

Petit Bouddha deviendra grand

Un scénario pour In Nomine Satanis / Magna Veritas / Mindstorm v1.0 par

Mathias Twardowski

Parution dans Plasma n°6 (juillet / août 1991)

Illustration par **Var Anda** et **Stéphane Bô**

Numérisation par **Fervalaka** avec l'aimable autorisation de **Croc**



Une petite avant-première ne faisant jamais de mal, voici en exclusivité, un scénario pour la prochaine extension pour In Nomine Satanis / Magna Veritas, où il est question de psioniques. Les règles sur ces charmantes bêtes étant particulièrement longues (elles occupent les trois quarts du livret de *Mindstorm*) nous n'avons pu les publier ici, même en version allégée. Vous êtes donc priés de vous reporter à Mindstorm pour pouvoir pleinement profiter de ce scénario.

Avant-propos

Ce scénario est jouable aussi bien par des Anges que par des Démons ou des preneurs de têtes. Il s'agit d'une enquête révélant un complot qui bien que n'étant pas judéo-maçonnique n'en est pas moins dangereux.

Les joueurs vont découvrir un groupuscule mondial, infiltré au plus haut niveau politique : la Soka Gakkai. Dur élément que celui de la politique, car les joueurs devront affronter un ennemi qui cette fois ne cherche pas à se cacher et dont l'existence est bel et bien reconnue par tous : la terrible DGSE, plus connue sous le nom de « la piscine », à savoir les services d'espionnage français. Face à ce terrible ennemi, les joueurs devront redoubler de vigilance et de discrétion, et savoir s'arrêter à temps avant qu'une irréparable catastrophe n'arrive. L'intérêt principal de ce scénario réside en effet dans l'ambiance de paranoïa latente qui transpire à grosses gouttes de l'intrigue.

La Soka Gakkai

Créé en 1920 au Japon, la Soka Gakkai est une secte bouddhiste extrêmement soft, qui se présente plus comme une sorte de philosophie yoga que comme une secte à proprement parlé. Dirigée par des gens très intelligents et cultivés, la Soka Gakkai remporte tout de suite un grand succès auprès des intellectuels et des scientifiques. La création du Komeito comme parti politique contrôlé par la Soka ouvre les portes du pouvoir à la secte, puisque celui-ci devient la troisième force politique du pays du soleil levant.

La secte regroupe à l'heure actuelle 11 millions de fidèles dont 7 millions rien qu'au Japon. Ce qui fait sa puissance tient dans le fait que sa philosophie vraiment simple et tolérante plaît beaucoup aux hommes politiques et aux scientifiques de haut niveau, pour qui elle est spécialement conçue. À travers le monde, elle s'est infiltrée dans les plus hauts niveaux de la finance, de la politique et de la recherche, et contrôle le trust Mitsubishi.

La Soka Gakkai est, vous l'avez compris, la branche religieuse et surtout la couverture officielle d'un des plus puissants groupes de preneurs de têtes du monde, les Boddhidarhmas, basés au Japon. Elle sert de paravent aux

Boddhidarhmas et leur permet surtout, grâce aux exercices spéciaux de relaxation et de yoga, de détecter les preneurs de têtes latents ou potentiels et ainsi de pouvoir les recruter.

La philosophie secrète de la Soka Gakkai est en effet que les psioniques sont des Homo Superior qui se doivent de gouverner le monde afin d'assurer le bonheur à l'univers, surtout leur bonheur. Pour apporter leur paradis terrestre à l'humanité, ils pensent que le meilleur moyen d'y arriver est de devenir les maîtres du monde. C'est pourquoi la secte a des appuis dans les milieux politiques, financiers et scientifiques de tous les pays dignes d'intérêt.

La Soka Gakkai est une secte ouverte à tous, tant qu'ils sont influents, importants ou ont d'une manière ou d'une autre un quelconque pouvoir. Ce n'est donc pas une secte prosélyte comme la secte Moon ou les Témoins de Jéhovah, mais elle reste quand même relativement accessible au commun des mortels. Les membres y sont très doucement pris en main, et progressivement endoctrinés dans la secte, même si cet endoctrinement n'est qu'un mode de pensée assez lâche.

Les membres se considèrent en fait comme des frères et cherchent donc à s'entraider comme le font beaucoup d'associations ou de confréries de par le monde. Néanmoins, le fait que tous les frères soient des gens puissants et influents rend cette secte particulièrement dangereuse. Les exercices de relaxation qui sont proposés dans les centres de rencontre permettent de détecter discrètement les psioniques latents ou débutants, activité extrêmement importante de la secte. Tout psionique est pris en main par d'autres preneurs de têtes qui lui font faire un véritable lavage de cerveau afin qu'il rejoigne la société secrète que masque la secte, les Boddhidarhmas. Seuls les psioniques deviennent membres de cette société, et ceux sont eux qui font office de cadres dans la Soka Gakkai.

Leur quête de puissance sans cesse inassouvie, passe par une nouvelle phase, décidée par le grand maître, Ikeda. Pour lui, l'ultime puissance passe par la détention de la plus fabuleuse des armes, l'arme atomique. La Soka Gakkai a donc mis au point un plan machiavélique pour parvenir à son but. Elle compte recruter subtilement les ingénieurs de Saclay et après les avoir consciencieusement endoctrinés leur demander d'emprunter certains secrets d'État. C'est sur certains écueils de ce plan que vont buter nos sympathiques joueurs.

L'intrigue petit budget

Dévoiler le plan de la Soka Gakkai demanderait une extension entière, aussi nous n'allons dévoiler que les éléments indispensables à ce scénario.

La Soka Gakkai a ouvert trois centres de méditation et de rencontre afin d'accueillir et de recruter de nouveaux membres. Ces établissements sont en fait des sortes de clubs à peine mystiques, où la religion n'y a pas une place prépondérante, un peu à la manière des clubs anglais ou des Loges Maçonniques

du Grand Orient. Ces trois centres ont été ouverts respectivement à Sceaux, à Verrieres-le-Buisson et à Bièvres, à peu de distance les uns des autres. Or, coïncidence suprême, ces trois centres enserment géographiquement une région très sensible de la région parisienne, puisque dans ce périmètre se trouvent 40% du potentiel de la recherche française et 60% des grandes écoles de l'hexagone. De plus, comme si cela ne suffisait pas, ils sont à proximité des centres de recherche nucléaire de Saclay, points sensibles de la défense nationale.

La Soka recrute ses membres dans cette région afin de débaucher de futurs dirigeants d'entreprises, des chercheurs très bien placés ou des politiciens et asseoir ainsi son pouvoir en France. Ses efforts de recrutement se tournent principalement vers les chercheurs atomistes, pour la raison spécifique décrite plus avant. Elle compte maintenant 14 membres dans le centre de Saclay, dont le directeur du centre, Hubert Virago. Ce dernier est un psionique récemment révélé, dont les pouvoirs l'ont amené à croire à la doctrine secrète de la Soka Gakkai, à savoir que l'Homo Superior se doit de gouverner le monde. Il est responsable du projet Saclay, mais ne connaît pas, loin s'en faut, toutes les subtilités et les secrets de la Soka Gakkai, et ignore même l'existence des Boddhidarhmas. Son travail consiste à obtenir la participation d'ingénieurs et de responsables du centre sous couvert de la Soka, et leur faire construire des bombes atomiques en secret. Au jour d'aujourd'hui, la première bombe atomique est quasiment achevée dans les sous-sols de la Soka Gakkai de Sceaux, et d'autres sont déjà en chantier.

Un des membres de cette secte nous intéresse particulièrement, puisqu'il est en quelque sorte le héros, ou plutôt l'antihéros, de cette tragique aventure. Norbert Leroyau, c'est son nom, est un jeune diplômé de Supélec, une grande école près de Sceaux, et est employé depuis un an par le CEA, ou Commissariat à l'Énergie Atomique. Il a été contacté il y a six mois par la Soka et l'a rejoint presque aussitôt, étant très faible de caractère. Il n'est pas un membre particulièrement important ni de la Soka, ni du CEA, mais c'est par lui que l'affaire arrive. Complexé jusqu'au dernier degré, Norbert a une sexualité à problèmes (pour rester poli, quelqu'un de vulgaire n'hésiterait pas, et nous nous élevons contre ces pratiques insupportables, à le traiter de petit pédé vicieux). Son physique et son inexpérience l'obligent à avoir recours à des professionnels, dont le Bois de Boulogne abonde. Adeptes des Brésiliens depuis le début de ses études supérieures, Norbert a trouvé dans un de ces professionnels un ami, un confident, qui l'aide et le soutient moralement. Pedro Arpentez écoute les confessions, les angoisses et les problèmes de son client favori et lui remonte le moral en même temps qu'il l'encule. Le problème dans toute cette histoire, que nous n'hésiterons pas à qualifier de sexuelle, car tout ce qui est romantique nous dégoûte, c'est que Pedro travaille comme informateur pour les Anges/Démons/preneurs de têtes (rayez les groupes inutiles dont vos joueurs ne font pas partie) à qui il fournit les confessions de bon nombre d'industriels, de politiciens, d'artistes, dont la vie dissolue les amène au bois.

La Soka ayant transformé sa vie en lui donnant un but et une morale Norbert veut faire participer la personne qui lui est le plus chère, « sa bonne » Pedro. Il lui parle et reparle donc de la Soka, pour la faire entrer dans la secte. Son enthousiasme est tel que Pedro commence à soupçonner la Soka d'être un tant soit peu dangereuse surtout qu'il sait très bien que Norbert est habilité « secret défense » et que nombre de ses camarades de secte le sont aussi.

Il prévient donc ses supérieurs de toute l'histoire. Ceux-ci ne font pas très confiance aux divagations d'un pédé (appelons les choses par leur nom) sur le retour dont les renseignements sont rarement d'une importance délirante. Néanmoins, afin de

ne vexer personne et d'emmerder quelques chieurs, il a été décidé d'enquêter, au cas où. Les joueurs ont été choisis par une personne qui ne les porte pas dans son cœur afin d'effectuer cette trépidante mission. Elle doit leur être présentée comme une sorte de punition, en raison du forage de la mission précédente (ne me dites pas que vos joueurs ne foient jamais) ou parce qu'un collègue qu'ils ont humilié ou vexé il y a de cela bien longtemps (ne me dites pas non plus qu'ils n'ont jamais insulté un de leurs collègues) a atteint une poste de responsabilité et en voyant arriver cette superbe mission de merde n'a pas hésité à appliquer le vieil adage « la vengeance est un plat qui se mange froid ». Vos joueurs vont donc se retrouver avec une tâche particulièrement ingrate sur les bras, mais qui se révélera bien plus importante que prévue.

Le début

Les joueurs sont contactés comme à leur habitude par leur préposé aux missions, qui contrairement à d'habitude, ne leur confie pas lui-même la mission. Il est désolé et contrit, mais c'est une personne plus haut placée qui doit les briefer. L'adresse et l'heure du rendez-vous en poche, les joueurs s'y rendent d'un pas traînant, l'esprit embrumé par une sorte d'intuition sur cette nouvelle embrouille.

La personne qu'ils ont humiliée ou juste emmerdée dans une aventure antérieure, les attend, un grand sourire ironique lui barrant sa grande gueule de pousse-cailloux besogneux et arriviste.

Il est vibrant et suintant d'hypocrisie et de mesquinerie à peine dissimulée, masquée par un voile d'humour franchouillard néo-branché à la Michel Leeb. Sa joie de revoir les joueurs et de travailler avec eux fait plaisir à voir, et il décrit la mission comme un modèle du genre, extrêmement périlleuse, mais dont l'intérêt est absolument primordial pour l'organisation des joueurs. Suit la description de ladite mission, au cours de laquelle il a bien du mal à se retenir de rire.

« Un de nos informateurs, du nom de Pedro Argentez et dont la compétence ne peut être mise en doute, nous a renseigné sur les agissements assez particuliers d'un groupuscule assez mystérieux dont les agissements sornois et obscurs nous semblent menacer l'équilibre de la planète. L'autre côté est dans le coup, c'est sûr, et pas à petite échelle. Vous allez donc enquêter sur un des membres les plus hauts placés de leur organisation, le terrible Norbert Leroyau. Vous devez me remettre un dossier complet sur cet individu et surtout sur la terrifiante organisation qu'il dirige, la Soka Gakkai, et ce dans les meilleurs délais. Au plus tard une semaine. Voilà gentlemen, et bonne chance ! Le monde entier vous regarde. En raison de la puissance des adversaires, il vous est impérativement demandé de ne pas agir sauf en cas de légitime défense absolue. Ne nous décevez pas, car étant donné l'importance extrême et quasi apocalyptique de la mission, tout échec serait par conséquent absolument catastrophique, surtout pour vous. Sur ce, au revoir. »

Il les raccompagne alors à la porte de son bureau et demande à sa secrétaire de leur passer le dossier Pedro. Celle-ci s'exécute non sans émettre un goussement de dinde maquillée, et leur tend une pochette rose fluo. Les joueurs y trouveront une photo de Pedro (maquillée) ainsi que son adresse, accompagné par une photo de Norbert Leroyau avec son nom et de ses coordonnées (7 rue des boulets, Massy). Les joueurs sont ensuite raccompagnés à la porte du bâtiment et sont alors libres de mener l'enquête comme ils l'entendent.

L'endroit exact où le rendez-vous a lieu dépend bien sûr du camp auquel appartiennent vos joueurs. Voici quelques petites suggestions pour les maîtres de jeu en manque d'imagination.

Pour Magna Veritas, la société de gardiennage et de transport de fond Briks, pour In Nomine Satanis, le cabinet d'avocat Durieux et pour les psioniques, un des bureaux de leur trust. Le but de cette petite entrevue est bien sûr d'introduire les joueurs dans l'aventure, mais aussi de bien leur faire croire que tout cela n'est qu'une vaste fumisterie glauque dont ils sont les bien involontaires et pitoyables pigeons. Leur contact doit donc afficher de manière évidente son mépris pour les joueurs et la mission, tout en leur faisant bien comprendre qu'ils n'ont pas intérêt à merder, car officiellement c'est une mission comme une autre avec Pouvoir et surtout Limitation à la clé.

Pedro Argentez

Grâce aux substantiels revenus que lui procurent ses activités nocturnes, Pedro habite un très bel appartement du 17^{ème} arrondissement, où son apparence et ses moeurs lui valent quelques petits problèmes de voisinage. Ses voisins proches et lointains l'appellent Thérèse d'un ton méprisant, quand ils ne le sifflent pas, et sont tout à fait prêt à renseigner qui que ce soit sur Pedro, surtout si les joueurs ont l'air de flics. Mis à part les nombreux ragots qui courent sur Pedro (notamment une sordide histoire de branlette dans un manteau de fourrure) les voisins connaissent tout son emploi du temps par coeur. Il travaille de 22h à 6h et dort jusqu'à 3-4h de l'après-midi. Il ne sort que pour faire ses courses et promener sa crotte (c'est ainsi que les voisins surnomment la boule de poil vaguement canine qui passe son temps à pousser des râles de tuberculeux anémique entrecoupés de défécations intempêtes), mais reçoit beaucoup d'hommes étranges à l'aspect louche. Il s'agit en fait des membres du camp des joueurs venant aux renseignements.



Pedro n'est donc joignable que dans la journée, et n'est debout qu'après 4h. Il sera enchanté de recevoir des gens de son camp, car il reçoit bien peu de monde et se sent seul, d'où la présence de Pépette son chien qui lui remonte le moral en même temps qu'il lui lèche la bite après qu'il se la soit enduite de miel (sexualité à problèmes quand tu nous tiens). Il recevra

donc les joueurs avec une classe et un tact peu commun de nos jours, et utilisera à fond les divers avantages et aménagements de son très bel intérieur. Questionné sur Norbert, sa mine deviendra blême de façon subite (oups !). Étant très proche de Norbert, et pas seulement parce qu'il l'encule, il est très inquiet pour son ami et prend cette affaire très à coeur. Il cherchera par tous les moyens à convaincre les joueurs de sauver son Nono, et de ne pas lui faire du mal. Au milieu de toutes ses supplications et demandes, les joueurs auront bien du mal à distinguer les renseignements sur l'affaire.

Voici tous les renseignements que connaît Pedro et que tout maître de jeu ne jouant pas à TORG se fera un plaisir de distiller aux joueurs, savamment dilués dans un fatras de role-playing intense:

- Il connaît Norbert depuis son entrée en Mathématiques Supérieures, il y a 7 ans de cela. C'est un grand timide complexé qu'il apprécie énormément et avec lequel il a des rapports très privilégiés.

- Depuis six mois il a beaucoup changé, et semble totalement obsédé par sa découverte philosophique. Il s'est en effet converti à une sorte de bouddhisme qui fait extrêmement peur à Pedro. Cette secte l'a transformé, l'a rendu plus dur, plus méchant, et il craint qu'il ne le manipule et le pousse à faire des bêtises. C'est pour cela qu'il a contacté ses supérieurs.

- La secte semble faire beaucoup d'efforts pour recruter des intellectuels, mais seulement des intellectuels, et c'est de son plein gré que Norbert essaye de convertir Pedro.

Norbert Leroyau

Transcendé par son expérience mystique, Norbert est maintenant heureux, bêtement heureux diraient certains. Il passe son temps entre son travail au CEA et les séances de yoga et de concertation du centre Soka Gakkai de Sceaux. Son appartement est donc passablement inoccupé et les joueurs n'auront aucun mal à le fouiller, surtout qu'il n'est pas particulièrement précautionneux pour ce qui est de la sécurité. Il est d'abord très facile depuis son entrée dans la secte, et s'est découvert une vocation de missionnaire de la Soka Gakkai, et ce malgré les protestations de la secte quant au manque de discernement qu'il a en sélectionnant ses cibles. Au lieu de ne choisir que des intellectuels, il s'obstine à parler de la secte à toutes les personnes qu'il apprécie, et qui sont pour le moment en nombre restreint. Malheureusement, son ouverture d'esprit va de pair avec une normalisation de ses relations sociales, et il trouve de plus en plus de gens sympathiques. Si les joueurs l'écoutent, ne le brusquent pas et semblent s'intéresser à lui, il leur expliquera tout ce qu'il sait sur la Soka, et heureusement pour cette dernière, cela ne représente pas grand-chose.

Il connaît juste l'adresse du centre de Sceaux, les noms des 13 autres membres de la Soka Gakkai du centre, à savoir Hubert Virago*, Michel Pelchiste*, Pierre Rasman*, Jean Glicou, André Fibule, Raymond Couinand*, Raoul Syllice, Stéphane Gaudiche*, Marthe Clopin*, Myamoto Akedai*, Serge Phinase, Prosper Leglinou, Thérèse Kibaise, et celui du député de l'Essonne, Michel Pelcha, figure emblématique de la Soka Gakkai en France.

Il peut aussi disserter longuement sur les valeurs curatives, apaisantes et mystiques de la Soka Gakkai et de l'enseignement du Bouddha. Le maître de jeu devra mettre toute sa verve afin de bien retransmettre toute la passion et l'enthousiasme de Norbert quant à la Soka Gakkai. Nul n'est besoin d'être particulièrement précis quant aux différentes cérémonies et services de la secte, il suffit que cela paraisse

crédible pour que cela soit véridique. Si on vous racontait toutes les conneries que les cathos font à la messe vous ne le croiriez pas, non ? Alors laissez libre court à votre imagination.



Comme pour Pedro, les joueurs n'auront a priori aucun mal à faire parler Norbert, le seul problème qu'ils vont rencontrer est justement de le faire taire et surtout d'extirper les renseignements intéressants du flot intarissable de conneries édifiantes que les deux PNJ sortent à la seconde.

Cela demandera un travail de role-playing important, mais c'est ce qui fait la différence entre un maître d'In Nomine Satanis/Magna Veritas et un maître de TORG.

Norbert proposera aux joueurs de venir assister à une séance de rencontre au centre de Sceaux, si et seulement si les joueurs lui semblent sympathiques. Ils devraient se jeter dessus telle la vérole sur le bas clergé breton, car c'est une occasion rêvée d'enquêter discrètement sur la Soka. Si cela arrive voir *Le centre de rencontre de la Soka Gakkai*.

Le centre d'essai nucléaire de Saclay

La sécurité dans le centre est, en raison des secrets défense qui y sont entreposés, extrêmement serrée. D'autant plus qu'en raison d'un rapport des renseignements généraux sur la Soka Gakkai, les terribles services secrets français espionnent particulièrement tout ce qui a trait à la secte.

Les joueurs, si jamais ils mettent leur nez dans les affaires du centre, seront donc immédiatement repérés.

Pour de plus amples renseignements sur les agissements de nos James Bond nationaux, reportez-vous au paragraphe *La piscine*.

L'accès au centre est réservé aux scientifiques ou éventuellement à des politiciens ou militaires. Les joueurs, à moins d'avoir un contact extrêmement bien placé, ne pourront pas, même avec l'accord de Norbert, pénétrer dans le centre légalement. Leurs seuls moyens sont de pénétrer de force ce qui est particulièrement intelligent, de pénétrer discrètement la

nuite, ce qui est à peine moins con, ou bien de demander l'autorisation à Hubert Virago, ce qui est difficile, mais censé (on ne peut pas tout avoir). Hubert refuse de voir qui que ce soit lorsqu'il est à son travail au centre, mais est toujours prêt à recevoir qui que ce soit qui l'approche au centre de rencontre de la Soka.

Le centre en lui-même ne révèle presque rien d'intéressant et constitue même une perte de temps, voire un piège pour les joueurs. La seule chose qu'ils peuvent vraisemblablement en retirer est de se faire repérer par la piscine. Si jamais ils assurent comme une Panzer Division, ils pourront trouver dans le bureau de Hubert, des dossiers particulièrement secrets. Leur contenu exact n'est pas véritablement transcendant pour la quasi-totalité d'entre eux, mais un seul peut apprendre quelque chose. Il s'agit d'un dossier de bons de livraison d'uranium pour le laboratoire. Si les joueurs réussissent un jet de Volonté difficile avec 5 colonnes de malus en y consacrant (8-Volonté) heures, ils pourront déduire que les commandes d'uranium sont supérieures aux besoins réels du labo, et qu'avec une série d'échanges flous de matières premières avec d'autres labos, une partie de l'uranium est manifestement détournée. Où ? Mystère et boule de gomme.

La piscine

Les joyeux drilles des services secrets, dont la compétence a explosé au grand jour en Nouvelle-Zélande lors de la géniale opération « Petit poisson rouge » contre le Rainbow Warrior, regardent de très près les agissements de la Soka Gakkai. Leur travail est uniquement informatif pour l'instant, car la secte possède de nombreux appuis, notamment à l'Élysée et, plus important à ce niveau, dans le département de l'Essonne. Un député de ce département, Michel Pelcha, est en effet membre et militant actif de la Soka Gakkai, assurant ainsi la coopération passive des polices locales dans les agissements, il est vrai tout à fait légaux, de la Soka.

Les services secrets, bien que bridés par les politiques, n'en étudient pas moins sérieusement le dossier, la protection des politiques ne faisant en fait qu'exacerber leur paranoïa déjà élevée. Ils ont mis sur écoute, et surveillent tous les membres de la Soka des trois centres français. Si les joueurs semblent intéressés par la Soka, demandent des renseignements sur le centre de Saclay ou sur celui de Sceaux, cherchent à voir Hubert Virago ou prennent une attitude de conspirateurs (les services secrets ont une notion assez floue de l'attitude qu'ont les conspirateurs) ils auront les barbouzes sur le dos. Cela veut dire qu'ils seront photographiés, que des dossiers seront créés aux RG à leur sujet, que leurs domiciles seront fouillés, que leurs lignes téléphoniques seront mises sur écoute, bref qu'ils ne seront plus du tout les discrets agents du Paradis, de l'Enfer ou d'un Trust, qu'ils étaient jusqu'à présent. Les modalités exactes de repérage des joueurs par les services secrets sont à l'appréciation du maître de jeu bien sûr, mais il doit bien garder à l'esprit qu'être repéré par les services secrets Français est une situation très gênante pour un Ange, un Démon ou un psionique et que cette sanction ne doit tomber que si les joueurs mènent l'enquête avec leurs gros sabots.

S'il apparaît aux barbouzes que les joueurs ont réussi une infiltration discrète de la Soka, ils seront arrêtés et interrogés afin de leur extorquer les précieux renseignements qu'ils ont réussi à avoir.

Les barbouzes suivront discrètement les joueurs partout où ils iront, s'ils pensent que cela est nécessaire. Leur professionnalisme est cependant tel que les repérer n'est pas vraiment difficile. Éliminer les équipes à leurs trousses mettra les joueurs dans la merde la plus noire. S'ils sont suivis, c'est qu'ils ont été repérés, et donc que la DGSE connaît leur

identité, leurs adresses, etc. Autrement dit, ils sont morts à moins qu'ils ne quittent la France, au moins officiellement. Les barbouzes feront tout pour éliminer les agents terroristes anti-France qui ont massacré une de leur équipe.

Le centre de rencontre de la Soka Gakkai

Le centre décrit ici est celui de Sceaux, mais la plupart des renseignements qui sont donnés s'appliquent aussi aux deux autres centres de France.

Les centres sont installés dans des pavillons bourgeois, de style, au milieu de parcs immenses assurant la discrétion et le calme indispensable à un centre qui se veut quand même religieux. L'accès n'est pas libre, et l'on doit décliner son identité dans un interphone avant de pouvoir espérer rentrer. Seuls les gens parrainés sont autorisés, et doivent, pour leur première visite, venir avec leur parrain.

Le centre est une sorte de Gymnase Club mystique avec une pointe de club anglais. Il y a en effet de nombreuses activités relaxantes comme les jacuzzis, les séances de yoga, la gymnastique chinoise, les séances de méditation, etc., mais aussi une sorte de salon où l'on peut dissenter au coin du feu en savourant quelques bons alcools âgés. Les membres étant tous de bonne éducation et d'un niveau intellectuel supérieur à celui d'un joueur de foot ou de TORG, les discussions sont d'un niveau élevé, ce qui renforce l'intérêt des intellectuels envers la Soka.

Chaque centre est ouvert 24h sur 24 et compte environ 500 membres, tous des VIP. Sur ces 500 membres, 25 sont des Boddhidarhmas chargés d'encadrer les membres et de faire fonctionner la secte. Seul le centre de Sceaux, dirigé par Hubert Virago, comporte en plus 14 ingénieurs atomistes dont 8 (dont les noms sont suivis d'une petite * dans le chapitre sur Norbert), bien que n'étant pas Boddhidarhmas, sont dans le secret de la Soka Gakkai et construisent une bombe atomique, première d'une longue série.

Il y a en permanence au moins 10 Boddhidarhmas dans chaque centre, et ce afin d'assurer la sécurité et le bon fonctionnement de la secte. En cas de problème majeur, les Boddhidarhmas n'hésiteront pas une seconde à prévenir la police, et vu leurs puissants atouts politiques, recevront une aide extrêmement importante dans les meilleurs délais. Si jamais la Police est alertée, les services secrets seront les premiers sur les lieux trop heureux de profiter de la confusion pour enquêter. La sécurité est donc apparemment faible, mais chaque centre est un véritable piège. Dès que l'alerte est donnée, un signal automatique est envoyé au commissariat, qui se charge de régler le problème. Seuls les sous-sols du centre de Sceaux sont absolument blindés et ultraprotégés. L'accès se fait par une seule et unique porte blindée qui ne s'ouvre que de l'intérieur après avoir montré patte blanche. Derrière la porte se trouvent toutes les installations atomiques qui permettent la réalisation de la bombe. Seuls les Boddhidarhmas et les 8 atomistes dans le secret ont le droit d'y entrer.

Pour y entrer, le meilleur moyen est encore de se faire parrainer par Robert qui sera enchanté de le faire s'il pense que les joueurs en valent le coup. Pour cela, ils doivent lui apparaître comme des VIP, des intellectuels ou avoir été très

sympathiques avec lui. Un ange de Daniel a donc a priori peu de chance de se faire accepter. Les conditions d'admission à la Soka sont assez lâches : il suffit d'assister à plusieurs séances d'initiation et de sembler intéressé et intéressant pour la secte. Le postulant doit être un VIP ou posséder un pouvoir quelconque, et montrer une inclination et une recevabilité à la philosophie de la secte sans tomber dans le fanatisme. La Soka veut un réseau d'agents dévoués et entreprenants, pas une confrérie de fous furieux.

Au cours des séances de relaxation et des cours de philosophie orientale, des Boddhidarhmas lancent quelques petites sondes mentales sur les nouveaux membres afin de tester s'ils sont des psioniques en puissance. Pour ce faire, ils utilisent le pouvoir de Symbiose après avoir bourré le mou à la cible en lui parlant de communion d'esprit. Le discours philosophique et ésotérique est suffisamment bien fait pour que la victime n'ait plus qu'à acquiescer à la question : « Veux-tu que nous ne fassions qu'un ? » pour être alors victime de la Symbiose. Une fois la Symbiose réalisée, la cible est encouragée à effectuer des exercices de concentration qui permettent à son hôte de voir s'il y a puissance psionique ou pas. Si un joueur le fait et accepte la communion d'esprit, il se retrouvera avec un psionique dans la tête. L'hôte peut donc immédiatement se rendre compte des véritables motifs de la venue des nouveaux dans la secte. En raison des précautions prises par les psioniques et grâce à tout le décorum et la manière spéciale avec laquelle est effectuée la séance de yoga, le symbiote doit réussir un jet de Volonté difficile (ou moyen s'il maîtrise la liste de communication au grade 8 ou plus) afin de s'apercevoir qu'il n'est plus seul dans sa tête. Cette



méthode est longue et difficile, car elle nécessite l'utilisation d'un pouvoir extrêmement puissant mais c'est grâce à cela que la Soka assure sa sécurité. Dès qu'un joueur est symbiote, les psioniques savent qui il est et ce qu'il fait là, et l'alerte est immédiatement donnée. D'autres psioniques arrivent discrètement dans la salle, comme s'ils venaient faire des exercices, et tous les membres normaux de la Soka sont priés de sortir, seuls le ou les nouveaux restent. Les psioniques essayent alors de sonder, de la même façon, tous les nouveaux.

Dans le cas où les psioniques se rendent compte que les joueurs sont tous des Anges, des Démons ou des psioniques, ils les laissent partir si ceux-ci n'ont pas l'air de se douter trop de ce qui se passe (n'oubliez pas qu'avec le pouvoir Symbiose, ils savent exactement ce que pensent et ressentent les Joueurs). Grâce au lien symbiotique, ils savent à tout moment où ils sont et ce qu'ils font, leur assurant un avantage certain pour l'embuscade qu'ils vont leur tendre. Cette embuscade aura lieu dans l'endroit où les joueurs s'y attendront le moins. N'oubliez pas que grâce au lien symbiotique, les psioniques savent à tout moment où sont les joueurs, et en lisant les pensées peuvent apprendre leurs pouvoirs, leurs tactiques habituelles, etc. Jouez les psioniques en conséquence, et donnez à vos joueurs une grande peur. Les psioniques sont des gens très méthodiques et ne laissent rien au hasard. Ils mettront toutes les chances de leurs côtés et n'hésiteront pas grâce à leurs nombreux appuis politiques à attaquer dans des endroits publics.

Dans le cas très probable où les joueurs ont réussi à pénétrer dans la secte grâce au parrainage de Norbert, et qu'ils

ont été reconnus coupables de trahison et d'infiltration discrète, le pauvre Nono sera tué peu après les joueurs.

Admission d'un psionique

S'il n'y a qu'un seul psionique et qu'il arrive grâce à un jet de Volonté difficile avec 15 colonnes de malus à cacher son but, Hubert arrive et lui parle des Boddhidarhmas en lui demandant de les rejoindre. Il présente sa proposition comme si le psionique avait le choix alors que s'il refuse, il le tue tout de suite en le désintégrant. Si le psionique accepte, il est entraîné dans la salle de la bombe, où on lui explique tout le plan de la Soka. Des Boddhidarhmas de hauts grades lui font une démonstration de puissance afin de lui faire comprendre qu'il n'a pas intérêt à trahir et lui demandent avec insistance d'accepter une Symbiose. Tous les Boddhidarhmas sont à intervalles de temps réguliers en Symbiose avec au moins un autre membre de la secte, afin d'éviter tous risques de trahison.

Dès qu'un Boddhidarhma commence à douter ou à faiblir, son compagnon de Symbiose s'en aperçoit immédiatement et prévient les autres.

Admission normale

Une fois qu'un postulant semble prêt, qu'il a assisté à plusieurs séances et qu'il a été déclaré non-psionique, et après que les membres des Boddhidarhmas du centre en aient délibéré, il est amené à sa séance d'initiation. Là, après un cérémonial réduit à sa plus simple expression, il est déclaré membre de la secte et a donc accès à tous les services normaux de celle-ci et peut même parrainer d'autres personnes.

Le dossier

Si les joueurs arrivent à rejoindre la secte sans se faire repérer, ils seront aux premières loges pour apprendre tout de celle-ci. En discutant intelligemment avec les membres ou en consultant la bibliothèque de la secte, ils pourront apprendre les renseignements suivants, qui leur serviront normalement à constituer le dossier qu'on leur a demandé. La constitution de semblables dossiers est une activité courante aussi bien chez les Anges que les Démons ou les psioniques, mais elle est réservée à des pousse-cailloux et des gratte-papiers dont les joueurs ne font en général pas partie, sauf lorsque l'on décide de les emmerder et de les rétrograder.

Le maître de jeu devra donc insister auprès des joueurs pour qu'ils accomplissent cette tâche ingrate. Voici les renseignements que les joueurs peuvent trouver, et les moyens qu'ils ont pour les trouver. Les moyens sont donnés de façon succincte, mais sont suffisants pour que le maître de jeu improvise la manière exacte dont les joueurs les auront. Il devra leur autoriser l'accès à un renseignement que s'ils agissent intelligemment.

1. La Soka Gakkai a été créée au Japon en 1930, et est une secte bouddhique à la philosophie particulièrement tolérante.

Moyens : en discutant avec les membres ou en lisant les nombreuses brochures disponibles un peu partout dans les centres de la Soka.

2. Le grand maître de la Soka s'appelle Ikeda et occupe ce poste depuis 1960.

Moyens : en discutant avec les membres ou en lisant les nombreuses brochures disponibles un peu partout dans les centres de la Soka.

3. Ikeda est infiltré au plus haut niveau politique mondial et connaît personnellement de nombreux chefs d'état.

Moyens : en réussissant un jet de Discussion facile avec un membre assez ancien de la secte.

4. La Soka Gakkai recrute ses membres parmi les hommes influents.

Moyens : en regardant les membres de la secte dans les centres ou en lisant le fichier des membres, accessible en le dérochant dans le coffre-fort au centre de Sceaux de Hubert Virago.

5. La Soka Gakkai contrôle le parti komeyto au Japon qui est la troisième force politique du pays.

Moyens : en discutant avec les membres ou en lisant les nombreuses brochures disponibles un peu partout dans les centres de la Soka.

6. La Soka Gakkai compte 11 millions de membres dans le monde dont 7 millions au Japon.

Moyens : en discutant avec les membres ou en lisant les nombreuses brochures disponibles un peu partout dans les centres de la Soka.

7. La Soka Gakkai est une couverture pour une société secrète appelée les Boddhidarhmas, qui est uniquement constituée de psioniques.

Moyens : en torturant un des Boddhidarhmas de la secte ou en réussissant avec beaucoup de chance à se faire accepter comme Boddhidarhma.

8. Le centre de Sceaux recrute surtout des ingénieurs atomistes.

Moyens : en demandant discrètement les professions des membres du centre ou en étudiant le fichier des membres, dans le coffre-fort de Hubert Virago.

9. Hubert Virago directeur du centre atomique de Saclay, est haut placé dans la Soka Gakkai.

Moyens : en le constatant de visu ou en discutant avec les membres du centre de Sceaux.

10. Un chargement d'uranium a disparu du centre d'essai atomique de Saclay.

Moyens : fouiller les dossiers de Hubert Virago au centre de Saclay ou torturer un des ingénieurs chargés de la construction de la bombe.

11. Les ingénieurs atomistes sont très souvent ensemble lorsqu'ils sont au centre et se réunissent souvent entre eux dans les sous-sols.

Moyens : en passant une après-midi au centre ou en réussissant un jet de Discussion facile avec les membres.

12. Les ingénieurs atomistes construisent une bombe atomique pour la Soka, dans les sous-sols du centre de Sceaux.

Moyens : en devenant Boddhidarhma, en torturant un des ingénieurs atomistes ou en pénétrant dans les sous-sols de force ou discrètement.

Fin

Une fois que les joueurs auront décidé que le dossier était complet, ou dès que leur emmerdeur se sera lassé de ne pas avoir de leurs nouvelles, ils devront le remettre à leur commanditaire. L'aventure sera alors finie.

Quelle que soit la teneur du dossier, les joueurs seront informés qu'il ne faut absolument rien tenter contre la Soka, en raison de sa puissance politique. Celle-ci est en effet tellement puissante, qu'un affrontement direct serait une folie pure pour le camp des joueurs. La Soka restera donc impunie. Pour le moment.

Victoire marginale ?

Si les joueurs ramènent beaucoup de renseignements sur la Soka (200 points et plus), leur emmerdeur arguera que c'est lui qui a monté toute l'opération et qui grâce à sa sublime intuition a envoyé les joueurs sur l'affaire. C'est donc à lui que revient la récompense. C'est pourquoi, à moins que les joueurs ne se plaignent auprès d'une autorité réellement supérieure (Ange de Dominique de Grade 2, Démon d'Andromalius de Grade 2, etc.), ils ne seront que maigrement récompensés, tout le prestige allant à leur emmerdeur. Si par contre ils gueulent et arrivent à prouver que c'est par méchanceté pure que l'emmerdeur les a envoyés sur une mission de merde qui s'est révélée être une véritable horreur, ils auront alors une Victoire totale, alors que l'emmerdeur aura droit à une Limitation.

Petits conseils au maître de jeu

Ce scénario est en fait terriblement dangereux pour les joueurs, car ils peuvent très facilement s'attirer les foudres vengeresses de deux puissantes organisations, alors qu'ils n'ont strictement rien le droit de faire en raison de la puissance politique des dites organisations. En effet, contrairement au Bien et au Mal qui sur Terre font tout pour jouer le jeu et régler leurs différends entre eux, la Soka et les services secrets trichent en utilisant leurs appuis politiques sans respecter la neutralité discrète qui prévaut chez les Anges et les Démons.

Les joueurs ont donc tout intérêt à agir en douceur, et il vaut presque mieux pour eux qu'ils s'écrasent et ratent la mission en n'apprenant pas grand-chose, plutôt que, tels Icare s'approchant de la vérité, ils ne se brûlent les ailes et s'abîment dans la mer de l'ignorance.

<u>Barème</u>	
Événements	Points
Se faire prendre par la piscine	De -75 à -125
Se faire repérer par la Soka	De -50 à -100
Renseignements 1, 2, 4, 6	5 chacun
Renseignements 3, 5, 8	10 chacun
Renseignements 7, 9, 11	20 chacun
Renseignements 10, 12	50 chacun
<u>Résultat</u>	
Points gagnés	Résultat
Moins de 100	Échec
100 à 199	Victoire marginale
200 et plus	Victoire marginale (voir ci-contre)

PNJs

Pedro Argentez

37 ans, 176cm, 66kg, brun aux yeux noirs

FO	VO	AG	PE	PR	AP
2	2	1	1	3	1

Talents : Tailler une pipe +2 (Précision), Portugais +1, Se maquiller +0 (Précision), Discussion +1, Savoir-vivre+1.

Équipement : Sac à main, perruque rouge, bombe d'autodéfense, trousse de maquillage, boîte de préservatifs.

Rôle et comportement : Pedro est un pauvre hère qui travaille

comme péripatéticienne au Bois de Boulogne et qui grâce à ses activités apprend bon nombre de renseignements pour la plupart complètement inutiles. Le camp des joueurs le garde par pitié, parce qu'il ne leur coûte rien et qu'un jour peut-être il leur sera d'une quelconque utilité. Note: Ce PNJ est assez typé, et peut ne pas convenir si votre groupe est assez obtus (cinq Anges de Daniel par exemple). Le maître de jeu s'arrangera alors pour le rendre supportable par ses joueurs, afin d'éviter que le scénario ne tourne court avant même de commencer.

Norbert Leroyau

26 ans, 152cm, 47kg, Brun aux yeux marron bovins.

FO	VO	AG	PE	PR	AP
1	3	1	2	1	1

Talents : Physique nucléaire +1 (Volonté), Connaissance du Bouddhisme de la Soka Gakkai +0 (Volonté), Discussion +1, Postillonner des glaviots pleins de pus +1 (Précision), Regarder avec un air très con +1 (Volonté).

Rôle et comportement : Norbert est un être intelligent, extrêmement malheureux jusqu'à sa rencontre avec Pedro et son entrée dans la Soka. Son enthousiasme et sa joie de vivre sont tels maintenant qu'il se sent une âme de prophète et qu'il veut faire profiter tout le monde de son bonheur. Il a été recruté malgré ses énormes défauts, car il est ingénieur en physique nucléaire, mais il n'a pas été encore mis dans le secret, étant encore à l'essai. Inutile de dire que dès que la Soka se rendra compte de ses indiscretions pleines de bonne volonté, il sera rapidement éliminé.

Hubert Virago, maître psi

67 ans, 167 cm, 75kg, brun aux yeux verts.

FO	VO	AG	PE	PR	AP
2	5	2	2	2	2



Talents : Ingénierie atomique +2 (Volonté), Savoir-vivre +1,

Discussion +2, Anglais +2, Bouddhisme de la Soka +1 (Volonté).

Talents psioniques : Puissance (Attaque) +2, Contrôle (Attaque) +2, Résistance (Attaque) +2, Puissance (Communication) +1, Contrôle (Communication) +1, Résistance (Communication) +1.

Listes : Attaque 10, Communication 10.

Équipement : Costume de ville, Poignard.

Rôle et comportement : Maître psi et ingénieur atomiste de génie, Hubert est l'initiateur et le responsable du projet bombe atomique, et il le considère comme son enfant chéri. Il a recruté les ingénieurs et détourné lui-même les différents éléments indispensables à la bombe, et compte bien arriver à son but final. Tout petit problème qui pourrait survenir et se mettre entre lui et la réalisation de son grand projet sera traité avec la plus grande fermeté. Convaincu de sa force, de la justesse de ses actes et de la puissance de ses protections politiques, il n'hésitera pas à régler personnellement tous les problèmes qui pourraient subvenir. D'abord enjoué et très sympathique, il croit dans les vertus du dialogue, dans lequel il excelle, mais sait quand la violence doit entrer en jeu.

Les membres de la Soka Gakkai

FO	VO	AG	PE	PR	AP
1	2	1	2	2	2

Talents : Savoir-vivre +1, Discussion +1, Bouddhisme de la Soka Gakkai +0 (Volonté).

Rôle et comportement : Simples gens de bonne compagnie et de haute éducation, les membres de la secte sont tous persuadés de faire partie d'une sorte de Rotary Club oriental. Réticents à parler de la Soka à des non initiés, leur langue se délie dès qu'ils sont en face d'un frère.

Les Boddhidarhmas

FO	VO	AG	PE	PR	AP
3	4	2	2	1	1

Talents : Bouddhisme de la Soka +1 (Volonté), Arme d'épaule +2, Esquive +1, Discrétion +1.

Talents psioniques : Puissance (Attaque) +1, Contrôle (Attaque) +1, Résistance (Attaque) +1, Puissance (Déplacement) +0, Contrôle (Déplacement) +0, Résistance (Déplacement) +0.

Listes : Attaque 4, Déplacement 2.

Équipement : FAMAS, Poignard.

Rôle et comportement : Psioniques d'élite, ils pensent qu'ils sont supérieurs au reste de l'humanité et qu'ils sont voués à diriger le monde. Ils obéissent à Hubert en ce qui concerne le projet bombe atomique, mais gardent le reste du temps une grande autonomie.

Pour information : <http://www.prevensectes.com/soka9.htm>