



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > In nomine Satanis / Magna veritas > **INS/MV : Le jeu qu'il est bien pour y jouer.**

INS/MV : Le jeu qu'il est bien pour y jouer.

jeudi 1er août 2002, par [Beph'](#)

Mais, que disais je donc avant d'être interrompus par mes fantasmes gérontophiles ?

Ah, oui. Donc, imaginez un gigantesque immeuble. un immeuble à l'échelle de l'univers, avec ses étages, ses escaliers, ses ascenseurs, ses voisins pas commodes.

Tout en haut de ce gigantesque immeuble, l'étage du proprio : le paradis.

Tout en bas, la chaufferie, aussi connu sous le nom d'enfer.

Quelque part, à peu près entre les deux, à peu près au milieu : notre bonne vieille planète terre. Qui est l'enjeu d'une Grande Baston Générale Cosmique Avec Des Majuscules.

Welcome in INS/MV's weurld !



LE PARADIS

Dans le paradis, tout le monde est youpi !

Le paradis est un coin appartenant à Dieu, le seul, l'unique, celui que tout cet immeuble c'est lui qui l'a créé avec ses petites mains boudinées.

En fait, Dieu est actuellement en vacances. En thalasso à la Bourboule, si vous voulez tout savoir. Tout ceci est bien sûr le résultat d'un plan diabolique (ahaha, diabolique, au paradis, ahahaha) mené par sa sainteté l'archange de la justice Dominique (parfois surnommé Moudlabite). A part ça, le paradis est habité par une vingtaine d'Archange, dont le travail est de s'occuper de certains aspects du Grand Tout (Yves la connaissance, Novalis la paix et l'amour, Daniel les mouvements des plaques tectoniques, la bière et les skinheads, Laurent de la BASTON...) et un gros paquet d'anges qui n'ont rien d'autre à foutre de

leurs journées que de jouer de la lyre, de la cythare, ou autre instrument au nom improbable plein de H et de Y. Ceci explique le fait qu'ils s'emmerdent beaucoup, et c'est une des raisons pour laquelle tous veulent aller sur terre, avec, bien sur, leur FOY en le Seigneur.

Il ya aussi un paquet d'humains assis sur des nuages avec un air béat, mais pour tout dire : on s'en fout. Ils ne sont pas les protagonistes de notre magnifique histoire.

L'ENFER !!!!! (tremblez, pauvre morteeeeeels !)

Satan règne en maitre sur ce lieu.

Satan, l'ange déchu, le fils révolté, l'orgueilleux, bref, en un mot, le bad guy.

Enfin, Satan ne règne pas vraiment sur ce lieu pour l'instant. Il est actuellement sur terre, se préparant pour un super tournoi de cartes. Bien sûr, tout ceci est le résultat d'un complot diabolique (ahahaha, diabolique... euh, non, cette fois, ça marche) de son ignominie Andromalius, Prince du jugement.

Ah oui, au fait, Andromalius est le frère du gars dont on vous parlait plus haut, Dominique.

C'est louche tout ça.

L'enfer est peuplé d'une trentaine de princes démons aux attributions les plus divers (Abalam s'occupe de la folie, Baal de la BASTON, Bifrons des morts, Malphas de la discorde, Ouikka des Twin Towers...), et d'un tas de démons, qui passe la plupart de leur temps à être pas sympa du tout avec toutes les Ames humaines qui trainent, comme ça, éparpillés dans tout les coins, et à subir les coups des démons encore moins sympas qu'eux. C'est cette atmosphère de saine fraternité qui

pousse de nombreux démons à vouloir s'incarner sur terre, ainsi bien sur, qu'une volonté de répandre le mal comme la gangrène à la surface de la terre.

LA BASTON

Bon, on ne va pas vous détailler toute l'histoire, qui est de toute façon dans le livre de base et tout les suppléments (que vous allez acheter après avoir lu ce magnifique article) mais grosso-modo, voilà le principe : Un jour, l'archange Yves s'est murgé, et à eu une idée chouette : le mal. Pardon, le Mal. Et même que le Mal serait l'ennemi du Bien. Dans la foulée, Yves en profita pour inventer le Bien. Tout content qu'il était, il alla se coucher.

Ensuite, un Ange, un des favoris de Dieu, répondant au nom de Samael (après, il prit plein d'autres noms aussi joyeux que Belzébuth, Satan ou encore Lucifer) se mit à observer des petits bestiaux qui batifolaient en s'amusant beaucoup : les zêtres zumains. Il trouva quelque chose de très beau chez eux : la liberté, que n'avaient pas les anges. Mais il les trouvait aussi vachement fragile. Alors Samael alla voir Dieu, et lui exposa un super plan : et si on allait baiser des humaines pour créer une super race qui serait à la fois libre ET puissante ? et Dieu répondit non, ce qui choqua beaucoup le petit Samael, habitué à ce que l'on se soumette à tout ses petits caprices, se dit que de toute façon, Il fermerait les yeux sur ses envies, comme d'habitude. Il en profitait pour appliquer l'idée du Mal, car le jour où Yves s'était soulé, il avait écouté à la porte. Alors, avec une bande de potes, il descendit sur terre, et sauta sur toutes les humaines qui passaient, qui se calaient dessous sans broncher.

Dieu apprit la nouvelle. Il ne fut pas content du tout, et se fâcha tout rouge. Samael lui dit que si c'était comme ça, et ben il lui disait prout.

Ainsi commença la guerre au paradis, entre anges loyalistes et adeptes du plan de Samael. Par un dernier assaut, les gentils chérubins expédièrent Samael et sa bande de voyous par dessus le paradis.

Et ils se crashèrent en Enfer. Et leur nature fut changée.

Dès lors, la guerre se déroulait sur terre. A l'époque, anges et démons étaient loins d'être discrets, ils arrivaient toutes ailes dehors, et se foutaient sur la gueule à grand coup d'épées bénites et de boules de feu dans ta tronche.

Puis, Jésus, le second chouchou de Dieu, alors qu'il sortait d'un super trip plein d'éléphants roses à pois suite à une surcharge d'Afghan, se dit que ça serait cool d'aller apporter un message aux petits numains. S'ensuit l'écriture d'un bouquin plein d'incohérences et de paraboles accessibles aux plus mongoliens, qui fera malgré tout un carton. La fin de ce best-seller laissait présager, dans le futur, l'arrivée d'une apocalypse, d'une bataille entre anges et démons pour les âmes des humains.

Satan et Dieu, trouvant l'idée sympa, créèrent de nouvelles règles. Ils instituèrent ce qu'on appelle depuis le Grand Jeu, et qui dure encore aujourd'hui.

AUJOURD'HUI

Tu t'appelles Brakariel. Tu es un ange au service de l'archange Laurent, archange de l'épée. Tu es incarné dans le corps d'une victime consentante, un militaire à la retraite du nom de Bastien Voiladuboudin. Ce corps ne correspond pas vraiment à ton idéal, à savoir le grand blond aux yeux bleus, mais tu t'y fais, ainsi qu'à ce monde. Ce monde hanté par des créatures perverses dont le seul but est de faire souffrir les purs. C'est à toi de chatier les impurs. Avec les deux armes que t'as donné Dieu : une épée Bénie au tranchant surnaturel, que tu as surnommé Charlène, et un QI incroyablement bas. Tu sais que vous allez gagner. Tu sais que seul ta voie est la bonne. Les impies périront par ton épée. Et tu vas commencer par ces jeunes basanés qui osent trainer près de chez toi...

Tu t'appelles Borknarj'zkel. Tu es au service d'Andrealphus, prince du sexe. Tu t'es incarné dans le corps de Rocco Siffreddy Krügger, réalisateur de films pornos. Tes films sont les plus crades. Sperme, fouets, clous, pisse, bave, torture, humiliation, envahissent l'écran de ceux qui contemplent tes œuvres. Tu sais que chaque pellicule noircit leur

âme, les éloigne du Seigneur, ce vieux connard sénile. Et c'est tellement facile... Ton boulot te plait. Tu détruis la vie de tes acteurs, les entraînant dans une spirale de drogue, de misère, de sexe sans plaisir. Sans oublier les types qui regardent tout ça. Qui sait ? frustrés, ils commettront bien un jour un acte irréparable... Toi même, pour ton propre plaisir... allez, viens ici tite fille, c'était pour rire !

INS/MV : KESKECÉ ?

pfff... au cas où vous ne l'auriez pas compris avec les textes plus haut, c'est un jeu de rôles (vous savez au moins ce que c'est, un jeu de rôles ?) dans lequel les joueurs incarnent des anges ou des démons. Le ton de ce jeu est volontiers satirique, cynique, et plein d'humour noir. Les anges y sont ambigus, pas toujours très nets, et parfois, on ne sait pas vraiment qui fait les méchants. Car si les démons, tout naturellement, occupent des positions ayant trait à la rébellion, à la transgression, il ne faut pas oublier que les anges ne s'occupent pas tous de paix et d'amour : les forces du Bien, c'est le conformisme, les valeurs morales chiantes, des idées moyenâgeuses, pas de capote, les forces du bien affrontant l'axe du mal (©®™ Georges W. Bush JR), le très joyeux Jean-Paul II...

Attention, sous prétexte que ce jeu utilise l'humour, certaines personnes ont tendances à le caser dans les jeux de types "délire". Rien n'est moins vrai. Le background de ce jeu est cohérent, contrairement, par exemple, à Paranoïa ou Toon. L'humour est surtout là pour souligner la triste réalité. De toute façon, si ce jeu était sérieux, au sens "je ne veux pas voir un seul zygomatic se lever lors de la lecture du livre de base" il y aurait trois possibilités :

- ce serait un jeu catholique vantant les mérites de l'abstinence sexuelle, de la FOY en le vrai dieu seul et unique qu'il est partout qu'il voit tout qu'il sait tout.
- ce serait un jeu sataniste qui ne passerait son temps qu'à vanter les mérites du vice, saupoudrés de nietzscheisme.
- ce serait un jeu dââârrrrrk à la WiWo, où les démons passeraient leur temps à chouiner sur leur sort de pôvres damnés comme des caliméros.

Bref, ce jeu est suffisamment drôle tout en ne sombrant pas dans la lourdeur, et suffisamment sérieux pour permettre de nombreuses intrigues.

BEN NON, AGAD' Y'A QUE DES ANGES ET DES DÉMONS QUI SE TAPENT DESSUS, C'EST HYPER LIMITÉ COMME CONTEXTE

Et bien non !

tout d'abord, il y a les nombreuses magouilles entre archanges et princes démons. Certains ne peuvent pas se sacquer, et n'arrêtent pas de se tirer dans les pattes. Ainsi, Novalis, archange des fleurs, ne ratera jamais une occasion de faire chier Dominique. Dominique, à l'aide de son ami Joseph, archange de l'inquisition, de son côté, montera un dossier prouvant l'homosexualité de l'archange Blandine...

Enfin, ça, c'est gentillet. Mais imaginez que certains archanges et princes-démons soient frères, et qu'ils continuent encore à se voir pour organiser leurs petites magouilles... Imaginez que tous ont leurs propres ambitions, et que les plus tarés ne sont pas forcément ceux que l'on croit... Par exemple Baalberith. Baalberith est le prince des messagers, CaD qu'il s'occupe de l'administration démoniaque. Trouvez vous normal que ce mec ne nourrisse aucune ambition, qu'il se contente de suivre les ordres de Satan, alors qu'il possède le plus haut rang des enfers et que pour ses services il n'a jamais eu un seul merci ? Et comment ça se fait qu'il a réussi à perdre les dossiers des Maelificarum Daemonis, une bande de démons tellement pervers qu'on n'ose pas les faire s'incarner sur terre par peur de déclencher une nouvelle guerre mondiale ?

Et en plus de cela, il y a les événements parasites, que l'on classe sous le nom de "troisième force". Cela regroupe les voyages dans le temps, dans le monde des rêves, les sorciers qui s'éclatent à invoquer des anges et des démons, les descendants d'Adam et Eve aux pouvoirs étranges, les anges et démons renégats, les anges et les démons musulmans (un schisme s'est créé lors de la création de cette religion), les serviteurs d'autre dieux...

hein, quoi, Dieu n'est pas le seul, l'unique ? Si.

j'explique...

Pour une raison totalement ineffable, Dieu à décidé d'accorder un petit pouvoir aux humains : celui de donner corps à leurs rêves. Ho, pas des choses très puissante, mais tout de même... et que se passe-t-il lorsque des millions de personnes vénèrent Odin, Dionysos, Anubis ? et bien il y a de fortes chances pour que, quelque part sur les marches entre le paradis, la terre et l'enfer, naisse une créature du nom d'Odin/Dionysos/Anubis. Pire : si les gens croient très fort en cette entité, leur âme peut les rejoindre après la mort ! Et c'est ainsi que, en plein 21ème siècle, se ballade sur notre planète une poignée d'anciens vikings, de serviteurs des dieux celtes, que Dionysos se lance dans le trafic de drogue au niveau international...

Bref, ce jeu, qui de très loin pourrait sembler manichéen et simplet, se retrouve en fait subtil et complexe. c'est beau.

RACONTE L'HISTOIRE DE TON JEU, COMMENT IL A ÉTÉ CRÉÉ TOUT CA...

Tout d'abord, son thème. INS/MV est sorti en 89, et à l'époque, qu'aviez vous d'impertinent, de simple, de marrant ? pas grand chose. Car à l'époque, le jeu avait une touche un poil plus trash. Les descriptions des différents types de morts étaient absolument gore, les nouvelles étaient de véritables perles d'humour noir, violent, crade. De plus, il abordait tout les thèmes avec une joyeuse insouciance, tapant sur tout ce qu'on entoure d'une aura d'interdit dans d'autre jeux, entre autre le racisme. Dans combien de scénar trouve t'on de skinheads avec 1 en volonté et qui servent de chair à canon pour PJ... Au fur et à mesure, à partir d'un background très simpliste (parce qu'à la base, c'était vraiment "ange tape sur démon, démon tape sur ange") les créateurs du jeu ont rajoutés pas mal d'éléments, parfois d'ailleurs, on est en droit de se demander dans quel intérêt (par exemple, prenons l'extension berserker. Cette extension vous permettait de jouer des vikings. Comme ça, sans vraiment expliquer pourquoi c'était possible). Mais,

au fur et à mesure, par dessus tout ça a été rajouté des vrais morceaux de background, le jeu à acquis plus de cohérence. Cela n'est pas allé sans une légère perte du ton mordant, satirique du début. A tel point que les dernières extensions écrites par Croc et sa bande en devenaient parfois chiantes. Je garde notamment en mémoire la soporifique campagne "hell on wheels". Entre-temps, le jeu à connu trois éditions différentes.

Puis, il y a de cela peu de temps, le jeu fut légué à une bande de petits jeunes, composée essentiellement d'anciens membres du fanzine Bach suce Kelly. Ces derniers remirent à INS/MV des trucs qui commençaient à lui manquer : du souffle, du niac, du mordant, et un poil d'engagement politique (t'façon, c'est rien qu'un jeu de sales gauchissss' zomossessuels qui font rien qu'à vouloir détruire la frâânçe). Ces gars là abattent un travail énorme : leurs suppléments ressemblent à des bottins, avec deux trois illustrations qui se battent en duel perdues dans un flot de lettres en corps 5. A tel point que le dernier supplément, le guide de la troisième force, affiche modestement ses 1 200 000 caractères, à peu près deux fois plus que le livre de base. On est loin des anciens suppléments de 80 pages avec des grosses marges et plein de bon air frais entre les mots, avec des dessins pleine page de Var Anda... Tiens, puisque nous sommes aux illustrations, signalons que la plupart des anciens suppléments sont illustrés (magnifiquement) par Var Anda... alors que les suppléments plus récents sont... j'ose pas dire ignoble, c'est pas sympa pour ceux qui l'ont fait... bon, allez, c'est franchement moche. Si on est loin des suppléments de 80 pages etc... on est aussi loin des jolis couvertures pleines de bon gout. Pour le Daemonis Compendium, 3ème supplément à être sorti, nous avions droit à une pochette simili-cuir, avec un pentacle sobre mais de bon gout et des caractères gothiques. Maintenant, comme tout joueurs de D&D, nous, joueurs d'INS/MV, avons droit à des démons à forte poitrine ! (voir à ce sujet là couv du guide de la troisième force). De plus, l'engagement des auteurs est parfois légèrement lourd, insistant, dans le style "le fascisme c'est vilain, les nazis c'est pas bien, le capital c'est des vauriens". (Je ne remet pas en compte cet engagement, mais plutôt son utilité

réelle dans un bouquin de JDR...)

COMMENT ON Y JOUE À TON JEU ?

Soyons clair : INS/MV n'est pas un jeu à règles. En voici tout de même les principes de base.

Un personnage est défini par 6 caractéristiques (force, volonté, apparence, précision, perception, agilité) et de nombreuses compétences. Tout ceci est noté sur 3 (pour des humains) ou sur 6 (pour nos amis les anges et les démons).

Toute action demande que l'on jette un dé 666. En fait, il vous faut trois dés, différenciables rapidement (par leur taille, ou leur couleur). Le premier fera les centaines, le second les dizaines, le troisième les unités. Ainsi, si vous obtenez 1, 5 et 6, le résultat sera 156.

Pour résoudre une action, vous avez un tableau, sur lequel vous devez comparer la valeur de la compétence ou de la caractéristique utilisée à la difficulté choisie. Par exemple, si vous avez une force de 4, et que vous souhaitez soulever quelque chose de très lourd (donc difficulté : très difficile) vous voyez sur le tableau, au croisement de ses deux valeurs, 34. En fait, la valeur correspond au chiffre des centaines et des dizaines à ne pas dépasser. Le résultat des unités sert à déterminer l'ampleur de la réussite ou de l'échec. Ainsi, un jet de 546, dans le cas donné plus haut, signifie que la tentative est un échec retentissant.

À part ça, quand vous vous faites taper dessus, vous perdez des points de force, quand vous utilisez des sorts, vous perdez des points de pouvoir. Compliqué, non ?

Ah oui : quand vous faites un 666, les forces du mal interviennent en votre (dé)faveur, selon que vous êtes ange ou démon. Quand vous faites 111, c'est l'inverse. Simple, efficace, et parfois très drôle.

La création de perso est l'une des plus rapides du monde. Les persos commencent à moitié amnésiques, se souvenant juste de leur origine céleste/infernale, et du fait qu'ils sont censés obéir à leurs supérieurs. Vous avez juste à choisir un supérieur (Archange ou Prince-démon), un pouvoir, puis à tirer 3 pouvoirs aléatoirement, dans un très

large panel, ainsi qu'une limitation (défaut du personnage, comme la manie de s'arracher les ongles des doigts de pied en public, la mégalomanie, la peur des enfants, voir, pire, la loyauté !), et enfin, l'être humain dans lequel vous vous êtes incarnés. Il est conseillé de choisir quelque chose d'assez proche de votre archange : un rasta pour un serviteur de Novalis, un skinhead pour un serviteur de Daniel, un inspecteur du fisc pour un serviteur d'Andromalius. Quand à votre personnalité, elle est en grande partie déterminée par votre archange/prince démon : un démon de Baal, prince de la guerre, aura peu de chances d'être un pacifiste intellectuel, sinon, il serait au service de Morax, prince des arts...

La plupart des scénars sont structurés de la même manière que ceux de Shadowrun, c'est à dire que c'est un supérieur qui vous file une mission, sur laquelle vous devez enquêter. Vos supérieurs peuvent vous filer de l'aide, ou au contraire vous pénaliser en cas de faux pas.

CE QUI FAIT QUE CE JEU IL EST BIEN

C'est son ambiance ! Toujours teinté d'humour noir, on peut le faire tourner autour des thèmes les plus débiles (j'ai testé pour vous : le remake de Loft Story version démoniaque) ou des trucs beaucoup plus sérieux, beaucoup plus glauques (trafic de drogues, meurtres sordides, réseaux pédophiles). De plus, vous pouvez faire à peu près n'importe quoi avec ce jeu. Vous avez envie de jouer dans le passé ? Et bien, vous n'avez qu'à remonter le temps avec le Cyclotron de l'archange Jean pour revivre la bataille de Durancum et la destruction du peuple fée ! Vous voulez faire du Cthulhu ? Vous n'avez qu'à faire un tour du côté de la marche du gothic horror ! Vous voulez des conspirations corporatistes ? Les psis manipulent les plus grandes sociétés du monde ! Vous voulez de l'ésotérique ? Partez sur les traces de Jésus pour découvrir le passé des Anges et ce qui est arrivé au Graal ! Vous voulez de la baston ? Prend ta batte, chauffe tes éclairs, et rejoins moi dans ce terrain vague pour éclater du rougeaud, mon frère... Vous voulez de l'horreur ? Plongez dans la marche des cauchemars ! Vous voulez boire un



verre dans un bar sympa ? Venez faire un tour chez Régis, le troquet de Jésus !

A partir d'une idée qui pourrait, de prime abord, sembler limitée, vous avez un jeu extrêmement fourni, touffu, marrant, varié, disposant d'une gamme très large (A ce jour, 30 suppléments...) aux règles simples !

INS/MV : l'essayer, c'est l'adopter.



Bepher le gris, l'ange à la batte de base-ball.

ATTENTION : cet article contient des vrais morceaux de subjectivité. Je donne MON avis, et je n'énonce pas de vérité. A vous de voir si j'ai raison. Pour tout commentaire, insulte, menace de meurtre, dithyrambe, demande en mariage, une seule adresse : phil.lef@free.fr

Si vous souhaitez vous lancer dans l'aventure INS/MV, voici ce dont vous aurez besoin :

Livre de base : joli bouquin imprimé tête-beche, : d'un côté les démons, d'un autre les anges. A noter

que l'historique et les règles sont répétés de chaque côté, ce qui est un peu nul. En revanche, vous avez deux scénars au lieu de l'unique scénario traditionnel. 33.39 €

L'écran : 15 €

si vous souhaitez introduire la troisième force (ce que je vous conseille fortement), il existe le volumineux guide de la troisième force : 36.00 €

si vous souhaitez connaître la vie des archanges, des princes démons, leur magouilles, vous avez les deux encyclopédies spiritis : 25.80 € pour les anges et 27.29 € pour les démons.

Enfin, si vous manquez d'inspiration pour pondre des scénars, il existe le sympathique recueil de scénars Old School, 19.00 €.

Pour en savoir plus sur la gamme INS/MV : http://www.siroz.com/jeux_de_roles/ins_mv
Pour poser des questions aux réalisateurs du jeu, et avoir des news : <http://www.webzinemaker.com/instudio/>