

HitchHicker 51

Sommaire

Scénario	2
Mise en place	2
Autostop	2
Arrivée à la base 51	3
Partie russe.....	3
Retour de l'Aurora	3
La carte aux trésors	4
Bain de geeks	4
Lieux	5
Lieu à nettoyer	5
Crash site 1 (Mig)	6
Base 51	6
Crash site 2 (alien ship)	6
Convention UFO	6
Personnages importants	7
Contact haut gradé.....	7
Pilotes d'Aurora	7
Autostoppeur	7
Pilote de sortie.....	7
Pilote de Mig	7

Un Mig russe a été descendu au dessus du sol américain. Le Ranch n'a plus de nouvelles de l'Aurora qui était de sorti. Les agents doivent faire taxi à la fin d'une mission de routine. Autant dire que rien ne tourne rond, même dans un monde ovale. *Un scénario de crash de vaisseau alien de plus.*

Scénario

Mise en place

Cette "mission" est vraiment basique et dans les cordes de la cellule. En fait n'importe quelle mission de base en rapport avec les moyens humains (compétences) de la cellule. Si vous avez une cellule remplie de stone cold killer une mission d'élimination serait plus adaptée.

Les membres de la cellule sont dépêchés à proximité de la zone 51 pour une mission de nettoyage. Pour souvenir, le nettoyage (ou street sweep) est une option offerte aux chefs de cellule pour faire place nette après une opération lorsque le temps et/ou les compétences nécessaires pour faire un nettoyage convenable ne sont pas disponibles. L'équipe de nettoyage arrive une heure après la demande si Aegis a accepté. Normalement la cellule doit suivre à la lettre les instructions que l'équipe peut lui donner, peu importe leur teneur. Dans le cas présent la cellule qui a demandé le nettoyage a du partir rapidement pour une raison quelconque.

Les agents doivent se rendre sur le lieu, nettoyer et emmener les corps à la fabrique de steak pas trop loin. Le côté pratique (équipements nécessaires, méthodologie) représente la chose intéressante à jouer. Il s'agit du genre de mission où *le chemin est plus important que la destination*. Il s'agit de faire ressortir le côté humain des agents et de montrer aux joueurs qu'un jour leur personnage sera peut-être dans le sac.

L'identité des deux macchabés importe peu. Vous pouvez vous en servir pour lancer une enquête annexe ou juste pour la mission. Personnellement ce lieu avait déjà servi pour faire l'introduction d'un personnage dans la cellule ainsi que les macchabés.

Autostop

Sur le retour alors que le coffre est rempli de matériels et de sacs remplis de *déchets*, ils reçoivent sur le PDA d'Aegis l'ordre de récupérer un militaire pour l'escorter.

D'après les informations reçues, il se trouve sur le bas côté d'une route dans le désert. Arrivé en vue du lieu, ils voient un break allant dans la même direction qu'eux ainsi qu'une jeep army sur le bas côté, de la fumée s'échappant du capot ouvert. A l'approche de la jeep, on se rend facilement compte que le militaire n'est plus là et ses affaires non plus.

Le break est le véhicule d'un UFOlogue du dimanche qui s'est dit qu'un membre de l'armée de l'air serait intéressé par le crash et qu'il pourrait lui fournir des informations. Il s'agit père de famille qui est intéressé par les UFOs comme tous les jeunes du coin (entre la base 51 et les histoires, les imaginations s'emballent). D'ailleurs ses deux enfants à l'arrière de la voiture l'ont poussé à prendre la voiture pour aller voir et les questions à l'intention du militaire fusent.

L'autostoppeur se présente comme un simple pilote de l'air force qui est en permission. Il a reçu une alerte de la base et doit être de retour à la base aussi vite que possible. Mais son véhicule en a décidé autrement et l'arrivée des agents sera accueillie comme un grand soulagement. Durant le trajet il se montrera amical mais restera vague sur sa mission par contre il parlera de sa vie civile sans problème.

Arrivée à la base 51

Aux portes de la base, on se rend compte que la sécurité semble plus élevée que normalement. Au poste de contrôle, les PJs remarqueront probablement le respect que l'autostoppeur inspire aux gardes. Après un certain temps, ils reçoivent chacun un badge visiteur. Ce badge n'est pas un badge de basique vu qu'il leur permet de se balader assez librement sauf aux parties spécifiques à Aegis.

L'autostoppeur leur demandera de le conduire à ses quartiers qui se trouvent bien à l'intérieur du périmètre de la base. Une fois sur place il sera assailli par une personne en blouse blanche, une autre en chemise hawaïenne et deux gradés de l'armée de l'air. D'ailleurs les PJs ne seront pas autorisés à le suivre et se retrouveront comme des cons pendant un moment. Un gradé viendra les voir un peu plus tard en les qualifiant d'enquêteurs envoyés par Aegis (pas littéralement mais c'est l'idée). La discussion continuera dans une pièce sûre et on leur expliquera les événements :

- Mig russe rentre en contact avec un Aurora ;
- Mig ouvre le feu ;
- Mig est descendu et le pilote se retrouve aux USA ;
- Aurora dépêché sur le lieu de l'incident.

Depuis nous n'avons plus aucune nouvelle.

Partie russe

Les débris du Mig ont été rapportés sur la base et sont en train d'être examinés. Mais ils ne seront pas à disposition longtemps vu que l'armée russe veut savoir ce qu'il s'est passé. Une étude rapide permettra de savoir qu'il ne s'agit pas d'un armement conventionnel.

Le pilote du Mig est encore vivant, il a réussi à s'éjecter avant que son avion soit descendu. Il ne parle pas trop anglais et ne semble pas trop choqué, enfin pas plus qu'un gars dont l'avion vient d'être descendu. Il a été relativement conciliant au début, certainement à cause du choc mais sa méfiance refait surface et il désire rapidement voir un officier russe.

Les représentants russes arriveront avec une heure d'avance par rapport à ce qui a été annoncé. Il faudra donc que les agents les retiennent afin que les études en cours sur les débris soient achevées. Il s'agit aussi de gagner du temps pour effacer toutes traces suspectes.

Retour de l'Aurora

L'Aurora que l'on pensait disparu revient à la base alors que les chefs Américains et Russes sont dans la salle de réunion. Les PJs ne sont bien entendu pas dans cette salle. Des réacteurs feront un bruit infernal pour couvrir le peu de bruit de l'Aurora, afin que personne ne sache ce qu'il se passe vraiment. La réunion finie, les russes partiront avec leur pilote et les débris de l'avion seront envoyés rapidement dans un lieu où l'armée russe pourra venir les chercher.

Pour retrouver le pilote il faudra suivre un chemin complexe dû au grand nombre de mesures de sécurité. Les PJs n'auront jamais l'occasion de voir de près un Aurora ou encore entièrement, une fois à l'intérieur de cette infrastructure. La situation leur est interdite à cause d'un danger non évalué. L'Aurora est cerné par plusieurs hommes armés en position de tir pendant qu'un homme s'approche pour ouvrir le cockpit par l'extérieur alors que les commandes intérieures ont été shuntées. A l'intérieur du cockpit se trouve un pilote humain qui a l'air effrayé par un tel accueil.

Il subira une batterie de test aussi bien physique que psychologique afin de vérifier son identité et ce qu'il a pu subir durant la perte de contact.

Aurora

The most prominent projects at The Ranch involve captured alien spacecraft. Most of the long term research centers around reverse-engineering extraterrestrial craft in order to exploit the alien technology. The most successful project to date in this area is the Aurora interceptor. The Aurora is a fantastic aircraft combining the best aspects of terrestrial aerospace technology, Atlantean cybernetic control systems and captured Saurian propulsion systems. The Aurora is one of the few craft at Aegis' disposal that has a respectable success rate for pursuing and overtaking alien craft. While six Aurora have been built, only four pilots have been found that can handle them so far.

La carte aux trésors

En tant qu'enquêteur d'Aegis ils pourront discuter avec le pilote de l'Aurora qui vient de rentrer. Pendant ce temps, des spécialistes feront tout ce qui est possible pour savoir ce qu'il s'est passé pendant tout ce temps. Entre l'étude de la boîte noire de l'appareil et l'étude de l'appareil lui-même, un plan de vol a pu être reconstitué.

La première chose apprise par l'étude des particules trouvées sur le fuselage permet d'affirmer que l'Aurora n'a pas quitté l'atmosphère terrestre. Ensuite, l'étude de la boîte noire permet de voir que l'Aurora a décollé du Ranch, s'est dirigé vers le checkpoint qui lui était assigné. Puis il a décrit un grand cercle avant de revenir au Ranch. Une seconde étude de l'enregistrement de la boîte noire, plus précise mais demandant plus de temps, permet de placer chronologiquement les modifications de vitesse suivantes:

- un ralentissement très important dans la zone du checkpoint jusqu'à faire quasiment du surplace pendant environ une minute ;
- un ralentissement au dessus d'un point P1 situé à X km au S-E du checkpoint. Moins important, autant par la décélération que la durée, que le précédent mais remarquable ;
- un atterrissage au point P2 à Y km à l'E du ralentissement précédent pendant près de 30 minutes.

Alors que P1 correspond au point d'impact du Mig russe, P2 reste une inconnue. Il s'agira du crash site d'une soucoupe alien (crash site2). En même temps que les agents investiguent les lieux du crash, deux petits gris s'approchent d'eux aux commandes d'un petit vaisseau. Ils veulent faire disparaître l'épave du vaisseau avant que quelqu'un ne mette la main dessus. Ce vaisseau va plus vite qu'une voiture, sans compter qu'il n'a pas besoin de route, mais il n'est pas armé et se repère sur un radar quand on sait ce que l'on cherche.

Pour plus d'informations sur le site se référer à [Crash site 2 \(alien ship\)](#)

Si la situation au lieu du crash alien tourne de façon inattendue pour les greys, ils se dirigeront vers une convention de Vegas dédiée aux extraterrestres. Il est donc possible que les agents doivent s'y rendre aussi.

Bain de geeks

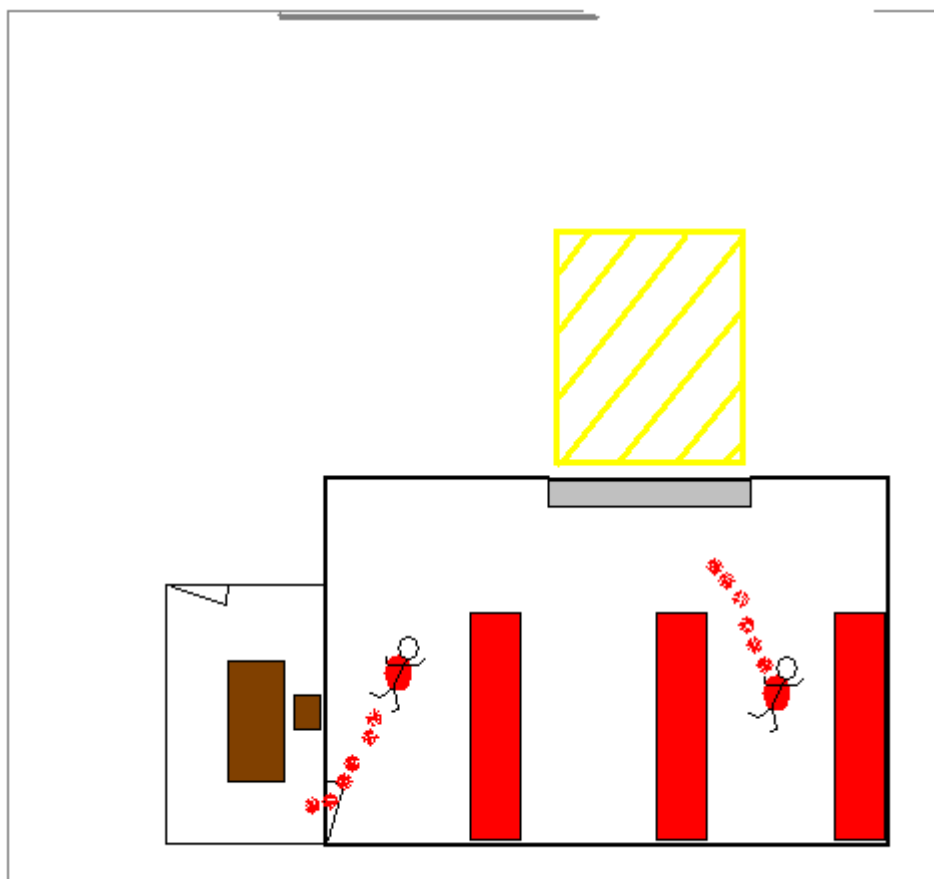
Le seul impératif concerne la localisation: Las Vegas. Pour ma part, un mélange entre des fans de SF et des UFOlogues sûr de l'existence d'ET me semble convenir. Les deux greys feront atterrir leur vaisseau et se réfugieront dans la convention pour être tranquille, tout le monde les prenant pour des faux. Ils attendront 'simplement' l'arrivée de potes à eux, si les agents sont trop près, afin de faire un whip comme il faut.

Lieux**Lieu à nettoyer**

Un petit entrepôt dans une zone industrielle aux portes du désert, Ceinturé par une clôture de grillage de 2m de haut. L'entrée principale est un portail coulissant en grillade, il existe deux portes grillagées de secours qui donne sur les entrepôts voisins.

Cet entrepôt fait partie des constructions rapides faites durant l'année dernière. Il est composé de deux parties :

- l'entrepôt en tant que tel, un rectangle de tôle avec une climatisation et un minimum d'isolation. Un rideau de fer constitue qui donne sur un quai permet de faire les livraisons. L'intérieur contient quelques étagères avec des caisses et un chariot élévateur. Une porte latérale permet d'aller à l'accueil ;
- l'accueil est un petit bâtiment attenant qui contient un bureau avec quelques papiers.



A l'arrivée des agents, l'entrepôt semble fermé mais le portail est légèrement ouvert. Le premier point intrigant c'est l'impact de gros calibre dans la vitre de l'accueil à côté de la porte. A l'intérieur de l'accueil, des impacts de balle criblent le bureau et le mur mitoyen tandis que des papiers jonchent le sol. Après viennent les marques de sang au niveau de la porte.

L'intérieur de l'entrepôt n'est éclairé que par les raies de lumières des trous dans le mur. Une odeur de sang plane et ne sera pas démentie par les deux corps qui sont étendus sur le sol de béton. Une partie du visage manque à l'un de corps, tandis que l'autre a une blessure à la jambe, deux au cœur et une à la tête.

Crash site 1 (Mig)

Des débris épart de ce qui ressemble à un engin volant. Mais l'impact a tellement déformé l'engin qu'il est difficilement identifiable. La zone est en train d'être prise en main par les militaires, c'est à dire délimitation du lieu, mise en place d'un cordon sanitaire, délégation de tâches. Suivant le temps que mettent les PJs pour arriver sur le lieu, il y aura plus ou moins de chose en place.

Un groupe de badeaux sera déjà présent. Des UFOlogues seront présents et crieront à la conspiration. Certains tenteront même d'aller sur les lieux du crash pour trouver des pièces compromettantes ou prendre des photos. Par conséquent une cage provisoire sera mise en place jusque l'organisation soit en place.

Base 51

<http://www.rro.org/Area51.html> || Aegis p60: Groom Lake facility

Pour ma part il s'agit d'un grand terrain militaire au milieu du désert délimité par plusieurs rangées de grillage. Seuls les militaires et personnes disposants d'un passe droit peuvent rentrer. Pour aller jusqu'au premier bâtiment, non visible depuis le grillage, il faut emprunter une route non carrossable sur une bonne distance. Les premiers bâtiments sont une base militaire normale. La seconde partie, dont les accès sont encore plus restreints, constitue le Ranch : chasse gardée Aegis.

Crash site 2 (alien ship)

Un sillon traverse presque complètement un champ d'agricole, profond de plusieurs mètres et long de plus d'une centaine. Au bout du côté qui se trouve dans le champ se trouve une épave d'engin volant. Il ne faut pas connaître le dernier catalogue aéronautique pour savoir que ce n'est pas un engin de fabrication humaine.

Le vaisseau est dans un sale état, il s'est écrasé dans les champs à une vitesse vraiment pas raisonnable. Si on regarde de plus près, en plus de parties abimées par le choc, de plans de maïs sur le fuselage, on remarque des impacts d'armes. Un oeil averti remarque des impacts de balles de gros calibre comme celles des mitrailleuses d'avions et deux zones noires comme après l'impact d'un missile. Dans le cockpit se trouve un grey qui est en train de mourir, certes il essaie de contrôler son état mais cela ne semble pas très brillant même pour un humain. [Définir son comportement].

A environ 50 mètres du vaisseau se trouve un petit cratère (couleur du grey) qui n'a rien à voir avec ce dernier. Il semblerait que ce soit les restes d'un organisme humanoïde ayant fait une chute de très haut. Un examen plus poussé montre qu'il s'agit d'un grey.

Si ses deux amis greys sont proches, il attendra sagement qu'ils viennent le sauver (effaçage de mémoire pour les agents), sinon il tentera de gagner du temps en attendant leur arrivée.

Convention UFO

Pour cette partie je pense que votre imagination sera amplement suffisante pour créer une convention d'UFOlogue convaincante. Voici, au cas où, une piste.

Imaginez une grande foire bien animée mi sérieuse mi festive. Cette foire se déroule à ciel ouvert mais possède quelques bâtiments en dur pour les expositions et les présentations *sérieuses*. Il est possible de trouver de tout. Des représentations de soucoupe, un cosplay d'extra terrestre, des fans de X-Files et que sais je encore...

Personnages importants

Contact haut gradé

Cet homme est petit mais large d'épaule, il a du avoir des problèmes pour trouver son uniforme. Mais quand on voit le nombre de décoration sur chemise et ses épauettes, il doit falloir être solide pour les porter. Son visage buriné par des années de service et ses yeux perçants montre qu'il ne s'agit pas d'un bureaucrate. D'ailleurs au milieu de toutes les décorations qu'il arbore fièrement se trouve une petite tête de méduse.

Ses manières sont crues et dynamiques comme son langage. Il va directement au cœur des choses sans détours. Un homme qui n'a pas sa place dans les parloirs des conspirateurs mais qui sait comment régler les choses.

Pilotes d'Aurora

Les pilotes d'Aurora ne sont pas courants pour plusieurs raisons, il faut être un excellent pilote de chasse et pouvoir supporter les implants d'interfaçage avec la technologie extraterrestre.

Autostoppeur

Tony Stew est l'un d'eux. La trentaine, taille moyenne, sec, cheveux blonds à la coupe réglementaire et de grandes lunettes de soleil enveloppantes. Il possède des reflexes foudroyants qui font presque croire qu'il est doué de préscience (rattrapage d'objet, altercation dans un bar autant d'occasions pour s'en rendre compte). Mais ce n'est pas sans contrepartie. L'interfaçage et les drogues ont un fort impact sur sa santé, entre les seizures et les malaises il n'est pas conseillé de trop forcé.

Il s'agit d'une personne sympathique et attachante qui cherchera à faire ami-ami. Même si la situation est grave – et il le sait – il tentera de détendre l'atmosphère car il sait qu'une fois à la base, tout le poids de la situation lui tombera inévitablement dessus.

Pilote de sortie

Wang Zarbosky est le cas typique du gars qui a du se battre pour prouver ce qu'il vaut. Entre une mère chinoise et un père issu de l'Europe de l'Est, la vie aux USA n'a pas été simple tous les jours. Il pense d'ailleurs que sa place actuelle n'est pas acquise, qu'il est encore surveillé. Cette volonté de bien faire et de faire toujours mieux génère une forte pression et ces proches se demandent comment il tient.

Couplé au fait qu'il a hérité des caractéristiques slaves de son père, on ne peut pas dire qu'il soit très expressif et enclin à la rigolade. Brun, austère, un peu petit et solide, il ne donne pas non plus envie de rire.

Pilote de Mig

Imaginons l'archétype russe typique: froid, peu loquace et solide. Voilà nous avons notre pilote de Mig. Il est jeune, pilote d'élite et fier de la Mère Patrie. Je souhaite bon courage à celui qui voudra le faire parler.