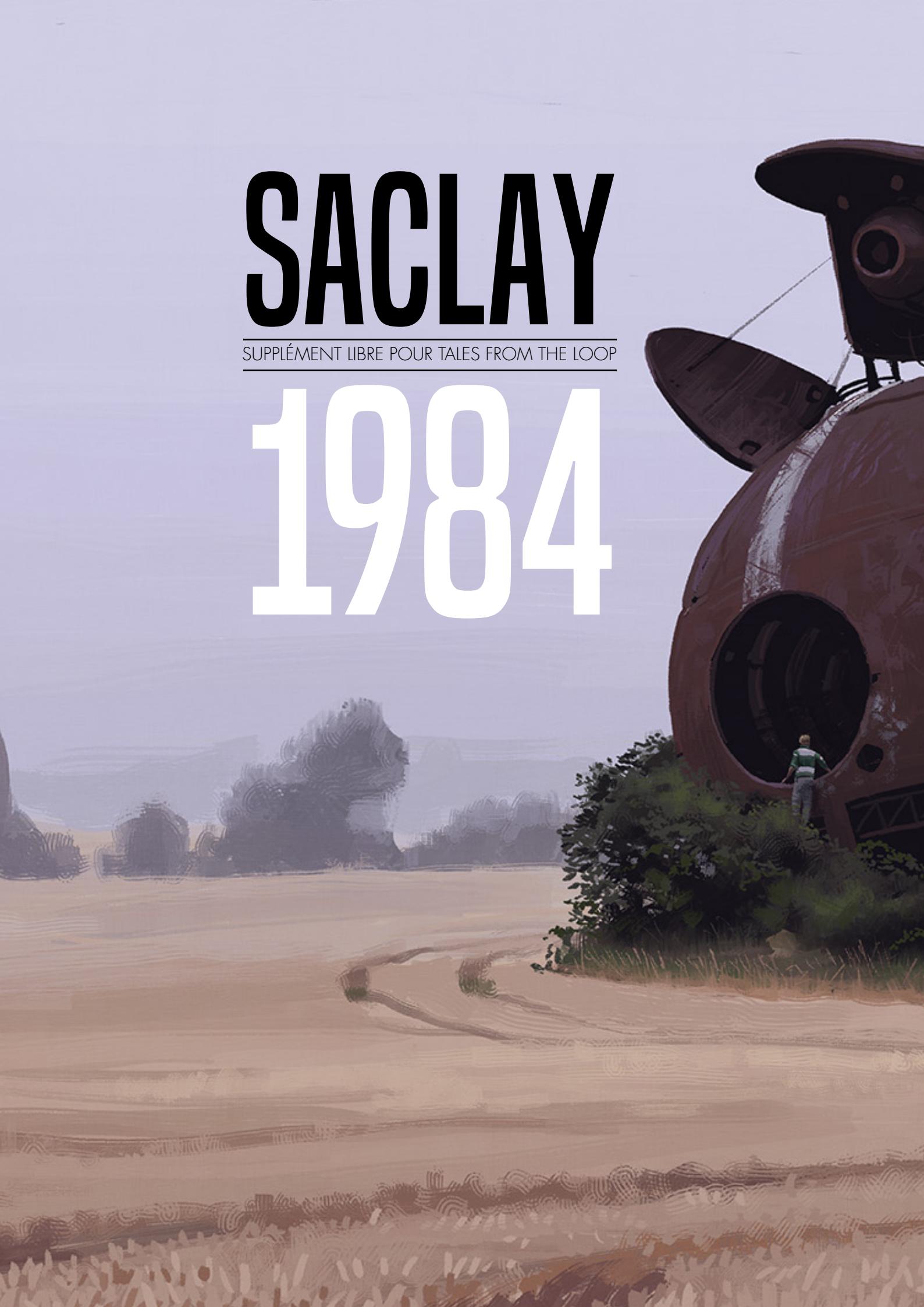
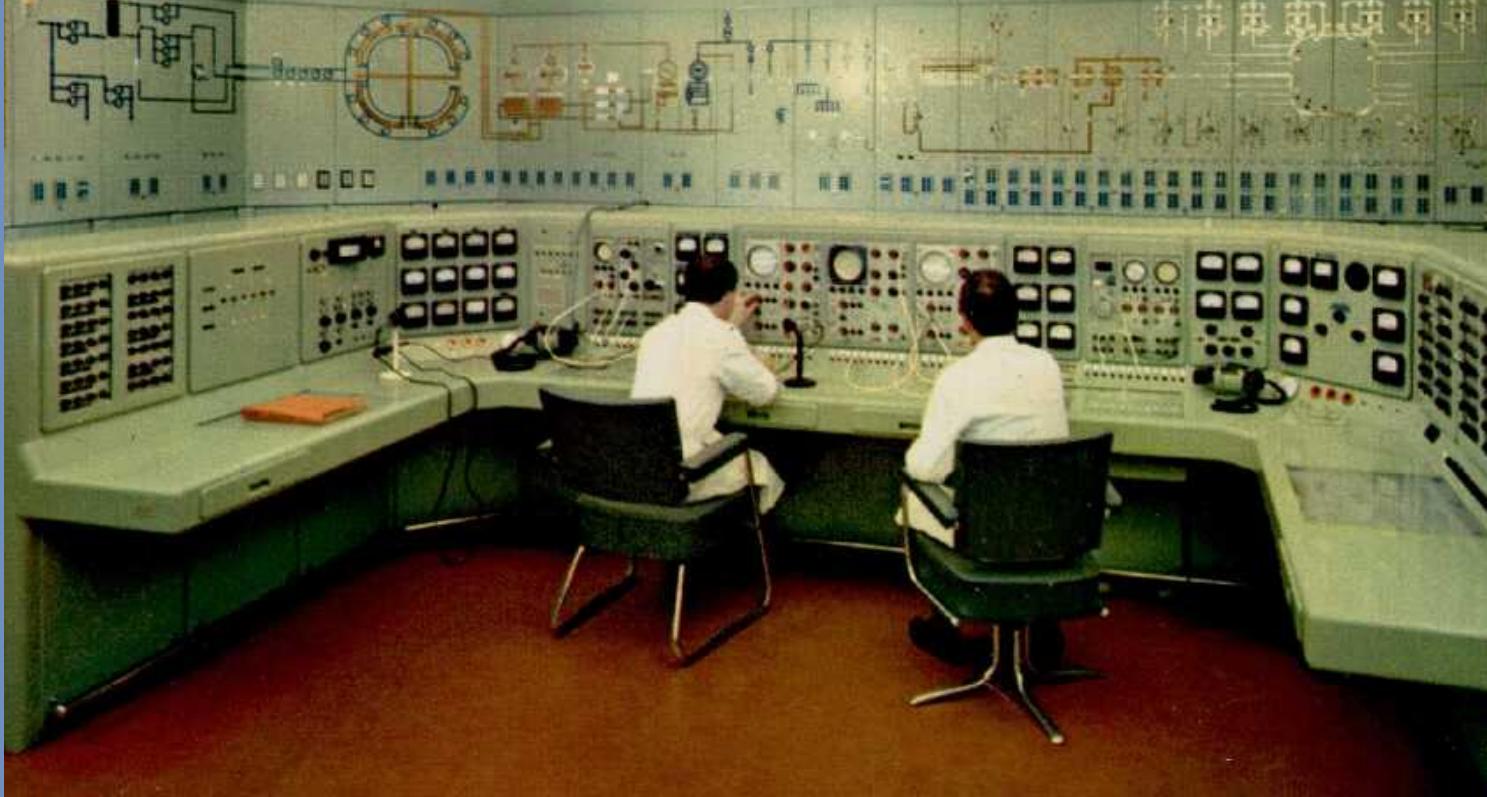


SACLAY

SUPPLÉMENT LIBRE POUR TALES FROM THE LOOP

1984





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.

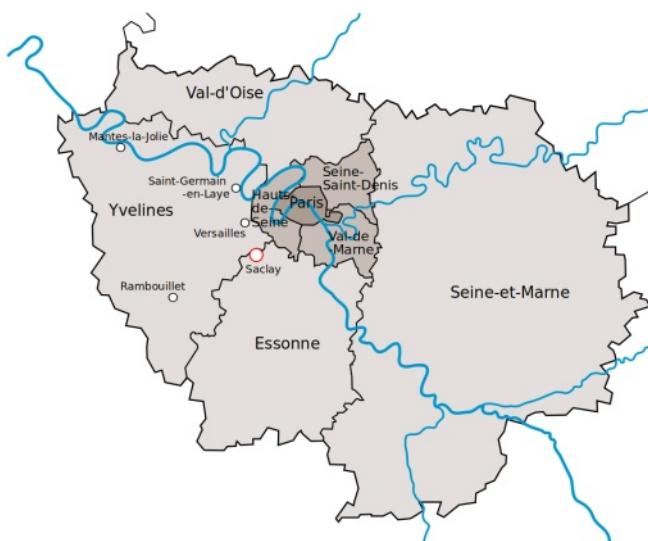
Les bricoleurs et amateurs de techniques achètent des appareils flottants comme des lampes de poche, des enregistreurs à cassette ou des caméras.

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



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		Nicolas Anne PELLETIER	Ma mère
PHYSIQUE		SURNOM	
TECHNIQUE	1	ARCHÉTYPE	ÂGE
COEUR	5	FOOTEUX / JOCK	13 ans
ESPRIT	2		
COMPÉTENCES		DESCRIPTION	
FURTIVITÉ	5	Un·e brun·e costaud·e aux cheveux et aux yeux noirs.	
FORCE	7	Porte toujours des joggings et des baskets neuves.	
MOUVEMENT	8		
BIDOUILLE	1		
PROGRAMMATION	1	Vit dans le quartier Fujita dans un pavillon tout neuf avec sa mère prof de yoga et son père responsable de laboratoire au CEA.	
CALCUL	1		
CONTACT	8		
SEDUCTION	6		
MENEUR	7		
ENQUÊTE	2		
COMPRÉHENSION	2		
EMPATHIE	2		
CHANCE			
POINTS	○ ○ ○ ○		
FIERTÉ			
UTILISATION	○		
CONDITIONS		FIERTÉ	PLANQUE
UPSET	○	Ma mère est une super sportive.	
SCARED	○		
EXHAUSTED	○	PROBLÈME	
INJURED	○	J'ai de très mauvaises notes à l'école.	
BROKEN	○		
MOTIVATION			CHANSONS / FILMS / SÉRIES FAVORITES
		Je veux faire des trucs fun.	L'aventurier, Indochine
EXPÉRIENCE			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**).

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.

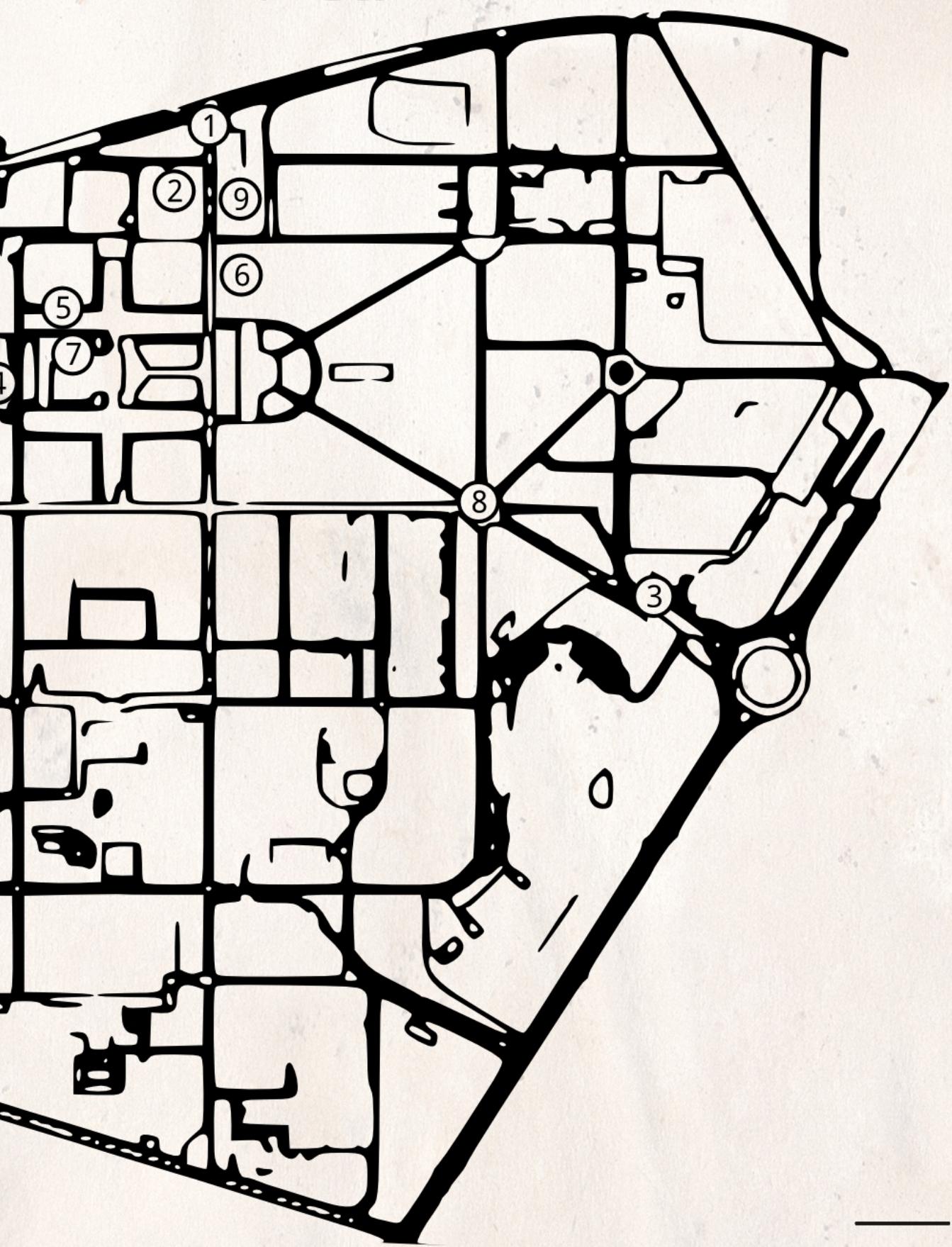
- Bouclez la zone ! Je ne veux aucun civil, c'est clair ? Commencez les recherches immédiatement ! Ramassez moi tout ça et déposez le dans dans le VATT pour enlèvement immédiat ! Dès que vous me trouvez un bout de la caisse verte, au rapport !

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





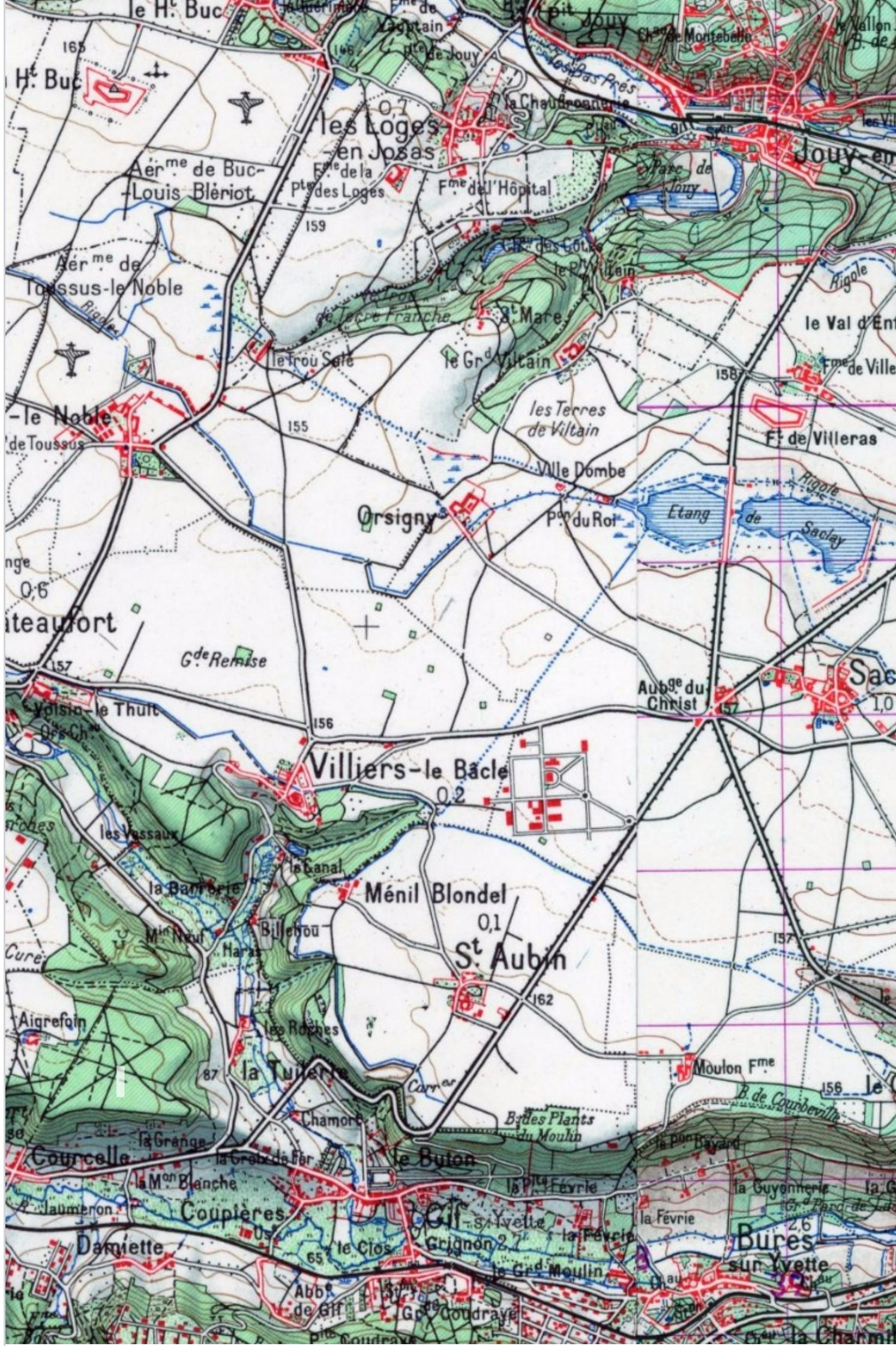
cea

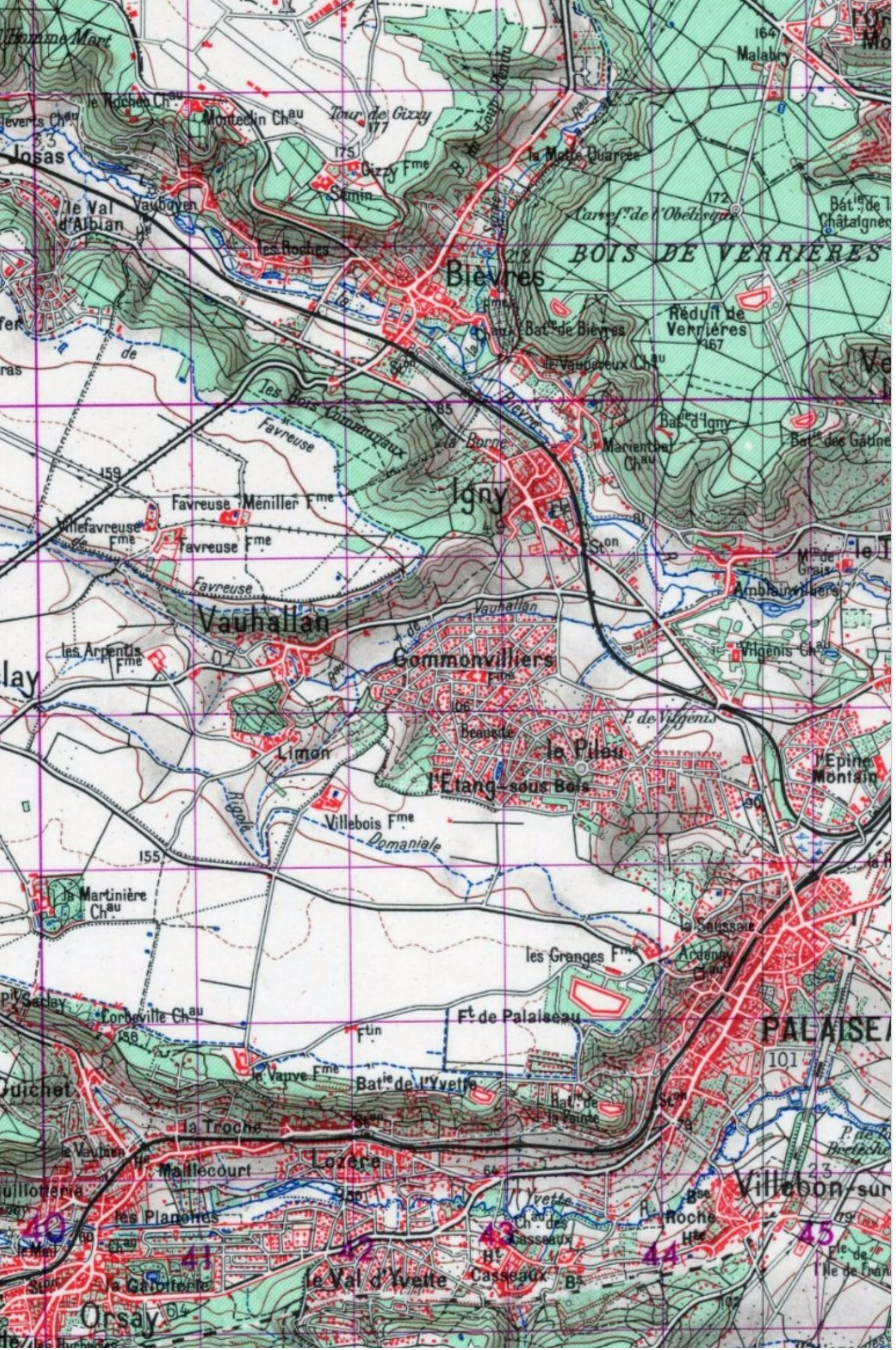
SACLAY
1984

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

