



Tomes de Sagesse

La gamme INS/MV

samedi 29 août 2009, par [karkared](#)

INS/MV a connu quatre éditions.

La première édition, aujourd'hui épuisée, se présentait sous la forme d'une boîte contenant plusieurs livrets (un pour INS, un pour MV, et un livret de scénars). On pouvait lire sur la tranche de la boîte :

"Rejoignez les forces divines du seigneur tout puissant dans leur combat éternel contre les Armées du Malin. En tant qu'Ange, utilisez des pouvoirs, au delà de la compréhension humaine, pour contrer les machiavéliques agissements de Satan. Sauvez les innocents, réconfortez les justes, châtiez les coupables, anéantissez les parjures. Renouez avec la tradition Catholique des guerriers du Bien. Poursuivez l'oeuvre des chevaliers de l'Inquisition et des croisades et n'oubliez pas que l'heure est à l'espérance car le Christ est vainqueur."

Bon, voilà... on comprend que ça fasse bizarre la première fois pour un non-initié. "Dis Maman, ça a l'air bien ce jeu, tu me l'achètes ?"... Personnellement je trouve qu'ils avaient la santé à l'époque chez Siroz. Il va sans dire que ces propos sont à prendre avec tout le détachement rôlistique souhaité.

La deuxième édition du jeu est parue vers 93 et avait pour principal but de rassembler un peu tous les points de règles éparpillés çà et là, de faire un point exhaustif sur tous les pouvoirs existants, et autres petites choses. A noter que 8 scénarios sont proposés à la fin de ce livre. Mis à part pour les scénarios et pour la collectionnite aigüe, plus rien ne pousse à l'achat de la seconde édition.

La troisième édition, parue en 1997, se présentait sous la forme d'un livre à deux faces, une pour chaque aspect du jeu. A noter la déplorable et néanmoins drastique diminution du nombre de petites 'nouvelles' humoristico-backgroundesques qui faisaient tout le charme des deux premières éditions. Comme c'est la plus "classe" et qu'elle était illustrée par un Var Anda au sommet, elle reste très jouée.

La quatrième édition renoue avec les livrets, rassemblés dans une chemise en carton résistante. Un de système, un pour chaque Camp (la Troisième Force est éparpillée à la fin des livres). Le système est refondu avec notamment une création de personnage double : aléatoire ou sur mesure - d'où une grande variété dans les possibilités de personnages. C'est la dernière édition, le supplément On Ferme ! clôt la gamme.

Suppléments officiels

Légende :

- (a) : contient des aides de jeu
- (s) : contient des scénarios indépendants
- (c) : contient des scénarios à jouer en campagne
- (x) : contient des images de pornographie
- (q) : soutient l'UMP

- Intervention divine (a, s) : devenue une pièce de collection... Quelques points de règles assez généraux, dont l'ensemble a été repris dans les extensions ultérieures.

- Daemonis Compendium (a, s) : contient une fiche pour chacun des archanges et des princes-démons, ainsi qu'un livret de scénario. C'est également un collector.



- Ecran de jeu (1ère ed.) (a, s) : personnellement, je préfère le deuxième écran...
 - Berserker (a, s) : nos amis les Vikings.
 - Baron Samedi (a, c) : une campagne très sympa qui dévoile tout un pan du background d'INS/MV : le vaudou....
 - Mors Ultima Ratio (a, c) : effrayez vos amis avec nos univers de poche sur mesure.
 - Mindstorm (a, s) : où l'on se penche sur l'existence de quelques humains très spéciaux.
 - Il était une fois... (s) : voyage temporel et redressement de torts dans une extension "100% scénars".
 - Demonix Remix (s) : encore une flopée de scénars sympas.
 - Insh'Allah (a, s) : où l'on apprend les mystères de l'Islam et les agissements d'un certain Gaby.
 - Scriptarium Veritas (a) : compilation de tous les points de règles épars provenant des extensions les plus anciennes, et liste exhaustive de supérieurs, avec une nouvelle pour chacun d'eux. Depuis la sortie de la 3ème édition, ce supplément est inutile. Toutefois, c'était un vrai bijou en son temps.
 - Dementia Profundis (a, s) : sur le thème de la folie. A noter une bonne description de chaque type de folie et quelques mots sur la façon de jouer ce type de personnages.
 - Heaven and Hell (a, s) : très bonne extension sur la description du Paradis et de son reflet sombre.
 - Stella Inquisitorus (extension et jeu à part entière) (a, s et plus si affinités) : des Anges dans l'espace. Ce jeu n'est plus distribué. Deux extensions l'ont suivi : Strychnine IV et Stella Incognita.
 - Muchos Pesos Capharnaüm (a, "s") : de nombreuses aides de jeu très intéressantes et des révélations brûlantes...
 - Deus ex Machina (a, s) : Quelques explications sur les marches intermédiaires et les panthéons mineurs, ainsi qu'une campagne très surprenante.
 - Rigor Mortis (a, c) : une très bonne campagne qui déroutera les joueurs les plus solides.
 - Hell on Wheels (a, c) : La première extension pour INS/MV3. Une campagne sur les cavaliers de l'apocalypse, à la sauce INS.
 - Liber Angelis (a) : Les petits secrets de nos chers supérieurs.
 - Sympathy for the Devil (s) : Un recueil de scénars pour les démons.
 - Liber Dæmonicus (a) : Les secrets des créatures d'en bas. La preuve, s'il en fallait une, de la décadence des démons.
 - Habeas Corpus (a, c) : Les dossiers secrets de l'archange Dominique. Des aides de jeu sur la Troisième Force, plus une sorte de campagne.
 - New World Order (c) : Une bonne grosse campagne, par les p'tits gars d'IN Studio. Elle peut bouleverser la vie de vos PJs.
 - Encyclopedia Spirits Vol. 1 (a) : Tout, tout, tout sur les Archanges.
 - Encyclopedia Spiritis Vol. 2 (a) : Tout, tout, tout sur les Princes-Démons.
 - Old School (a, s) : Surtout des scénars, qui se veulent plus proches de la simplicité des débuts du jeu. Et une aide de jeu sur les armes.
 - Le Guide de la Troisième Force (a) : Tout pour pouvoir mettre en jeu des PNJs de la Troisième Force : psis, vikings, égyptiens, sorciers, musulmans...
 - Ecran (a, s) : Ecran pour la quatrième édition. Le scénario emmène une troupe d'Anges en Corse pour essayer d'y calmer les indépendantistes. En aide de jeu, des détails sur les serviteurs et des PNJs génériques.
 - FIRE & ice 1&2 (a, c, x) : méga-campagne qui bouleverse le monde d'INS/MV en introduisant de nouveaux acteurs dans chaque camp.
 - Sur la Terre comme au Ciel ("A", s) : décrit les activités des Anges et Démons "hors missions", des lieux où trouver repos ou appui, bref le monde au sens large.
 - Les Petites Apocalypses (a, c) : campagne sur le thème des Marches.
 - On Ferme ! (a, s, x) : supplément de clôture de la gamme.
- Note : Le second et le troisième écran ne sont pas des "extensions" à part entière. Tous les écrans contiennent un livret de scénario.
- La gamme étant close, Asmodée Editions ne distribue plus les suppléments. Il reste cependant des stocks des plus récents.
- Chose étonnante, INS/MV est un des rares jdr français à avoir eu une édition américaine, bien plus trash et mystico-prise de tête que la VF. Pourtant le



chef de collection US était un prêtre catholique irlandais. Les voies du Seigneur sont impénétrables.