

ZE PITCH

INNS

IN NOMINE SATANIS

MAGNA VERITAS

GENERATION PERDUE

LE PITCH DE CE JEU DE RÔLE

Nous sommes en 2015. Des Anges et des Démons incarnés dans des corps humains se combattent pour faire triompher le Bien ou le Mal. C'est bien, ça tient en une phrase. Un gage de succès.

« LE CHANGEMENT, C'EST MAINTENANT ! »

Alors, on va mettre les choses au point tout de suite. Cette édition n'est PAS la suite de la quatrième édition. Vous prenez donc le background de la quatrième édition, une règle, un marqueur et vous barrez tout. C'est fait ? Bien. Donc on reprend. INS/MV : Génération Perdue vous permet d'incarner un Ange ou un Démon en 2015.

Oui, le petit gros qui lève le doigt au fond ? « Qu'est-ce que je fais de mes anciennes éditions ? ». Ben rien. Tu les laisses dans ta bibliothèque, à côté de ton Bitume. Car en prime vous incarnez des Anges et des Démons qui ont tous perdu la mémoire un jour de mai 2006, lors d'un grand « reset » dont on ignore l'origine. Oui le petit gros ? « Oui mais l'ancien background ? La hiérarchie en place ? Les complots, les luttes ? ». Alors ce qui a existé a existé, ce qui veut dire que vous pouvez vous en souvenir. En reste-t-il quelque chose dans l'univers actuel ? Non, juste un souvenir. Il n'y a PLUS de hiérarchie. Les Archanges et les Princes-démons n'apparaissent plus et ne communiquent pas. Poufff ! Le grand reset a remis les compteurs à zéro : en l'absence de toute hiérarchie, seuls les plus forts ou les plus malins ont survécu. Et ceux qui meurent ne reviennent plus. Alors vaut mieux éviter de mourir.

« QUOI ENCORE ? »

« Et mon ancien perso, c'était un démon de Kobal hyper cool... ». Alors, j'ai une terrible nouvelle. Asseyez-vous. Il s'est bien battu... Mais il n'a pas survécu... Prenez votre feuille de perso. Le broyeur de papier est ici. Le recyclage, ça a du bon. Voilà. Repose en paix ancien perso.

Les Anges et les Démons que vous pouvez incarner sont les plus adaptés à survivre dans ce milieu désormais très hostile. Les clowns de Kobal, les dealers de Cox, les comptables d'Yves et les rêveurs de Blandine n'y ont pas leur place. Broyeur. Donc, vous pouvez jouer chez les Anges :

Ange de Michel, Jordi, Janus, Christophe, Laurent, Daniel, Joseph et Dominique.

Et chez les Démons :

Démon de Baal, Bifrons, Crocell, Belial, Vapula, Malthus, d'Andrealphus et Malphas.

Et les autres ? Ben soit ils sont morts, soit ils sont hyper balèzes en discrétion.

« HA LA LA, ÇA VA PAS ÊTRE FUN DITES DONC ? »

Mais si, le plaisir est là... Y'a toujours des situations étranges, des intrigues ancrées dans le quotidien avec des personnages haut en couleurs, de l'humour noir, un regard décalé et grinçant

sur notre société et ses tares. Bref, le sel d'INS/MV avec un vrai risque désormais : la hiérarchie ne viendra pas vous sortir des emmerdes dans lesquels vous vous fourrez. Et moins vous serez discret, plus vous aurez de chance de voir rameuter les méchants de l'autre bord.

« TANT QUE JE PEUX TOUJOURS CRACHER UN JET DE FLAMMES SUR TOUT CE QUI BOUGE »

Ah... J'oubliais un point important. Désormais les êtres surnaturels ont deux états. Qu'il soit Ange ou Démon, c'est un peu comme un type dans une voiture. Les deux principaux états qui vont donc nous intéresser en cours de jeu sont « sur la plage arrière » et « au volant ».

Sur la plage arrière : un Ange ou un Démon dans cet état est un peu le spectateur du film de sa vie, le petit chien en plastique qui bouge la tête lorsque la voiture prend un virage un peu sec. Le joueur incarne en fait l'être humain avec ses forces, ses faiblesses, ses connaissances et ses envies. L'être surnaturel contrôle bien évidemment son corps d'accueil mais il garde une forte propension à agir comme un humain, pour le meilleur et pour le pire. Il possède la résistance et les caractéristiques d'un être surnaturel. Ses pouvoirs de domaine ne lui sont pas accessibles (en fait, il y a des exceptions). Il ne peut utiliser que l'aura d'identification, la langue divine et les pouvoirs dépendant de ses caractéristiques.

Au volant : dans cet état, un Ange ou un Démon prend le contrôle total de la situation. Dès que l'être surnaturel passe aux commandes, il détruit le fragile équilibre qui l'unit à la psyche humaine de son hôte et redevient pleinement l'envoyé de Dieu ou de Satan sur Terre. L'Ange ou le Démon a désormais accès à tous ses pouvoirs.

Passer d'un état à l'autre dépend uniquement du bon vouloir du maître de jeu et est instantané. Mais il existe évidemment des exceptions. Par exemple, un être surnaturel qui perd au moins IPV passe immédiatement au volant. Dans le même ordre d'idée, un être surnaturel en état critique se retrouve immédiatement sur la plage arrière. En termes pratiques, la fiche d'un personnage de INS/MV est toujours double face : sur un côté sa fiche « sur la plage arrière » et de l'autre sa fiche « au volant ».

On va insister lourdement sur un point : ce n'est jamais le joueur qui décide s'il est au volant ou pas. Il peut le demander au maître de jeu, le supplier, lui offrir des bonbons mais le personnage lui-même ne peut pas le provoquer (en se blessant volontairement par exemple).

LE SYSTÈME, NAN, LE SYSTÈME

En gros, hein, comme dans tous les jeux de rôles, il y a un système pour gérer les interactions. Et oui. Donc, on y trouve des caractéristiques pour définir les personnages, des réserves pour gérer leur état de santé et l'utilisation de leurs pouvoirs.

Tout cela s'organise autour de jet de dés... Dingue non ?
On détaille un chouïa plus ?

LES CARACTÉRISTIQUES

Les personnages de INS/MV possèdent tous 5 caractéristiques (la Force, la Volonté, l'Agilité, la Perception et l'Apparence) qui permettent de gérer toutes les actions du jeu. Chaque action décisive entreprise et chaque pouvoir utilisé en cours de jeu est associé à une caractéristique. Chaque caractéristique possède une valeur comprise entre 1 et 5.

LES RÉSERVES

Une réserve, c'est un peu comme une caractéristique à la différence près qu'elle varie au cours du jeu. Chaque personnage de INS/MV possède deux réserves : les points de pouvoir et les points de vie.

LE DÉ 666

Le succès de toutes les actions de jeu que le maître de jeu décide de simuler plus précisément est déterminé à l'aide du jet d'un dé 666. Pour ce faire, le maître de jeu ou le joueur concerné lance 3 dés à 6 faces (on appelle cela un test). On prend en compte chaque dé séparément et on le compare à la caractéristique associée à l'action entreprise. Chaque dé dont le résultat est inférieur ou égal à la valeur de la caractéristique indique un succès. Si le jet de dé indique 666, Satan intervient. Si le jet de dé indique III, Dieu intervient.

LES POUVOIRS

Tous les êtres surnaturels possèdent des pouvoirs. Ces pouvoirs peuvent venir de trois sources : de leur nature même, de leurs caractéristiques particulièrement hautes et des domaines qu'ils maîtrisent.

« COMMENT JE CRÉE MON PERSO ? »

Que vous jouiez un Ange ou un Démon, il existe deux méthodes de création : normale ou rapide

Dans la méthode normale vous définissez tout : le type d'Ange ou de Démon, l'humain dont vous occupez le corps, les caractéristiques, les avantages et le défaut.
Et voilà, roule ma poule.

Avec la méthode rapide, il vous suffit de répondre aux trois questions qui suivent puis de photocopier ou de recopier l'archétype qui vous est proposé. Par exemple, pour les Anges, est-il progressiste ou intégriste ? Privilégie-t-il la violence ou le dialogue ? Est-il indépendant ou solidaire ?

Ce dont on ne vous parlera pas ici parce qu'on n'a pas le temps :

le combat, les pouvoirs, les PNJ, l'expérience...

Ce qu'on va prendre la peine de vous mentionner tout de même un peu.

Les cartes prouesses. Hormis l'obtention de différents niveaux de réussite selon la nature de votre personnage, chaque scénario comporte un certain nombre de prouesses (une demi douzaine en général) que les personnages peuvent réussir afin de gagner des cartes de récompense. Le principe de ces cartes est très simple : elles sont distribuées en fin de partie par le maître de jeu. Elles peuvent être utilisées par les joueurs qui les ont gagnées dans les parties ultérieures, sur leur personnage (ou pas), en jouant au même jeu (ou pas) et elles sont permanentes (ou pas).

Y'EN A UN PEU PLUS, J'VOUS LE LAISSE ?

Bon alors, qu'est-ce qu'il y a dans cette nouvelle édition en souscription ?

- Livre de règles de 144 pages, hard-back, avec tout le background nécessaire et indispensable. Des règles « read and play ». Pas besoin d'autre chose pour jouer jusque l'apocalypse. Et bien sûr, une pléiade de nouvelles avec des nouveaux et des anciens contributeurs du jeu. Un scénario d'intro un peu spécial où vos joueurs vont (re)découvrir INS et MV en même temps (mais chuuut).

- 3 livrets de 48 pages ; chacun tourne autour d'un scénario qui développe un des axes d'intrigue principal de cette édition. Et des aides de jeu qui vont venir épauler le MJ et lui fournir tous les éclairages, conseils, exemples et règles optionnelles nécessaires sur le sujet traité.
- Le livret 1 est un scénario INS et l'aide de jeu va concerner la création de groupe et un type de PNJ autour duquel gravite l'intrigue.
- Le livret 2 est un scénario MV et l'aide de jeu va concerner la création de scénarios à partir de faits divers et de l'utilisation des PNJ les plus puissants du jeu (anges et démons).
- Le livret 3 est un scénario INS

ET APRÈS ?

Admettons que nous vivons une uchronie (je kiffe ce terme) où INS/MV : génération perdue est un succès. Pas juste ré-évalué, hein, un vrai succès quoi. Et ben on continue. Et tant que y'aura des fans, on fera des livrets.

Et puis, on sortira d'autres jeux de rôles de Croc, tels que Bitume par exemple sur lequel on travaille déjà et qui pourrait voir le jour rapidement. Et d'autres.

« TOUT FINIT PAR UNE HISTOIRE »

Et voici une petite nouvelle pour vous mettre en bouche.

La Bifle

préquelle aux « Graines de l'espoir » par Thomas Hervet.

Cette bifle, elle porte tous mes souvenirs.

Ceux des dernières années et d'autres, plus anciens. Elle conclut un désarroi, chasse le vide qui m'habite depuis tant de temps, donne un sens à mes doutes et mes interrogations existentielles. Cette bifle, c'est ma résurrection.

Surtout, c'est un bout de chair d'environ quinze centimètres au repos, enrubanné dans un latex rose fuchsia, qui claque sur ma joue droite et envoie valdinguer ma clope. Averse éphémère de cendres incandescentes. C'est d'abord une sensation d'humidité, ensuite un bruit mat et cinglant à la fois. Les autres clients du « Anus Horribilis » poursuivent leurs activités : ils en ont vues d'autres. Ça n'est pas une bifle, aussi magnifique soit-elle, qui va les divertir des différentes explorations d'orifice qu'on pratique ici, dans ce dédale de salles et de couloirs éclairés à grand renfort de néons rouges.

« Tends la joue gauche, chuinte mon bifleur. »

Un bonhomme grand, longiligne, noué des pieds à la tête de cuir et, donc, à l'entrejambe de latex fuchsia. Il m'a forcé d'une main puissante à m'agenouiller et m'a proposé une bifle. Sans attendre de réponse, il vient de m'administrer la première.

Et tout me revient.

Ce vague à l'âme terrible, un matin, cette sensation diffuse, lourde, de n'être plus rien. Rien qu'une conque vide, dénuée de but. Ce chômage crasse, les découverts, les mômes à nourrir, les gens à inviter à leur communion – malgré tout.

Il y a aussi Pôle Emploi, et son étrange guichetière, qui me regardait avec compassion, tandis qu'elle criait sur les autres quémandeurs.

« Nous t'attendrons autant de temps que nécessaire, me murmurait-elle. »

Ce type étonnant, qui se faisait passer pour un SDF, que je voyais parfois en costume trois-pièces, sur le chemin de l'école des enfants. Dès qu'il m'apercevait, il s'arrêtait et me scrutait. À plusieurs reprises, il avait mimé de me mettre en joue et de m'exécuter. Malade.

Je me souviens de cette rouquine, jolie à croquer, en sueur, qui m'avait agrippé à la sortie d'un rade de la Goutte d'Or, alors que je commençais à sniffer de la colle. Elle m'avait parlé à toute vitesse, comme en chantant, voix de cristal et tout, paniquée.

Puis avait pris la fuite. Une voiture nous avait dépassés en trombe. Au coin de la rue, elle avait... Explosée. La Peugeot, pas la fille. La voiture de fonction d'un de mes collègues de la Croix Rouge aussi avait sauté. J'y étais embauché comme cadre logistique. J'étais sensé conduire. J'avais la grippe et 39° de fièvre.

Peu de temps après, un type m'avait agressé à la sortie de Bonsergent, pas loin de République, où nous collections des dons et des signatures. Il m'avait... Hurlé... Grincé... dessus. Une espèce de charabia immonde, affreux à l'oreille. Ce sont des inconnus qui nous ont séparés et l'ont tabassé dans une ruelle. Je croyais qu'il s'agissait d'un métalleux, un putain de hardos défoncé. Non : il portait une chasuble, cet imbécile.

Des comme ça, j'en ai des dizaines. Et plus on m'accostait pour me demander des « nouvelles du front », moins je savais quoi faire de ma vie. La Croix Rouge puis Amnesty et Médecin Sans Frontières et Sans Fric m'avaient foutus dehors. Je buvais, je sniffais. Je songeais à me pendre ou à me faire prendre.

Et là, maintenant, la bifle. La résurrection. Saint Lazare. Pas la gare, vous voyez où je veux en venir. Pourquoi ça et pas autre chose, comme mes overdoses successives ? Allez savoir, les voies du Seigneur, tout ça...

Je me revois brandissant une épée sublime, dans la nef d'une église de campagne. J'administrerais la Parole à deux fidèles d'Andromalius, tandis qu'une gamine de chez Bélial me gerbait dessus. Du feu, en plus de sa bile d'écolière bourrée. La bringe-drinking, sur la fin du Grand Jeu, c'était une plaie.

J'ai défoncé mon quota de cornus, ramené sur le Chemin un troupeau de mortels qui s'en éloignait. Pour eux, je faisais pleuvoir du pollen, des lys et des chrysanthèmes. J'organisais des messes pour saluer leur rédemption.

Chacun sa bénédiction.

Mon nom est Azraël.

« Tends la joue gauche. »

Son morceau de latex pendouille, lamentable, bien qu'un peu plus épais. Les corps caverneux se remplissent. Ma cigarette finit de se consumer, sur le sol taché. Des hommes et des femmes grognent, geignent. On se prête de la vaseline, des gels intimes. Je jaillis, mon front rencontre les côtes du bifleur, les remonte sous son thorax. Il y a un craquement sonore, un silence, plus rien. Le démon gît, suffoquant, tordu. La fermeture éclair de son masque de cuir dégorge de sang. Un adepte de l'intro-mission d'aéroport compose le 15. Mon bifleur devrait, contre plusieurs semaines de réanimation, s'en tirer.

Je fais craquer mes vertèbres, m'allume une clope, jette un œil à la clientèle en plein forage – qui jouera le puits de pétrole, qui fera l'équipe de prospecteurs ? – et avise la sortie.

C'est la première fois de ma vie qu'on me bifle.

Et j'ose croire que c'est la dernière.

INVS
IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS