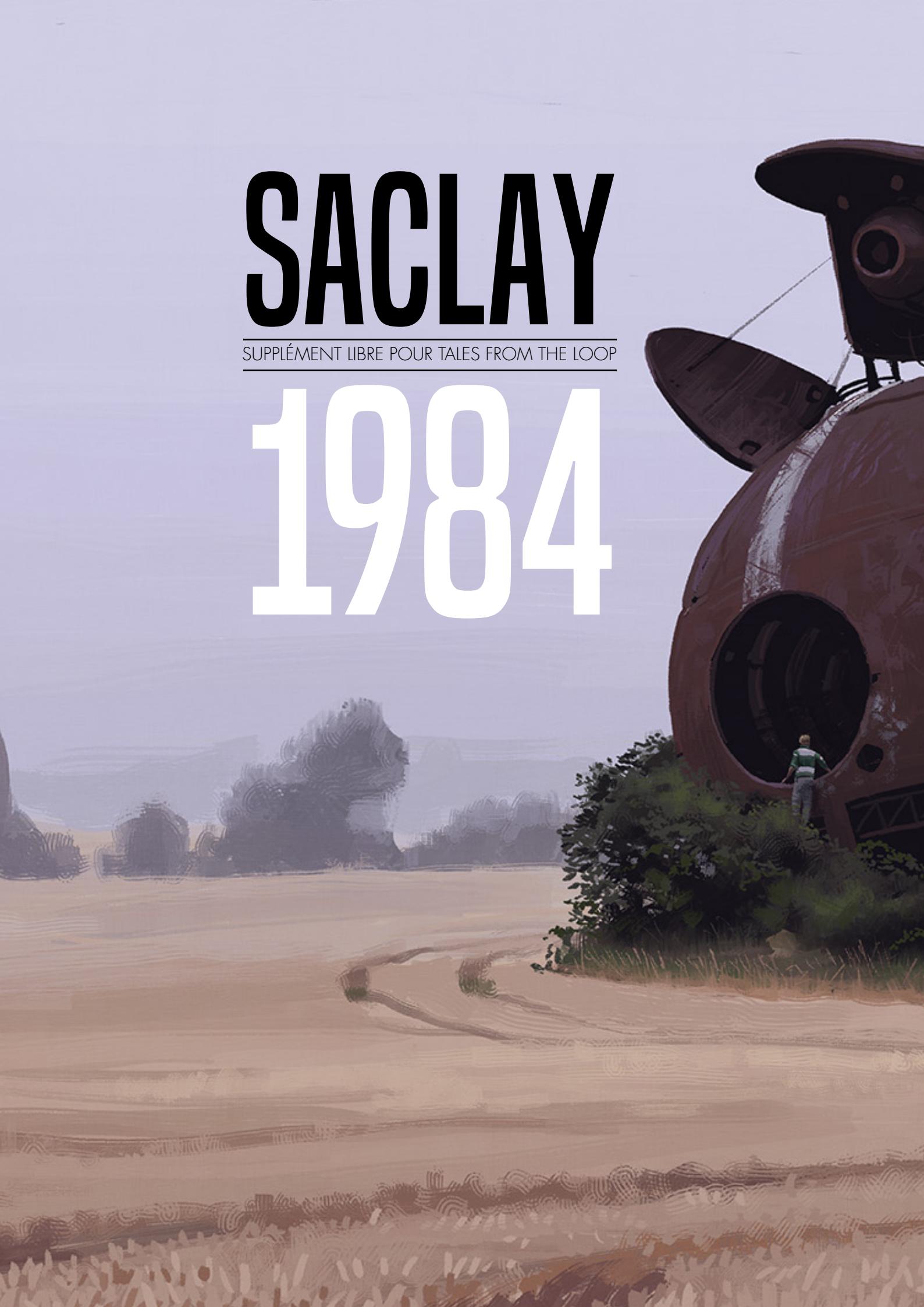


SACLAY

SUPPLÉMENT LIBRE POUR TALES FROM THE LOOP

1984



PLATEAU DE SACLAY 1984

Population : 20 000 habitants

0m

1000m

Aérodrome de
Toussus-le Noble

Toussus-le Noble

La Grange

Chateaufort

Voisin-le Thuit

les Cent Marches

Aigrefoin

Fort du
Haut Buc

Aérodrome
de Buc

Les Loges
en Josas

Ferme de la
Porte des Loges

Le Trou Salé

Ville Dombe

Orsigny

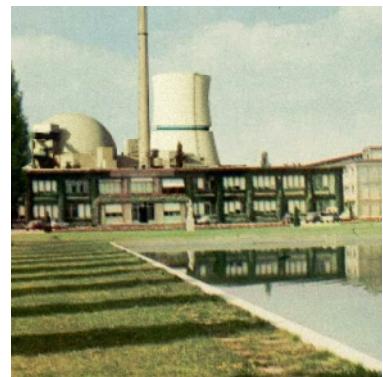
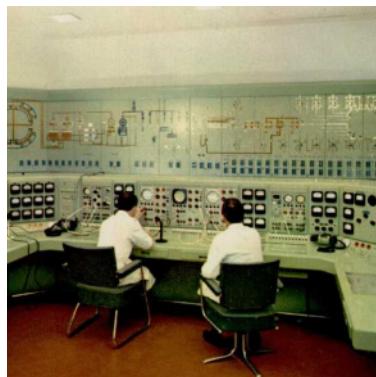
Gde. Remise

Villiers-le Bâcle

Ménil Blondel

St. Aubin





01.

INTRODUCTION

1.1 C'EST QUOI CE SUPPLÉMENT ?

1.2 VIE COURANTE

02.

LE PLATEAU DE SACLAY

2.1 GÉOGRAPHIE

2.2 HISTOIRE

2.3 VILLES, VILLAGES, FERMES

2.4 CIRCULATION SUR LE PLATEAU

2.5 VILLIERS-LE-BÂCLE

2.6 LE COLLÈGE ÉMILE ZOLA

2.7 LES RÉSEAUX SOUTERRAINS

03.

LE CEA

3.1. LA VIE SUR LE SITE

3.2 LABORATOIRES ET INSTALLATIONS

3.3 PROJET KHÉOPS :

3.4 INVENTIONS DU CEA

3.5 MYSTÈRES DU CEA

3.6 FAITS RÉELS DU CEA



04. DES KÉPIS ET DES OVNIS

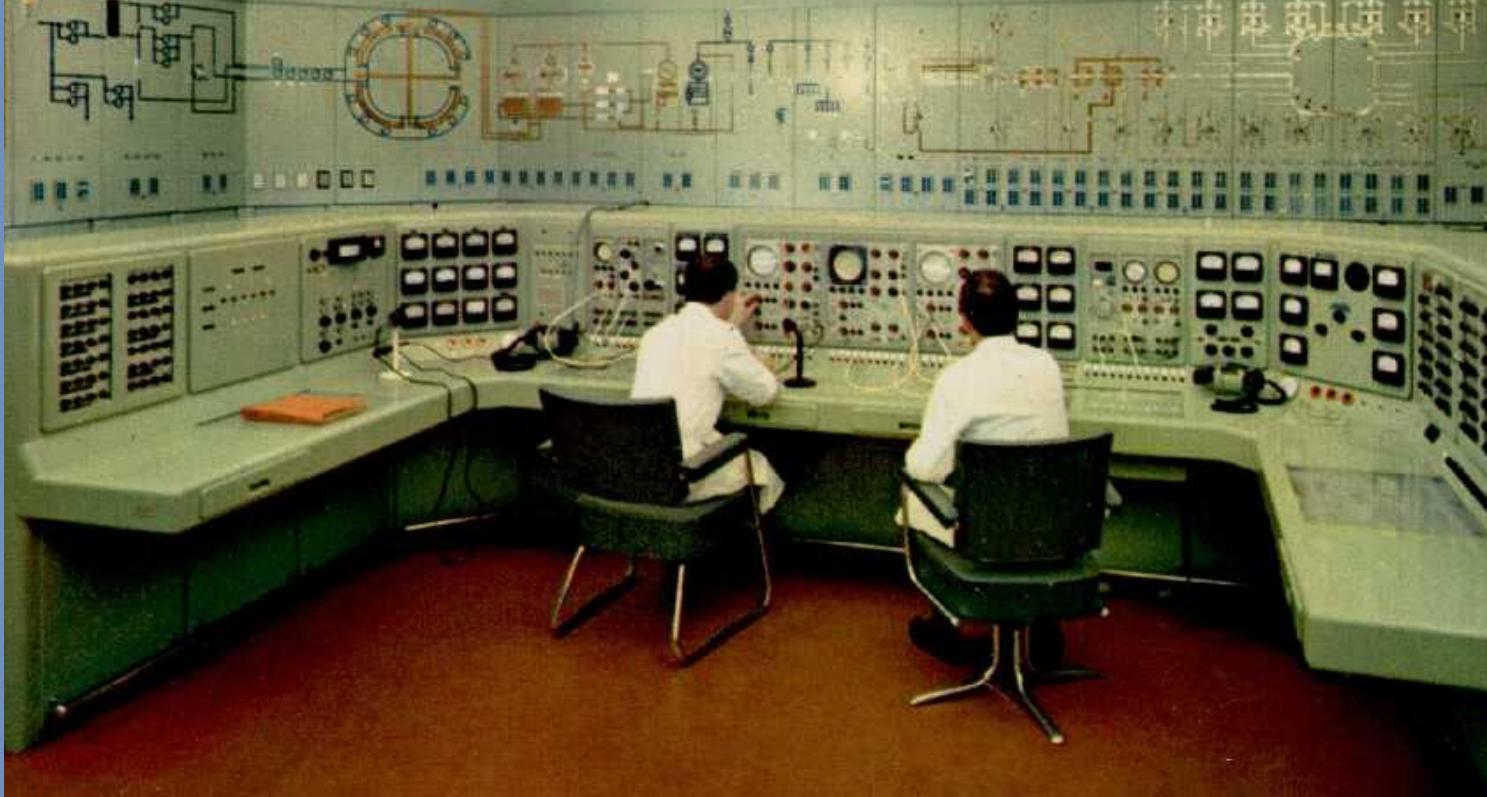
LES FORCES EN PRÉSENCE
FORCES MILITAIRES
AÉRODROMES
INVENTIONS MILITAIRES

05. MYSTÈRES ANCIENS

MOI, KHASEKEMOUY, PHARAON
LE CULTE DE CYBELE

06. SCÉNARIOS & AIDES

OVNI SURPRISE
PANIQUE AU COLLÈGE
LE FILM DE TROP À BEL-EPINE
PROF EN DANGER
LE FACTEUR SONNE TOUJOURS DEUX FOIS
ENOLA GAY
L



EN FRANCE ON A PAS DE PÉTROLE MAIS ON A DES IDIOTS

SUPPLÉMENT AUX TRUFFES RADIOACTIVES

- On prend un bel accélérateur de particules garni de réacteurs et de laboratoires bien frais, ils constitueront la base de notre repas.
- Une rasade de souterrains, de sous-entendus ésotériques, de fantastique pour la route.
- Une couche de terrains militaires et aéronautiques, leurs bidasses et expérimentations robotiques aux comportements imprévisibles comme grosse légume.
- Du cul-terreux en botte plastique, accompagné de ses comparses villageois aux secrets inavouables pour arroser ça.
- Rejets radioactifs et énergie ionisante marinée dans les cours d'eaux avoisinants, si vos convives respirent encore.

Bienvenue dans cet ouvrage. Vivre des aventures fantastiques dans l'univers de Tales From The Loop tout en restant proche de Paris vous excite ? Embarquement.

AU PROGRAMME

Ce supplément est assez classique. Il égrène des lieux, PNJs, mystères, scénarios, et y ajoute diverses aides de jeux dont une série de personnages prétilrés.

Marier aspects futuristes et années 80 n'est pas simple, c'est pourquoi vous y trouverez des objets permettant d'introduire de la robotique et de la technique dans le quotidien.

Plusieurs durées de scénarios sont proposés. En particulier, vous trouverez des histoires très courtes destinées à des parties d'initiation.

Notez qu'il a été démarré alors que la version française officielle n'était pas sortie. Quelques incohérences ne sont pas impossibles.

Certains bords de pages sont blanc : il s'agit de pages que le MJ peut donner à lire aux joueur·ses.

POURQUOI CE SUPPLÉMENT ?

On s'est dit que ce serait sans doute plus simple pour des joueurs débutants de commencer à jouer sans avoir à se projeter en Suède ou aux États-Unis.

Saclay s'est imposée comme une évidence. Aujourd'hui connue comme super incubateur de startups disruptives, la région de Saclay s'est révélée idéale pour reproduire le cadre du Loop avec son CEA, ses réacteurs nucléaires, ses synchrotrons et autres accélérateurs de particules depuis les années 50.

Trouvant que **la politique est un parent pauvre du livre de règle original**, il nous a aussi semblé intéressant de jouer avec cet aspect. Notamment en faisant découvrir un haut lieu du nucléaire français et d'imaginer un accident de type Tchernobyl à 20 Km de Paris. Vous trouverez d'ailleurs une page concernant la réalité du site du CEA qui vous donnera l'occasion de brûler d'un écologisme post-collapsologue ravageur lors d'éventuelles discussions d'après jeu.

QUAND MON COEUR FAIT BOUM

La période proposée couvre de 1984 à 1986. Voici une idée de l'évolution générale des événements et de leurs conséquences pour les enfants.

En 1984, les tracteurs tractent, les scientifiques scientisent et les réacteurs réactent. Les gosses sont

confrontés à des mystères plus ou moins exceptionnels, mais tout revient à la normale ensuite.

Soudain, les troubles se multiplient à partir de 1985 : radios, téléphones et télévisions dysfonctionnels, déviances de robots militaires agressifs, irruption de créatures étranges, troubles sismiques ou climatologiques, disparitions de personnes, expériences extranormales... Les aventures des gosses laissent des traces, des perturbations et des complications sensibles.

1986, tout s'emballe, de catastrophes en incidents majeurs, jusqu'à ce qu'un incident nucléaire se produise au CEA, libèrent dans l'atmosphère un nuage radioactif qui déclenche l'évacuation immédiate des habitants dans un périmètre de 25 kilomètres autour de Saclay... Paris compris.

Post 1986, ambiance apocalyptique : la zone est interdite, sous surveillance militaire intensive mais approximative. Rien ne vous empêche d'imaginer des gosses faire de l'exploration dans des lieux autrefois interdits... à leurs risques et périls. Tales From The Flood, anyone?

NOTE SUR L'ÉCRITURE INCLUSIVE ET LE STYLE

Que nos lecteur·rices nous pardonnent si parfois nous l'oublions. Lancez un D6. 1-2 : nous sommes de vieux cons sexistes. 3-4 : La syntaxe avec point médian gâche les punchlines. 5-6 : c'est vraiment un oubli.

Un style disons... caustique ? prévaut dans ce supplément, dans la droite ligne des productions Siroz des années 80. Ce ton ironique ne choquera pas, souhaitons-le, notre jeune public plus habitué à des productions plus... américaines, formulons-le comme ça ;)

Bonne lecture, et bon jeu !

- À toi de jouer Sophie, dit Clément.

Le Clément. Un métaleux typique. Cheveux longs, jeant cradingue et tout. Style, son t-shirt Iron Maiden... pas possible ce t-shirt dégueux. Genre, elle mettrait ça la tête de sa mère au milieu de la cuisine toute rougeaudé dans son tablier à fleurs ...

La belle vie, Clément. Père médecin, conseiller municipal. Toujours plongé dans son walkman à écouter sa musique affreuse. Et quand on le dérange toujours la vanne pour faire rire tout le monde.

Depuis le CP, ils sont toujours ensemble, avec les copains, à se balader dans le village, comme aujourd'hui. En même temps ils se sont jamais vraiment retrouvés ensemble, enfin, vraiment ... seuls tous les deux, quoi ...

- Bon alors, tu nous la bouges cette plaque ? Tu penses à tes vaches ou quoi ? lâcha-t-il alors d'un air narquois, faisant ricaner les copains.

Mes vaches ? Son visage se durcit. Elle tira un grand coup sur la plaque, qui roula au sol en ronds de métal. Elle lui jeta son regard le plus noir et prit le reste du groupe à témoin.

- Mes vaches mon cul, oui ! Vas-y, t'as qu'à y aller, c'est ouvert maintenant, Monsieur l'aventurier.

Le regard des autres gosses de la bande se balança entre Sophie la grande blonde costaudé, Clément, et l'ouverture au milieu du chemin. C'est les grands qui leur avaient parlé des souterrains sous le parc du château, un truc dingue, immense, et plein de mort-vivants, mais ça ils y croyaient pas. Enfin, pas vraiment. Clément se penchant au dessus objecta qu'il faisait tout noir là dedans et qu'on y voyait rien.

- Ça tombe bien, j'ai ça. Prends !

Elle lui tendit une petite lampe carrée, et le sourire grimaçant c'était cadeau. Tête du Clément, qui se dit qu'il n'a plus qu'à remballer sa trouille et descendre par le moyen fourni par le constructeur, si y voulait pas avoir l'air d'un tocard devant les autres.

Après 10 mètres d'échelle rouillée, ça leur sembla en effet très grand, très humide, et très abandonné. Ils se mirent à avancer. Un croisement. Les mêmes tunnels, en pierre, hauts et larges. Ils prirent à droite.

Clément n'en menait pas large, au contraire de Sophie qui avançait le coeur battant. Ça lui rappelait quand on rentrait à pied de la fête du village, de nuit, ce sentiment de liberté et d'inconnu, voir à peine les autres, distinguer les lumières de la fête qui dansent encore au loin....

- Hé, un autre tunnel à droite, dit-elle en se retournant vers le groupe.

L'air terrorisé de Clément la prit de court. Elle se retourna d'un bond.

Du fond du tunnel, deux yeux jaunes s'approchaient d'eux à vive allure.



PARCE QU'ON SAIT BIEN QUE TOUS LES GOSSES ENTRE 10 ET 15 ANS SE PASSIONNENT POUR LES INVESTIGATIONS COMPLEXES ET LES PRISES DE RISQUE INCONSIDÉRÉES

Les parents des gosses sont probablement salariés du CEA, le plus gros employeur de la région. De vastes zones pavillonnaires destinées aux familles ont été construites à leur intention vers la fin des années 70. Ceci dit, quelques enfants sont issus du monde paysan et des propriétés cossues aux alentours.

QUAND TOUS LES ALCOOLOS DU MONDE SE DONNERONT LA MAIN

Les parents sont comme ceux des gosses suédois

Ils ne s'occupent pas beaucoup de leur progéniture, boivent, se plaignent et sont en pleine décomposition mentale, surtout s'ils bossent dans les environs des ondes gravitationnelles.

Les traditions rigides qui évitent de se poser les questions gênantes du bonheur et de la liberté ont encore la côte. Privations de sortie et coups de ceinturons, quelle que soit la classe sociale, ne sont pas rares...

Pour se rattraper de leurs absences et de leurs errances, ils achètent à leurs gosses les cadeaux de leurs rêves : skates flottants, ordinateurs, voire pour les plus chanceux robots personnels...

LE LOOP AU PÂTÉ DE CAMPAGNE

Les gosses sont inscrits au collège du coin, où ils se rendent avec un bus automatique ou avec leur mobylette pour les plus chanceux. À la cantine, ils sont servis par des robots ménagers autonomes.

Quand ils ont du temps libre et qu'il fait beau, ils montent sur leur vélo pour aller dans les bois, dans

cea

SACLAY
1984

des maisons hantées et des souterrains mal famés. Ils verront dans le ciel un tracteur flottant, un transporteur du CEA ou un transporteur militaire.

Par mauvais temps direction le gymnase pour les plus sportif·ves, la salle de jeux ou la bibliothèque / médiathèque, de vrais lieux de perdition. Sinon ils se mettent devant une télé pour regarder des dessins animés ou jouer avec une console.

S'ils ont envie de se faire un ciné ou du shopping, ils se rendent dans la ville du coin ou dans un grand centre commercial, amenés par leurs parents ou en prenant un RER sur coussin d'air.

UNE PLANQUE DE CHOIX

Le choix d'un lieu va dépendre des origines sociales des personnages.

En ville, cela peut être dans la cave ou la cabane de jardin du pavillon de la famille maison. Dans les villages, on trouve des cachettes dans les bois ou des bâtiments vides dans les espaces communaux. À la campagne, les bâtiments agricoles abandonnés ne manquent pas mais on peut aussi choisir une ruine au milieu des champs.

[I] FOR INVENTORY [N] FOR NETWORK

Les origines sociales vont aussi déterminer l'accès aux objets qui pourraient s'avérer utiles dans le cadre d'un Mystère.

Les enfants de paysans trouveront plus facilement un fusil dans la maison familiale ou un robot agricole dans la grange. Un gosse d'ingénieur ou d'analyste programmeur sera bien placé pour accéder à un ordinateur ou à un minitel. Les gosses des villages auront accès à des ateliers de bricolage bien fournis. Pour les enfants de commerçants, le métier de leurs parents sera déterminant dans l'étendue de leurs possibilités. Un droguiste dans la salle?

Quand aux contacts humains, une fois encore la détermination de classe risque de jouer.

Au delà des contacts éculés que sont le vieux prof ou la bibliothécaire, la famille étendue dans les fermes du plateau sera une source pour les gosses de paysans. Tout gosse du CEA accèdera au réseau de contacts de ses parents. Le bar du coin ou le marché seront propres aux recherches des enfants des villages.

ÉTAT DE LA TECHNIQUE

La robotique est courante sur le plateau de Saclay

Dans la campagne, on voit régulièrement les

véhicules agricoles arroser, semer, récolter, transporter. Ils ressemblent à de gros scarabées qui font ressembler les tracteurs au sol, parfois robotisés, pour de vrais insectes.

Dans les bourgs ce sont les robots utilitaires qui dominent : robots administratifs dans les mairies et les écoles pour alléger le travail des commis de l'état qui détestent ces machines qu'on leur impose ; robots domestiques (cuisine, bricolage) chez les classes moyennes et particulièrement les salariés du CEA, férus de technique.

Quant aux énormes robots guerriers télécommandés équipés de roues, de pattes, de tuyaux et autres appareils de détection, il n'est pas rare d'en apercevoir au loin dans les zones militaires.

Les télécommunications sont dignes des années 80

Les civils ont tous accès à la radio et la télévision hertzienne. Ce sont les moyens de s'informer les plus répandus : à 20h tout le monde est devant son poste pour le Journal du Soir, où c'est dans un appareil flottant à la magnetite que se trouve la présentatrice de la météo.

La radio amateur connaît ses beaux jours. Il y a la CB qui permet de discuter à courte distance avec les routiers ; les télécommandes pour guider les hélicoptères de poche ; les talkies walkies parfois puissants jusqu'à quelques kilomètres ; tout cela jusqu'aux amateurs chevronnés capables d'émettre et recevoir sur plusieurs centaines de kilomètres.

L'aéronautique utilise évidemment massivement la radio pour échanger avec les objets en vol. L'aérodrome de Villacoublay dispose de radars et d'une tour de contrôle à cet effet.

Les militaires sont aussi friands des télécommunications. Ils utilisent du chiffrement pour les ordres de commandement. Mais les commandes aux drones et autres robots de tests qui transitent sur les ondes sont en clair.

Minitel et réseaux télématisques

Le téléphone est bien sûr très répandu : chaque foyer, chaque commerce, chaque bureau dispose d'un téléphone à cadran qui permet de joindre l'ensemble du réseau rapidement via des serveurs téléphoniques à commutation.

En 1980, l'expérience Télétel 3V a lieu. On distribue autour du plateau les premiers terminaux Videotex pour expérimenter ce qui deviendra un réseau qui permet de faire transiter des informations textuelles

via le réseau téléphonique. Les volontaires reçoivent un simple modem à brancher sur leur téléviseur tandis que l'interface est une télécommande avec un clavier. Le hacking de réseau devient une passion locale sur le Plateau de Saclay où l'expérience est massivement suivie et où le numéro TRANSPAC 612 34 56 devient légendaire.

Lancé publiquement en 1982, le minitel explose en 1984 avec l'apparition des premières messageries instantanées, qui permettent d'échanger anonymement sur le réseau. Mais si le 3611 est gratuit, un service sur le 3615 revient à 60 francs de l'heure : le Minitel rose a un prix. Les gosses de familles branchées ou aisées peuvent ainsi accéder à plein de services dans le dos de leurs parents : messageries, forums mais aussi jeux, informations et bien évidemment annuaire des particuliers et des professionnels. Certains modèles de robots ont une capacité à se connecter au réseau téléphonique périodiquement et peuvent recevoir des ordres qu'on leur envoie depuis un site, sous réserve de connaître les authentifiants. Les petits malins qui découvrent les bugs des serveurs télématisques et en abusent ne se comptent plus.

Le CEA dispose de son propre réseau télématisqué. Les chercheurs y stockent leurs données et disposent de services d'entreprise comme la mise à disposition d'une bibliothèque d'articles, un service de messagerie ou des informations pratiques. Ce réseau est interfacé avec le réseau téléphonique public afin de le connecter à d'autres centres de recherche. Il suffit d'avoir un modem, le numéro et des identifiants pour entrer, à une période où le traçage des accès n'existe pas. Les fuites d'informations ne sont pas rares.

Les réseaux militaires sont plus surveillés mais pas moins buggés. En théorie, les accréditations déterminent les informations auxquelles un accès donne droit. En réalité, il est assez simple d'obtenir des informations sur ce que font les militaires en ce moment (rapports, fiches de test de matériel, etc.) pour la garnison dont le réseau interne est pénétré. En revanche, l'interconnexion avec d'autres réseaux est plus complexe, à tel point que la plupart du temps les opérateurs légitimes eux-mêmes n'arrivent pas à se connecter.

OBJETS TECHNIQUES DU QUOTIDIEN

Quand les skateboards flottent, la vie est belle

Les gosses les plus riches ont commandé des skateboards flottants bien avant la sortie du film *Retour Vers Le Futur* (1985). Ces petit-e-s chanceux-ses ont aussi accès à des consoles de jeu portables qui peuvent se connecter entre elles ou à des mini-hélicoptères télécommandés. Les jeux électroniques portables japonais sont plus courants.

Les robots domestiques ont déjà été abordés : ils ont une apparence non humanoïde, au contraire des robots administratifs chargés de l'accueil du public. À l'école comme au collège, des élèves ont accès à des ordinateurs disposant de tous les périphériques voulus : caméras, imprimantes 3D, cartes de programmation.

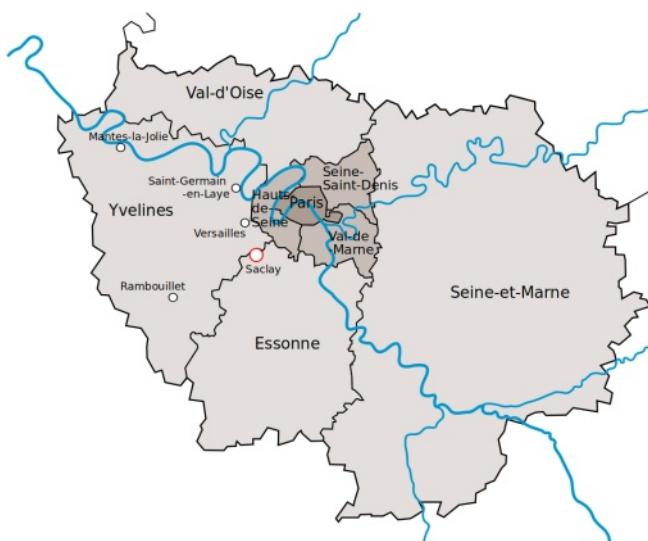
Les bricoleurs et amateurs de techniques achètent des appareils flottants comme des lampes de poche, des enregistreurs à cassette ou des caméras.

Le dernier appareil à la mode est une machine à écrire dite intelligente, capable de finir les mots à votre place : fort coûteuse, on en trouve pourtant déjà quelques unes sur le plateau.

Pour les inventions scientifiques ou militaires, voir les chapitres dédiés.



QUE CE SOIT POUR FABRIQUER DE LA TOILE MURALE MOCHE, CRASHER DES AVIONS OU TESTER DES RÉACTEURS NUCLÉAIRES, LE PLATEAU DE SACLAY ET SES INDIGÈNES RÉPUTÉS PLACIDES ATTIRENT LES DÉCIDEURS



GÉOGRAPHIE

Le plateau de Saclay est situé à 20 Km au sud ouest de Paris. Il est délimité par la vallée de la Bièvre au Nord, la ville de Villiers-le-Bâcle au Sud, la plaine de Corbeville à l'Est et l'aérodrome de Toussus-le-Noble à l'Ouest. Cf. la jolie carte en double page.

Sa surface, d'environ 2 500 hectares, est essentiellement occupée par des terres agricoles fertiles. Elles alternent avec des bois charmants, des villages bucoliques, et des zones aéro-militaro-industrielles pittoresques.

Petit point météo. Ciimat continental dégradé, donc il pleut régulièrement mais en petites quantités, il fait bien chaud en été et bien froid en hiver. Le vent est souvent présent sur le plateau, de force moyenne.

Une histoire d'eau

L'eau est essentielle sur un plateau entouré par deux vallées : au sud et à l'est coule l'Yvette tandis qu'au nord c'est la Bièvre qui glougloute paisiblement.

Le plateau est creusé de nombreux canaux (les rigoles) et aqueducs destinés à transporter l'eau accumulée dans deux grands étangs dont la surface totale est 68 hectares : les étangs neufs et vieux de Saclay.

Cette excellente alimentation en eau explique la fertilité des terres. Et l'intérêt pour les installations nucléaires dont l'alimentation en eau est une composante cruciale — et bien sûr inoffensive quand les rejets sont fait en surface...

Géologie : qui creuse gagne

Sous les limons fertiles de surface se trouve une couche de pierre dure située entre 6 et 10 mètres de profondeur adaptée à la construction de tunnels souterrains. Elle est composée de marnes qui permettent d'élaborer de solides armatures si l'on maîtrise l'art du ciment, comme les romains nous y reviendrons.

Plus profond, à environ 35m du sol du plateau se trouve la couche dans laquelle ont été creusées les catacombes de Paris : il s'agit d'une pierre blanche et dure qui sous réserve d'être bien chambrée accueillera volontiers toute accélérateur de particules bien monté.

HISTOIRE

Si aujourd'hui le plateau est connu pour ses grandes écoles pleines d'ingénieurs (Paris-Saclay, cluster haute technologie à forte teneur en deep-bullshit), l'occupation du plateau remonte au moins à l'âge de Fer, quand notre arrière-arrière-arrière-....-arrière-grand-mère préparait des tartines au beurre d'auroch rance pour le goûter.

Au temps des Césars

La période gallo-romaine est prospère : les fermes (Orsigny, Villeras) se développent, ainsi qu'un culte particulier, venu de Turquie en passant par Rome : le culte de Cybèle. Un innocent culte de la Terre en apparence... qui pratique orgies et sacrifices humains durant ses rituels. Ses adeptes adorent dans de vastes sanctuaires souterrains maçonnés des pierres mystérieuses chargées de magie. Les grands-prêtres se communiquent oralement les secrets du culte : des mystères transmis par les égyptiens relatifs à l'électricité. Le culte se répand sur le plateau durant des siècles, pour le plus grand bonheur du paysan queutard peu regardant quant au destin des victimes.

L'âge sombre

En bons chrétiens, les seigneurs tentent activement de lutter contre ce culte païen. Ils le combattent en établissant plusieurs places fortes. Et à partir du XI^e siècle, le culte de Cybèle est éteint. Ou pas. Sur les terres désormais administrées par les abbés de Saint-Germain-des-Prés toute trace est effacée en surface et on tente d'entretenir les paysans dans une bêtise aussi confite que coupable.

Une renaissance en bottes à clous

Au XVII^e siècle, les marécages sont encore courants sur le plateau. La percée de canaux -en surface et

enterrés- destinés à alimenter les fontaines du Château de Versailles en eau, va permettre de draîner ces marais. On se met à y creuser et à y bâtir un peu partout. En construisant le Pavillon du Roi situé près des étangs de Saclay, les souterrains antiques sont redécouverts et attirent l'intérêt des sociétés secrètes férues d'ésotérisme et de magie qui se développent à l'époque.

1760, début de la sinistre Toile de Jouy, à Jouy-en-Josas comme on s'en doute. Le paysan local étant jugé fainéant, on le met au travail pour le plus grand bonheur de sa descendance et des élégantes qui commencent à décorer leurs intérieurs avec l'ancêtre moche du papier peint moderne immonde.

Les temps modernes, enfin ça dépend

Le militaire français, pas en reste bien qu'en retard permanent, profite aussi de la région pour y implanter des fortifications destinées à défendre Paris (Buc, Villeras). On ne sait jamais, au cas où l'envahisseur allemand viendrait de Bordeaux... Elles s'avèrent rapidement hors de prix. Et inutiles.

Au début du XX^e siècle, essor de l'aviation. Comme la zone est plane, peu peuplée, proche de Paris, elle est tout adaptée à la construction de pistes d'envol et au maraîchage à base d'engrais de pilote d'essai : les aérodromes de Buc, Toussus-le-Noble et Vélizy-Villacoublay sont établis.

Les relations entre pilotes et paysans sont excellentes : ils se détestent royalement, les premiers atterrissant régulièrement dans les champs des seconds qui envoient leurs gosses saboter les coucous. On dit que la culture de l'introduction nocturne sur les sites industriels chez les enfants de paysans et la défiance de ces derniers envers les soit-disant «progrès de la science» date de cette époque.

Le CEA : une présence irradiante de bonheur

De ce point de vue, après la seconde guerre Mondiale, ça ne va pas s'arranger pour le repos des locaux.

Les progrès propres au monde de Tales From The Loop (vol électromagnétique, accélérateurs de particules, robots) vont se concentrer sur le plateau de Saclay.

Les différents aérodromes vont servir à essayer les premiers engins flottant grâce à la magnetrine. Pour mener à bien ces recherches, une flopée de scientifiques n'est pas de trop, la capacité d'invention du militaire étant aussi limitée que son humour.

C'est ainsi qu'est décidée l'installation du Commissariat à l'Énergie Atomique sur Saclay. Il se lance dans la construction de réacteurs nucléaires, profitant du réseau hydrolique du plateau pour évacuer ses eaux pleines de bons isotopes pas dangereux du tout pour la santé.

Les militaires reconvertissement leurs forts, l'envahisseur bordelais tardant un peu, afin d'expérimenter pour le compte de chercheurs du CEA leurs inventions mêlant magnétisme, propulsion nucléaire et robotique.

Les souterrains anciens et nouveaux vont alors être mis à profit pour dissimuler toutes sortes de petits secrets et résultats d'expérimentations ratées aux yeux du grand public.

Les robustes locaux voient d'un mauvais œil ces progrès qui ne cessent de leur causer des soucis, tout comme la construction de nouvelles zones pavillonnaires toutes pleines de techniciens falots, de scientifiques farfelus et autres cadres administratifs amateurs de culture hippie.

VILLES, VILLAGES, FERMES ET AUTRES

Maintenant que les acteurs sont en place, tour d'horizon de leurs environs. Notez la répartition au D6 des origines sociales : utile pour déterminer celle des habitants et des gosses.

VILLIERS-LE-BÂCLE

Vous trouverez plus loin un chapitre entier dédié à ce village qui sous des apparences mornes cache -bien sûr- un mystère abject toutes les deux maisons.

1 Villageois / Revenus faibles

2 Agriculteurs / Revenus faibles

3-6 Salariés du CEA / Revenus moyen

ORSIGNY

Voici l'un des endroits occupés parmi les plus anciens sur le plateau: les fondations des fermes vermolues remontent à la période gréco-romaines et donnent souvent accès aux souterrains.

1-6 : Agriculteurs / Revenus moyens

AUBERGE DU CHRIST

Curieux hameau situé à un carrefour autrefois fréquenté, au bord duquel se trouve un Christ en croix bizarre et un hôtel restaurant encore bien fréquenté.

1-2 Agriculteurs / Revenus faibles

3-6 Commerçants / Revenus faibles

LE VAL D'ENFER / VAL D'ALBIAN

Un joli village établi sur des coteaux

1-6 Villageois / Revenus moyens

TOUSSUS-LE-NOBLE

Village attaché à un aérodrome civil important qui emploie de nombreux salariés, en opposition larvée avec les paysans restés sur leurs exploitations. L'arrivée de salariés du CEA pour y construire leurs maisons a doublé sa population.

1 Villageois / Revenus faibles

2 Agriculteurs / Revenus moyens

3-4 Urbains / Revenus élevés

5-6 Salariés du CEA / Revenus moyen

LE VAL D'ENFER

Charmante petite commune établie depuis le XVIIe.

1-6 : Villageois / Revenus faibles

SACLAY

Si ce village a donné son nom au plateau, il ne payait pourtant pas de mine avant que sa population ne quadruple dans les années 70. L'invasion de familles travaillant pour le CEA a remodelé ce bourg autrefois paisible qui croule désormais sous l'argent des impôts locaux et les aménagements urbains coûteux.

1 Commerçants / Revenus moyens

2 Villageois / Revenus faibles

3-6 Salariés CEA / Revenus moyens - élevé

SAINT AUBIN

Ce petit hameau traditionnel possède un passé intéressant puisqu'il hébergeait une Commanderie chrétienne avec clercs vicieux et chevaliers bornés. Par tradition, ses habitants se mélangent assez peu avec le reste du plateau et sont plus éduqués. Enfin, en tout cas c'est ce qu'ils croient.

1-4 Villageois / Revenus élevés

5-6 Salariés CEA / Revenus élevés

VAUHALLAN

Autrefois bourg coquet niché dans un vallon, avec couvent, église et châteaux, c'est devenu une ville sans grand charme et assez étendue depuis que les inévitables salariés du CEA s'y sont agglutinés. On dit que ses châteaux abritent de curieuses rencontres. Mais on dit aussi beaucoup de bêtises.

1-2 Commerçants / Revenus moyens

3 Citadins / Revenus moyens

5-6 Salariés CEA / Revenus moyens

FERMES DIVERSES

Villefavreuse, Favreuse, Méniller

1-6 : Agriculteurs / Revenus moyens

Le Grand viltain

Grande exploitation diversifiée, à la pointe de la modernité.

1-6 : Agriculteurs / Revenus élevés

Le Moulin

Hameau dont la ferme héberge un laboratoire de recherche sur la génétique.

1-3 Villageois / Revenus moyens

3-6 Scientifiques / Revenus élevés

départementale qui sépare les deux étangs (neuf et vieux) de Saclay. Il est exactement au milieu des deux rives. Il donne accès à des sous-sols hébergeant une machinerie limitant le débit d'un étang vers l'autre. Il est abandonné et souvent occupé par des personnes errantes. L'étang Vieux est à l'abandon, tandis que l'Étang Neuf est dédié au refroidissement des installations militaires (Fort de Villeras) et du CEA.

CHATEAU DE LA MARTINIÈRE

Ce hameau est un composé d'une ferme et d'un château qui accueille le Service de Prévision Ionosphérique Militaire.

CIRCULATION SUR LE PLATEAU

RÉSEAU ROUTIER

La bagnole est le moyen de transport privilégié sur le plateau. La plupart des gens roulent vite, trop vite. Les routes nationales et départementales sont en excellent état. Il y circule aussi pas mal de deux roues, du vélo à la grosse moto. Rappel: l'âge minimal officiel pour conduire un 50cm³ est 14 ans. Officiel.

TRANSPORTS EN COMMUN

Bus automatiques

Des lignes de bus automatiques desservent toute les villes du plateau, plus ou moins fréquemment. Le tarif est modique mais les bus peu remplis.

Trains RER

Le réseau dessert Igny et Palaiseau, au sud-est du plateau, il connecte Paris au reste de la banlieue.

LES GRANDS CENTRES COMMERCIAUX

VÉLIZY 2

Situé au nord du Plateau de Saclay, derrière l'aéroport de Vélizy-Villacoublay, c'est un énorme mall à l'américaine bourré de commerces.

BEL EPINE

Plus à l'Est, ce grand complexe offre tous les magasins, cinémas, bowlings et commerces dont rêvent les jeunes de la région.

LIEUX REMARQUABLES

LE PAVILLON DU ROI ET LES ÉTANGS DE SACLAY

Le pavillon est situé au bord de la route

VILLIERS-LE-BÂCLE

UN BLED POURRI, DES PAVILLONS À PERTE DE VUE, DES HABITANTS TACITURNES. TOUT POUR LE BONHEUR DES GOSSES.

Ce village de 700 habitants est situé au sud du plateau. Entouré de bois au sud et de terres agricoles au nord, il est traversé par un petit cours d'eau, une rigole, qui relie l'étang du CEA à la ville de Chateaufort. Le site possède un passé riche dont quelques fermes datant du XVI^e siècle et l'église romane sont le signe.

Les habitants

La population du village a quadruplé quand deux quartiers pavillonnaires destinés aux salariés du CEA ont été construits à la fin des années 70. Les villageois d'origine apprécient peu les nouveaux arrivants et leurs gamins qui ne partagent pas franchement les valeurs du terroir. Pour dire les choses simplement, les culs terreux du coin sont des catholiques de façade adeptes du gros rouge et hostiles à toute nouveauté. L'arrivée d'athées à la culture scientifique et aux idées modernes rend l'ambiance assez fraîche.

Les gosses sont devenus nombreux -ils sont près de 250- dans ces pavillons destinés à de jeunes couples de techniciens, chercheurs et personnels administratifs. Dans l'école primaire fraîchement rénovée, ils se sont mélangés avec les gamins du cru, qui les ont bien traité de parisiens têtes de chiens mais face aux institutrices autoritaires le front commun a eu raison de leurs différences.

C'est au collège Émile Zola -cf. chapitre suivant- que les gosses du coin sont affectés. L'appartenance à un village commun soude des liens établis à la maternelle ou la primaire.

LA ZONE PAVILLONNAIRE

Le royaume des jeunes

Les parents du CEA travaillent beaucoup. Les gosses sont libres d'occuper les rues comme ils veulent pour jouer, courir, faire du skate ou du vélo. Ils connaissent tous les raccourcis secrets pour traverser leur territoire. Leurs jardins sont pleins de balançoires et de cabanes où les gosses s'invitent fréquemment entre eux.

Le Quartier de Bel Air à l'ouest fut le premier

construit. Il se distingue par des maisons dont la forme étrange évoque le vaisseau spatial. Traversé par de nombreux passages entre maisons, il est occupé par des familles de scientifiques, parfois un peu hippies, en tout cas modernes, qui donnent à leurs enfants toute l'indépendance et la liberté qu'ils veulent. Le quartier est une sorte de communauté cool où tout le monde se connaît.

Le Quartier Foujita au Nord est ainsi nommé en l'honneur d'un peintre japonais bizarre qui vécut dans le village dans les années 60. C'est un quartier pavillonnaire plus calme et traditionnel. On y trouve une piscine et les équipements sportifs où les jeunes se retrouvent souvent.

LE CHATEAU ET SON PARC

Avec son imposant parc, collé à l'église du village, c'est l'autre grand territoire de jeu des gosses.

La comtesse, propriétaire des lieux, exige que les gosses l'appellent «Marie-Hélène». Elle les laisse libres de faire ce qu'ils veulent dans le parc, sous le regard bienveillant de son jardinier. Ils ont donc toute latitude pour établir une planque dans le parc, dans une petite pièce du château ou dans une des nombreuses dépendances. Quitte à faire de curieuses découvertes.

Un réseau de souterrains s'étend sur l'ensemble du terrain.

La présence dans les souterrains de ruines datant du II^e siècle explique l'implantation d'époque gallo-romaine sur les lieux et la présence même du château. Il s'y cache un culte de Cybèle enclin aux rituels souterrains. Voir le chapitre 05. pour plus d'informations sur le culte de Cybèle.

LE CENTRE

On appelle ainsi la petite place triangulaire située derrière le cimetière.

On y trouve le café-restaurant, quelques commerces et la mairie. L'habitat de cette partie historique est typique : les maisons collées les unes aux autres ou ceintes de hauts murs.

Le bar

Il est tenu par la vieille garde du village, des paysans en pantalons de toile bleue qui surveillent les allées et venues. Leur sport favori : boire verre sur verre en méditant sur tout le monde avec RTL en fond sonore.

La patronne connaît quasi tout le monde dans le village. Pas surprenant : c'est chez elle qu'on vient

acheter ses clopes et son journal. Mais elle n'apprécie guère de voir des gosses traîner dans son établissement qui possède aussi quatre chambres louée souvent à des représentants de commerce appréciant sa cuisine généreuse et ses tarifs modérés.

La mairie

Ce petit bâtiment situé sur la place accueille un robot administratif et un employé de mairie. Les réunions mensuelles du conseil municipal s'y tiennent, dans une ambiance parfois tendue.

ÉQUIPEMENTS CULTURELS ET SPORTIFS

L'arrivée des salariés du CEA a permis à la commune de bâtir les œuvres dont raffolent tous les élus franciliens : des stades et des médiathèques.

Écoles

L'école maternelle (3 classes) est toute moderne et située dans le quartier Foujita. L'école primaire (5 classes) en revanche est un bâtiment ancien qu'il a fallu agrandir à la hâte. Les institutrices les plus âgées ont vu passer sur leurs bancs tout le village sur 30 ans.

La médiathèque

C'est le bijou de la ville : elle dispose de robots de recherche, de jeux vidéo et de la connexion au Minitel gratuite. Très moderne, la médiathécaire laisse les jeunes occuper comme ils veulent le lieu. Autant dire qu'elle est très appréciée chez les ados.

La salle de sports / piscine / stade

La mairie a fait les choses en grand : ces structures toutes neuves sont spacieuses et modernes. Les gosses y ont accès gratuitement s'ils sont du village mais des robots de surveillance sont là pour faire respecter les règles.

PERSONNAGES LOCAUX (ATTACHES)

LA COMTESSE MARIE-HÉLÈNE DE BIGER

Rentière, 76 ans, célibataire

À l'inverse de ses parents, elle a rejeté le culte morbide qui s'organisait dans les souterrains du château. Indépendante, la comtesse est une alliée passive des gosses qui apprécie la jeunesse et la liberté. Elle pourra les aider à se déplacer dans sa superbe berline blanche si besoin.

JACQUES LEMAHEUX

Jardinier du château, 42 ans, divorcé

Gars de la campagne qui aime bien les gosses et sa patronne. Son grand amour, c'est le parc du château qu'il entretient avec soin. Il vit dans une dépendance du château et ne se mêle pas trop à la vie du village.

DANIEL GINOND

Médecin et maire, 42 ans, divorcé, 1 enfant

Originaire du village, élégant et charmant, amateur de jazz-rock et de voyages, ce qui le rapproche des gens du CEA, il a aussi un sérieux problème d'alcoolisme, ce qui le rapproche des vieux du coin. Le trait d'union nécessaire entre les deux cultures.

SERGIO MAGGIORI

Cantonnier, 44 ans, marié

C'est un peu l'ennemi des gosses du village. Il aime l'ordre et impressionner les vauriens qui chipent des pommes dans les jardins avec sa grosse moustache et sa forte voix. Mais il a ses têtes et peut lier des liens forts avec certains enfants.

THÉRÈSE DESQUEYROUX

Patronne du restaurant, 42 ans, divorcée

Gamine du village, elle a repris le bar tabac restaurant, qu'elle tient avec sa fille Nathalie au bar. Grande gueule, elle connaît tout le monde : les routiers de passage comme les locaux.

YANNICK LEKEROUADEC

Directrice de la médiathèque, 29 ans, célibataire

Originaire de Nantes, cette blonde aux cheveux courts se passionne pour la transmission culturelle sur un mode ouvert et libertaire : plus les enfants sont dingues, plus elle les aime.

MARIE-ANNE CHAPELIN

Institutrice, 57 ans, veuve

Travaillant depuis 1954 dans le village, cette dame souriante est l'historienne du village dont elle connaît toutes les familles et tous les enfants.

LE COLLÈGE ÉMILE ZOLA

Construit en périphérie de Vauhallan, une commune d'Igny, c'est un établissement flamboyant neuf avec une capacité de 450 élèves, adossé à une colline boisée et face à de grands champs cultivés.

PRÉSENTATION

La partie éducative est le bâtiment principal : trois niveaux de salles de cours et de sciences, avec au 1er étage une salle d'informatique et au 2e un grand gymnase très lumineux.

Des deux côtés de la cour se trouvent les bâtiments administratifs. Plus loin dans le parc arboré se trouvent un terrain de sport, une cantine/cuisine et le logement du gardien.

Deux portails automatiques sont les principaux accès : l'un sur la rue pour élèves et urgences, l'autre à l'arrière pour les livraisons. Un portail piéton équipé d'une sonnette et de caméras pilotées depuis les bureaux des surveillants et du principal permettent de faire entrer en dehors des horaires normaux : les cours commencent à 8h30 et se terminent à 17h00, sauf le mercredi en matinée seule.

La plupart des élèves arrivent des environs en bus automatiques, en dehors des cyclistes et usagers de mobylettes qui disposent d'un parking en face de la cantine.

L'ambiance est assez calme. Les rares troubles proviennent des quelques fortes têtes en difficulté scolaire qui préfèrent passer leur temps à voler des mobs flottantes et les réparer dans leurs garages.

LIEUX PRINCIPAUX

Le CDI

On y trouve pas mal de livres et aussi un Minitel en libre service.

La salle d'informatique

Elle dispose de son propre réseau local et d'un véritable serveur télématique qui héberge le site Minitel du collège, le 36 11 ZOLA mis à jour par les élèves.

Le Hall couvert

Lieu de pouvoir où s'établit la domination des stars et des caïds. Un robot administratif fixé au mur donne aux collégiens les horaires de leurs cours, les absences de leurs profs, le menu de la cantine, etc.

La Cantine

Des robots cuisiniers font le service pour les élèves qui peuvent ensuite poser leur plateau dans la salle bruyante et bondée.

La cour et le parc

Les élèves sont libres de se déplacer librement dans l'enceinte du collège. Les grands laissent volontiers la grande cour centrale aux jeux des petits, préférant se planquer derrière les arbres pour se bécoter ou fumer des clopes. Le collège est protégé par de hautes grilles.

PERSONNAGES LOCAUX

JACQUES LAPORTE

Principal, 54 ans, marié

Un grand maigre à l'allure triste, toujours en costume gris. Économe et discipliné, il gère son établissement sans aucune passion. Son seul intérêt -discret- dans la vie : les drones télécommandés pour épier ses voisines.

JEANNE LEBREZ

Surveillante générale, 47 ans, célibataire

Vieille fille toujours en pantalon et chemisier, les cheveux gris en chignon. Psycho rigide et hargneuse, elle est détestée par les élèves.

MICHÈLE COLLIGNON

Bibliothécaire, 44 ans, mariée

Petite dame discrète qui adore les élèves qui viennent dans son CDI. Elle adore les ordinateurs, c'est une pionnière du réseau Minitel et quelques minutes lui suffisent pour trouver des informations n'importe quel sujet

ANOUK GUYONVARCH

Prof de biologie, 26 ans, célibataire

Intelligente et sensible, elle est appréciée par les enfants. Elle est passionnée par la science et ses cours finissent toujours par déborder le cadre du programme.

PAUL TOULEMONDE

Prof de français, 43 ans, marié

C'est le responsable de tous les spectacles de l'école. Un fort caractère qui cherche à révéler le potentiel artistique des élèves, dont les plus expressifs sont ses favoris.

STÉPHANE DUMAIS**Prof de sport, 48 ans, marié**

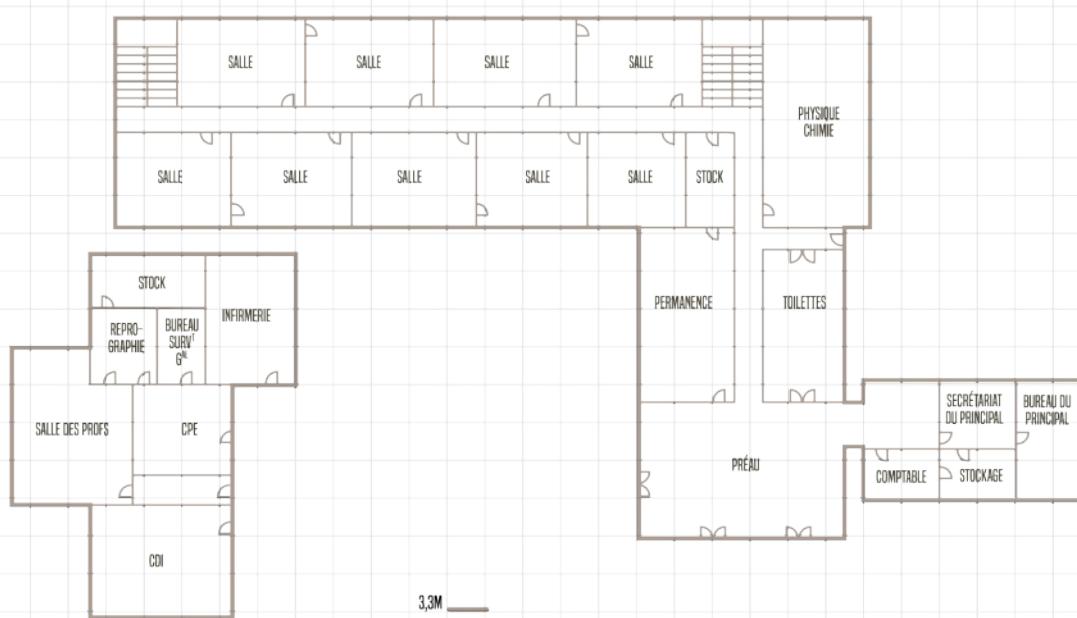
Un costaud séducteur à l'expression très populaire. Il tripote souvent les jeunes filles formées et favorise toujours les garçons les plus sportifs. Il connaît des petits secrets sur tout le monde.

RAYMOND LELANDAIS**Gardien, 53 ans, veuf**

Il est chargé de l'entretien du collège dans lequel il réside, avec son air con et sa vue basse, sa bendaïne et sa moustache, il est de ceux que nul ne remarque. C'est néanmoins un bricoleur passionné qui pratique dans son atelier hyper équipé sous les cantine des expériences de tous genres.

NICOLAS LAUSTRY**Elève de 4e, 15 ans, parents divorcés**

Gamin rebelle à toute forme d'autorité, il en fait voir de toutes les couleurs aux surveillants. Il élève l'indiscipline et la mauvaise blague au rang d'art, ce qui génère chez les autres élèves un mélange d'envie et de répulsion

**COLLEGE ÉMILE ZOLA
VAUHALLAN - IGNY**


LES SOUTERRAINS

Deux réseaux souterrains coexistent sur le plateau. Un réseau ancien qui remonte à la période gallo romaine et un réseau moderne construit depuis 1972 pour le compte du CEA. Ils partagent le fait d'être méconnus du grand public.

LE RÉSEAU ANCIEN

Il remonte à la conquête de la Gaule : on le doit aux adeptes de Cybèle (voir chapitre 5.2) dont les méthodes de creusement et de consolidation avancées ont permis à ces constructions antiques de ne pas s'effondrer, ainsi seulement 20% du réseau est inaccessible en 1984. Sa construction a persisté jusqu'au XIe siècle, période à laquelle sont établies les salles les mieux cachées du réseau. Des cartes en sont établies au fil des siècles, les dernières datant du XVIIe siècle (cf. carte page suivante).

Les tunnels sombres et assez étroits (1m70 de haut, 90 cm de large) sont faits de moellons de pierre meulière dure et jaunâtre tenus par un ciment solide. Leur sol est en terre battue, creusée par des siècles de passage. Les aérations sont peu nombreuses, l'atmosphère est rapidement étouffante.

Il s'agit en fait de plusieurs réseaux plus ou moins interconnectés : Villiers-le-Bâcle est le principal et sans doute le plus remarquable avec ses larges couloirs de 2m de large par 2m de haute. Les autres réseaux sont situés autour des fermes (Orsigny, Villeras) ou des châteaux (La Martinière).

On y accède le plus souvent depuis les caves des plus anciennes habitations et autres bâtiments particuliers. Plusieurs exceptions à citer, comme les accès en forêt, quelques bâtiments en ruines dans les bois ou des tunnels verticaux d'accès dans le parc du château de Villiers-le-Bâcle.

LIEUX REMARQUABLES

Sous le château de Villiers-le-Bâcle

Sans conteste un des endroits parmi les plus excitants pour les gosses. On y accède relativement facilement, les couloirs sont larges et certaines salles sont libres d'accès. Mais rapidement, on tombe sur les couloirs plus flippants et les marques dissimulant les salles cachées.

Le réseau de Villeras

Cette partie du réseau était connectée à la partie du réseau mais le tunnel s'est effondré au XVIIe siècle.

Désormais ce sont les militaires du fort de Villeras qui s'en servent comme de caves et de lieux de détention en cas de besoin.

Sous le château de la Martinière

Un réseau assez petit mais particulièrement malsain. Il a longtemps servi de refuge aux cérémonies les plus extrêmes du Culte de Cybèle. Désormais il est utilisé par les sociétés ésotériques de la région pour se réunir : messes noires et autres orgies sont toujours au programme !

Les lacs souterrains

On croise de temps à autre dans les différents réseaux de petites cavernes dont le fond est rempli d'eau. Nul ne sait si elles ont été creusées ou trouvées. Il paraît qu'au fond de certaines se trouve des objets et des squelettes des temps anciens...

LE RÉSEAU DU CEA

Ce réseau est creusé profondément, entre 25 et 30m sous le sol. Il date de la fin des années 70.

Le tunnel circulaire de l'accélérateur (3mx3m) est doublé d'un tunnel de circulation à pied (2mx2m). Modernes et adaptés à l'exploitation industrielle, creusés dans une pierre blanche solide, éclairés de jour comme de nuit, leur sol est bétonné. Des métalliques accueillent les tuyaux de circulation des fluides (air climatisé, eau chaude et eau froide) et d'électricité (courant à très haut voltage de 12 KV, courants faibles pour vidéo et réseau).

Les tunnels circulaires font 15 km de long. Tous les kilomètres, une station en ponctue le parcours. Ces stations sont occupées uniquement pendant les périodes de test. Chacune est associée à plusieurs équipements: un électro-aimant qui maintient la vitesse du flux de particules ; un correcteur de trajectoire ; une station de mesure équipée d'ordinateurs et de capteurs ; un espace de vie avec lit, cuisine, et douche.

Au milieu du cercle se trouve l'immense salle Gravitron (30m de haut et 50m de diamètre) qui accueille le pilotage central de l'accélérateur. Plus de détail à son sujet dans le chapitre 3.3. On y accède depuis le CEA par des ascenseurs à carte magnétique qui arrivent directement dans la salle de contrôle du réacteur OSIRIS.

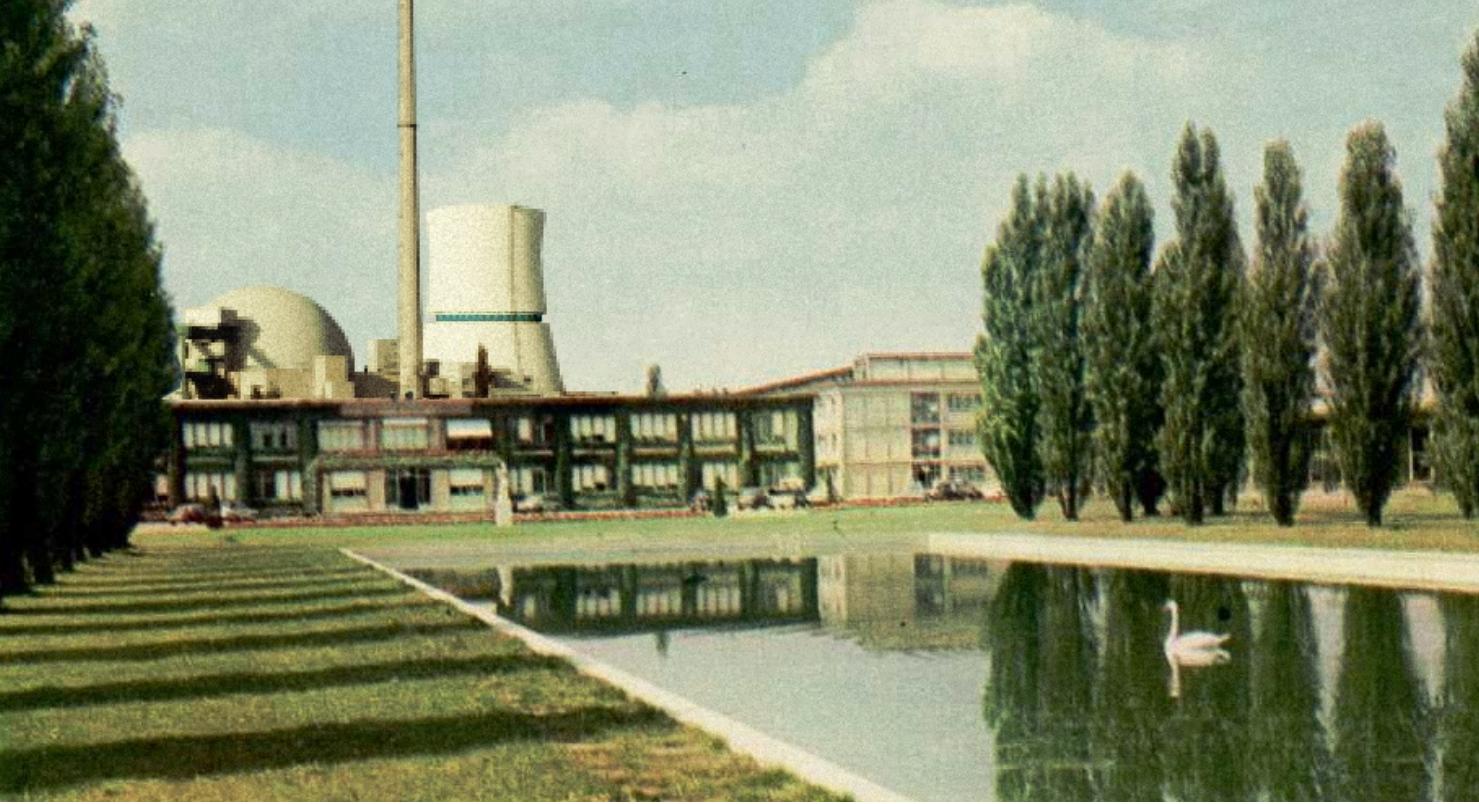
Cinq couloirs piétons relient les tunnels circulaires à la salle Gravitron. Quatre d'entre eux utilisent des wagons sur coussin d'air. **Le tunnel nord qui relie directement au Fort de Villeras** se pratique

en véhicules électrique 4 roues motrices disponibles au deux bouts du tunnel .

Les accès extérieurs sont peu nombreux. Ils sont déguisés en vilains postes électriques faits du béton le plus anodin, quoique protégés par d'imposantes serrures (difficulté 2). Une fois la porte en métal franchie, et ignoré les nombreux panneaux d'avertissement de danger grave et immédiat, un puits doté d'une échelle sécurisée donne accès 30 m plus bas au couloir de circulation piéton.

Voir la partie 3.4 pour une carte du réseau CEA.





LE CEA C'EST RIKSENERGI LES REJETS RADIOACTIFS EN PLUS SANS LES ROLLMOPS

C'est l'histoire d'un «campus» sur plusieurs hectares que trente années d'exploitation ont fait grossir comme une tumeur mal soignée.

Tout pour l'atome

Le CEA naît en 1945 d'une volonté Gaullienne : équiper la France de l'arme nucléaire. Les gentils crânes d'oeuf ont vite besoin de place, et de calme, alors on leur offre un grand terrain à la fois proche de Paris et en pleine campagne. On nomme Auguste Perret, un architecte spécialisé dans le néoclassique en béton, pour concevoir les premiers plans qu'en toute modestie il calque sur ceux du Château de Versailles.

Dès 1948, une Cité Atomique aux allures de Palais de la Science et du Béton se met à pousser au milieu des champs de blé, accueillant un nombre croissant de chercheurs et de travailleurs.

Un chantier permanent

Que ce soit pour construire de nouveaux laboratoires, en agrandir d'autres, ajouter des sites de stockage, ou des bureaux et autres commodités nécessaires au travail de milliers de personnes, il y a toujours une fondation qui se creuse, une dalle qui se coule, des toupies à béton qui tournent, des ouvriers en action.

Une ambiance morne, pour ne pas dire sinistre.

Peu riant au naturel, le technocrate scientiste est mortel en groupe. L'architecture glaciale et grisâtre n'arrangeant rien, les usagers vont d'un bâtiment à l'autre en voiture, de peur de croiser un inconnu qui leur adresserait la parole. Murs épais et grillages

omniprésents apportent la touche finale à cette atmosphère carcérale.

Un leitmotiv, le Secret Défense Français

La peur de l'espionnage russe et la menace du nucléaire ont façonné une pression invisible mais sensible : on parle peu, on accepte les contrôles, on s'en tient à une sorte de pratique religieuse, tout le monde se persuade que tout est sécurisé sans que ce ne soit vraiment vérifiable.

L'aristocratie scientifique domine

Avec la concentration de docteurs en physique par mètre carré le plus élevé de France, il va de soi que les diplômes déterminent le respect rendu aux individus. Les serviettes dotées d'une thèse d'état ne se mélangent pas facilement aux torchons à BAC +5.

CONNAÎTRE DES GENS AU CEA

Petite typologie en D6 des usagers selon leur fiche de poste professionnelle.

- **1 Nettoyage et entretien** : les équipes chargées de maintenir le site. 50% de femmes
- **2 Technique** : les personnels chargés des opérations courantes dans les labos de recherche. 20% de femmes
- **3 Recherche** : l'élite de la recherche en physique des particules. 5% de femmes
- **4 Stage** : une proportion importante du personnel dans les labos. 10% de femmes
- **5 Administratif** : sans culture scientifique particulière. 80% de femmes
- **6 Travaux** : Les nombreux ouvriers du bâtiment oeuvrant sur le site. 0% de femmes.
- **X Direction** : Responsable de la gestion et du développement. 0% de femmes.

Petites précisions sur les origines sociales et lieux de résidence.

- La crème des nucléocrates, bien payée, est d'origine parisienne et possède de belles maisons, notamment du côté de Versailles.
- Les chercheurs et les techniciens ont fait leurs études à Paris et logent dans les nouveaux quartiers pavillonnaires du plateau.
- Les administratifs sont souvent des habitants de la région reconvertis dans la gestion de l'ennui courant.
- Les personnels de travaux et de service habitent dans les cités dortoirs des villes proches comme Palaiseau.

AVOIR DES RELATIONS AVEC DES GENS AU CEA

Les liens entre gosses et individus travaillant au CEA ont un impact sur les informations à en tirer : plus ils sont éloignés, plus ce sera difficile.

1 Parents directs : mère, frère, etc.

2 Parents indirects : cousine, oncle, etc.

3 Voisins

4 Amis des parents

5 Réseau social (Minitel)

6 Association sportive ou autre (pêche, culture, etc.)

COMMENT SE COMPORTENT LES GENS DU CEA ?

La fréquentation d'un site comme le CEA laisse des traces. Les perturbations de comportement et de caractère sont légères, voire indiscernables, chez les salariés récents qui n'accèdent pas aux laboratoires de recherche. En revanche, les chercheurs de longue date qui participent au projet Kheops sont dépressifs, neurasthéniques, irritables, etc.

LA RECHERCHE

Le CEA est un lieu clef dans la recherche nucléaire en France. Quelques dates pour vous faire une idée:

1955 : Premier synchrotron à protons

1957-61 : Premiers réacteurs nucléaires

1964 : Mise en marche des réacteurs Isis-Osiris

1977 : Début du projet Kheops

1980 : Mise en marche du réacteur Orphée

1983 : Mise en marche de l'accélérateur de particules

COMMENT CONNAÎTRE LES PROJETS DU CEA ?

Connaissance diffuse

Les rumeurs autour du CEA ne manquent pas et les gosses baignent dans les histoires plus ou moins fondées qui circulent.

Les rumeurs fausses

- Le CEA est en contact des extra-terrestres
- Le CEA a construit des cyborgs indiscernables des êtres humaines
- Le CEA pratique une politique d'enlèvements, en particulier de jeunes enfants

Les rumeurs véritables

- Le CEA exploite des réacteurs nucléaires
- Le CEA pollue régulièrement les cours d'eau et les sols
- Le CEA a construit un accélérateur de particules immense

Connaissance indirecte

Les gosses peuvent recevoir des informations venant de leurs connaissances ou de la presse scientifique. Il s'agit de faits généraux assez fiables concernant des projets plus ou moins officiels.

Certains détails en particulier peuvent clocher par rapport aux thèses publiquement exposées.

Connaissance directe

Pour comprendre les informations précises suivantes, il faut réussir un jet de difficulté 2 ou 3 minimum car elles requièrent un niveau élevé en physique ou en mathématiques.

- Accès à des documents de recherche, format papier ou électronique
- Accès à un laboratoire de recherche
- Discussion entre chercheurs

ENTRER DANS LE CEA

Si les gosses désirent franchir le seuil du CEA, n'essayez surtout pas de les dissuader. C'est sans doute le truc le plus cool et dingue à faire dans le coin !

Pénétrer dans le site physique

- Systèmes de surveillance : caméras aux entrées, gardes en rondes la nuit
- Enceinte extérieure : grillages simples avec des barbelés au sommet
- Circulation dans le site : rues larges, faible passage
- Portes, serrures, digicodes : chaque personne dispose de différents jeux d'accès selon ses droits

Plan des lieux

Plusieurs versions du plan sont disponibles

- Versions publiques destinées aux non-chercheurs avec les rues et les bâtiments généraux (cf. annexe)
- Versions internes avec références aux projets et labos de recherche (cf. plan ci-contre)
- Versions secret-défense avec mention du projet KHEOPS et ses accès

EMPLOI DU TEMPS

6h00 Arrivée des personnels : ménage, restauration, relève du gardiennage de nuit.

9h00 Le ballet des voitures de salariés passent les portes pour se diriger vers les différents bâtiments et se garer dans les rues ou de petits parkings.

12h00 Cantine. Tout le monde migre vers le vaste

restaurant situé au milieu du site. Les cadres déjeunent à part.

14h00 Rotation de la garde

17h00 Fin de la journée. Tout le monde reprend son véhicule et rentre chez soi. Rotation

20h00 Départ des derniers chercheurs, néanmoins autorisés à occuper leurs laboratoires comme ils le désirent. Certains restent plus tard, voire dorment sur place.

22h00 Rotation de la garde pour la nuit

LE BÂTIMENT CENTRAL

Situé au centre du site, avec son architecture de "Petit Versailles" triste, il abrite les bureaux de la direction et les salles de réception.

L'ACCÉLÉRATEUR DE PARTICULES

Une salle Gravitron est située immédiatement sous le bâtiment principal, au centre d'un accélérateur de 8 kilomètres de diamètre.

LES RÉACTEURS

Ce sont des réacteurs d'essai, mais suffisamment puissants pour alimenter une ville complète ou un accélérateur de particules.

LE CHATEAU D'EAU

Colonne centrale du site, aiguille électro-magnétique visible à plusieurs kilomètres à la ronde, son architecture étrange irrigue l'ensemble de la base.

LA RÉSERVE D'EAU

Chargés de l'alimentation en eau et de l'évacuation des eaux de refroidissement chargées en composants radioactifs.

LE RÉSEAU SOUTERRAIN

Chaque bâtiment du CEA est relié à un réseau de tunnels souterrains, y compris l'accélérateur de particules.

LES ACCÈS SECONDAIRES

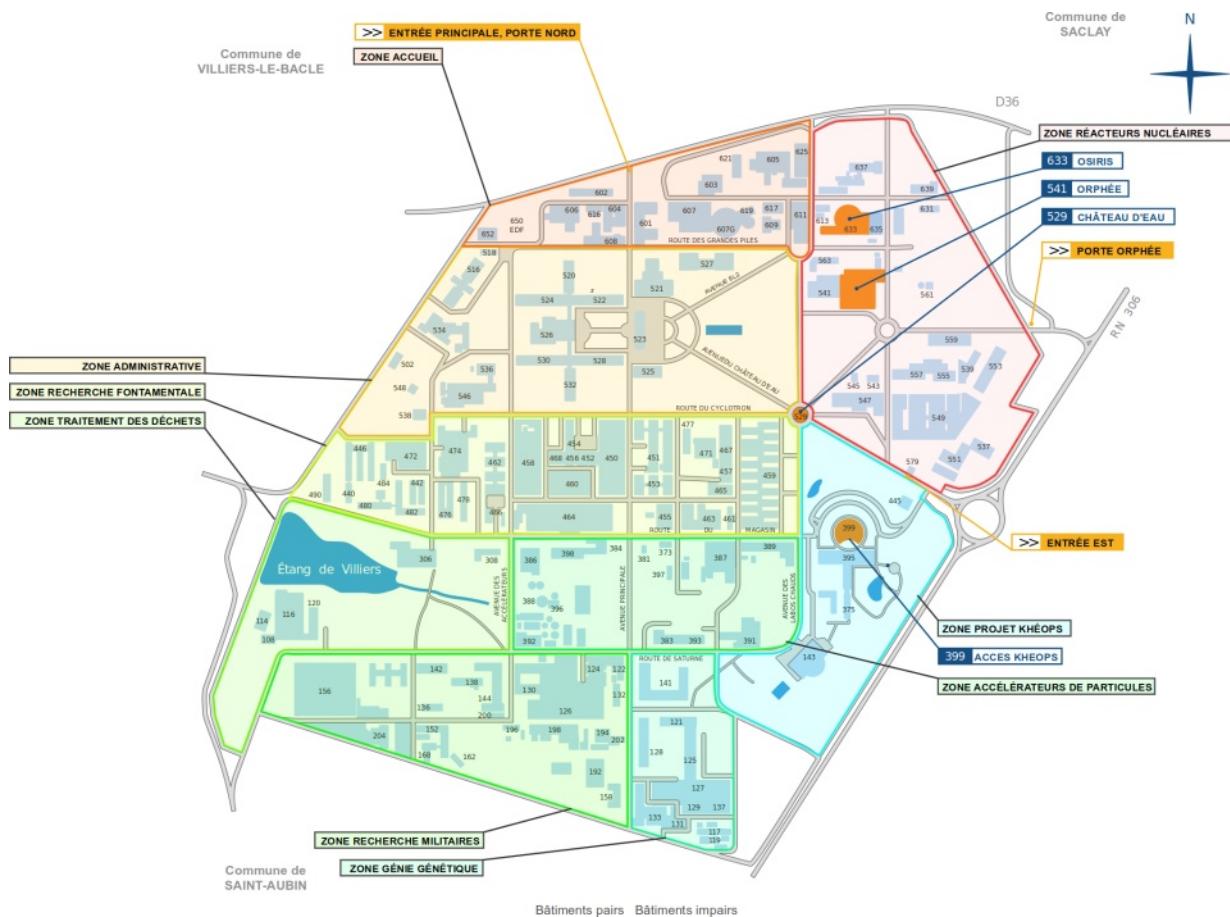
Trous dans le grillage, tunnels de ventilation ou d'évacuation, portes sans surveillance, le CEA est assez accessible pour des gamins discrets.

QUELQUES PERSONNAGES

ANDRÉ DESCUPES

36 ans, marié, 2 enfants

Le responsable technique et logistique du site, profil



irréprochable, sérieux, organisé. Et vendant toute information au plus offrant sans complexe.

ALBERT DIEUDONNÉ

41 ans, célibataire

C'est l'ingénieur fou. Autrefois étudiant brillant et cartésien, désormais dévoré par l'angoisse et la culpabilité, il verse dans le mysticisme pour compenser. Il participe activement à plusieurs sectes bizarres de la région où il passe le plus sombre de ses soirées.

MARY CAVENDISH

34 ans, célibataire

Espionne américaine pour la CIA et l'OTAN, employée en charge des programmes d'échanges et des voyages à l'étranger des employés. Multiplie les aventures sentimentales et les poses de micros.

RAYMOND DE SAINT-LEU

52 ans, marié sans enfants

Un polytechnicien à la tête du CEA, un patron d'apparence aussi terne que son entreprise. En réalité, un fin stratège, un joueur d'échecs avisé, un

cavalier rapide et imprévisible.

ÉQUIPEMENTS

DANS LES LABORATOIRES

Certains contiennent du matériel de pointe et des Sources d'énergies transportables

LE PERSONNEL DE GARDIENNAGE

Équipé de talkie-walkies, de véhicules et de chiens de défense.

PROJET KHEOPS: LE LOOP DU CEA

Pourquoi Khéops ? À la fois en raison de fascination pour la mythologie ésotérique et de la démesure du projet : 3 Milliards de francs pour un circuit de 15 kilomètres de diamètre, soit l'un des plus grands au monde. Conçu par un consortium international dirigé par les Français, il a été mis en œuvre par le CEA, sous l'égide de l'autorité militaire.

UN CHANTIER PEU DISCRET

De 1977 à 1982, le CEA peine à garder le secret : comment expliquer ces allers-retours incessants de cargos volants ?

Transportant les matériaux de construction et les milliers de tonnes de roche extraits du sous-sol, les ballots aériens suscitent la suspicion des civils.

On parla d'abord d'abri anti-atomique, puis de réacteurs souterrains avant que les confidences éparses des salariés n'orientent les soupçons sur un projet de grande ampleur dissimulé sous terre et vecteur de risques terribles : on allait générer là de l'anti matière...

En somme, des rumeurs pas très éloignées de la réalité.

PARTICULES EN FOLIE

Le projet Khéops est dédié aux expériences sur les interactions fortes, l'une des forces fondamentales de la matière, celle qui se cache derrière l'énergie nucléaire.

À cette fin les particules doivent circuler dans le circuit avec un niveau d'énergie maximal. Pour atteindre et maintenir des vitesses élevées, Kheops utilise la résonance : on maintient l'oscillation des particules et on en réinjecte de l'énergie en phase, au moment où elle peut s'ajouter à l'énergie déjà accumulée..

L'accélérateur requiert une énergie colossale pour fonctionner : 60 MW en pic. Il faut la puissance conjointe des trois réacteurs de Saclay pour l'alimenter. C'est également une charge humaine importante : il faut au grand minimum une soixante de personnes en rotation pour assurer son bon fonctionnement.

Les particules sont introduites dans la station A située sous le Fort de Villeras. Projectées à grande

vitesse elles sont entretenues dans leur mouvement par les accélérateurs répartis le long du circuit,. Des aimants de courbure également répartis à espace régulier servent à redresser le flux afin qu'il décrive un cercle parfait.

Le circuit dans son ensemble est donc un ensemble complexe de machines manipulant l'énergie électromagnétique, maintenues à basse température afin d'obtenir une supraconductivité propre à suspendre le magnétisme et obtenir une résistance électrique localement minimale.

ACCÈS ET FRÉQUENTATION

La partie souterraine est décrite dans le chapitre 2.7.

Dans l'enceinte du CEA, l'accès à Kheops se fait par le puits principal, auquel n'accède qu'une partie des chercheurs et des techniciens. Ce puits principal est un vaste trou bétonné de 20m de diamètre équipé d'une série d'ascenseurs auxquels on accède par le bâtiment n°395.

EFFETS SECONDAIRES

Les propriétés physiques anormales de certaines fréquences liées à la résonance n'ont pas tardé à provoquer des effets surnaturels un peu partout autour du parcours de l'accélérateur :

• Poches d'antigravité

Ces zones de quelques dizaines de mètres de diamètre se manifestent par une altération, voire une suppression, de l'attraction terrestre. Durant quelques minutes, les objets ne pèsent plus rien, voire flottent dans l'air.

• Déplacement matériel ou temporel

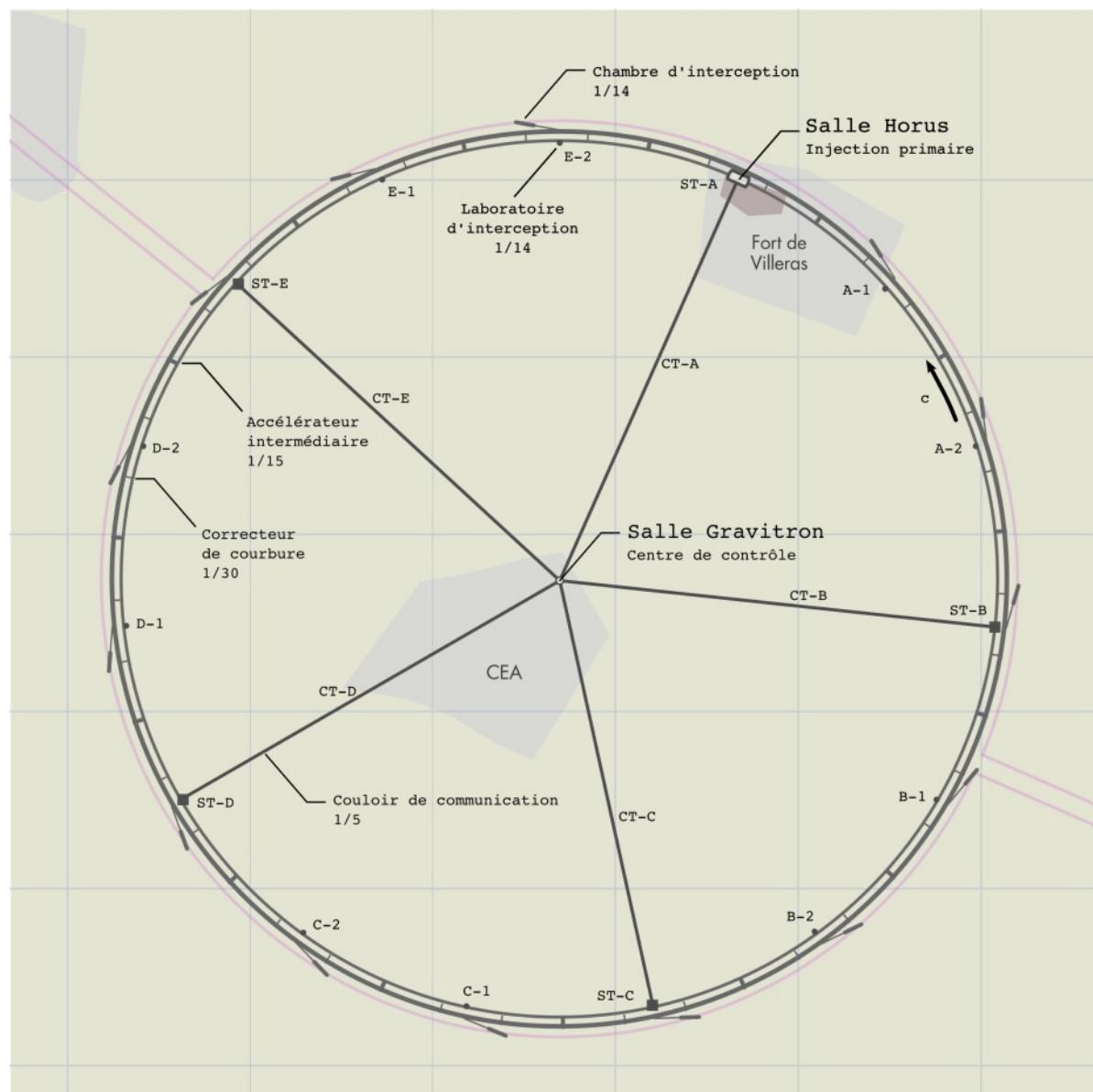
Des portails se manifestent qui permettent de voyager dans l'espace (quelques centaines de mètres) ou le temps (quelques minutes).

• Perturbations électromagnétiques

Les formes de perturbations du champ magnétique prennent des formes diverses en fonction de leur intensité. Faibles, elles désorientent les oiseaux et causent un bruit de fond radio. D'intensité moyenne, elles brouillent totalement toutes les émissions radio et provoquent des dysfonctionnements de tous les appareils. Les plus fortes font disjoncter tous les circuits électriques du secteur.

• Interactions fortes anormales

Ces conséquences sont sans doute les plus extraordinaires car elles modifient les règles les plus élémentaires de la nature. Des objets disparaissent totalement lorsqu'ils reçoivent un choc minime. Des réactions chimiques totalement anormales se produisent, comme une simple allumette provoquant une micro-explosion nucléaire, une bouteille de soda qui se transforme en geyser brûlant à l'ouverture ou bien encore une ampoule qui brille comme un soleil.



LES INVENTIONS DU CEA

Longtemps, la recherche au CEA s'est satisfaite de physique fondamentale en l'appliquant aux réacteurs et autres accélérateurs, sans oublier les ogives nucléaires. La collaboration militaire a vu de nouveaux laboratoires voués à la recherche dans les domaines de la propulsion, de la robotique et du génie génétique.

Les projets suivants sont en cours de développement au CEA. Ils n'existent qu'en de rares exemplaires sur lesquels chercheurs et militaires veillent au grain. Autrement dit, les joueurs vont en croiser régulièrement quelques uns, autour du CEA ou des forts militaires.

ARMES

Pistolet à portail (portal gun)

Alimenté par une pile atomique miniature, valise à laquelle cette arme est reliée, ce pistolet permet de voyager dans l'espace, en ouvrant deux portails. Comme ©Portal, mais avec un pistolet en métal.

Fusil immobilisant

De la dimension d'un fusil d'assaut, il projette un arc électrique à quelques dizaines de mètres dont l'effet est proche du taser, qui paralyse sa cible en bloquant le système nerveux.

PROPELLION

Exosquelette motorisé

Conçus initialement pour pénétrer dans les environnements radioactifs, ces armures mécaniques hautes de 3m, et plus proches du tank que de IronMan, sont alimentées par une pile nucléaire, assistées par une intelligence artificielle et elles accueillent un être humain.

Arme volante

Combinaison d'un drone autonome à propulsion nucléaire dont l'envergure dépasse les 3m et d'une emplacement pour armes mécaniques (fusil d'assaut 9mm) ou énergétiques (fusil immobilisant, laser).

Jeep électrique volante

Un véhicule assez rapide pour un véhicule flottant (30km/h) et qui ne fait aucun bruit.

UTILITAIRES

Cape d'invisibilité

En travaillant sur les métamatériaux, qui possèdent des propriétés électromagnétiques exceptionnelles,

les chercheurs ont mis au point un tissu capable de renvoyer les micro ondes lumineuses. Ce n'est pas sans contraintes : la cape est un cylindre solide qui doit être tourné dans la direction de la personne dont on souhaite rester invisible. Sous un autre angle, on voit une image de réfraction improbable sur la surface de la cape.

Lunettes à visée nocturne

Les lunettes produites par le CEA sont d'une qualité exceptionnelle : elles permettent de voir dans le noir quasi complet tout en s'adaptant très rapidement aux changements de luminosité ambiante. Elles sont disponibles sous forme de jumelles ou de lunettes de visée et sont parmi les plus courantes des objets exposés ici.

RADIOACTIFS

Accélérateur d'altérations ADN

Cet appareil à rayonnement ionise des cellules vivantes afin d'en modifier la structure ADN. Utilisé sur des embryons, il accroît les chances d'apparitions de caractères nouveaux. Comme des animaux plus résistants... ou autres aberrations.

Accélérateur de croissance

Il s'agit d'une substance radioactive injectable qui modifie l'équilibre hormonal avec pour effet une croissance des jeunes organismes hyper rapide... avec pour seule contrainte une durée de vie raccourcie.

Voyage dans le temps

Appareil unique et massif, situé dans le bâtiment 126, qui permet effectivement de voyager dans le temps et dans l'espace. Chaque voyage consomme une énergie colossale et des temps de calcul extrêmement longs (supérieur à trois mois).

Fusionneur moléculaire

Appareil portable qui permet de fusionner des molécules, comme une sorte de super colle. Disponible sous forme de pistolet à pile 4,5V.

MYSTÈRES AU CEA

MYSTIQUES ET SOCIÉTÉ SECRÈTES

L'Égypte antique est la passion des scientifiques du CEA, d'où les noms de leurs réacteurs. Leur intuition : les égyptiens maîtrisaient les pouvoirs du nucléaire et de la magnétrie au moins dans une version rustique.

Cette passion prit la forme de sociétés secrètes qui emploient des langages codés et se réunissent pour rendre des cultes aux divinités égyptiennes. Militaires, scientifiques et toutes sortes d'huiles locales en sont membres, suivant des rites parfois sacrificiels appris directement auprès de prêtres transportés dans le temps.

DES NUCLÉIDES EN PAGAILLE

Des fuites nucléaires nombreuses ont eu lieu au CEA. Afin de maintenir sous contrôle la situation, des stations de mesure reliées par un réseau de communication filaire aérien ont été implantées aux alentours, afin de mesurer la concentration des sols, des eaux et de l'air en substances radioactives.

De fait, plusieurs lieux sont assez gravement touchés. Tous les étangs de la région ont une concentration forte en rejets ionisés ce qui provoque des mutations locales de la faune et de la flore. Des dépôts sauvages de déchets nucléaires ont également eu lieu dans les bois environnants.

LA VILLA POINCARÉ

C'est une belle résidence perdue dans les bois de Saint Aubin, au milieu d'un grand parc. Une brochette de matheux géniaux y vit en quasi autarcie. Plus ou moins à leur insu, on les bourre de drogues pour leur booster la rêverie mathématique. Il n'est pas rare d'en retrouver un errant dans les bois en plein décompression schizophrénique.

HIER C'EST AUJOURD'HUI

Les Français du CEA sont devenus des spécialistes des voyages dans le temps et leurs portails leur ont permis de faire venir des prêtres égyptiens et autres voyageurs humains de l'antiquité, qui ont diversement apprécié l'idée que le voyage était à sens unique. Certains ont accepté et vivent encore cachés ou sont en cours d'acclimatation. D'autres ont refusé, ce qui signifie leur emprisonnement ou leur mort.

LE SYNDIQUÉ DU RAYON DE LA MORT

Comme Anatoli Bugorski en Russie, l'un des chercheurs du CEA a placé sa tête dans un accélérateur de particules. Survivant au drame tenu au secret par les autorités, il a repris une vie normale. Et a gardé pour lui son don un peu particulier : pouvoir manipuler la mécanique quantique. Il s'entraîne discrètement à se déplacer dans l'espace via des tunnels quantiques

FAITS RÉELS DU CEA

LES INSTALLATIONS NUCLÉAIRES

Plusieurs réacteurs nucléaires d'essai ont été mis en service sur le site de Saclay depuis sa construction. Les plus puissants ont été réellement nommés Hermes et Osiris (70MW), mais il y eut EL2, EL3, et Ulysse notamment. Ils ont produit quantités de substances radioactives, dont le plutonium ou le technetium.

Désormais arrêtés, ils servent à étudier comment opérer le démantèlement des installations nucléaires. Ce qui même pour des réacteurs de faible puissance semble aujourd'hui compliqué : les stockages et les projets s'éternisent tout en absorbant des sommes toujours plus importantes. Ainsi de la pile EL3 stoppée en 1979 : une partie des matériaux est toujours sur place et la date de 2030 est avancée pour son démantèlement complet.

D'autres Installations Nucléaires de Base sont présentes sur le site, comme les laboratoires de haute activité (LHA), dans des buts expérimentaux. Le Synchrotron Soleil installé à Saint Aubin est plus tardif (2006).

LA SURVEILLANCE

Longtemps, le CEA s'est auto-contrôlé. Responsable de la gestion des risques nucléaires, il produisait les normes, les chercheurs, les techniciens et les outils en la matière. Depuis les années 1980, la valse des instituts voués au contrôle du nucléaire donne le tournis. Sans cesse en fusion <rires> mais toujours dans le giron de l'appareil technocratique et donc du CEA, ils se nomment SCPRI, OPRI, ASN, IRSN, rassurent la population et minimisent les risques, comme lors des accidents de Tchernobyl ou Fukushima.

LES REJETS

Dans les années 50, plusieurs incidents ont eu lieu sur le site sans que le public soit averti. Des doutes légitimes existent concernant les rejets de nucléides dans les cours d'eaux, dont les quantités maximales étaient fixées et mesurées par le CEA lui-même au départ. Il suffit de se souvenir des conditions calamiteuses dans lesquelles les essais nucléaires (Sahara, Mururoa, Fangataufa) étaient opérés dans un cadre pensé par les chercheurs du CEA pour se

mettre dans l'état de l'esprit de l'époque, peu soucieux des questions de santé publique (euphémisme). Dans ce cadre, la nocivité des déchets considérés comme faiblement radioactifs était notoirement sous-estimée.

Sur le côté du terrain du Synchrotron Soleil se trouve une ancienne décharge de déchets radioactifs du Commissariat à l'énergie atomique, avec des sols contaminés par de nombreux produits radioactifs (dont certains illégaux) mesurés par la CRIIRAD comme suit : Cs 137 (7 960 Bq), Ba 133 (90 Bq), Co 60 (3 175 Bq), Eu 152 (1 720 Bq), Eu 154 (150 Bq), Eu 155 (635 Bq), Am 241 (530 Bq), U 235 (70 Bq). On y trouva aussi du plutonium 238 (98,3 Bq/kg), 239 et 240 (2153 Bq/kg) d'origine militaire.

LES ARMES NUCLÉAIRES

Le rôle premier du CEA était de permettre la production d'armes nucléaires qu'il a mené du début de l'arme nucléaire française jusqu'au désarmement actuel via la Direction des Applications Militaires. Responsable d'à peu près tout, de la recherche aux essais en passant par les matériaux, le CEA a baigné dans le Secret Défense durant toute la Guerre Froide.

Le CEA a été aussi en charge de la conception et production des système des propulsion nucléaire des sous-marins de la force tactique.

LA DIFFÉRENCE ENTRE DIEU ET UN PILOTE C'EST QUE DIEU NE SE PREND PAS POUR UN PILOTE

LES FORCES EN PRÉSENCE

ARMES ET AÉRONEFS SUR LA PLAINE

La présence d'aérodromes pour les vols expérimentaux et d'essai est historique sur la Plaine de Saclay, qui vit donc les premiers aéronefs utilisant la magnétrie traverser le ciel, et souvent tomber, dès le milieu des années 50.

Ajoutons à cela les deux forts militaires de Villeras et de Buc, historiquement voués à la défense de Paris et reconvertis en bases top secrètes. Leur mission officielle : l'expérimentation de modèles de propulsion et de robots. Officieusement, les armes électro magnétiques, ou laser, ou auto portées, ou véhiculée, ou en combinaison de plusieurs facteurs débridés.

En aéronautique, si la recherche continue, elle est désormais plutôt orientée vers les drones sur le Fort de Buc et son aérodrome attaché, tandis que Vélizy-Villacoublay est dédié aux jets.

FORCES MILITAIRES

LE FORT DE BUC

Un lieu très étrange, entièrement encaissé, ceint de fossés en mauvais état, creusé de galeries souterraines dans tous les sens. Une compagnie de l'armée de l'air composée d'un capitaine, 15 sous-officiers, 100 hommes. Fort mal surveillé et couvert



d'arbres, les soldats vivent dans une ambiance assez délétère et approximative.

Le Fort de Buc est spécialisé dans les systèmes d'armements autonomes : robots de toutes sortes et drones. Le stockage et la maintenance des engins sont fait dans les nombreux bâtiments annexes du site, et les tests ont lieu un peu n'importe quand, un peu partout mais en plein air le plus souvent.

LE FORT DE VILERAS

Jumeau du Fort de Buc en terme de plan, mais en meilleur état et beaucoup mieux gardé... Une compagnie avec un commandant, 25 sous-officiers et 150 soldats l'occupent. Le commandant Leduc y règne : discipline de fer dans un gant de crin.

On y expérimente des systèmes d'armements et de propulsion en relation directe avec le CEA. Les tests se font dans les fossés et dans le lac attenant, de préférence à l'aube pour éviter l'espionnage dans une zone militaire indiquée comme telle tous les 50m.

AUTRES FORCES DE L'ORDRE

GENDARMERIE

Une brigade basée à Orsay, au sud du plateau, couvre tout le plateau. Elle est très rarement visible, sauf en cas grave. Un major, trois adjudants, cinq gendarmes et quelques véhicules aussi léger que leur armement, qui ne dépasse pas le fusil.

POLICE NATIONALE

La plus proche est à Palaiseau et n'intervient qu'en milieu urbain. Autant dire que personne ne les voit jamais sur le Plateau.

LES SITES AÉRONAUTIQUES

AÉRODROME DE BUC

C'est ici que des machines autonomes civiles et militaires sans pilotes sont mises en test. Accéder au terrain est relativement trivial. Une tour de contrôle bien équipée pour le contrôle à courte distance, quelques hangars.

AÉRODROME DE VILLACOUBLAY

Spécialisé dans les propulsions jet et avec pilotes. Exclusivement militaire, assez bien protégé et bien entretenu. Les avions privés de chefs d'état et de millionnaires en goguette y atterrissent tous les jours.

AÉRODROME DE TOUSSUS LE NOBLE

Avec sa longue piste et sa vaste étendue, c'est celui qui a le plus servi à l'époque de la magnetrine. Il est désormais à moitié abandonné, en voie de revente.

Un terrain de jeu idéal pour les gosses du coin qui connaissent les sections trouées d'un grillage à l'abandon.

PERSONNAGES

MICHEL LELONG, 36 ANS, CÉLIBATAIRE

Pilote d'essai qui vit sur le plateau, hâbleur, grande gueule, bon vivant qui aime les histoires et la grande vie. Il lui arrive de donner des coups de main à plein de gens, et d'en raconter toujours un peu trop sur ce qu'il lui arrive de croiser dans le ciel ou de tester.

JULES MONNIER, 40 ANS, DIVORCÉ 2 ENFANTS

En charge de l'aérodrome de Toussus-le-Noble. Il espère devenir un chef d'entreprise grâce à ses inventions. Il travaille sur plusieurs modèles d'appareils volants à la magnetrine, rapides et individuels.

ARMAND PREZDOWYCZ, 28 ANS, MARIÉ SANS ENFANTS

Gendarme, le genre qui fait trop de sport : un brutal au QI limité de 1m90, 105 kilos qui fait du vélo tous les matins sur le plateau. Il adore mettre son grain de sel dès que possible dans toutes les situations histoire d'étaler sa force et ses adversaires. Il possède un petit Cessna qui est garé à l'aéroport de Toussus-le-Noble.

STÉPHANE EYLLAUD, 23 ANS, MILITAIRE

Basé à Buc, responsable de la navigation. Un petit malin assez débrouillard qui a plus d'une fois détourné des appareils avec une assez grande facilité. Il en a stocké quelques uns aux alentours, en y associant parfois des systèmes de pilotage et des manuels.

JÉRÔME THIERRY, 19 ANS, CONSCRIT

Basé à Villeras, il passe un mauvais quart d'heure sous le commandement local. Il profite de tout son temps libre pour aller se saouler dans les bars de la région et il lui arrive de partir dans de grandes tirades sur ce qui se passe au Fort, sans aucun souci du secret défense.

COMMANDANT ÉRIC LEDUC, 50 ANS, MARIÉ

Responsable du Fort de Vileras, un militaire à l'ancienne, exigeant et étroit d'esprit. Il est en relation avec les services secrets pour lesquels il fait travailler ses hommes sur de multiples projets.

ÉQUIPEMENTS

SUR LES AÉRODROMES

Les fans de radio amateur seront servis : tout ce qu'on peut imaginer est disponible dans un aérodrome, en ondes courtes et longues.

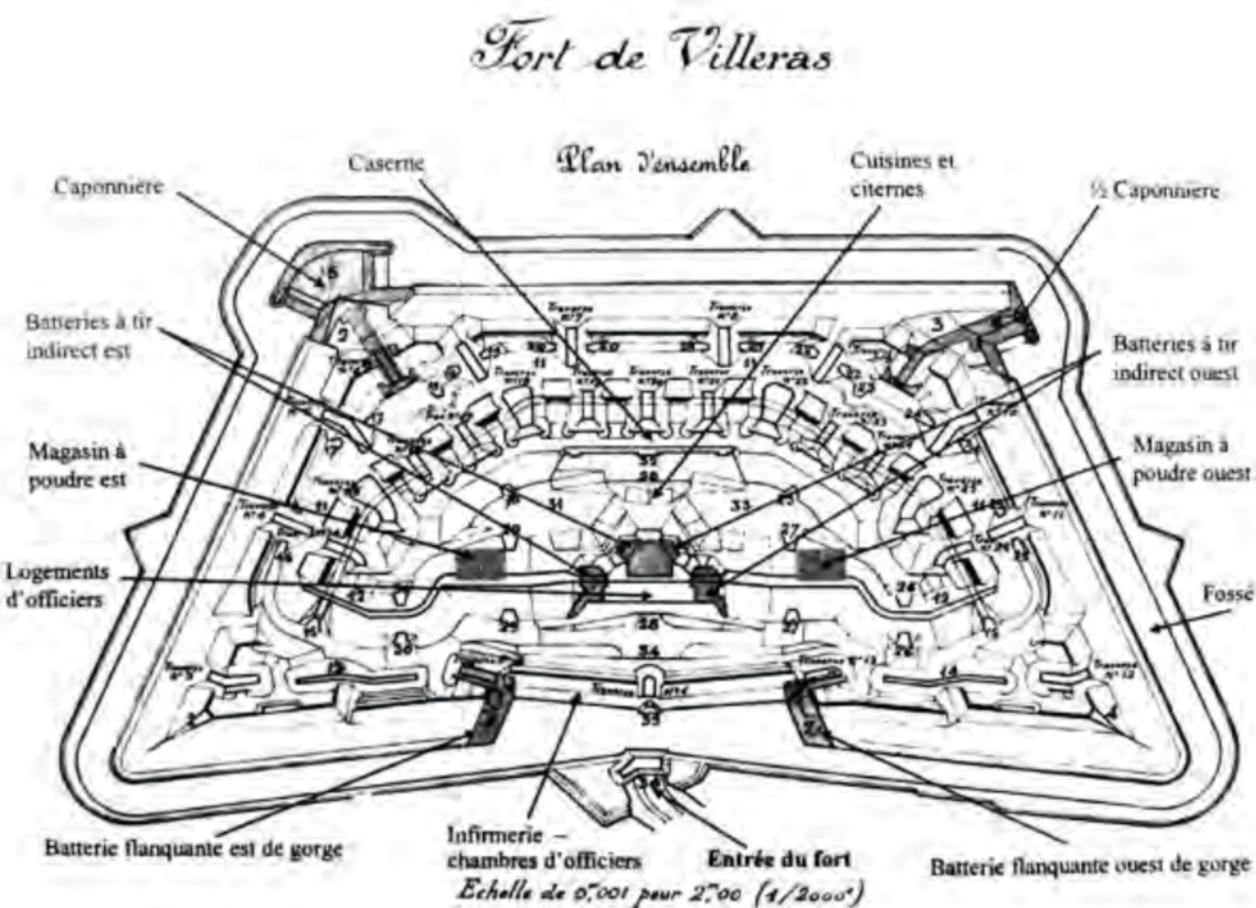
Le matériel volant ne devrait pas sauf exception intéresser les joueurs, et sa nature dépend de l'aérodrome. Les seuls petits avions amateurs sont à Toussus-le-Noble, qui dispose aussi de quelques gros véhicules flottants, pas tous en bon état. À Buc, essentiellement des drones et des robots complexes. Vélizy-Villacoublay est réservé aux avions de chasse et autres jets.

LE MILITAIRE, TOUJOURS UNE BRIQUE DE MATOS SUR LUI

Les militaires disposent de nombreux véhicules pour transporter des troupes et du matériel. En majorité des jeeps ou des camions roulants et quelques flottants assez impressionnantes par leur taille.

Leur armement est bien fourni, vous pouvez imaginer à peu près ce que vous voulez. Oui, des lance roquettes portatifs aussi.

Ils disposent d'un matériel de communication dont la qualité est soit assez médiocre soit trop complexe pour qu'un civil s'en serve sans manuel d'instruction.



LES INVENTIONS DES MILITAIRES

Aussi surprenant que cela puisse paraître, il existe pourtant bien des militaires français créatifs et ingénieux. Quand on vous dit que c'est un monde parallèle !

ARMEMENT

Canon laser

Long de 3m, monté sur un plateau rotatif mécanisé roulant, ce monstre de puissance est capable de viser des appareils volants et de tirer des pulsations de plusieurs dizaines de kilowatts.

ROBOTIQUE

Robot sous-marin

Presque prêt pour le combat, ce robot ressemble à un poulpe de 70 cm de diamètre équipé de tentacules mécaniques de 1m50 de long. Destiné à accompagner les troupes d'infiltration, il est régulièrement testé dans le lac derrière le Fort de Villeras afin de tester ses capacités de découpe des métaux ou d'attaque de plongeurs. Une drôle de créature à croiser quand on se baigne dans le lac voisin...

AVIONIQUE

Programme VAS

Ce programme ambitieux produit des appareils volants ressemblant en tout point à des soucoupes volantes de plusieurs mètres de diamètre, contrôlables à plusieurs dizaines de kilomètres de distances depuis un poste de pilotage qui ferait passer une tour de contrôle complexe pour une Dictée Magique tant il regorge d'écrans et d'appareils.

MYSTÈRES

DES LUMIÈRES DANS LA NUIT

Près de 30 ans que des machines volantes à la magnetrine passent comme de grosses vaches dans le ciel en clignotant. Quand des extra-terrestres visitent le secteur aérien en tapant des pointes à mach 4, même les militaires ont du mal à le croire. Si la vérité est ailleurs... c'est peut-être dans un des forts militaires où l'un des ET est enfermé.

LES CARCASSES ABANDONNÉES

Plus d'un essai en vol s'est échoué lamentablement sur le plateau de Saclay. Les épaves les plus endommagées sont abandonnées dans les bois. Elles regorgent de composants de haute technologie, moteurs, générateurs, contrôleurs, plaques de magnetrine, radios courtes et longues portée.

TU TIRES OU TU POINTES ?

Les essais plus ou moins discrets d'armements en relation avec des laboratoires du CEA sont l'occasion de manifestations sonores et visuelles remarquées : explosions plus ou moins contrôlées, flashes lumineux, ou encore disparition d'un bout de forêt, les voisins viennent se plaindre, mais les gradés ignorent la mesquinerie des civils. Point de discréetion, de toute façon officiellement tout ça n'est que moteurs et robots, et si un fusil laser tombe d'un camion c'est qu'un espion cherche à semer le trouble.

LA CRÉATURE DU LAC

Dans le lac de Saclay, derrière le Fort de Villeras, sommeille une créature étrange. Humanoïde à tête de serpent, elle a été ramenée d'Egypte mais parvient toujours à s'échapper grâce à ses dons de mimétisme. Une des société secrète dirigée par un gradé s'est vouée à sa récupération, qui ne se fait pas sans mal, la créature devenant fort aggressive pour peu qu'on la taquine.

ROBOTS

L'expérimentation de robots et de drones est une des activités principales du fort de Buc. D'innombrables prototypes ont été essayés, des plus pragmatiques (rovers d'exploration avec armement léger) aux plus délirants (bipèdes autonomes lourdement armés). Plusieurs d'entre eux ont été égarés ou dérobés par des militaires peu scrupuleux. Certains sont planqués dans la région. Il arrive aussi que le contrôle soit perdu sur les nouvelles machines autonomes qui se mettent à divaguer dans la région, les militaires se lançant à leur recherche.

DINOSAURES

Des militaires armés ont ramené des bébés dinosaures en utilisant les portails du CEA. Les bestioles sont enfermés dans les souterrains des alentours, mais il arrive que certaines s'évadent. On dit que des gosses ont planqué un bébé Allosaurus tout recouvert de duvet dans une grange. Un futur poulet de 10m en somme.



Fort de Buc - Vue du ciel (1976)



TÉNÈBRES ANTIQUES QUI HANTEZ CES CRYPTES EXHUMEZ VOS MYSTÈS POUR GOONIES EN GOGUETTE

MOI, KHASEKEMOUY, PHARAON

Khasekemouy, véritable pharaon d'Égypte antique dont l'action en 1984 changera à jamais le pays des bouffeurs de camembert.

UN PHARAON DISCRET

Nous sommes au XXVI^e siècle avant J.C.

Fils de Sekhemib, pharaon guerrier qui unifia Haute et Basse Égypte, et père de Djeser, bâtisseur de la première pyramide, voici Khasekemouy. Celui que l'histoire moderne considère comme le dernier pharaon de la II^e Dynastie sans qu'abondent les traces de son règne.

Un pharaon mystérieux ? Logique. Il planifia sa propre disparition pour dissimuler le secret de ses découvertes, rien de moins que l'immortalité et l'énergie nucléaire.

Il érigea des mégastructures colossales, comme le Fort de Nekhen, mais surtout la structure de Oumm el-Qa'ab, lieu d'expérimentation où se déroulèrent les premières réactions nucléaires contrôlées par un humain : au milieu d'un immense bassin d'eau salée, des circuits de cuivre et d'or taillés dans le granit canalisaien l'énergie de la foudre pour démarrer une pile à l'uranium.

LE DESCENDANT DES MOMIES

Les prêtres firent de Khasekemouy un théosophe, un savant, et un guerrier. Génie précoce, il fut très tôt obsédé par les mécanismes de la physique et notamment par les changements d'état de la matière. Scientifique et ingénieur avant l'heure, être charmant et cultivé.

Un jour, un mage Dogon fut fait prisonnier par son père Sekhemib, obsédé par la vie éternelle, sur la base de rumeurs attribuant à ce peuple d'Afrique de l'Ouest des savoirs extraordinaires dont l'origine —réelle— se trouvait être la visite fortuite d'être extra-terrestres depuis repartis mais desquels les Dogons apprirent énormément en astronomie comme en physique. Le vieux Dogon reconnut le talent immense du fils Khasekemouy, seul auquel il accepta de parler et de transmettre ses savoirs, grâce auxquels Khasekemouy fut capable de produire de l'électricité alors qu'il n'avait que treize ans. Ceci lui assura l'admiration sans borne de prêtres dont les effets magiques à base de fumées et de statues mécaniques commençaient à lasser.

Après une décennie d'expérimentation, poussé par l'obsession de son père Sekhemib pour la vie éternelle, il parvint à rendre faire de Sekhemib le premier humain à revenir d'entre les morts : une intense force électrique passée dans son corps parfaitement desséché le ramena à la vie. À quel prix.

Car la transformation ne fut pas sans ravager son esprit et le fils en vint à devoir combattre son propre père obnubilé par la haine et le désir de domination absolue. Après un temps de trouble qui causa une nouvelle séparation des deux Égypte Sekhemib, désormais connu comme Seth-Peribsen, fut vaincu.

Khasekemouy se retira de la vie publique pour continuer ses recherches et mener l'Égypte à son âge d'or. L'ésotérisme égyptien commença à s'emplir de références à celui qui était le pharaon caché, le lien entre le ciel et la terre, le matériel et le spirituel, le maître du Temps. Ainsi, la figure du bateau d'Osiris sur son bateau transportant les âmes est-elle inspirée du protocole expérimental de Khasekemouy. Le père et ses sbires inspirèrent la figure des Vampires (Héka) se nourrissant de la force vitale.

L'ARCHITECTE DES PYRAMIDES

Considérant les dangers de la vie éternelle qu'il s'était donné lui-même pour mieux en comprendre les contraintes, Khasekemouy conclut que l'humanité n'était pas prête et les risques trop grands.

Son grand projet fut dès lors de mettre à profit ses découvertes sur propriétés mécaniques de l'eau et sur l'électricité pour créer un monument d'exception : la pyramide de Djeser, son fils, qui reçut un tombeau grandiose à la hauteur de sa décision : ne pas recevoir la vie éternelle et garder caché le secret.

La vie de Khasekemouy devint alors le secret le mieux gardé au monde. Protégé par une caste de prêtres puissants, dirigeant véritable d'un peuple prospère, il aurait pu continuer indéfiniment ses expériences si la taxe de l'immortalité n'avait pas exigé des efforts croissants pour maintenir actif son métabolisme. Hydrater son corps et l'alimenter en énergie électrique devinrent des besoins quotidiens. Travaillant sur les propriétés conductrices des métaux, il vécut parmi l'or et le cuivre pour au mieux préserver son énergie.

ALLER-SIMPLE POUR LE CEA

C'est alors que Bernard Penault fit irruption sur les Terres de Haute-Égypte en 2035 av. JC.

Envoyé par le CEA afin de percer les mystères antiques qui fascinaient ses chercheurs, une semaine suffit pour que le voyageur soit présenté à Khasekemouy, dont l'esprit aiguisé perçut qu'un tel visiteur ne pouvait être venu sans avoir prévu un moyen de retour. Ayant élaboré un moyen de communication visuel, il testa les connaissances scientifiques de son hôte qui confirmèrent son appartenance au futur.

Invité par Bernard à rejoindre notre époque, la réponse de Khasekemouy fut positive. Grandiose ! Le premier Immortel de la race humaine serait aussi un voyageur dans le Temps ! Plus prosaïquement, il espérait aussi apprendre comment soulager son existence devenue douloureuse auprès de savants bien plus avancés que lui.

Lorsque la faille spatio temporelle s'ouvrit un an plus tard, il s'engouffra laissant derrière lui son passé glorieux. Mais... Son désenchantement fut à la mesure de son espoir : trop heureux de leur découverte les scientifiques du CEA se hâtèrent de le mettre en cage comme le singe qu'il était pour eux, avant de le soumettre à toutes sortes d'expériences. Khasekemouy sut mettre à profit cette situation en gardant son calme légendaire. Les premiers mois de sa détention ses hôtes mirent au point une pile électrique pour ses besoins vitaux en parallèle des soins et tests divers sur son organisme. Sa maîtrise progressive du Français, de la langue autant que de l'autochtone, l'informa sur de nombreux secrets et

savoirs scientifiques. Tant et si bien qu'un jour, il parvint à s'échapper en emportant avec lui une quantité de matériel nécessaire à ses besoins.

Les détails de sa fuite sont nébuleux pour le CEA. Un lundi matin, un an après son arrivée, il n'était plus là. Disparu, avec tout le contenu du laboratoire et les rapports sur le projet, papier comme électroniques. C'est comme si toute l'expérience n'avait été qu'un rêve, et les scientifiques désesparés ne purent que s'interroger avant de passer à autre chose, comme l'avait prévu Khasekemouy. Sans leur cobaye, ils n'étaient rien.

PRISONNIER DU TEMPS

À la faveur d'une faille spatiale conçue par ses soins, le cobaye s'était réfugié dans les souterrains de Villeneuve-le-Bâcle. Sa pile étant faible, il prépare sa survie en évaluant les moyens de continuer à piller le CEA. Mais aussi à revenir à son époque d'origine. Il sait qu'une décharge d'énergie colossale, telle que celle utilisée par l'accélérateur de particules, sera nécessaire à son voyage temporel.

Les joueurs le rencontreront alors qu'il cherche des soutiens. Il sentira leur importance dans les événements qui vont advenir. Les joueur·ses devront décider s'ils souhaitent a) s'allier avec lui ou b) s'y opposer et le voir devenir leur Nemesis.

a) Dans ce premier cas, il les chargera de missions d'importance croissante jusqu'à l'expérience finale : l'ouverture d'une faille temporelle, son retour et un accident du réacteur Osiris au CEA. Au passage, Khasekemouy pourra devenir un ami véritable des personnages, attiré par l'étrangeté de leur vie. Un pharaon dodelinant de la tête en écoutant les Rolling Stones sur un walkman, effet garanti.

b) Sinon Khasekemouy devient leur ennemi personnel dont les plans devront être déjoués. Pas facile quand aucun adulte ne vous croit lorsque vous expliquez qu'un véritable pharaon se cache dans les souterrains de votre village, qu'il est maître des stratagèmes, de la dissimulation et des nuages de fumée, et qu'il va simplement détruire la région.

EN PERSONNE

Khasekemouy est grand, mais d'une maigreur extrême. Son magnétisme naturelle impose une autorité quasi surnaturelle. Sa voix d'autre tombe, envoutante, s'exprime dans un français parfait dont les accents gutturaux trahissent l'origine étrangère à notre temps. Il ne dévoile jamais son visage, portant toujours un voile de gaze noire.

CHRONOLOGIE

Février 1983 : Arrivée au CEA

Mars 1984 : Évasion du CEA

Juillet 1984 : Rencontre avec les gosses

5 Juin 1986 : Ouverture de la faille temporelle, surchauffe du réacteur Osiris

COUNTDOWN (CAMP ALLIÉ)

- . Khaskemouy a besoin d'information
- . Sa pile perd de l'énergie
- . Il cherche à entrer dans le CEA pour espionner
- . Il commence le montage d'une machine à remonter le temps
- . Il pratique des expériences de détournement de l'accélérateur de particules

COUNTDOWN (CAMP ENNEMI)

- . Des fuites d'informations ont lieu : les gosses sont vaguement reliés à l'affaire
- . Des vols de matériel ont lieu : Khasekemouy essaie de faire porter le chapeau aux gosses
- . Les détournements d'énergie déclenchent des recherches intensives qui pointent ostensiblement vers les gosses

LE CULTE DE CYBÈLE

Un mystère datant de l'antiquité toujours présent près de 2000 ans après son introduction sur le plateau de Saclay, fort utile si une dimension lovecraftienne vous tente.

UNE DÉESSE FÉCONDE ET CRUELLE

Le culte de Cybèle remonte à plusieurs millénaires. Dans les régions reculées de l'Anatolie les rituels d'adoration d'une Déesse Mère aux formes génératrices étaient assez transgressifs : castrations, orgies, sacrifices d'humains et d'animaux mêlés. Les initiés adoraient des pierres noires sacrées sur lesquelles était versé le sang des sacrifiée-e-s. Si les pouvoirs de ces pierres météoritiques au magnétisme réel était plus ou moins connu, le cannibalisme rituel des grand-e-s prêtre-sse-s du culte demeurait secret.

Cette vénération de la Magna Mater se répandit dans tout l'Empire Romain au Ier siècle. Son culte rencontra alors un grand succès dans la région des Parisii. Venant pour les Fêtes aux accents païens les adeptes restaient pour les messes dépravées.

LE VISIBLE ET L'INVISIBLE

Le culte devenant important dans la région au IIIe siècle après JC, un temple de Cybèle fut érigé sur l'emplacement actuel de l'église de Villiers-le-Bâcle. Il donnait accès à un réseau de galeries souterraines creusées par les adeptes pour y pratiquer leurs mystères.

Le succès fut tel qu'une pierre sacrée vint d'Asie Mineure pour marquer le plus grand temple de Cybèle au Nord. Les célébrations festives du printemps se firent alors une réputation dans toute l'Europe. On venait de loin pour participer aux abus de boisson, de sexe et de violence.

Les excès furent réprimés dès l'époque Romaine, les castrations humaines interdites. En vain. L'église catholique au Moyen-Âge fut plus efficace à faire le ménage, du moins le pensa-t-elle. À Saint Aubin, elle installa une compagnie chargée d'empêcher tout culte païen. Le temple fut abandonné, les fêtes réprimées. Mais les célébrations souterraines continuèrent, leur violence décuplée pour en combler la rareté.

Entre la Renaissance et les Temps Modernes, le culte périclita se maintenant par les familles paysannes du plateau. Tous les 25 ans, elles accomplissaient un sacrifice humain pour se désigner une nouvelle

prêtresse, qui castrait le prochain grand prêtre et absorbait la chair des sacrifiés avant qu'un accouplement général ne s'engage. Le tout dans une sorte de cauchemar éveillé que chaque génération de participants, mue par un appel du fond des âges, occulte de sa conscience en revenant à la surface.

STATUT ACTUEL

Les cultistes sont peu nombreux, une cinquantaine au plus. Ce sont essentiellement des membres de familles résidant dans quelques bourgs comme le Val d'Enfer, Orsigny, l'Auberge du Christ et les fermes alentours. Les réunions se tiennent chaque année du 15 au 27 mars.

Les non-membres connaissent les vieilles histoires de messes noires, d'orgies et d'actes tabous. Seul-e-s les initié-e-s des sociétés secrètes de la région, férus d'ésotérisme, de sciences occultes et de savoirs anciens savent qu'une part de vérité se cache derrière ces rumeurs bien que l'accès au culte leur soit fermé. Les gosses pourront avoir entendu parler de ces histoires à dormir debout.

Les salles de cultes sont accessibles à qui sait ouvrir les passages dans les tunnels souterrains : souvent il s'agit d'une lourde pierre à déplacer non loin d'un symbole comme les lettres MM, une tête de lion ou de bouc.

La salle sacrée du culte est située sous le château de Villiers-le-Bâcle, qui lui est reliée par son cellier à condition de connaître le bon passage. Elle accueille une statue de la Déesse dans laquelle est encaissée une pierre météoritique noire de 100 kilos. Lorsque l'accélérateur est en marche, la pierre provoque des perturbations du champ magnétique aux résultats imprévisibles. Altérations de la gravité, de la marche des moteurs, du champ terrestre sont certes surprenantes, mais lorsque de véritables esprits frappeurs, fantômes des victimes sacrifiées, se mettent à déferler sur la ville, la situation devient incontrôlable.

INDICES ET AGENTS UTILES

L'église de Villiers-le-Bâcle

Elle est peu fréquentée, bizarre, vaguement repoussante. Construite sur les ruines du Temple Antique, elle en reprend des éléments architecturaux et décoratifs étranges : colonnes massives, statues d'apparence antique, têtes de boucs gravées sur les murs... Les rumeurs dans le village disent qu'une porte dans le presbytère donne accès à un escalier de pierre vermoulue menant à d'antiques souterrains.

La commanderie de Saint Aubin

L'ancienne place forte, ses douves, son Église et sa prison ont été convertis en ferme, puis en lieu Culturel. À l'occasion d'une sortie de classe des jeunes auraient trouvé derrière un mur des vestiges cachés dont une carte des souterrains.

L'auberge du christ

C'est en ce lieu qu'étaient historiquement logées les étrangers venant participer au culte. L'Église pour marquer sa domination abattit les constructions et posa un Christ en croix qui ne cessa d'être volée et abattue au fil des siècles, jusqu'à ce qu'un membre du Culte soit chargé d'en sculpter sa version. Très laide de l'avis général, elle ne disparut pas comme les autres. Taillée dans une pierre noire étrangère et possédant un symbolisme curieux comme ce clou supplémentaire planté dans le plexus, elle fait encore un effet bizarre quand on la regarde. On dit aussi que l'Auberge établie là est maudite : de nombreuses disparitions y auraient eu lieu au fil des âges.

Des livres

Dans les bibliothèques municipales et privées, certains écrits anciens attestent du Culte de Cybèle autour de Saclay. Ils évoquent les processions se rendant dans les souterrains sous le Temple lors des Fêtes du Printemps, le culte des pierres, les sacrifices. Certains évoquent la lutte contre le culte et son éventuelle survie.

Mémoires d'anciens

Certain·es paysan·nes dont les familles se tiennent loin du Culte en savent plus long qu'il·elles ne veulent l'avouer, pour éviter les soucis. Mais avec un verre de trop, il est possible que les langues se délient, et que des allusions poussées laissent entendre que dans la région si quelque chose d'étrange se passe, ce n'est pas toujours la faute du CEA, mais parfois celle des adorateurs de la Déesse.

Dans les souterrains

Peu de personnes se rendent volontairement dans le réseau inférieur, et celles qui le font préfèrent rester discrètes sur leur connaissance des lieux. Mais il se peut qu'un·e visiteur·se attentif·ve relève des traces de passages plus nombreuses devant une gravure dans le mur ou un signe cabalistique.

OVNI SURPRISE

1h chrono. Prétirés bienvenus.

LE PITCH

Une soucoupe volante tombe près des gosses qui fuient avant qu'elle n'explose. Turns out, c'est un «OVNI» militaire en test au Fort de Buc.

EXPOSITION

Extérieur nuit. Les gosses sont réunis durant leurs vacances dans un bois. À eux d'imaginer pourquoi : veillée chez un copain, soirée dans leur planque, camping sauvage ? Ambiance feu de bois et histoires flippantes.

Soudain, une soucoupe volante fond du ciel dans un bruit sourd, ralentit brutalement au dessus d'eux et va finir sa chute dans une clairière non loin. Pleine lune, petit vent frais, chiens qui hurlent à la lune, le côté spooky de la situation est essentiel.

RESOLUTION

La soucoupe (extérieur)

Si les gosses hésitent à s'approcher, **utilisez l'animal de compagnie du groupe qui se précipite** vers la soucoupe bruyamment avant de se planter devant.

Indices:

- **La soucoupe fait 6m de diamètre, 3m de haut.**
Plantée à 30° dans le sol, une lumière nacrée sort de ses hublots.
- **Un râle «shwoooorm»** est audible de plus près, languissant, toutes les 3 minutes. Flippant.
- **Sa coque monobloc est faite d'un métal brillant** (alliage d'aluminium), que le choc a bien endommagé.
- Elle peut être facilement abîmée.
- **Sous la soucoupe, une trappe s'est ouverte** en mode rampe d'accès. Bingo. [Force 1] + [Mouvement 2] pour entrer.

Dans la soucoupe

Utilisez encore l'animal pour forcer les hésitants à entrer. Les gosses découvrent une salle blanche et noire (cf. 2001 l'Odyssée de l'Espace) remplie d'écrans.

Indices :

- **Personne à l'intérieur.**
- **La partie qui a touché le sol** est inquiétante : elle

émet des étincelles et le râle étrange. Un panneau est tombé : il donne accès à des circuits électriques [Enquête 1] qui sont de fabrication humaine et difficiles à réparer [Bidouille 3].

· Un technicien a oublié une fiche de contrôle technique.

Sur celle ci : nom de code «Vol Autonome Silencieux», date du jour, insignes Défense Nationale et Fort de Buc.

- Les tableaux de bord peuvent être manipulés avec [Bidouille] et [Programmation] afin d'en savoir plus, voir de redémarrer l'appareil.

DÉNOUEMENT

Un beep pressant (espacé de 10 secondes, puis de 3, puis de 1) indique l'auto destruction., Suivi d'une belle **explosion sauce nucléide** quand les gosses s'enfuient. Flammes. Arrivée des militaires. Nettoyage de la zone.

À moins qu'ils ne redécollent, auquel cas la soucoupe les transporte au Fort de Buc, ou ailleurs s'ils parviennent à en prendre le contrôle.

S'il reste du temps, gérez la couverture média de l'événement : par exemple en cas d'explosion, les médias parlent d'un camion incendié dans une affaire de banditisme. **The Truth Is Out There...**

COUNTDOWN

- La soucoupe se met à produire le beep répétitif.

REVERSE COUNTDOWN

- Des bruits de camion puis des voix au loin : les militaires arrivent.
- Dans le ciel, un hélicoptère avec une lampe braquée au sol approche.

PANIQUE AU COLLÈGE

Scénario court (2 heures) de type horreur. Maintenir une pression constante en faisant monter l'angoisse.

LE PITCH

Les gosses sont confrontés à d'étranges créatures dans le collège Émile Zola. Turns out, il s'agit de clones du gardien qui se sont échappés. Voir le chapitre 2.6 pour les personnages et les cartes.

LE MYSTÈRE

Jean-Pierre Lelandais a cloné son ADN dans le laboratoire de son appartement avec l'aide de Mlle Debretz. Leurs trois "rejetons" sont des caricatures d'être humains. Protégés par M. Lelandais, ils font peur et dégoûtent Mlle Debretz. Un beau jour, durant la sieste de leur "papa", ils s'échappent et sèment le désordre dans le collège.

Les clones

Taille 1m, visage bouffi et grotesque, cheveux bouclés bruns, vêtus d'habits élimés. Ce sont de petites brutes (Force 4) vicieuses et «joueuses».

Conçus avec le soutien de la surveillante générale, ils ont été élevés dans un sous-sol, s'expriment comme des enfants de 3 ans, et partagent une langue commune incompréhensible aux autres personnes.

EXPOSITION

Mercredi 7 novembre 1984 13h15. Journée brumeuse. Les gosses sont collés au collège pour avoir séché une journée sans explication (à eux d'expliquer pourquoi entre eux). Ils sont surveillés par la psychorigide Mlle Debretz en salle de permanence.

Soudain, celle-ci regarde dehors et semble surprise. Si les gosses réussissent un test de Perception, ils ont le temps d'apercevoir dehors quelque chose tomber d'une branche dans le parc.

La surveillante sort alors précipitamment après avoir demandé aux gosses de rester sage, le temps qu'elle revienne.

RÉSOLUTION

- On entend un cri de terreur. Mlle Debretz vient d'apercevoir un clone poursuivre son chat avec un hachoir à viande. Elle s'effondre dans le préau.
- Ranimée par les gosses, elle s'enfuit en courant en leur disant de se cacher dans les toilettes.

- Toute salle où sont les gosses est prise d'assaut après quinze minutes par 1D3 clones qu'il faudra affronter ou fuir.

- Mlle Debretz va réveiller le gardien. On peut découvrir ainsi leur relation cachée en la suivant.
- M. Lelandais va chasser les clones et les ramener à l'atelier. On peut découvrir leur planque en le suivant.

DÉNOUEMENT

- Les portes de l'établissement sont fermées. Mais une fuite est possible en passant par les toits de l'atelier ou de la cantine.
- Au bout d'une demi-heure le principal peut aider les gosses à sortir, non sans chercher à comprendre ce qui se passe.
- Au bout d'une heure -une fois les clones retournés dans leur cave- Mlle Debretz trouve et sort les gosses du collège sans explications.

CONSÉQUENCES

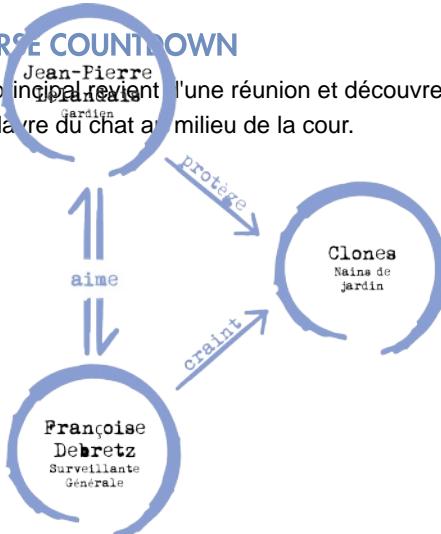
- Aucune conséquence le lendemain au collège si les gosses s'échappent. Seule l'absence pour «maladie» de Mlle Debretz est remarquable.
- Le couple masquera les faits et prétendra que les gosses mentent s'ils sont menacés.
- Si les gosses ont des preuves, des photos ou des enregistrements, le couple est renvoyé.

COUNTDOWN

- Mlle Debretz tombe dans les pommes
- Un clone attaque la salle où sont les enfants
- Les gosses comprennent qu'il y a plusieurs clones
- Les gosses sont confrontés à un des clones

REVERSE COUNTDOWN

- Le principal revient d'une réunion et découvre le cadavre du chat au milieu de la cour.



BLACK CHUCK

Un scénario d'enquête qui peut s'étendre sur deux parties et confronte les gosses à une créature mutante et attachante, un Chien des Baskerville moderne mâtiné de The Thing.

LE PITCH

Les gosses font face à des faits étranges liés à une créature fantastique. Turns out, la créature fait tourner la tête aux scientifiques du coin qui vont s'avérer bien plus dangereux qu'elle.

LE MYSTÈRE

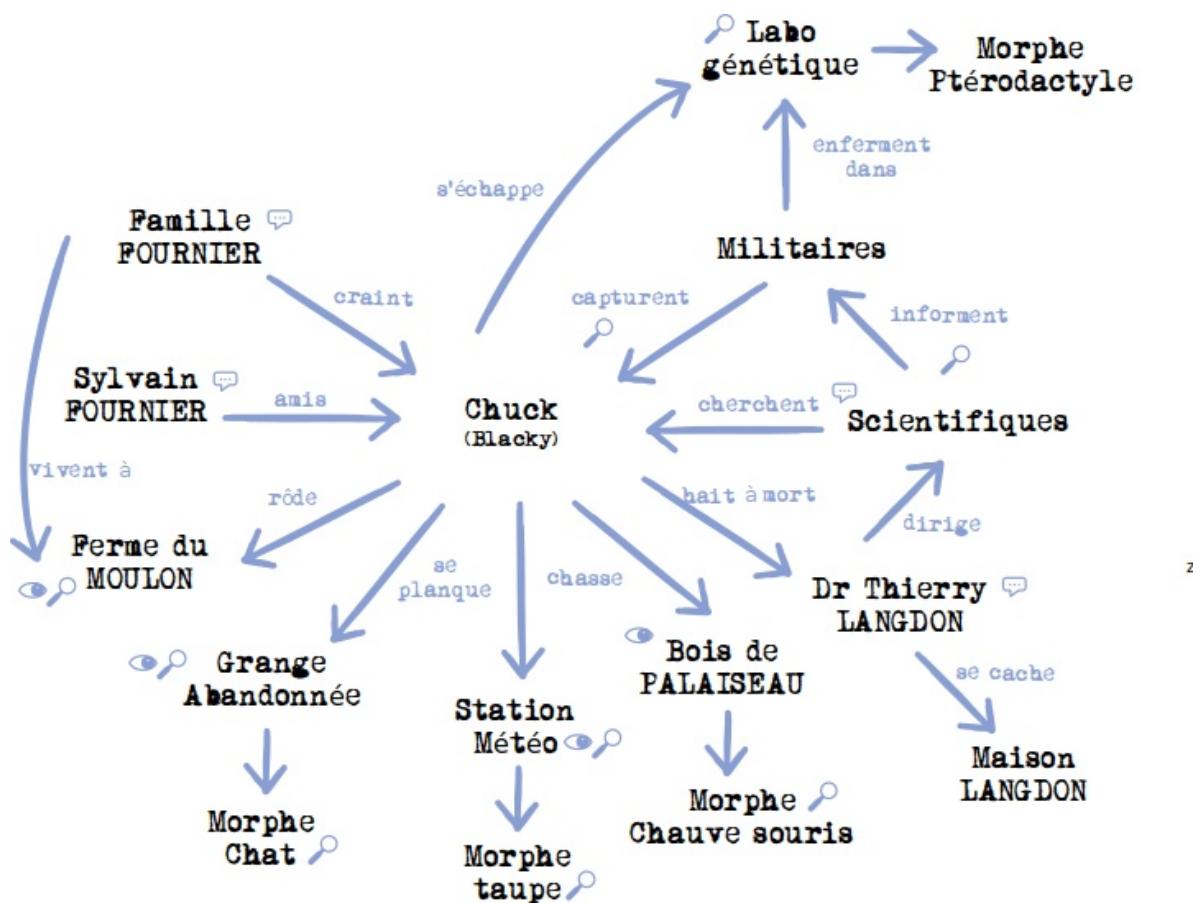
Tout commence dans le petit corps ferme de la famille FOURNIER, située dans le hameau du Moulon. En 1982, l'ambiance est morne. Certes, l'élevage n'est pas le coeur de l'activité de cette exploitation de taille moyenne, mais le PÈRE FOURNIER se désole de perdre tant d'animaux à la naissance. Veaux, chevreaux et même chiots ont une durée de vie nulle, avec des difformités physiques parfois choquantes.

Bien qu'il n'en parle guère, le PÈRE FOURNIER suspecte son voisin le LABORATOIRE de Recherche en Génie Génétique installé dans la Ferme du Moulon qui donne son nom au hameau. Affilié au CEA, sous la direction du Dr. LANGDON, ce laboratoire expérimente effectivement sur les animaux et pollue abondamment son environnement immédiat malgré une apparence plus lisse et innocente.

Un jour, un chiot unique est le seul survivant d'une portée. Le Père Fournier se réjouit. En fan de films de baston, il nomme CHUCK le chiot à l'apparence déjà surprenante : intégralement noir, fort et les yeux déjà entrouverts.

Rapidement CHUCK apparaît hors norme : ayant grandi trop vite, il est d'une intelligence surprenante. Il construit une relation forte avec le fils de la famille, Sylvain FOURNIER, qui le renomme BLACKIE et passe toutes ses journées avec lui.

La tournure des choses change lorsque l'apparence de CHUCK devient suspecte : la forme de ses pupilles évolua alors qu'une chatte perdait tous ses petits. Et les choses ne s'arrangèrent pas : CHUCK n'arrêtait pas de grandir et son apparence de changer



en fonction de nouveaux mort-nés : des cornes lui apparaissent avec une portée de chevreaux, des sabots pour un poulain mort.

De quoi générer crainte et gêne chez les FOURNIER. À tel point qu'un joue, scène de drame rural. Le PÈRE FOURNIER ayant trop bu prend son arme pour abattre CHUCK quand SYLVAIN FOURNIER se met devant le fusil et le chien s'enfuit. Larmes, incompréhension, punition, remords.

Et le chien monstrueux se mit à rôder, et les gens qui le voyaient avaient peur, et ainsi naquit la légende du monstre noir dans la région. Les gosses sont mêlés à l'affaire près de deux mois après que CHUCK s'est enfui et alors qu'il est âgé de deux ans.

ARCS DRAMATIQUES

L'histoire devrait aller jusque dans les murs de la Ferme de Moulon après que CHUCK aura été capturé et promis à une mort certaine par le DOCTEUR LANGDON. Ce sont donc les deux personnages dont la transformation compte par rapport aux joueurs.

DOCTEUR LANGDON

Honneur au méchant de l'histoire. C'est son incompetence plus qu'une réelle malveillance ou un plan machiavélique qui va le placer dans ce rôle.

Âgé de 45 ans, il est toujours tiré à quatre épingles. Sa liste de diplômes longue comme le bras et son intérêt pour la manipulation génétique lui ont ouvert les portes du laboratoire qu'il dirige d'une main de fer. D'un caractère fermé et colérique, il passe son temps à la Ferme du Moulon.

Confronté à la réalité d'une créature chimérique, dont il craint qu'elle ne soit un effet secondaire de ses expériences, il va tenter de la faire disparaitre par tous les moyens. Y compris en s'en prenant aux gosses si besoin est.

Il faut le présenter comme un brave homme, prêt à aider les gosses, avant que sa duplicité ne se révèle. Une rédemption finale serait bienvenue afin de souligner le caractère pitoyable du scientifique dépassé par les évènements.

CHUCK / BLACKIE

Créature au métabolisme extraordinaire qui lui offre la force et l'intelligence de plusieurs animaux mais la transforme en monstre.

Sa forme est changeante car son organisme est capable de muter en s'appropriant des brins d'ADN provenant d'autres espèces. Il faut imaginer un chien noir, aux oreilles pointues, aux yeux de chat, grand et

large comme un poney, doté d'ailes, de pattes de cheval, de cornes ou d'un museau de taupe selon le gré de son métabolisme.

Mis dans une situation de danger, il peut lui pousser des cornes ou autres en quelques heures.

Mais ces transformations qu'il ne les maîtrise pas lui sont douloureuses et source de glapissements déchirants.

Autre capacité qui apparaîtra lorsqu'il sera mis en danger : des capacités de régénération ultra rapides, quelques heures lui suffisant pour être remis sur pied après de sévères blessures.

À l'inverse de LANGDON, CHUCK débute sur une réputation désastreuse avant que les gosses ne se rendent compte qu'il est plus victime que coupable. Au dernier moment, sa bestialité peut lui faire accomplir l'irréparable.

REBONDISSEMENTS

Vous pouvez utiliser la capacité de CHUCK à se transformer afin de faire avancer l'histoire.

.En fonction de l'enquête, les gosses pourront trouver des appendices abandonnées lors des transformations : ainsi, s'il abandonne sa forme d'oiseau ils pourront trouver une paire d'ailes massives dont la structure moléculaire est si instable qu'au bout de quelques heures elles partent en poussière au contact.

DÉROULEMENT

HOOKS

Rumeurs

Dans tout le sud du plateau, il se murmure qu'on entend parfois la nuit des cris de bêtes horribles, qu'on trouve des carcasses de bêtes dévorées par un fauve, que d'aucuns ont aperçu une silhouette énorme au clair de lune passer dans le ciel. Il sera facile de faire passer les joueurs à côté de personnes colportant à mot couvert ces rumeurs. Comme Mme Lenormand, dont la mère vit à Saint Aubin et reste terrée de peur chez elle le soir venu et que les hurlements affreux reprennent.

Indices

Les gosses trouvent une trace de patte sur un sol meuble (bord de lac, flaque de boue séchée). Il apparaît que la patte correspond à un mammifère indéterminé de grande taille (environ 50cm de large et plus de 200 kilos). Si les gosses suivent les traces, soit elles partent dans la direction du sud-est du plateau,

et disparaissent en plein milieu (CHUCK s'est envolé) soit ou mènent à une carcasse dévorée.

Observation

Les gosses sont dehors un soir et ils entendent ou aperçoivent CHUCK, qui peut s'approcher d'eux et leur foutre une trouille d'enfer mais sans bien sûr les aggresser. Il s'enfuirà, ce qui peut aussi laisser des indices.

Sylvain Fournier

Le meilleur copain de Chuck peut être l'ami d'un ou plusieurs personnages qui, trouvant son comportement étrange, pourraient lui faire avouer ses doutes relatifs aux rumeurs actuelles et les mettre sur la piste.

RÉSOLUTION

Le tableau ci-contre décrit les avancées possibles de l'enquête selon les lieux visités par les gosses.

- Icone oeil : observations et témoignages
- Icone loupe : indices physiques trouvés sur place
- Icone bulle : histoires complètes racontées

LIEUX & PERSONNAGES

Famille FOURNIER

Elle est composée des deux parents et de deux fils, domiciliés dans le hameau des Moulons (cf. carte). Les parents sont méfiants et verront d'un mauvais œil les gosses qui leur posent des questions.

Sylvain FOURNIER

Le frère ainé de la famille est un enfant timide et réservé. Les gosses peuvent le connaître depuis l'école primaire et sont au collège avec lui. Il adorait son chien et déprime depuis sa disparition. Pour autant il

a trop peur de son père pour partir à sa recherche.

Ferme du Moulon

Lieu de recherche sur la génétique où travaillent des chercheurs et des techniciens sur les améliorations de différentes races animales. Les gosses peuvent avoir visité cette ferme historique avec l'école.

Grange Abandonnée

Située à quelques kilomètres au nord du Moulon, au beau milieu d'un champ, c'est le repaire de CHUCK durant le jour. Son toit est à moitié effondré, les murs sont en mauvais état et elle ne ferme plus depuis longtemps. On y accède par un chemin de terre depuis la route.

Stations Météo

CHUCK est attiré par ces pilons posés au milieu des champs. On y retrouve enterrées nombre de carcasses de petits animaux qui lui servent à se nourrir : lapins, chevreuils et autres bêtes sauvages.

Bois de Palaiseau

Ces bois situés au sud sont un des lieux de chasse favori de CHUCK. Un certain nombre de témoignages désignent cette zone comme étant celle où un groupe de jeunes alcoolisés a croisé un monstre horrible.

Morphe XXX

Chaque fois que CHUCK se transforme, il gémit et hurle car les poussées comme la chute d'anciens appendices le font souffrir.

Scientifiques

Les gosses risquent de ne pas être discrets et les rumeurs persistent. LANGDON décide d'envoyer sur le terrain des équipes de scientifiques dans des camionnettes équipées de matériel d'analyse pour enquêter,

Famille FOURNIER	Voisins voient gros chien		[2] naissances déformées
Sylvain FOURNIER	Vu Blacky s'enfuir		Mon copain, il est parti
Ferme du MOULON	Traces de griffes énormes		
Grange Abandonnée	«Des cris de loup garou»	Ailes d'oiseau géant	
Station Météo	«Un démon avec des ailes»	Cadavres d'animaux	
Bois de PALAISEAU	«Un cheval avec des crocs»		
Morphe XXX	Hurlements de douleur	Appendices divers	
Scientifiques	Vus rôder en voiture	Mémo sur repérages	[3] Un animal mutiforme
Labo génétique	«On torture des bêtes dedans»	Rapports de recherche	
Militaires	Surveillance aérienne		Un monstre prêt à tout
Dr LANGDON			

	Countdown Blacky	Countdown Langdon	Reverse countdown
1. Ignorance	Blacky se cache et survit	Ce ne sont que des rumeurs	-
2. Déni	Blacky s'approche des joueurs	Ça existe mais le labo n'est pas responsable	Les adultes sont inquiets
3. Refus	Blacky amène les gosses à la ferme Moulon	Rechercher la créature	La police enquête sur les carcasses trouvées
4. Négociation	Les gosses violent Blacky morpher	Capturer avec les militaires	Les scientifiques soupçonnent les gosses
5. Violence	Blacky s'en prend au Docteur Langdon	Tester/Autopsier/Analyser	Le Dr Langdon veut rencontrer les gosses
6. Acceptation	Blacky meurt ou s'enfuit	Etouffer l'affaire	Les militaires intiment de garder le silence

et si besoin récolter des indices.

Labo Génétique

Planqué dans les sous-sols du Centre de Recherche ce laboratoire équipé de matériel dernier cri et de cages pour animaux est accessible en ascenseur ou par une rampe extérieure fermée par une lourde porte en métal protégée par un simple code PIN. C'est là que CHUCK est enfermé si LANGDON parvient à le capturer.

Militaires

LANGDON fera appel aux militaires pour mettre la main sur CHUCK quand il est certain que ce dernier existe. Il jouera sur le danger et la nécessité d'analyser cette créature qui pourrait avoir été importée par les russes. Plus c'est gros...

Dr LANGDON

Les gosses finiront par connaître l'opinion et les intentions de LANGDON. CHUCK est pour lui une menace systémique qu'il est urgent de détruire, tout en conservant des traces de son génome pour comprendre comment un tel organisme est possible.

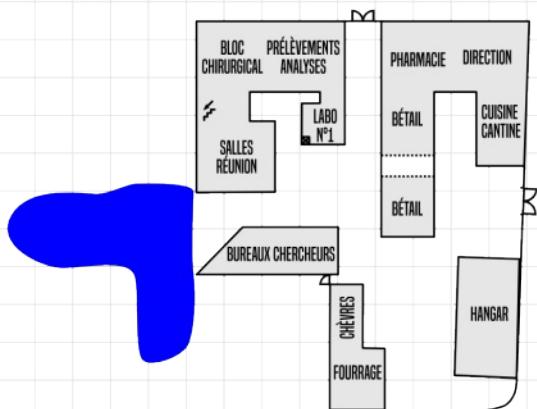
TRUCS COOL

Voici une liste des évènements -dans un désordre relatif- source d'excitation pour les gosses au cours de la partie.

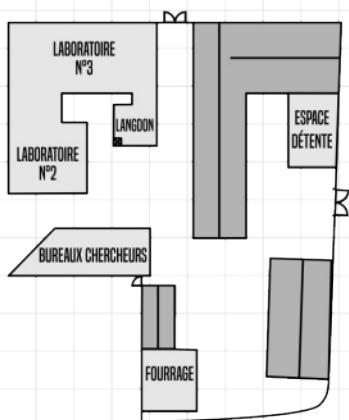
- Découvrir les traces de CHUCK
- Suivre les traces
- Entendre des rumeurs sur la bête
- Entendre des cris de bête au loin
- Enquêter sur les empreintes
- Découvrir des organes abandonnés
- Chercher des informations sur CHUCK
- Explorer la grange abandonnée
- Apercevoir CHUCK
- Rencontrer CHUCK de près
- Rencontrer les scientifiques en maraude
- Rencontrer LANGDON
- Faire des recherches sur la Ferme des Moulons
- Chercher des informations sur LANGDON
- Visiter la ferme des FOURNIER
- Entendre SYLVAIN FOURNIER parler de CHUCK
- Aider CHUCK en le cachant / nourrissant
- Voir les drones
- Hacker les drones
- Combattre les drones
- Assister au combat entre Chuck et un drone
- Empêcher la capture de CHUCK
- Entrer dans les Moulons
- Explorer les labos
- Découvrir le laboratoire caché
- Explorer le labo secret
- Négocier avec LANGDON
- Trouver CHUCK dans le labo secret
- Être capturé dans le labo secret
- Libérer CHUCK du labo (x2)
- Être libéré par CHUCK de la cage
- Voir CHUCK morpher en dinosaure
- Suivre CHUCK sur la piste de LANGDON
- Sauver LANGDON (X3)
- Voir CHUCK se faire tuer par les militaires
- Rendre CHUCK transformé en chaton à SYLVAIN

LABORATOIRE INRA «LE MOULON»

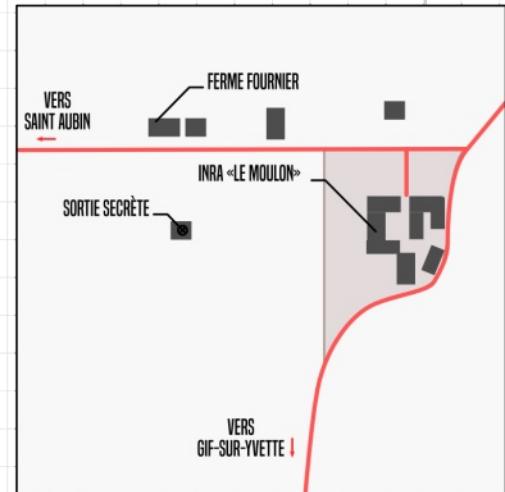
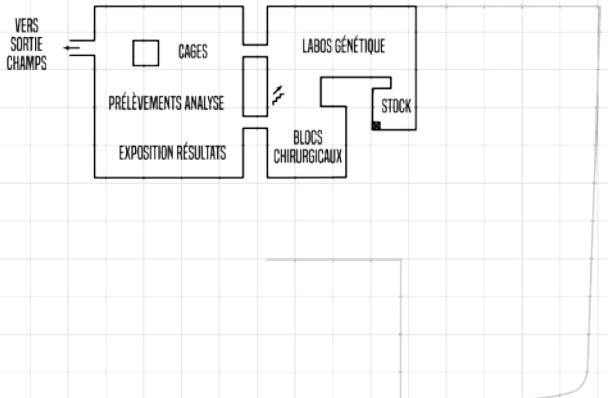
REZ DE CHAUSSÉE



1ER ÉTAGE



SOUS-SOL



ÉCHELLE 10 M

DÉNOUEMENT

- Les scientifiques vont finir par déployer deux sortes de robots pour mettre la main sur CHUCK, des drones de surveillance et des robots de capture. Affectés d'habitude à la recherche d'animaux de fermes, ces derniers sont un peu sous-équipés pour capturer un CHUCK, mais avec un peu de chance ça peut marcher.
- Les scientifiques capturent CHUCK d'une manière ou d'une autre - si besoin en faisant appel aux forces militaires. Coup de bol, SYLVAIN FOURNIER voit le convoi entrer par la rampe du pré.
- Une fois CHUCK enfermé dans le labo souterrain, LANGDON va prélever des échantillons et entreprendre de l'éliminer.
- Dans le labo se trouve des embryons de dinosaure dont CHUCK va absorber l'ADN : ce sera son ultime transformation.
- Libéré, CHUCK voudra tuer LANGDON qu'il considère aveuglément comme un ennemi, lequel se réfugiera dans son bureau. Les joueurs pourront tenter de protéger ce dernier qui se réfugie dans sa maison proche ou dans son bureau de la Ferme du Moulon selon l'urgence.
- CHUCK va mourir. Tué par les militaires, ou du fait de l'incompatibilité de son génome avec celui des dinosaures, qui l'épuise.
- Séquence émotion : alors qu'il meure, un chaton noir semble émerger de lui. Le chaton innocent tentera par tous les moyens de rejoindre SYLVAIN FOURNIER.

CONSÉQUENCES

- L'affaire sera étouffée mais des soucis attendent les gosses qui se seraient trop exposés : la police militaire viendra rendre visite à leurs parents.

	Countdown Blacky	Countdown Langdon	Reverse countdown
1. Ignorance	Blacky se cache et survit	Ce ne sont que des rumeurs	-
2. Déni	Blacky s'approche des joueurs	Ça existe mais le labo n'est pas responsable	Les adultes sont inquiets
3. Refus	Blacky amène les gosses à la ferme Moulon	Rechercher la créature	La police enquête sur les carcasses trouvées
4. Négociation	Les gosses voient Blacky morpher	Capturer avec les militaires	Les scientifiques soupçonnent les gosses
5. Violence	Blacky s'en prend au Docteur Langdon	Tester/Autopsier/Analyser	Le Dr Langdon veut rencontrer les gosses
6. Acceptation	Blacky meurt ou s'enfuit	Etouffer l'affaire	Les militaires intiment de garder le silence

MY OWN LITTLE RADIO

Les gamins viennent de Villiers-le-Bâcle sans que ce soit une obligation. Deux sessions au moins, peut s'étendre sur trois à quatre.

LE PITCH, LE PITCH !

JEAN-MICHEL Maréchal est le facteur de Villiers le Bâcle. Avec son père René-Jacques, ex-chercheur du CEA, ils ont mis au point un surgénérateur qui va semer le chaos sur la plaine.

LES PERSONNAGES PRINCIPAUX

RENÉ-JACQUES MARÉCHAL

Scientifique, 66 ans (1918), veuf

Le père. "Chercheur en chef" du CEA dans les années 50, brillant physicien, il s'est alors installé dans la région avec sa jeune femme d'une bonne famille, laquelle a rapidement découvert une vie d'enfer dans un écrin bourgeois, et le tordu derrière son masque raffiné : tyrannique, égoïste, narcissique, brutal, sans amis. Alors que leur fils était à la Guerre, il a drogué la mère qui est «tombé» des falaises d'Étretat. Oops. Suicide rapidement classé. Désormais reclus dans la cave et tenu au courant par son fils des avancées de la recherche, il a toujours une vision de pointe de son domaine qui lui permet de saisir les opportunités qu'offre le fait de se trouver à l'aplomb d'un accélérateur de particules.

JEAN-MICHEL MARÉCHAL

Facteur, 40 ans (1944), célibataire

Enfant malheureux et rabaisé par son père, JEAN-MICHEL est un être intelligent et sensible qui a fini par détester les études. Adolescent, une passion pour la radio amateur offre une issue à sa solitude. En épiant les conversations des autres, il développe aussi un travers pour l'espionnage des communications privées.

En 1961, il part en Algérie après une formation où il excelle au fusil et aux transmissions, pour se trouver au cœur de la torture dans les services anti OAS. Cet épisode durant lequel il assiste à de nombreux meurtres va le traumatiser et le déséquilibrer complètement.

Devenu facteur par piston préfectoral après la «mort» de son père, il a maîtrisé l'ouverture du courrier au fil des années. Il connaît désormais tous les petits secrets des habitants de Villiers-le-Bâcle. Tous.

PROLOGUE

1963 DRÔLE DE CHUTE

Le père a battu pendant toute sa jeunesse son môme qui de retour de la Guerre d'Algérie, découvrant par hasard que sa mère a été assassinée par le père à l'occasion d'une dispute, cède à sa fureur et pousse dans les escaliers de leur maison cet assassin qui le répugne.

Saine ambiance familiale entre deux individus intelligents, dangereux, et complètement pourris de l'intérieur.

Le choix du résultat de cette chute dans les escaliers vous revient. Il décidera des relations entre le père et le fils, qui sont au cœur de l'intrigue.

- a) Si le père devient amnésique après sa chute, qui le laisse inconscient dans la cave pendant plusieurs jours, le fils est le salaud. Il a enfermé son père à la cave, lui a fait croire qu'il faut se cacher des nazis revenus, puis et a organisé sa disparition officielle. Une fois qu'il a hérité, il a conçu un système dans lequel il fait chercher au père toutes sortes de systèmes pour son propre bénéfice.
- b) Si le père n'a pas souffert de sa chute, il a repris la main sur son fils, et c'est lui le salaud: il bat encore et utilise son fils pour vivre en myanthrope dans sa cave en s'adonnant à la recherche sans entraves.
- c) Dernière option : père et fils ont trouvé un accord et sont tous les deux les salauds, conspirant dans une ambiance maladive pour construire une machine qui nourrisse leur désir de puissance.

1979-1983 CONSTRUCTION DU SURGÉNÉRATEUR

Au courant de la réalisation du projet KHEOPS avant même certaines huiles du CEA, les MARÉCHAL élaborent un plan destiné à construire un canon à Impulsion Electro Magnétique de grande puissance. Pour cela ils estiment avoir besoin d'un générateur de très grande puissance. KHEOPS leur fournit justement une source d'énergie colossale, pour peu qu'ils en dérivent une partie de l'alimentation, ce qu'il faut avec une discrétion suffisante pour rester inaperçu.

Mais au fil des mois, des perturbations électro-magnétiques des ondes radio surviennent, qui brouillent par moment les radios et les téléviseurs comme tout le reste. Elles laissent les MARÉCHAL inquiets : leur appareil pourrait-il en être la cause ?

1984 DU RIFIFI DANS LES ONDES

il n'y a pas que les équipements civils qui dysfonctionnent. Crânes d'oeuf du CEA et militaires s'accusent les uns les autres de ces brouillages, les hypothèses incertaines affluent, et le reste s'en tient à une attitude simple : la plupart du temps, ça marche alors bon, ça va comme ça.

Mais RAYMOND DE SAINT LEU, directeur ambitieux du site de Saclay, ne se contente pas du flou ambiant et des hypothèses molles. Il sent qu'il se trame quelque chose d'anormal et a bien l'intention de mettre le doigt dessus.

N'ayant aucune confiance dans les militaires, SAINT LEU a décidé de mettre sur le coup un détective privé : ÉMILE DÉSIR.

(J-30) UN PRIVÉ NOMMÉ DÉSIR

ÉMILE DÉSIR est un ancien des services secrets qui a toute la confiance de Saint Leu. Quand le comportement d'un salarié semble étrange, qu'un véhicule rôde, qu'un commercial est trop pressant,



DÉSIR part fouiner avec une discréetion relative mais des résultats suffisants.

Bien que ses compétences scientifiques soient un peu faibles, DÉSIR est donc missionné par SAINT LEU pour identifier si des civils pourraient être la source du désordre magnétique apparue sur le plateau. Il disposera d'un budget généreux, n'aura accès ni au CEA ni aux terrains militaires et devra rendre un rapport quotidien.

Son attirail d'écoutes clandestines et son arme à feu étant inadapté, et DÉSIR possédant tout en double par sécurité, il commande deux appareils de mesure electro-magnétiques, des radiogoniomètres.

DÉSIR choisit une couverture dont il a déjà usé auparavant et qui lui permet d'envoyer son rapport tous les jours sans éveiller de soupçon : un agent immobilier.

Sous l'identité d'HONORÉ MORIN, II déclare être chargé par le CEA de trouver de belles demeures dans la région pour des scientifiques de haut rang. Il s'établit donc à l'hôtel de Villiers-le-Bâcle "Le Lion d'Or" et commence à silloner la région au volant de sa Renault 25 flambant neuve.

(J-15)

DÉSIR est un homme de terrain. Il commence à faire le tour des environs. Cette méthode s'avère peu payante au départ : aucun indice n'émerge, qu'il se rende dans les villes, les villages ou les aérodromes. Il décide alors de commencer le tour fermes et aux lieux-dits.

(J-7)

DÉSIR rencontre JEAN MICHEL MARÉCHAL en visitant Orsigny. Il trouve étrange le personnage et la réciproque est vrai. DÉSIR pense que Maréchal sait quelque chose mais ne veut pas parler, et voudrait l'amener à lui en faire dire plus.

Lorsque DÉSIR reçoit enfin à son hôtel ses radiogoniomètres, il est déjà sous surveillance du facteur, qui identifie immédiatement le type de matériel dont il s'agit. So long pour la couverture d'agent immobilier, Émile.

Les soupçons de JEAN-MICHEL sont confirmés lorsqu'il intercepte un courrier de DÉSIR évoquant ses premières mesures autour d'Orsigny. Il décide de passer à l'action.

DÉBUT DE LA PARTIE

JEAN-MICHEL pointe son fusil à impulsion électro-magnétique sur DÉSIR et grille le privé près de la route en fin de journée.

Il passe par le tunnel et planque le corps dans un tunnel, sans se rendre compte que la sacoche du privé est tombée dans le fossé, ni que la Renault 25 est garée plus au nord.

Dérangé, il laisse tout en plan et se promet de revenir dans la nuit.

HOOKS

Lors des scènes familiales des joueurs, introduisez les perturbations électromagnétiques qui sont devenues fréquentes dans la région. Par exemple, on est en été, donc la retransmission de l'émission Intervilles est gâchée pendant toute la soirée.

Si vos joueurs galèrent, quelques hooks peuvent les aider

- Un copain a trouvé une Renault 25 immatriculée 75 (Paris) sur un chemin. Elle a l'air abandonnée.
- Les enfants de l'Hôtel ont entendu leurs parents parler de M. Morin qui n'était pas là ce matin. Ça ne lui est jamais arrivé.

Sinon amenez les joueurs sur la route qui passe entre les étangs de Saclay. Pour des joueurs habitant à Villiers-le-Bâcle, faire un tour en vélo pour aller se baigner dans les étangs pourrait être un prétexte comme un autre.

Un véhicule circulant à forte vitesse manque de les renverser et les projette dans le fossé, où ils trouvent le premier indice de leur partie : une sacoche pour homme en cuir noir.



La sacoche contient :

- Un permis de conduire au nom d'HONORÉ MORIN
- Une carte de visite de l'Hôtel du Lion d'Or à Villiers-le-Bâcle
- Une clef avec le numéro 18
- Un petit carnet de note en Moleskine.

INDICES, LIEUX ET CHOIX

LA SACOCHE

Le permis de conduire est récent, la profession indique agent immobilier, homme de 56 ans, domicilié à Paris.

La carte de l'Hôtel parle aux enfants de Villiers-le-Bâcle et la clef semble venir de là.

Si l'enfant de la propriétaire de l'hôtel joue, il reconnaîtra l'homme qui loge dans la suite depuis une semaine.

Les notes dans le carnet sont difficiles à lire, mais on voit des dates, des lieux et des cartes approximatives. La dernière page semble indiquer la région de l'Orsigny avec les étangs et les tours de contrôle.

LE TUNNEL

Si les gosses décident d'inspecter les lieux, ils peuvent découvrir [ENQUETE 1] l'entrée d'un tunnel masqué par des herbes hautes. Il s'agit d'une plaque en métal dans le sol, à un endroit où un chemin part de la route. Des voitures passent de temps à autres, si les gosses ne se cachent pas [SNEAK 1] une voiture peut s'arrêter pour voir ce qu'ils font.

Ils peuvent ouvrir la plaque [FORCE 1], qui révèle un escalier qui descend. En bas, un tunnel part vers l'ouest. Pour s'aventurer dans le tunnel, il leur faut une source de lumière. Le tunnel humide, sale, et assez flippant, fait 1m50 de haut. Au bout de 10m, le corps du privé, dont on peut deviner grâce aux traces sur le sol [ENQUETE 2] qu'il a été tiré par une personne seule, dont ils peuvent suivre les empreintes allant vers Orsigny jusqu'à ce que le sol soit trop sec et dur.

L'apparence du corps du privé est flippante. La peau de son visage est comme momifiée, il a les yeux révulsés et du sang a coulé des yeux, des oreilles et des narines. Le sang ayant séché et le corps ne sentant pas encore très fort, les gosses peuvent deviner [COMPREHENSION 2] qu'il n'est pas mort depuis longtemps.

Dans ses poches, on trouve les clefs de la Renault 25, et rien d'autre hormis un paquet de Gitanes.

S'ils décident d'aller plus loin dans les tunnels, leur plan est fourni dans l'annexe des cartes. Il ne devrait pas y avoir grand-monde, mais l'expérience devrait leur laisser des émotions fortes.

LA RENAULT 25

Si les gosses poussent leurs investigations un peu

plus loin vers le sud, ils trouvent une Renault 25 garée dans un chemin de terre à 300m de la sacoche. Quasi neuve, modèle luxueux intérieur cuir et ordinateur de bord, immatriculée à Paris.

Dans l'habitacle, les gosses peuvent trouver [ENQUETE 1] la carte verte du véhicule. L'identité de l'assuré est ÉMILE DÉSIR.

Dans le coffre, fermé à clef, se trouvent de nombreux objets.

- Une boîte en métal qui contient tout un attirail de voleur : Mini barre à mines, diamant pour couper une vitre, rossignol ouvre serrures, et tout le nécessaire pour entrer par effraction (gants, cagoules, etc.).
- Deux talkie-walkies
- Des trucs bizarre électroniques dont on peut deviner (Tinker) qu'il servent à mettre sur écoute une ligne de téléphone.
- Morceau de roi- un vrai flingue chargé avec une boîte de munitions (revolver Mathurin 9mm).

Si les gosses décident d'embarquer du matériel, le coffre contient des sacs en quantité suffisante pour tout prendre.

À L'HÔTEL DU LION D'OR DE VILLIERS-LE-BÂCLE

La propriétaire de l'hôtel et sa fille enverront balader les gosses qui viendraient parler de la pochette et de son contenu. Au mieux, elles récupéreront la clef de la chambre pour la remettre au tableau.

Les compétences sociales des gosses peuvent leur donner accès aux informations suivantes, avec plus ou moins de difficulté :

- [1] M. Morin est arrivé il y a 15 jours dans sa Renault 25, et il occupe la plus belle chambre de l'hôtel
- [1] Il est agent immobilier et il cherche de belles maisons pour des scientifiques qui doivent s'installer
- [1] C'est un monsieur très bien qui aime beaucoup discuter avec tout le monde, pas du tout snob
- [2] Il n'est pas rentré hier soir, mais ça lui est déjà arrivé
- [2] Il a payé d'avance pour un mois
- [3] Il envoie tous les jours du courrier vers le CEA, et on l'entend frapper à la machine après le dîner.

Pour accéder à la chambre du privé les gosses devront faire preuve de discrétion [Sneak 2]. Elle est

accessible soit via la porte du couloir ou la porte fenêtre (fermée) qui donne sur la cour.

En entrant par la porte de la chambre 18 on entre dans un petit salon privé.

Le salon

Les gosses y trouvent **une dizaine de courriers** dans un dossier "CEA" posé sur le bureau, à côté de la machine à écrire du privé, copies sur papier carbone :

- Tous sont datés et adressés à M. SAINT LEU, directeur du site CEA de Saclay. Pas de signature mais le ton semble militaire (Empat.).
- Le premier courrier rappelle la mission : trouver la source des perturbations EM.
- Les courriers suivants indiquent les progrès dans la recherche.
- L'avant dernier courrier parle de Maréchal, qui avoir capté quelque chose mais refuse d'en parler, et de l'arrivée du matériel commandé.
- Le dernier courrier date d'il y a deux jours et indique le projet d'aller dans le coin d'Orsay pour utiliser le détecteur d'ondes.

La chambre

Dans l'armoire de la chambre, les gosses trouvent des costumes, mais aussi un ensemble en treillis et une tenue noire moulante, genre ninja.

Une grosse malle en métal fermée avec un lourd cadenas à code est posée au sol. Elle est trop lourde pour être transportée et tenter de casser le cadenas [Force 2] devrait faire un peu trop de bruit pour ne pas attirer l'attention sans faire diversion. En la crocheting ou en trouvant le code (8988 - Une heure de recherche) on trouve le même matériel que dans le coffre de la Renault 25, arme comprise.

Dans la valise glissée sous l'armoire, on trouve **la carte d'identité** d' ÉMILE DÉSIR, profession détective privé.

À côté du lit, deux petites boîtes en carton identiques dont l'une est ouverte, l'autre contenant encore **le radiogoniomètre** portable d'ondes EM. Le manuel de l'autre est encore sorti, et l'utilité de l'appareil apparaîtra à n'importe quel gosse doué d'un minimum de jugeotte (Inspect. / Tinker / Compreh.) en particulier s'ils ont lu les courriers.

Emporter du matériel pourrait être un peu difficile, en particulier s'il vient de la malle, en revanche le détecteur portable devrait ne pas rester sur place.

RETOUR À LA MAISON

Chez les enfants dont les parents travaillent au CEA, on parle d'un chef militaire dans une grosse voiture noire a fait irruption et s'est rué dans le bureau du directeur. Ça avait l'air sérieux.

RECHERCHES D'INFORMATIONS

Les doutes sur les agissements de JMM doivent être suffisants pour que les gosses considèrent la possibilité d'entrer chez lui. Si leurs soupçons s'égarent, forcez le destin : une discussion anodine, une rencontre avec l'individu ou pire, des questions le concernant par les gendarmes devraient faire leur effet.

AU CEA

Si vos joueurs souhaitent entrer en contact avec le directeur du CEA, ce sera dangereux, mais possible :

- Au téléphone, il faudra franchir la barrière du secrétariat [SEDUCTION 2]
- En personne, il faut pénétrer dans le CEA, puis accéder au bureau dans le bâtiment principal, pas le plus surveillé heureusement.

SAINT LEU est un malin qui tirera les vers du nez des gosses. Au mieux, il n'offrira que des avertissements et des menaces.

S'ils en disent trop en parlant du privé et de leurs découvertes, ils ont toutes les chances que l'aventure avance sans eux : SAINT LEU préviendra parents et gendarmes. Leur seule option risque d'être une introduction par les tunnels chez Maréchal avant un assaut final.

LES MILITAIRES

Inutile de dire que l'accueil sera glacial et que les gosses n'ont aucune chance de ce côté.

AU VILLAGE DE VILLIERS-LE-BÂCLE

Faites monter la mayonnaise des indices sur le facteur : la disparition dans la nature de son père, la mort tragique de sa mère, sa grande maison, sa vie en solitaire.

Les recherches sur JMM peuvent ramener les résultats suivants :

- **Tout le monde connaît le facteur** du coin, mais de loin. C'est un gars gentil, un peu simple, assez timide. On ne lui connaît pas de famille.
- **Si l'un des gosses a un lien** avec lui, il pourra expliquer comment il l'aide avec sa mobylette ou sa radio.

- [Norm.] **Les parents scientifiques** au CEA connaîtront le nom du père, son rôle clef dans le nucléaire français et la légende de sa disparition soudaine.
- [Norm.] **Dans les vieux journaux**, on trouvera les traces de la disparition du père en 1961, après le retour de la guerre du fils.
- [Norm.] **Son poste de facteur** a été obtenu par des amis du père dans la haute administration.
- [Norm.] **Les paysans le connaissent bien** notamment par sa grande antenne au milieu des champs et de sa présence sur le réseau CB.
- [Norm.] Les villageois se souviendront d'**un gamin taciturne** et mal dans sa peau à l'école.
- [Diff.] **Ses copains de collège** se rappellent qu'il connaissait par coeur les souterrains d'Orsay, qu'il était assez dérangé et terrifié par son père.
- [Diff.+] **Un copain de régiment** pourra raconter qu'il est revenu traumatisé de la Guerre d'Algérie, où ils ont vécu des «choses» dont il vaut mieux ne pas parler.
- [Diff.+] **Ses instituteurs ou professeurs** se souviennent d'un élève brillant mais au comportement tourmenté, dont les parents étaient très rigoureux.

RENCONTRES AVEC JMM

Si les gosses rencontrent Maréchal, il tentera de leur faire perdre autant de temps que possible.

- Les orienter vers une piste bidon, une tour de contrôle située vers Toussus le Noble, qui serait bizarre.
- S'il apprend l'existence du goniomètre, il surveillera activement les gosses.
- S'il apprend que les gosses ont des talkie-walkies, il communiquera avec eux en utilisant une personnalité inquiétante pour les menacer.
- Finir par leur conseiller de s'occuper de leurs affaires et les rejeter.

LA MAISON DES MARÉCHAL

Vos gosses ont finalement décidé d'entrer ? Visite guidée. Phase Qui Fait Peur en avant !

JEAN MICHEL MARÉCHAL part de chez lui pour travailler en mobylette de 7h à 12h et de 14h à 17h.

L'ASPECT GÉNÉRAL VU DES ENVIRONS

C'est une belle demeure entourée d'un grand parc

qu'on aperçoit à peine à travers les arbres qui l'entourent. La propriété semble mal entretenue : peintures écaillées, murs envahis par la végétation.

LE JARDIN

Le mur d'enceinte haut de 2 mètres est facile à passer en grimpant dans les arbres si les gosses choisissent cette option pour entrer dans la propriété.

Le portail d'entrée est fermé pendant la journée, il est crochetable sans difficulté.

Le jardin fait un demi hectare, tout en pentes douces qui montent jusqu'à la maison. Il semble mal entretenu : les herbes hautes, le lierre et les ronces ont tout envahi. Mais un gosse proche de la nature se rendra compte que les arbres sont bien taillés.

Si les gosses font le tour de la maison, ils pourront découvrir un accès direct à la cave.

LES ANTENNES

Si les gosses explorent le jardin, ils découvrent deux antennes imposantes dissimulées habilement.

- **Une antenne radio** de 20m de haut est plantée derrière le garage, impressionnante depuis le sol mais camouflée en arbre.
- **Une antenne parabolique** de 10m de diamètre. Peinte en motif camouflage et dissimulée sous des arbres parfaitement taillés pour la dissimuler, elle n'est visible qu'une fois à ses pieds. Elle sert d'émetteur à très large diffusion, couplé au générateur.

LE GARAGE

C'est un bâtiment de 8m par 6m qui est solidement fermé. Indiquez aux joueurs que la grosse voiture break de JEAN-MICHEL Maréchal est garée devant la maison, ça devrait éveiller les soupçons.

Le générateur gravitationnel est situé dans cette pièce. C'est une boîte grosse comme un petit camion.

On peut accéder au garage avec les clefs qui se trouvent dans la cave, ou bien par la cave elle-même via un large tunnel, ou bien enfin par les souterrains qui débouchent sur une trappe difficile à ouvrir [FORCE 3].

Un cable épais part de l'arrière du garage, longe la maison pour grimper le long du mur nord jusqu'au 2e étage. Ça semble être un cable électrique, mais les gosses n'en ont jamais vu de si gros.

LE RDC

La porte de devant semble ne plus servir du tout

depuis plusieurs années.

La porte de la cuisine reste en revanche tout le temps ouverte.

Tout est en carrelage et en parquets, avec des bibelots qui datent des années 60. Si vous voulez faire flipper vos joueurs, indiquez leur trop tard qu'ils laissent des traces sur le sol dans les pièces les plus abandonnées.

La cuisine est bien mieux rangée et entretenue que tout le reste à l'étage.

La partie salon / réception est quasi complètement abandonnée. Rien n'a changé depuis la "mort" du père Maréchal. Photos de la famille, vieux meubles pleins de poussières, vitres dégueux, c'est bien glauque mais peu intéressant.

Le bureau et la bibliothèque devaient être somptueux, totalement lambrisés, garnis de livres, de meubles de goûts et de tableaux jusqu'au plafond.

Le bureau est fermé à clef. Il contient des informations importantes.

- Sur le bureau, une **pile de courriers et de cartes postales** devraient mettre les joueurs sur la piste d'une disparition orchestrée du père. Tous les courriers sont de sa main, destinés au CEA mais n'ont jamais été envoyés : pas de timbre. Ils datent tous au plus tard de 1979, avec un contenu parfaitement intéressant. JMM a cessé de se fatiguer à simuler la fuite de son père, et ses efforts sont restés sur place.
- Une armoire pour armes à feu contient **deux fusils de chasse**, en état de marche après toutes ces années, fournis avec leurs munitions.

LE 1ER ÉTAGE

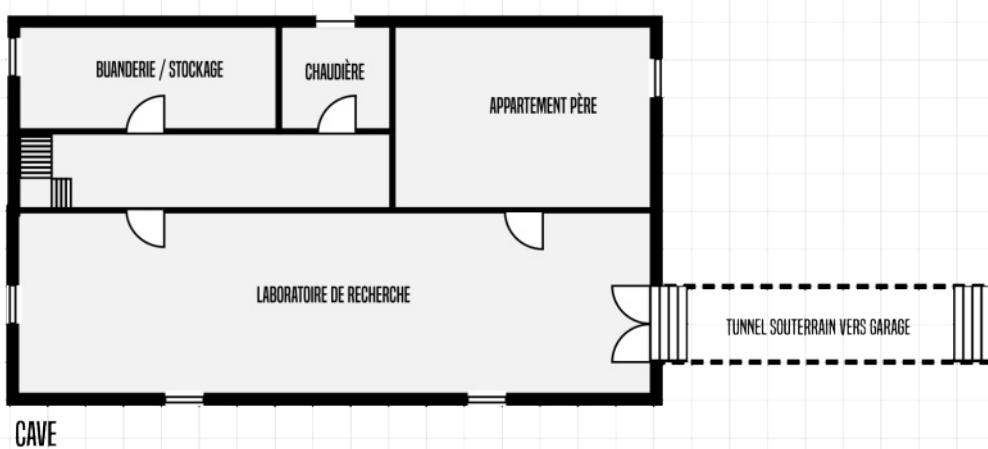
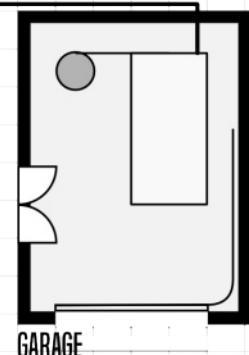
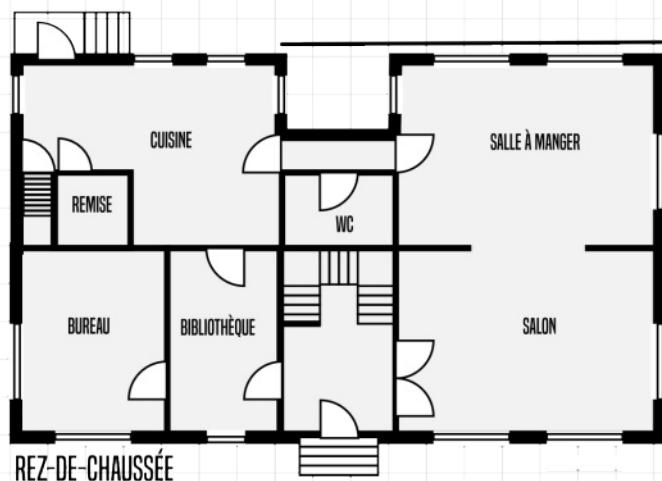
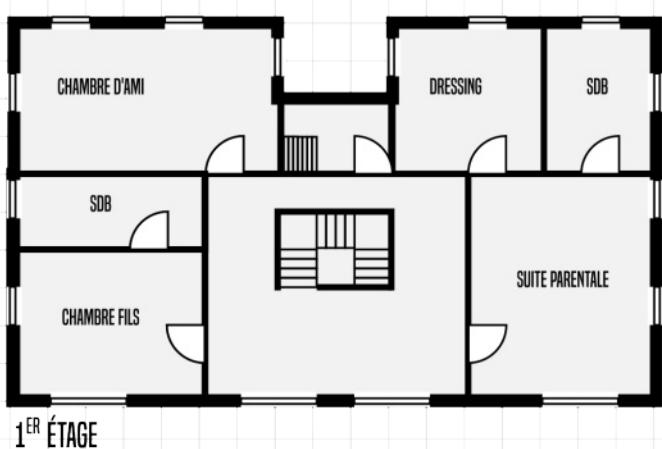
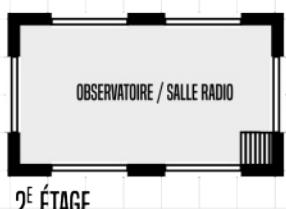
La suite parentale est abandonnée depuis 30 ans, rien de particulier ici.

La chambre de Maréchal est bien entretenue, et totalement spartiate. Il vit encore dans les meubles de ses 17 ans, malgré leur mauvais état.

- **Ses livres de chevet** sont exclusivement des ouvrages sur la radio et le rayonnement électro magnétique, dont un Geek avisé pourra deviner qu'ils sont de haut niveau de complexité sur le domaine.

- **Son bureau** est méticuleusement rangé. On y trouve tout le courrier qu'il prélève à l'envoi et la réception, avec un kit complet pour décoller et recoller les enveloppes. On y trouve 25% de courrier du CEA, et le reste provient des civils.

MAISON DE LA FAMILLE MARÉCHAL
ORSIGNY



- Des classeurs contenant des fiches sont posés sur des étagères qui couvrent les murs. Les fiches détaillent tout sur les habitants des environs, ville par ville, rue par rue, année après année : leur vie, leurs relations, leurs secrets, tout y est. Fait notable, le CEA et les forts militaires ont droit à leurs propres classeurs tous les 5 ans : fiches sur les salariés, les gradés, les relations de travail, amicales, amoureuses... Plus freaky, tu meurs.
- C'est un outil parfait pour faire avancer les problèmes des gosses.** Ils vont pouvoir découvrir la vérité sur leurs familles, leurs amis et leurs ennemis : de quoi les mettre en émoi.

La chambre d'ami ne contient rien de spécial.

LE 2E ÉTAGE

Un escalier raide mène à une pièce lumineuse dont -fait remarquable- les vitres sont propres. Elles donnent une vue parfaite sur les environs : les arbres bien taillés et plusieurs jumelles de bonne qualité indiquent que c'est un usage courant de JMM.

- **Le cable venant du garage** est connecté à un **fusil étrange** posé sur une table le long des fenêtres sud, celles qui donnent dans la direction du lieu où les gosses ont trouvé la sacoche. Ce fusil est très long, monté sur un trépied et équipé d'une lunette télescopique : un fusil EM haute précision ayant servi à sniper le privé.
- Des appareils de radio en pagaille.

LA CAVE

L'accès par le jardin est une ouverture pour le charbon qui donne dans la chaufferie de la maison, pièce quasi inutilisée.

Le couloir est jonché de cartons provenant de plusieurs pays, contenant les équipements du laboratoire : toutes sortes d'oscilloscopes, de capaciteurs grande puissance.

Le père vit dans le laboratoire et dans son appartement caché. **Les gosses sentiront une odeur de vieux et de crasse et ils entendront des bruits étranges.** D'une part les machines qui tournent en permanence pour canaliser l'énergie du surgénérateur. D'autre part, le vieux est désormais assez fou pour marmonner en permanence. On l'entend grommeler des phrases plus claires :

- Satanés nazis. Ils vont voit de quel bois on se chauffe.
- Bien sûr qu'un générateur comme ça, ça crée des perturbations, comment veut-il que ça en soit

autrement ?

Il est quasiment sourd, donc les gosses n'auront aucun mal à entrer dans le laboratoire même s'il est présent. Il se repose peu, mais fait souvent des micro-siestes.

Le laboratoire est un mélange de bordel et d'ordre. Il y a plusieurs tas de caisse comme dans le couloir qui permettent de se cacher. En revanche, les tables et les instruments de test sont impeccablement rangés.

Les notes de recherche sont posées sur une table : elles contiennent plusieurs indices :

- Le but de leur recherche est de construire un générateur suffisamment puissant pour construire un canon à Impulsion Electro Magnétiques.
- La source de l'énergie est prise sur le courant de l'accélérateur de particules qui passe sous le plateau. L'énergie des particules est également utilisée pour fournir des burst d'énergie.
- Le fusil à IEM a été une première expérience : toutes les utilisations sont enregistrées, du premier caillou au privé dont le corps est décrit en détail : desséché grillé sur place.
- Les perturbations observées ne sont pas totalement claires mais ils sont persuadés qu'elles sont dues à leur installation.
- Le générateur est très instable et réclame une vigilance permanent pour ne pas entrer en surchauffe.
- Un test grandeur nature est prévu pour le lendemain. Le risque que ça tue des milliers de personnes dans la région n'est pas nul, mais ils n'ont plus le choix.

Si le fils est présent, les deux vont s'engueuler car ils sentent qu'ils sont repérés par le CEA et / ou les militaires. Le fils descend au moins une fois par jour pour lui apporter à manger.

ACCÉLÉRATION

La surtension du générateur est le climax de la partie. Selon que les gosses sont plus ou moins actifs, il existe plusieurs solutions pour y parvenir.

Si les gosses décident de détruire activement le générateur, à eux de chercher à faire ça en finesse... ou pas. Il devrait suffire de perturber quelques machines et leurs réglages pour que ça parte en étincelles avant que ça ne flambe.

Si les gosses sont entrés mais hésitent à agir, jouer leur capture par les deux barjots, qui peuvent

les enfermer dans une pièce. Une confrontation entre le père qui veut les voir disparaître et le fils qui refuse de tuer des enfants va dégénérer : le père se met à décompresser, à accuser son fils d'être avec les nazis et va se jeter sur la machine pour tout faire sauter. Les enfants doivent trouver un moyen de sortir avant que ça ne saute.

Si les gosses restent à l'extérieur, faites leur entendre une engueulade entre le père et le fils. Ils vont donner suffisamment pour donner aux gosses la certitude qu'il se passe quelque chose de louche. S'ils se refusent à intervenir, le fils peut bousculer le père qui s'effondre sur les instruments et provoque l'explosion finale.

L'incendie se déclenche dans le garage et dans la cave : la maison disparaît dans les flammes en une vingtaine de minutes.

RÉSOLUTION

La maison brûlée, la majorité des traces disparaît. Aucune preuve, rien.

Et pourtant.

Les gosses rentrés chez eux, la vie reprend... et les perturbations radio aussi.

JMM disparaît dans la nature.

Le corps du privé n'est jamais retrouvé

Les militaires couvrent toutes les traces : l'incendie de la maison est un accident domestique malheureux. Elle est abandonnée.

COUNTDOWN

- Les ondes perturbent la radio
- Un drone militaire est mis hors de marche en plein champ
- Un gamin habitant près de la maison Maréchal entend un bruit de vrombissement provenant de la maison, suivi d'un flash de perturbation EM perçu dans la région.

REVERSE COUNTDOWN

Les progrès de l'enquête militaire lancée après la disparition du privé.

- Les gosses voient les gendarmes à l'hôtel.
- Les parents des gosses parlent des progrès de l'enquête
- Les gosses sont amenés à la gendarmerie pour parler de ce qu'ils ont trouvé.

MAÎTRISER CETTE PARTIE

EN WAGON TOUT LE MONDE

Si vous la voulez courte et intense, en avant pour le cheminement ferrovipathe suivant :

- Découverte de la sacoche
- Découverte de l'identité du privé, de son matériel et de son enquête
- Découverte du rôle de Maréchal
- Découverte de la maison de Maréchal
- Découverte du générateur IEM
- Découverte du père Maréchal et du plan familial
- Destruction du générateur
- Répercussions dans la région

Pour le dire en terme de vecteurs :

Privé Hôtel Maréchal Maison Maréchal
Plan Maréchal Générateur Mise hors service
Ajouter ou remplacez des vecteurs selon besoin ou opportunités de "troubles".

THE FINAL COUNTDOWN

Pour plus de piment :

- Utiliser Jean-Pierre Maréchal comme personnage actif, avec sa table de relations envers les gosses. Il peut utiliser divers moyens radio pour communiquer avec eux, tenter de dévier leur enquête, etc.
- Utiliser les militaires comme enquêteurs actifs, avec leur table de progrès de l'enquête. Un final avec les gosses enfermés dans la maison pendant que les robots attaquent peut avoir son charme. La voiture qui a manqué les renverser est celle Commandant Leduc (Fort de Vileras) qui accuse le directeur du CEA : ses équipes ont détecté le coup de canon IEM qui a tué DÉSIR et il pense que le CEA en est la source.

FLAVOR LOOP

Pour marquer le côté hyper-technique, utilisez les scènes suivantes :

- Retour au garage des tracteurs flottants
- Survol d'appareils à la magnetrine
- Passage au loin de robots militaires
- Utilisation du détecteur EM
- Fonctionnement bizarre des tours de contrôle

Pour l'aspect fantastique :

- Perturbations fréquentes des télévisions et des radios
- Visites des tunnels
- Corps desséché du privé
- Maison des Maréchal
- Apparence étrange du père Maréchal



PERSONNAGE PRÉTIRÉ

SACLAY 1984

JOUEUR/JOUEUSE

ATTRIBUTS

PHYSIQUE	1
TECHNIQUE	5
COEUR	4
ESPRIT	2

COMPÉTENCES

FURTIVITÉ	1
FORCE	1
MOUVEMENT	1
BIDOUILLE	6
PROGRAMMATION	8
CALCUL	8
CONTACT	4
SEDUCTION	4
MENEUR	4
ENQUÊTE	2
COMPRÉHENSION	5
EMPATHIE	2

CHANCE

POINTS

FIERTÉ

UTILISATION

CONDITIONS

UPSET	<input type="radio"/>
SCARED	<input type="radio"/>
EXHAUSTED	<input type="radio"/>
INJURED	<input type="radio"/>
BROKEN	<input type="radio"/>

NOM/PRÉNOM

Karine | Benoît VanHamme

SURNAME

ARCHÉTYPE COMPUTER GEEK

ÂGE

12 ans

DESCRIPTION

Grand·e blond·e aux yeux bleus avec les cheveux longs en queue de cheval.

Porte des lunettes et des habits un peu démodés.

Habite dans le quartier de Bel Air avec ses parents hippies qui la laisse faire ce qu'elle veut.

Aime beaucoup avoir raison, curieuse·x et persévérand·e.

FIERTÉ

Même quand c'est dur, je ne me démonte pas.

PROBLÈME

Je me fais embêter par les grands

MOTIVATION

Je suis un·e fan de radio amateur

ATTACHE

Le père médecin d'un·e copine/copain

RELATIONS

Je discute souvent en ondes courtes avec un adulte qui m'apprend plein de choses sur la radio

Mon frère dit qu'il y a des souterrains sous le parc du château mais il raconte toujours n'importe quoi.

J'ai entendu un aboiement bizarre en me promenant près de l'eau.

OBJETS

Hélicoptère miniature

+2

-ou- Talkie-Walkie

+2

BONUS

PLANQUE

CHANSONS / FILMS / SÉRIES FAVORI·TES

Another Brick in the Wall, Pink Floyd

EXPÉRIENCE



PERSONNAGE PRÉTIRÉ

SACLAY 1984

JOUEUR/JOUEUSE

ATTRIBUTS

PHYSIQUE	3
TECHNIQUE	1
COEUR	5
ESPRIT	4

COMPÉTENCES

FURTIVITÉ	3
FORCE	3
MOUVEMENT	3
BIDOUILLE	1
PROGRAMMATION	1
CALCUL	1
CONTACT	7
SEDUCTION	8
MENEUR	7
ENQUÊTE	4
COMPRÉHENSION	4
EMPATHIE	7

CHANCE

POINTS

FIERTÉ

UTILISATION

CONDITIONS

UPSET SCARED EXHAUSTED INJURED BROKEN

NOM/PRÉNOM

Clément | Stéphanie Vincent

SURNAME

ARCHÉTIQUE

HARDOS/ROCKER

ÂGE

13 ans

DESCRIPTION

Un petit brun maigrichon aux cheveux noirs et bouclés . Il porte toujours un Tshirt de groupe de métal provenant de sa vaste collection.

Il habite tout seul avec son père dans une jolie maison bourgeoise équipée de tout le confort moderne : robots, jeux vidéos, cave aménagée etc.

ATTACHE

Mon oncle qui m'apprend la guitare

RELATIONS

Mon père est le docteur du village, il dit que les gens du coin sont tous fous.

La prof de physique-chimie m'aime bien je crois : elle m'a dit qu'elle me montrerait son labo personnel un jour.

OBJETS

Enregistreur flottant	+2
-ou- Cigarettes	+2

BONUS

PLANQUE

CHANSONS / FILMS / SÉRIES FAVORI-TES

Kill'em all, Metallica

EXPÉRIENCE



PERSONNAGE PRÉTIRÉ

SACLAY 1984

JOUEUR/JOUEUSE

ATTRIBUTS

PHYSIQUE	4
TECHNIQUE	4
COEUR	2
ESPRIT	5

COMPÉTENCES

FURTIVITÉ	3
FORCE	1
MOUVEMENT	1
BIDOUILLE	4
PROGRAMMATION	4
CALCUL	6
CONTACT	2
SEDUCTION	2
MENEUR	2
ENQUÊTE	8
COMPRÉHENSION	8
EMPATHIE	5

CHANCE

POINTS

FIERTÉ

UTILISATION

CONDITIONS

UPSET SCARED EXHAUSTED INJURED BROKEN

NOM/PRÉNOM

Mélanie | Sébastien Augier

SURNAME

ARCHÉTYPE

BINOCLARD/BOOKWORM

ÂGE

13 ans

DESCRIPTION

Petit·e brun·e aux cheveux chatains coupés au carré, yeux verts.

Vêtements un peu bourgeois, de bonne qualité.

Vit dans le quartier de Bel Air avec ses parents chercheurs au CEA, qui sont encore un peu des ados : rentrent tard, se lèvent tôt.

ATTACHE

Mon oncle, écrivain à ses heures

RELATIONS

Je connais bien le jardinier de la Comtesse, qui m'a prévenu qu'il ne fallait jamais entrer dans les souterrains sous le château.

J'ai rencontré des gens sympas sur la messagerie télématique du CEA.

La dame de la Bibliothèque dit que le facteur du village lui a toujours fait peur.

OBJETS

BONUS

Lampe-torche volante +2
-ou- Petit chien +2

PLANQUE

CHANSONS / FILMS / SÉRIES FAVORITES

Too Shy, Kajagoogoo

EXPÉRIENCE



PERSONNAGE PRÉTIRÉ

SACLAY 1984

JOUEUR/JOUEUSE

ATTRIBUTS

PHYSIQUE	4
TECHNIQUE	1
COEUR	4
ESPRIT	5

COMPÉTENCES

FURTIVITÉ	7
FORCE	4
MOUVEMENT	6
BIDOUILLE	1
PROGRAMMATION	1
CALCUL	1
CONTACT	4
SEDUCTION	4
MENEUR	4
ENQUÊTE	8
COMPRÉHENSION	6
EMPATHIE	6

CHANCE

POINTS

FIERTÉ

UTILISATION

CONDITIONS

UPSET SCARED EXHAUSTED INJURED BROKEN

NOM/PRÉNOM

Camille Rosenfeld

SURNAME

ARCHÉTYPE

CHOCHOTTE / WEIRDO

ÂGE

14 ans

DESCRIPTION

Une mèche blanche, de longs cheveux noirs, des yeux bleus, le teint pâle, maigre.
Né·e une nuit de pleine lune, ne s'habille que de noir avec des fringues de friperie.
La vieille demeure familiale délabrée à l'orée des bois a connu des jours meilleurs.

ATTACHE

Ma voisine Marcelle, une retraitée

RELATIONS

Une copine de l'école dit qu'elle a entendu des bruits bizarres près de la maison de la prof de physique-chimie.
Un vieux paysan que j'aime bien dit qu'il doit y avoir des trésors enterrés dans la Commanderie de Saint-Aubin.
Une nuit j'ai rêvé que je vivais en Égypte et que le pharaon était mon père.

OBJETS

BONUS

Rat apprivoisé

+2

-ou- Loupe électronique

+2

PLANQUE

CHANSONS / FILMS / SÉRIES FAVORITES

Moonlight Shadow, Mike Oldfield



PERSONNAGE PRÉTIRÉ

SACLAY 1984

JOUEUR/JOUEUSE

ATTRIBUTS

PHYSIQUE	5
TECHNIQUE	1
COEUR	5
ESPRIT	2

COMPÉTENCES

FURTIVITÉ	5
FORCE	7
MOUVEMENT	8
BIDOUILLE	1
PROGRAMMATION	1
CALCUL	1
CONTACT	8
SÉDUCTION	6
MENEUR	7
ENQUÊTE	2
COMPRÉHENSION	2
EMPATHIE	2

CHANCE

POINTS

FIERTÉ

UTILISATION

CONDITIONS

UPSET	<input type="radio"/>
SCARED	<input type="radio"/>
EXHAUSTED	<input type="radio"/>
INJURED	<input type="radio"/>
BROKEN	<input type="radio"/>

NOM/PRÉNOM

Nicolas|Anne PELLETIER

SURNOM

ARCHÉTYPE

FOOTEUX / JOCK

ÂGE

13 ans

DESCRIPTION

Un·e brun·e costaud·e aux

cheveux et aux yeux noirs.

Porte toujours des joggings et
des baskets neuves.Vit dans le quartier Fujita
dans un pavillon tout neuf avec
sa mère prof de yoga et son
père responsable de laboratoire
au CEA.

ATTACHE

Ma mère

RELATIONS

Mes copains de l'équipe de
football disent que derrière le
collège il y a un loup-garou
qui rôde.Mon frère dit qu'il teste des
avions bizarres à l'armée.D'après le prof de sport, le
CEA mène des expériences dans
le sous-sol du plateau, ce qui
explique les phénomènes
bizarres des derniers mois.

OBJETS

Baskets Reebok

+2

-ou- Skateboard volant

+2

BONUS

PLANQUE

CHANSONS / FILMS / SÉRIES FAVORITES

L'aventurier, Indochine

EXPÉRIENCE



Sarah VanHamme

Compétences

Comprendre la technique
Fabriquer des objets électroniques
Programmer
Trouver des informations

Objet fétiche

Hélicoptère télécommandé

Caractère

Têtue / curieuse / persévérente
Passionnée de radio



Gilles Bailly

Compétences

Se déplacer discrètement
Taper sur des choses
Sauter, courir
Bricoler des machines
Objet fétiche
Berger allemand
Caractère
Carré / emporté / indépendant
Fier de savoir conduire des véhicules



Clément Vincent

Compétences

Séduire les gens
Connaître les bonnes personnes
Comprendre comment pensent les autres
Motiver ses amis

Objet fétiche

Enregistreur flottant

Caractère

Sympa / drôle / aime le hard-rock
Besoin de sentir aimé



Dorothée Martin

Compétences

Séduire les gens
Connaître les bonnes personnes
Motiver ses amis

Objet fétiche

Bouteille de parfum

Caractère

À la mode / jolie / maline
Se fait des amis très vite



Sébastien Augier

Compétences

Enquêter
Trouver des informations
Comprendre la technique
Comprendre comment pensent les autres

Objet fétiche

Lampe torche flottante

Caractère

Concentré / rigolo / crâneur
Aime faire des trucs interdits



Cindy Fuchs

Compétences

Se déplacer discrètement
Taper sur des choses
Sauter, courir
Motiver ses amis

Objet fétiche

Bombe lacrymogène

Caractère

Grande gueule / énervée / violente
Ses copains sont tout ce qui compte



Camille Rosenfeld

Compétences

Se déplacer discrètement
Sauter, courir
Enquêter
Comprendre comment pensent les autres
Trouver des informations

Objet fétiche

Rat apprivoisé

Caractère

Mystérieux / discret / timide
Comprend le monde des adultes



Nicolas PELLETIER

Compétences

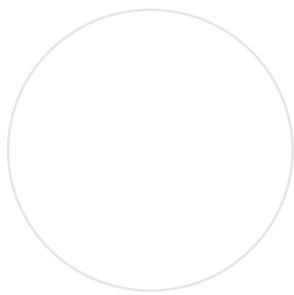
Taper sur des choses
Sauter, courir
Connaître les bonnes personnes
Motiver ses amis
Séduire les gens

Objet fétiche

Skateboard flottant

Caractère

Sportif / courageux / aventurier
Aime faire des trucs fun



SACLAY 1984

JOUEUR/JOUEUSE

NOM/PRÉNOM

ATTACHE

ATTRIBUTS

PHYSIQUE

SURNAME

TECHNIQUE

ARCHÉTYPE

ÂGE

RELATIONS

COEUR

ESPRIT

COMPÉTENCES

DESCRIPTION

FURTIVITÉ

FORCE

MOUVEMENT

BIDOUILLE

PROGRAMMATION

CALCUL

CONTACT

SÉDUCTION

MENEUR

ENQUÊTE

COMPRÉHENSION

EMPATHIE

CHANCE

POINTS

FIERTÉ

UTILISATION

CONDITIONS

UPSET SCARED EXHAUSTED INJURED BROKEN

FIERTÉ

PROBLÈME

MOTIVATION

OBJETS

BONUS

PLANQUE

CHANSONS / FILMS / SÉRIES FAVORI-TES

EXPÉRIENCE

TALES FROM THE LOOP

INTRODUCTION

Le jeu s'inspire d'oeuvres comme ET, Super 8, Stranger Things ou encore Les Goonies : des adolescents aux vies banales font face à des événements fantastiques qu'eux seuls semblent pouvoir résoudre.

Ils vivent dans des années 80 différentes. La technologie a fait des bonds fascinants : robots domestiques ou trains gravitationnels pour aller au bureau sont normaux.

Vous jouez des adolescents dont la vie est monotone. Devoirs, frères et sœurs avec lesquels vous vous chamaillez sans cesse, parents sur votre dos pour un rien...

Tout va basculer car votre ville vit des événements incroyables, entre disparitions inexplicables, machines bizarres, robots fous, objets magiques, inconnus qui déclarent venir du passé : des aventures excitantes et dangereuses vous attendent.

Attention, vous ne pourrez compter que sur vous-mêmes ou vos amis : les adultes ne croient pas en ces choses là, ou préfèrent ne pas les voir.

COMPÉTENCES

Utilisées pour résoudre une action, selon la somme [A]tribut + Compétence + Bonus

[B] FORCE Soulever des charges lourdes, combattre, résister à un stress physique

[B] MOVE Grimper, tenir en équilibre, courir vite

[B] SNEAK Se cacher, voler, se faufiler

[T] CALCULATE Analyser les machines, robots, vaisseaux, ou appareils courants

[T] PROGRAM Créer/Programmer des programmes ou objets électroniques

[T] TINKER Créer/Manipuler des machines.

[H] CHARM Séduire, mentir, influencer, se faire des amis

[H] CONTACT Connaître la bonne personne et savoir la contacter (accord GM)

[H] LEAD Coordonner l'équipe, garder un objectif commun, réconforter

[M] COMPREHEND Détenir une information ou la trouver à l'école/librairie.

[M] EMPATHIZE Comprendre un être conscient/cyborg et ses faiblesses

[M] INVESTIGATE Trouver les objets cachés, les solutions des puzzles, fouiller

CONDITIONS

Pas de points de vie. Une ou plusieurs conditions définissent l'état de votre personnage lorsqu'il pousse ou vit des expériences trop dures.

UPSET (-1)

SCARED (-1)

EXHAUSTED (-1)

INJURED (-1)

BROKEN (4 conditions cumulées / échec auto.)

Les effets sont cumulables. Pour guérir, votre personnage doit trouver le réconfort auprès de son personnage ancre, ou d'autres gosses dans la planque, ou auprès d'un leader (sauf **BROKEN**).

LE SYSTÈME DE JEU

Pour faire un jet, lancez un nombre de dés à six faces lié à vos attributs et compétences correspondants, ajoutez les bonus éventuels de votre équipement. Vous devez obtenir au moins un 6 pour réussir.

Les succès supplémentaires donnent des effets bonus. Les joueurs peuvent s'entraider et se soutenir les uns les autres pour réussir des actions ardues.

ATTRIBUTS

Les caractéristiques innées de votre personnage.

BODY Sauter, pousser, courir

TECH Bidouiller, crocheter, programmer

HEART Sympathiser, persuader, mentir

MIND Résoudre, comprendre, enquêter



PRÉNOMS

MASCULINS

- Alain
- Alexandre
- Anthony
- Arnaud
- Bruno
- Cédric
- Christophe
- Cyril
- David
- Didier
- Emmanuel
- Éric
- Fabrice
- Franck
- Frédéric
- Gregory
- Guillaume
- Jean
- Jérôme
- Laurent
- Lionel
- Ludovic
- Mickaël
- Nicolas
- Olivier
- Pascal
- Patrick
- Philippe
- Raphaël
- Renaud
- Samuel
- Sébastien
- Stéphane
- Sylvain
- Thierry
- Thomas
- Vincent
- Xavier

FÉMININS

- Annabelle
- Anne
- Carole
- Catherine
- Cécile
- Céline
- Christelle
- Christine
- Corinne
- Delphine
- Florence
- Gaëlle
- Isabelle
- Karine
- Katia
- Laetitia
- Laure
- Laurence
- Magali
- Maria
- Marie
- Marie-Laure
- Myriam
- Nathalie
- Olivia
- Patricia
- Rachel
- Sabine
- Sabrina
- Sandra
- Sandrine
- Sarah
- Séverine
- Sonia
- Sophie
- Stéphanie
- Sylvie
- Valérie
- Véronique
- Virginie

NON GENRÉ

- Alex
- Ange
- Camille
- Céleste
- Charlie
- Claude
- Dany
- Dominique
- Hippolyte
- Jackie
- Leslie
- Lou
- Maxime
- Morgan
- Sacha
- Yannick

CULTURE POP 1984

MUSIQUE

International

- Alphaville : Big in Japan
- Art Company : Susanna
- Audrey Landers : Manuel goodbye
- Bananarama : Cruel summer
- Boney M. : Kalimba de Luna
- Bonnie Tyler : Total Eclipse of the Heart
- Break Machine : Street dance
- Bronski Beat : Smalltown Boy
- Captain Sensible : Wot !
- Chris de Burgh : High on emotion
- Cook da Books : Your eyes
- Crocodile Harris : Give me the good news
- Culture Club : Do You Really Want to Hurt Me
- Culture Club : Karma Chameleon
- Culture Club : The war song
- Cyndi Lauper : Girls just want to have fun
- Cyndi Lauper : Time after time
- David Bowie : China girl
- David Bowie : Let's dance
- Donna Summer : She works hard for the money
- Duran Duran : The Reflex
- Elton John : I'm Still Standing
- Eurythmics : Sweet Dreams (Are Made of This)
- Evelyn Thomas : High energy
- Falco : Der Kommissar
- Frankie Goes to Hollywood : Relax
- Gazebo : I like Chopin
- George Krantz : Din daa daa
- George Michael : Careless Whisper
- Herbie Hancock : Rockit
- Indeep : Last night a DJ saved my life
- INXS : Original sin
- Irene Cara : Flashdance... What a Feeling
- Jermaine Jackson & Pia Zadora : When the Rain Begins to Fall
- Jimmy Cliff : Reggae night
- Kajagoogoo : Too Shy
- Laura Branigan : Self control
- Lionel Richie : All night long
- Louise Tucker : Midnight blue
- Michael Jackson : Beat it
- Michael Jackson : Billie Jean
- Michael Jackson & Paul McCartney : Say Say Say
- Michael Jackson : Thriller
- Michael Sembello : Maniac
- Mike Oldfield : Moonlight Shadow
- Musical Youth : Pass the dutchie
- Nena : 99 Luftballons

- Nino de Angelo : La valle del Eden
- Patrick Duffy & Mireille Mathieu : Together we're strong
- Paul Young : Come back and stay
- Phil Collins : Against all odds
- P Lion : Happy children
- Queen : I Want to Break Free
- Raf : Self control
- Ray Parker Jr. : Ghostbusters
- Rockwell : Somebody's watching me
- Rodolfo y su tipica : La colegiala
- Rod Stewart : Baby Jane
- Ryan Paris : Dolce vita
- Scorpions : Still Loving You
- Stevie Wonder : I Just Called to Say I Love You
- Survivor : Eye of the Tiger
- The Police : Every breath you take
- The Star Sisters : Stars on 45
- Toto Cutugno : L'italiano
- Yazoo : Don't Go
- Yes : Owner of a Lonely Heart

Français

- Axel Bauer : Cargo
- Bandolero : Paris Latino
- Bernard Ménez : Jolie poupée
- Billy : Au temps des surprise-parties
- Billy : Bye bye
- Bruna Giraldi : Il y a de l'amour dans l'air
- Céline Dion : D'amour ou d'amitié
- Chantal Goya : Babar
- Chantal Goya : Monsieur le chat botté
- Chantal Goya : Snoopy
- Christophe : Succès fou
- Claude Barzotti : Je ne t'écrirai plus
- Claude Barzotti : Le Rital
- Cookie Dingler : Femme libérée
- Corinne Hermès : Si la vie est cadeau
- Daniel Guichard : Le gitan
- Dorothée : Hou la menteuse
- Dorothée : Les Schtroumpfs
- Douchka : Mickey, Donald et moi
- France Gall : Débranche
- France Gall : Hong-Kong Star
- Frédéric François : Adios amor
- Frédéric François : Aimer
- Frédéric François : Mon cœur te dit je t'aime
- Frédéric François : On s'embrasse, on oublie tout
- Gilbert Montagné : On va s'aimer
- Hervé Vilard : Méditerranéenne
- Indochine : L'aventurier
- Jakie Quartz : Mise au point

- Jean-Jacques Goldman : Au bout de mes rêves
- Jean-Jacques Goldman : Comme toi
- Jean-Jacques Goldman : Encore un matin
- Jean-Jacques Goldman : Envole-moi
- Jean-Jacques Goldman : Long Is the Road (Américain)
- Jean-Jacques Goldman : Quand la musique est bonne
- Jean-Luc Lahaye : Plus jamais
- Jeanne Mas : Toute première fois
- Julien Clerc : Cœur de rocker
- Julien Clerc : Lili voulait aller danser
- Julie Pietri : Et c'est comme si
- Julie Pietri & Herbert Léonard : Amoureux fous
- La Compagnie créole : C'est bon pour le moral
- La Compagnie créole : Vive le douanier Rousseau
- Laroche-Valmont : T'as le look, coco
- Laurent Voulzy & Véronique Jannot : Désir, désir
- Les Forbans : Chante
- Michel Sardou : Délire d'amour
- Michel Sardou : Il était là
- Michel Sardou & Sylvie Vartan : La première fois qu'on s'aimera
- Michel Sardou : Vladimir Illitch
- Mini-Star : Danse autour de la Terre
- Peter & Sloane : Besoin de rien, envie de toi
- Pierre Bachelet : Ecris-moi
- Rose Laurens : Africa
- Sheila : Glori, Gloria
- Téléphone : Un autre monde
- The Shorts : Comment ça va
- Véronique et Davina : Gym Tonic

CINÉMA

- À la poursuite du diamant vert
- Buckaroo Banzai
- Christine
- Conan le Destructeur
- Dune
- Electric Dream
- Flashdance
- Footloose
- GhostBusters
- Gremlins
- Greystoke
- Indiana Jones et le temple maudit
- Karate Kid
- La Vengeance du serpent à plumes
- Le Flic de Beverly Hills
- Les Dents de la mer 3D
- Les Griffes de la nuit

- Les Ripoux
- L'Histoire sans fin
- Octopussy
- Philadelphia Experiment
- Pinot simple flic
- Police Academy
- Sang pour sang
- Sheena, reine de la jungle
- SOS Fantômes
- Splash
- Starfighter
- Star Trek 3
- Superman
- Terminator
- Wargames

TÉLÉVISION

- Arnold et Willy (TF1)
- Capitaine Caverne (TF1)
- Dallas (TF1)
- Des Chiffres et des Lettres (Antenne 2)
- Drôles de dames (Antenne 2)
- Fraggle Rock (FR3)
- Inspecteur Gadget (FR3)
- L'académie des neuf (Antenne 2)
- L'Agence tous risques (TF1)
- La Patite Maison dans la Prairie (TF1)
- Le Bébête show (TF1)
- L'École des fans (Antenne 2)
- Les enfants du Rock (Antenne 2)
- Les Maîtres de l'Univers (Antenne 2)
- Le théâtre de Bouvard (Antenne 2)
- Le village dans les nuages (TF1)
- Magnum (Antenne2)
- Pour l'Amour du Risque (TF1)
- Récré A2 (Antenne 2) : Les Schtroumpfs, Tom Sawyer, Chapi Chapo, L'ours Colargol, Téléchat
- Starsky et Hutch (TF1)
- Thalassa (FR3)
- Trente millions d'amis (TF1)

BHHOOOMM! Les pétoches puissance 10. Courir ! Vite !!!

Ils galopaient vers Villiers-le-Bâcle quand Karine vit tomber devant elle un machin rectangulaire. Sans trop savoir pourquoi, elle l'embarqua avant de reprendre sa course.

La bande de retour dans le cabanon du parc qui leur sert de planque.

- J'te dis qu'il a foncé dans le fossé, et qu'après, c'est là ça a explosé !

- Trop pas ! J'ai vu des flammes AVANT qu'il se gamelle ! Et après : BOOM !

- Et alors, POURQUOI j'ai vu un éclair blanc AVANT le virage du CEA, moi ?!

Mais Karine observait sa trouvaille. Petite caisse métallique verte kaki. Encore chaude. Dessus, en rouge au pochoir : "R&D Villeras. DN-TS. LRRIP. NE PAS OUVRIR".

Les autres finirent par s'approcher, curieux.

Il leur fallut quelques minutes à coups de marteaux pour que la grosse serrure céde. À l'intérieur plusieurs épaisseurs d'une mousse dense. Et puis ce pistolet étrange.

- On dirait un Nintendo-Gun ! Mon cousin il en a un ! admira Nicolas en le prenant entre ses mains. Peew !

- Hé non, attention ! dit Karine en tendant, trop tard, la main.

Aucun bruit. Juste de la lumière. Et maintenant, si. Un doux ronronnement électrique provenant de la forme orange et translucide apparue dans la direction où Nicolas avait tiré.

- Woaaah s'émerveilla Karine. On dirait... une sorte de... fenêtre ?!

À 2 kilomètres de là. Bruits de botte.

Devant la carcasse fumante d'un camion de Transport de Matériel Blindé R420, le colonel Hymbert fulminait en observant les hommes qui évacuaient par la rampe arrière de l'énorme Véhicule Autoporté de Transport de Troupes ODYSSEE 30, sanglés dans leurs combinaisons blanches anti radiations.

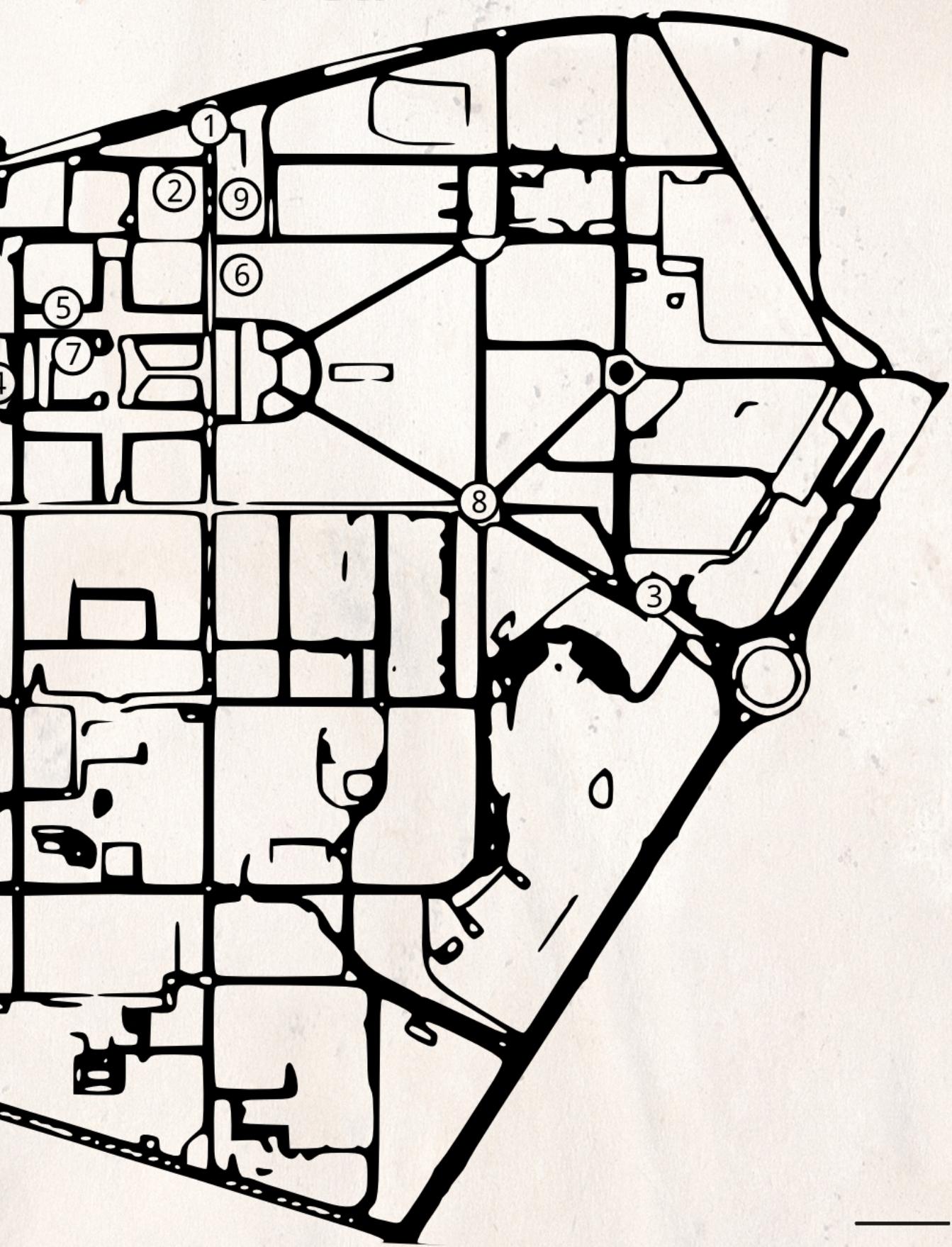
- Bouclez la zone ! Je ne veux aucun civil, c'est clair ? Commencez les recherches immédiatement ! Ramassez moi tout ça et déposez le dans dans le VATT pour enlèvement immédiat ! Dès que vous me trouvez un bout de la caisse verte, au rapport !

Bienvenue sur le site de Saclay

Pour bien préparer votre visite,
contacter le service visiteurs au 908 52 01
Standard téléphonique : 908 60 00

- 1 Porte Nord - Entrée principale
- 2 Accueil / Badges
- 3 Port Est
- 4 Gare routière
- 5 Salle Joliot-Curie
- 6 Restaurant
- 7 Bibliothèque
- 8 Chateau d'eau
- 9 Infirmerie





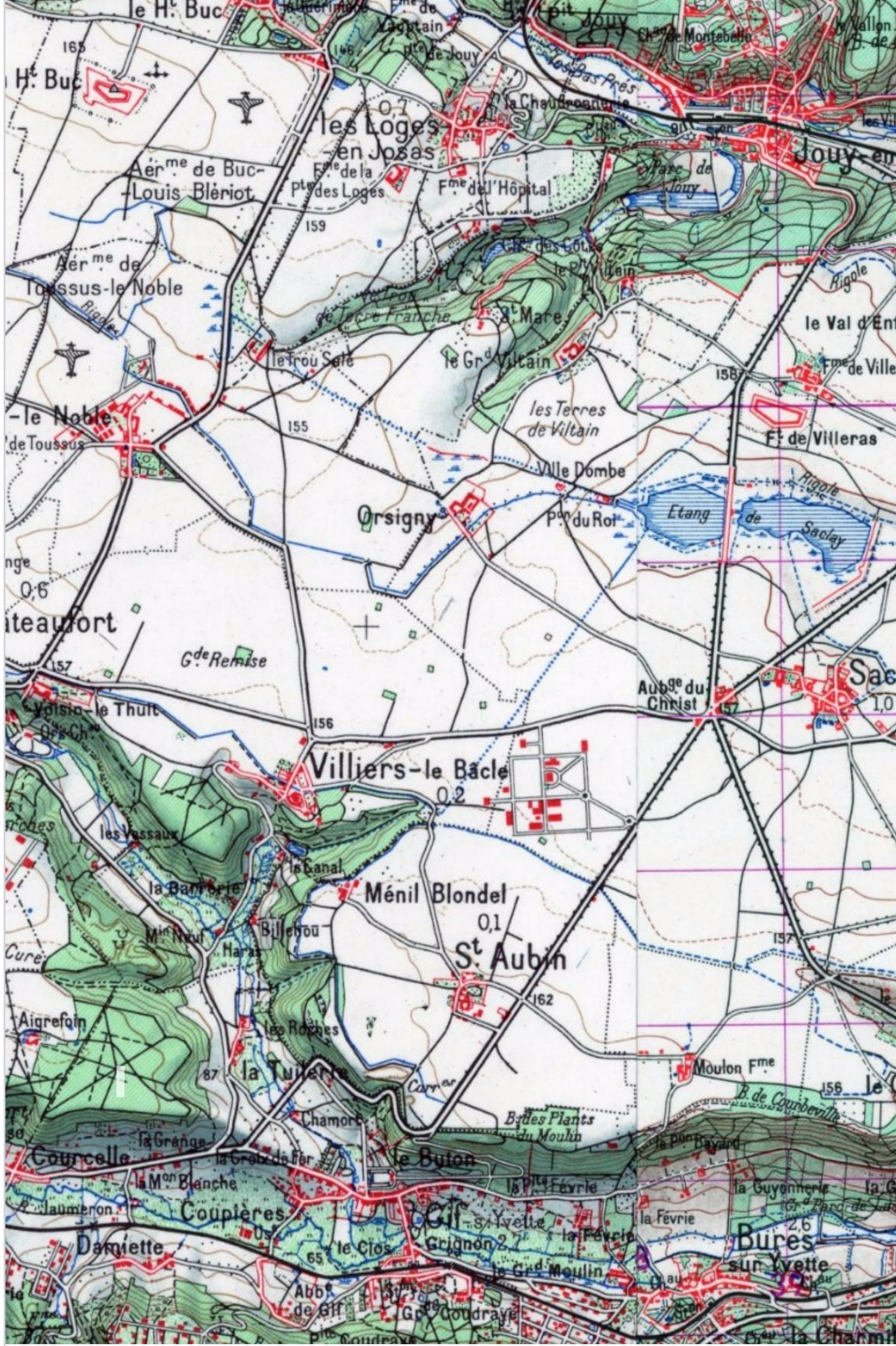
cea

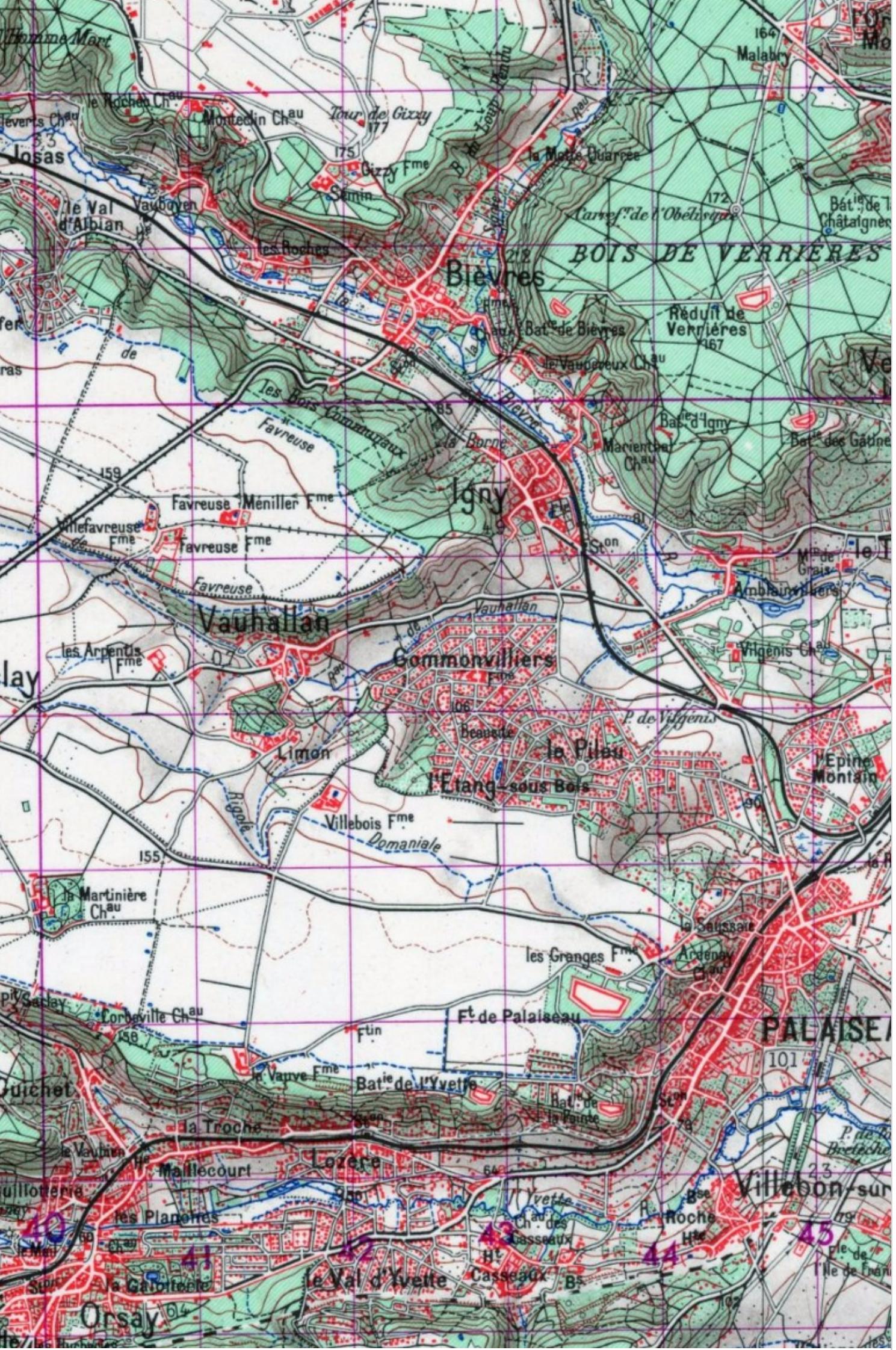
SACLAY
1984

G^{de.} Remise









SACLAY

Saclay, c'est l'équivalent du Loop à 15Km de Paris. On y trouve le Commissariat à l'Énergie Atomique, son accélérateur de particules, ses réacteurs nucléaires, ses savants fous, des militaires amateurs d'expérimentations, ses souterrains abandonnés, pour le plus grand bonheur des gosses de la région.

1984

