



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > In nomine Satanis / Magna veritas > Suppléments > **Le guide de la troisième force**

Le guide de la troisième force

mercredi 4 novembre 2009, par [Beph'](#)

AAaaaaaaahhh... Depuis le temps qu'on l'attendait celui-là !

En effet, ce supplément était déjà annoncé en 97, lors de la sortie de la troisième édition. Cela a d'ailleurs donné lieu à quelques phrases hilarantes dans d'autres suppléments, comme : bientôt, le guide de la troisième force (en 98, mhuhahaha), ou, plus récemment : février 2002 : l'alternative arrive (ahahaha, je l'ai eu le jour de sa sortie, en juin).

Enfin, ne boudons pas notre plaisir ! (Comme l'a dit un personnage tristement célèbre, un jour de pluie...)

Car ce supplément tient ses promesses.

ATTENTION : *cette critique contient des gros morceaux de SPOILERS. Si vous êtes joueur, il vous est fortement déconseillé de lire cette critique.*



Tout d'abord, voyons l'aspect le plus superficiel de ce pavé. 250 pages (soit une quarantaine de plus que le livre de base), pour 36 Euros (soit 3 de plus que le livre de base). Une couverture de très mauvais goût, digne de Donjons & Dragons (arf... femme nue !) et une solidité contestable. Tenez bien le livre par la tranche, et ne l'ouvrez pas en grand : de nombreuses victimes ont vu leurs pages partir se balader, comme ça, sans demander la permission... Les fonds ont des motifs "ésotériques", un peu à la Nephilim, mais en plus sombre. Sachant que la plupart des textes sont écrits en corps 5, vous allez vous ruiner les yeux... Enfin, au moins, vous avez de la quantité. Les illustrations sont... hideuses. Et heureusement peu nombreuses. Les seules qui m'ont plu sont celles de Sébastien

Cocheteux, qui introduisent chaque chapitre. Enfin, le nombre de caractères est, d'après les auteurs, 1 200 000, soit plus de deux fois le livre de base. Bref, de ce point de vue-là, vous ne serez pas volés.

Ce livre est constitué de plusieurs chapitres. Survolons-les avant de donner un avis général.

LES MARCHES INTERMÉDIAIRES 32 pages

On ne peut pas parler de la troisième force sans parler des marches intermédiaires, puisque la plupart des troisièmes forces en viennent. Nous avons ici droit à un grand nombre de précisions sur le fonctionnement des marches, sur la marche des rêves et des cauchemars, sur le gothic horror, le purgatoire, faërie, ce qui arrive à un ange/démon quand il meurt, chez Régis, l'escalier, le jardin, j'en passe et des moins fraîches. Le tout est plutôt agréable à lire, et bourré de petites infos. Quelques petites révélations en vrac ? Allez, quelques révélations en vrac : la révolte gronde à nouveau dans le gothic horror, quelques mecs s'amusent à organiser des résurrections au purgatoire, un nouveau dragon va naître...

BERSERKER 26 pages

Nos amis les poilus. Les vikings sont une troisième force relativement vivace (surtout si on les compare aux autres troisièmes forces de type "divines"), et assez intéressante. Ce chapitre est très orienté jeu "pur", avec des conseils d'interprétation, des règles (tiens, puisqu'on en parle, la magie viking a été revue de fond en comble), ce que pensent les vikings de telle ou telle chose, les fiches des supérieurs... C'est très complet et assez sympa, malgré un petit manque d'historique. On en apprend plus sur la situation actuelle des vikings



que sur leur passé. Notez, ce n'est pas un mal...

LE PANTHÉON ÉGYPTIEN 12 pages

Pour le Panthéon égyptien, c'est pas la joie. Très affaibli, avec d'un côté Alain qui s'acharne à le réduire en charpie, de l'autre Bifrons qui les infiltre, et la sortie de "le roi scorpion"... Tout comme le panthéon gréco-romain, son utilité n'est pas très évidente : à part l'implication d'Isis et d'Osiris dans les mouvements anti-mondialisation, et les problèmes de Bifrons, il n'y a pas grand chose à en faire : le panthéon égyptien est moribond et discret. A moins que votre équipe ne soit constituée que d'anges d'Alain et d'Ange...

LE PANTHÉON GRECO-ROMAIN 14 pages

Le panthéon gréco-romain est très, très faible. Ceci est dû en grande partie à son transfert de la civilisation grecque à la civilisation romaine. Seul Héraclès (investi dans la technologie) et Dionysos (qui a un furieux air de Nisroch) ont une influence un tant soit peu visible... Vous avez aussi Héphaïstos, qui se prend le chou avec Gaziél, et Athéna en prof de math... Cependant, la vision qui est donnée de ce panthéon est intéressante, et un passage sur leur marche pourrait se révéler amusant.

LE PANTHÉON CELTE 16 pages

Pour moi, ce panthéon est le plus intéressant des quatre. C'est le plus coloré, celui à l'historique le plus intéressant, le plus marrant (arf, le mec qui se déplace uniquement à dos de vierge... j'adore !), celui qui fournit le plus de petits détails... De plus, il est lié à une campagne fort sympathique : Deus Ex Machina.

Je ne pourrais pas l'affirmer, mais d'après des personnes plus érudites que moi, cette partie contiendrait quelques bêtises, car il mêle allégrement tous les types de celtes (Gaulois et Irlandais...). D'après les auteurs, cela relève d'une volonté de mêler tout les aspects de cultures proches. Pourquoi pas, cela se tient par rapport au traitement des marches (celles qui sont proches ont tendance à se rassembler)

LE MONOTHÉISME POUR LES NULS 20 pages

Révissez votre histoire avec INS/MV. L'histoire du monothéisme, expliquée du point de vue du Grand Jeu. Avec l'explication de pourquoi telle ou telle chose a été faite, pourquoi les Juifs n'ont pas leurs archanges comme les Musulmans, à quel point l'église catholique, anglicane, orthodoxe, scientologue, est impliquée dans le Grand Jeu, ce qu'est devenu le Graal et la lance de Longinus, pourquoi les kabbalistes sont tellement branchés mysticisme... Un très bon chapitre, qui donne énormément de précisions sur un aspect pourtant très important du monde d'INS/MV et trop souvent mis de côté : la religion.

INSH ALLAH 36 pages

Le plus gros chapitre de ce guide. Le plus exhaustif. Vous avez là TOUT sur les Musulmans. Et leur histoire, leurs conditions politiques, sont très loin d'être négligées. Ce chapitre vous donne toutes les clés pour jouer des anges et des démons musulmans. L'auteur du chapitre en profite pour exposer ses points de vue, et des propos un peu violents à l'encontre du gouvernement Israéliens ont d'ailleurs valu à In studio leur première lettre d'insulte. Enfin, au moins, on voit que l'auteur connaît bien son sujet.

MINDSTORM 22 pages

Nos copains les preneurs de tête sont de sacrés marrants. Descendants d'Adam et Eve. Leur histoire complète (enfin), leurs organisations, les trusts qu'ils manipulent, leur volonté de détruire le grand jeu, ce qui est arrivé à Seth. Plutôt correct, même si le fait que les psys manipulent toutes les plus grosses entreprises du monde me semble un peu gros.

RENEGADES OF FUNK 16 pages

J'aime beaucoup les renégats. Ils apportent un peu d'humanité chez ces psychopathes que sont les anges et les démons. Le sujet est très large, et ce chapitre parle un peu de tout : ce qu'est devenu le bureau, Catherine, comment devenir renégat, que l'on soit ange, démon, voire

viking/celte/égyptien/gréco-romain, les francs tireurs, la maison (bonne nouvelle pour ceux qui trouvaient les "highlanders" totalement déplacés : ils sont tous morts ! Il ne peut en rester qu'aucun), la terre creuse (avec cette révélation pas cool du tout : Georges et Bélial en font partie). Un chapitre complet, (comme les autres), utile, qui devrait vous donner un petit paquet d'idées.

LES SORCIERS 24 pages

Alors là, c'est la honte : pour l'historique, les petits gars d'in studio se sont contentés de faire un copier/coller de celui qui est disponible dans New World Order. A leur décharge, cet historique était déjà assez complet. En plus de ça, ils ont oublié de mettre le vrai nom des princes/archanges ! A part ça, vous avez surtout des règles, et pas mal de révélations concernant Hornet et Bifrons. Ce sont d'ailleurs ces révélations qui donnent du goût à ce chapitre, qui sinon serait assez chiant (oui, j'ai du mal à digérer le coup du copier/coller...)

LE VAUDOU 14 pages

Leur histoire, les différents lowas, les pouvoirs, et c'est tout. Ce chapitre est assez court, mais cependant expose tout ce qui est nécessaire. J'aurais aimé en savoir plus sur la vie quotidienne des vaudous... encore que... la mère d'un de mes amis pratique la sorcellerie réunionnaise, et cela n'influe pas tellement sur son mode de vie... Tout juste si on se demande si le poulet qu'elle vous file à manger n'en est pas à sa seconde utilisation.

LE TEMPS 10 pages

Et comment ça marche les voyages dans le temps ? et comment y fait, le continuum spatio-temporel ? Et Jenklod van Damn ? Est ce que je peux ramener une tronçonneuse au moyen âge ? Ce chapitre est assez court, car il n'aborde, finalement, que l'aspect "technique" du voyage dans le temps, plutôt que ses applications (c'est-à-dire qu'on ne vous dira pas ce que vous pouvez faire d'un voyage à la préhistoire). Mais en fait, il aborde tous les problèmes possibles (et si j'ouvre la porte de la machine pendant le voyage, qu'est-ce qu'il se passe ?). Avec en plus quelques trucs concernant le temps

du rêve des aborigènes.

Rajoutons que chaque chapitre est ouvert par une nouvelle, les règles appropriées, et que l'on trouve quelques encarts savoureux de : "le petit Satan illustré", reprenant le concept introduit dans old school : les expressions, les mots, le vocabulaire spécifique aux anges et aux démons. J'aime beaucoup

"celui-qui-construit-des-chateaux-de-cartes-sur-le-seuil", qui désigne toute créature onirico-bordélique, genre Jack l'éventreur dans Deus Ex Machina.

Je vous rappelle, si vous trouvez le nombre de pages/chapitres risible, que c'est vraiment écrit tout petit petit, avec peu d'illustrations. Mais de fait, vous aurez plus d'infos que dans les extensions originelles.

Le tout est bien écrit, et l'on retrouve le ton d'in studio : mordant, marrant, sympa, ironique. Ca se laisse facilement lire, même si de loin on dirait un bottin téléphonique.

Alors, faut-il l'acheter ? OUI car même si j'ai émis pas mal de réserves plus haut, je vous rappelle :

- que je suis d'une incroyable mauvaise foi.
- que j'ai tendance à relever les défauts plutôt que les qualités.

Ce supplément est exhaustif. Il développe TOUTES les troisièmes forces déjà existantes, en rajoute par rapport à ce qui a déjà été dit, donne des idées intéressantes, se paie le luxe de rajouter deux petites troisièmes forces (égyptiens et gréco-romains), fait un inventaire de tout ce qui a été dit... Ce supplément rend presque inutile la moitié de la gamme !

J'exagère, mais ce n'est pas loin d'être vrai. Vous débutez à INS/MV, eh bien, vous avez un tas de nouveau trucs à inclure, et la troisième force deviendra vraiment jouable, en faisant autre chose qu'un élément du background dont il n'est question que dans des suppléments aujourd'hui disparus. Vous êtes un vieux briscard, vous avez tous les suppléments ? Eh bien, vous en apprendrez encore plus, sautant de nouveautés en révélations et en mises à jour.



Bref, vous avez là un bouquin agréable à lire, et il vous faudra jouer un bon paquet d'année pour en épuiser les réserves...

Le guide de la troisième force c'est bon, mangez-en !



Beph', l'ange musulman renégat d'origine égyptienne incarné dans le corps d'un psi et bossant en sous-mains pour les vikings.

Supplément pour la 3ème édition d'INS/MV, écrit par In Studio et distribué par Siroz, 36€, 250 pages, couverture souple, N&B, pages thermocollées (donc : pas solide)

les auteurs :

- Les marches intermédiaires CFC
- Les voyages dans le temps P. Tromeur
- Le panthéon égyptien Ln2
- Le panthéon gréco-romain L. Henry
- Le panthéon celte P. Tromeur
- Le panthéon viking Riva
- Le panthéon vaudou Lex Major
- Le monothéisme L. Henry
- L'Islam CFC
- Les psioniques CFC
- Les sorciers Riva + Thomas B + Léo
- Les renégats CFC