP.

Description : Adeptes des gros calibres, bonjour ! Vrakas a en effet l'apparence et la puissance de feu de la célèbre mitrailleuse américaine rendue célèbre par la guerre du Viêt-Nam. Elle est entièrement en métal ciselé et décorée de nombreux bas-reliefs religieux (ironie ?). En y regardant de plus près, on s'aperçoit que toutes les scènes décrites ont un petit quelque chose qui déconne (exemple : Jésus en croix a la tête en bas, dans la crèche l'âne encule le bœuf, etc.).

Caractère : Vrakas a été créé à partir de l'âme d'un vétéran du Viêt-Nam. Il ne supporte donc pas la jungle, les Viêts (tout ce qui est jaune en fait) et la pluie d'été. Il parle un peu comme Rambo mais en plus vulgaire (exemple : « C'était pas ma guerre, merde ! »). Elle n'aime pas vraiment se battre (un comble !) mais lorsqu'elle le fait, c'est en criant « Contact !!! » et sans s'arrêter avant la mort de tous les adversaires, de tous les témoins et de tous les jaunes.



Damnateur

Fusil à pompe (416, arme à distance maudite mobile)

Puissance : +4

Précision : +0

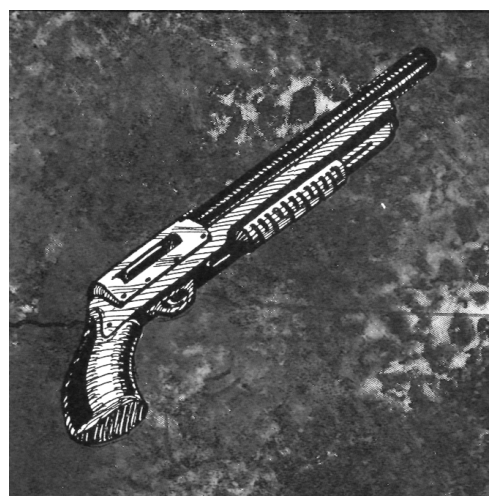
Portée : 25

Effet spécial : Aucun.

Pouvoirs : Indestructible, se déplace de 8 mètres par seconde, ne nécessite pas de munitions, apparition et disparition pour un PP.

Description : Le Damnateur est une arme assez terrible utilisée par nombre de démons, en effet, ce n'est pas un modèle unique : il sort directement des usines des Enfers tenues par Vapula. On peut estimer qu'il y en a environ une cinquantaine sur terre à l'heure actuelle. L'arme est assez esthétique, entièrement noire et son aspect général rappelle le SPAS-12 (les spécialistes apprécieront, pour les autres, revoyez *Hitcher*).

Caractère : Etant une arme de série, le Damnateur ne possède pas de caractère particulièrement extrémiste. Elle adore cependant tirer à tout va et ne supportera pas de rester une journée sans se décharger (hum !). Après être restée 24 heures sans agir, elle cherchera la première excuse pour prendre pour cible un être humain (de préférence un membre des forces de l'ordre ou un militaire).



Blood-Spiller

Tronçonneuse (411, arme de contact maudite)

Puissance : +8

Précision : -2

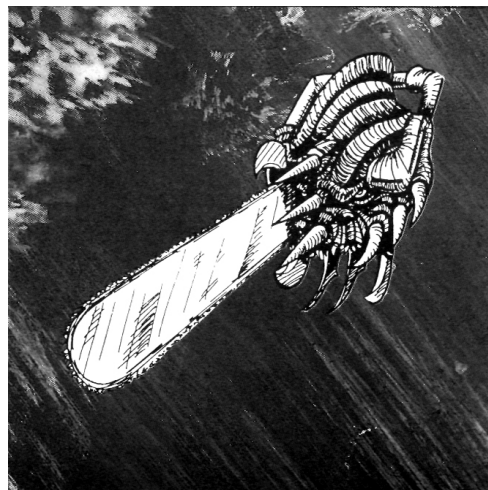
Effet spécial : Aucun.

Talent : Tronçonneuse.

Pouvoirs : Indestructible, ne nécessite pas de carburant, apparition et disparition pour un PP.

Description : Blood-Spiller a l'apparence d'une tronçonneuse recouverte d'une sorte d'armure naturelle parsemée de piquants (c'est elle que l'on voit page 41 des règles de Magna Veritas). Elle paraît très lourde, mais peut être facilement maniée par tout personnage ayant au moins 3 de force. Lorsque la lame tourne, Blood-Spiller émet un bruit très caractéristique : celui d'un moteur à essence poussé à fond (cependant, l'arme ne produit aucune odeur).

Caractère : Rendue magique par son immersion dans du sang de jeune vierge, Blood-Spiller ne peut jamais s'empêcher de se mettre en marche en présence d'individus de sexe féminin.



Tong

Fusil hypodermique (416, arme à distance bénite mobile)

Puissance : -6

Précision : +0

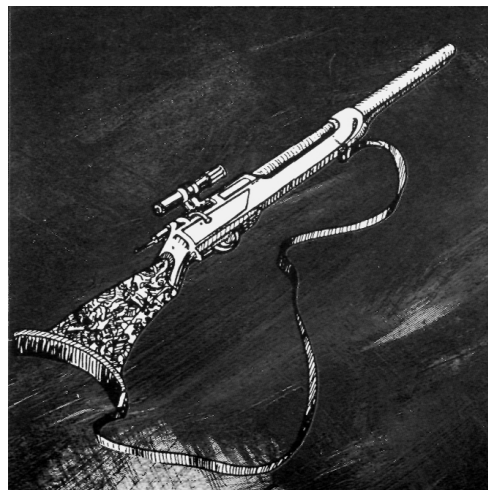
Portée : 100

Effet spécial : Même effet qu'un pouvoir de sommeil au niveau +0 (caractéristique utilisée : 3).

Pouvoirs : Indestructible, se déplace de 8 mètres par seconde, ne nécessite pas de munitions, apparition et disparition pour un PP.

Description : Cette arme a l'apparence d'un fusil hypodermique tout à fait normal à deux exceptions près : sa crosse est couverte de petites silhouettes de chasseurs (complets avec litron de rouge, casquette enfoncée jusqu'aux oreilles et air niais) et son chargeur semble ne pouvoir contenir qu'un coup alors que tout utilisateur s'apercevra rapidement que ce n'est pas le cas.

Caractère : Tong est une arme qui a été créée par (et pour) un serviteur de Jordi. Elle ne supportera donc pas de tirer (et même de viser sur un animal) mais sera beaucoup plus zélée contre un chasseur. Son propriétaire devra d'ailleurs réussir un jet de volonté Difficile (Moyen si c'est un serviteur de Jordi). À part ça, Tong est très sympathique, bavard et d'une discrétion à toute épreuve lorsqu'il est en planque.



Note de Fervalaka : en plus de corrections orthographiques, j'ai changé la mise en page. À l'origine, les armes étaient présentées sur une double page avec un papier au grammage plus important ; le dessin figurait au recto et au verso les caractéristiques. Étant donné les contorsions de tailles de police que cela impliquait, je n'ai pas jugé utile de reprendre cette mise en page. J'ai également changé les textes de clarifications des pouvoirs car des Copier/Coller n'avaient pas été corrigés et ne faisaient guère sens par endroits.