
Vent d'Est, mer d'Ouest

un scénario à parfum « campagne & espionnage »

par Xaramis

L'histoire en quelques mots

Île de Fair Isle, archipel des Shetland, fin des années 1960.

Un navire-espion soviétique, déguisé en chalutier hauturier, croise dans les parages des Shetland. Pris dans une tempête automnale, il sombre non loin de l'île de Fair Isle, que son équipage rejoint dans un canot de sauvetage.

Le « contact » avec les îliens se passe mal, le commissaire politique du bord étant décidé à éliminer tous les témoins avant de reprendre la mer.

La petite communauté des îliens – parmi lesquels les PJ – est disparate (autochtones pêcheurs et éleveurs, ornithologues, hippies en quête d'authenticité, techniciens préparant la rénovation des phares, etc.), et pas vraiment préparée à affronter les « espions rouges ». Comment fera-t-elle pour résoudre ce problème sans succomber dans un bain de sang ?

La structure de l'aventure

Cette aventure repose principalement sur divers « groupes » de personnages et leurs interactions pendant cette crise. Il n'y a pas de succession de scènes imposées, mais quelques suggestions, et des repères chronologiques encadrant le déroulement.

Impliquer le(s) PJ

L'aventure est pensée pour un petit nombre de PJ, natifs de l'île ou y séjournant pour des raisons professionnelles ou personnelles. Aucun des PJ ne devrait, sauf très bonne explication, avoir de talent particulièrement développé de « combattant », au sens large du terme ; ce qui n'interdit pas que l'un d'entre eux puisse être un vétéran de guerre.

Le contexte de l'aventure et les repères chronologiques

Dans ces années 1960, la guerre froide bat son plein, y compris dans les eaux de l'Atlantique Nord. Les Soviétiques sont à l'affût de ce que trament les pays de l'OTAN dans les îles et archipels la mer de Norvège et l'océan Atlantique, entre le Groenland et les côtes septentrionales d'Écosse (Islande, Féroé, Shetland, Orcades).

Le Royaume-Uni a délaissé sa grande base navale de Scapa Flow (aux Orcades), mais il a installé des dispositifs d'interception électronique ou de guidage de missiles sur quelques îles dans ces eaux septentrionales (par exemple à Saint-Kilda, dans les Hébrides).

Un des navires-espions soviétique, camouflé en chalutier hauturier battant pavillon suédois, le *Finnbirch*, se retrouve pris dans une terrible tempête d'automne, dans les eaux des Shetland. En perdition à cause d'une avarie de machine, il est drossé sur des hauts-fonds. La majeure partie de l'équipage réussit à monter dans un canot de sauvetage, et s'échoue sur les rivages de l'île de Fair Isle. Le capitaine du navire et son second n'ayant pas survécu au naufrage, c'est le commissaire politique du bord qui a pris le commandement de la troupe des survivants ; il a réussi à emporter avec lui un émetteur-récepteur radio à longue portée, grâce auquel il a pu joindre l'état-major et recevoir des consignes en retour : une date, une plage horaire, et des coordonnées pour être récupérés par un sous-marin soviétique. Il leur faut donc réussir à s'emparer d'un bateau sur l'île de Fair Isle et à se rendre à leur rendez-vous. Plus facile à dire qu'à faire.

La terrible tempête balaie mers et terres pendant plusieurs jours, et la mort l'accompagne.

Repères chronologiques :

- soir du jour 0 : une tempête fait rage depuis 4 jours. Le *Finnbirch* fait naufrage ;
- nuit du jour 0 : le canot de sauvetage atteint l'île de Fair Isle ;
- matin du jour 1 : deux des îliens (des ornithologues) repèrent, sur le rivage, des débris de canot et une brassière de sauvetage orange, camouflée à la hâte par les Soviétiques. Refusant de prendre le moindre risque avec des témoins gênants, le commissaire politique abat les deux îliens ;
- après-midi du jour 1 : un ancien gardien de phare sort dans la lande balayée par la tempête pour récupérer son chien devenu très agité. Le chien a senti la présence des « étrangers » ; son maître est abattu, le chien est blessé mais réussit à s'enfuir ;
- depuis le matin du jour 2 : les hurlements du chien à la mort sont entendus par intermittence ;
- soir du jour 2 : la « disparition » des deux ornithologues est remarquée ; le chien parvient au bâtiment de l'observatoire. Il fait trop nuit pour lancer les recherches ;
- matin du jour 2 : quelques îliens (dont les PJ, n'est-ce pas ?) s'organisent pour mener les recherches ;
- fin de nuit du jour 4 au jour 5 : rendez-vous en mer avec le sous-marin soviétique, à une vingtaine de milles nautiques de Fair Isle.

L'île de Fair Isle, le décor de l'aventure

L'île de Fair Isle se situe entre les Orcades (à 22 milles nautiques, soit environ 41 km au sud) et les Shetland (à presque la même distance, au nord), dont elle dépend.

Elle mesure environ 5 km de long (nord-sud) et 2,5 km de large (ouest-est), avec des côtes très découpées. Sa côte occidentale est bordée de hautes falaises. La Royal Air Force avait bâti une station radar sur son point culminant, Ward Hill (220 m d'altitude) ; les installations, désaffectées, menacent ruine.

Le climat y est particulièrement tempéré en termes de température, mais les tempêtes d'automne et d'hiver peuvent y être violentes, avec le passage des grandes dépressions venues de l'Atlantique.

La population (quelques dizaines de personnes) vit principalement dans la partie méridionale de l'île. Les principales activités sont celles d'une agriculture de subsistance, de l'élevage ovin, de la récolte de tourbe, et de la pêche (poissons et crustacés).

Obtenir que des « secours » arrivent sur l'île en provenance des Shetland ou du nord de l'Écosse ne sera pas une évidence. Et surtout pas dans un délai court ; tant que la tempête durera, le poser d'un hélicoptère est inenvisageable, et l'approche par un navire se fera à petite vitesse dans une mer démontée. Pendant « un certain temps », les îliens ne peuvent donc compter que sur eux-mêmes.

La galerie des naufragés (PNJ)

La majeure partie de l'équipage a réussi à survivre au naufrage de leur navire. Désorganisée par la perte de leurs deux officiers navals, elle se retrouve sur la fêrle d'un commissaire politique presque unanimement détesté.

Konstantin Ivan Gomorov, commissaire politique détestable (et détesté)

Fils de prolétaire et rêvant de revanche sur le monde entier, Gomorov ne supporte pas cette affectation de tâcheron sans gloire. Maintenant qu'il n'a plus à se plier aux ordres du capitaine Levshin, il s'empare du commandement de la troupe à qui il impose une discipline de fer. À ses yeux, les tièdes sont des faibles, donc des traîtres en puissance. Et tous les moyens lui seront bons pour être au rendez-vous avec le sous-marin de la Mère-Patrie, dans quelques jours.

Gomorov est l'un de deux seuls membres de cette troupe à être équipé d'une arme à feu.

Mikhail Nikolai Kryukov, mécanicien opportuniste

Gomorov est le cerveau, Kryukov, les muscles. Le mécano s'est très vite rangé du côté du commissaire politique, espérant en tirer profit au retour en Russie. Pour régler leur « problème » actuel, les scrupules ne l'étoufferont.

Évidemment, c'est à Kryukov que Gomorov a confié une autre arme à feu.

Vladimir Aleksandr Bobrov, électronicien patriote

Bobrov est passionné par le jeu de chat et de souris auquel se livrent l'Est et l'Ouest dans ces eaux du Nord ; et il compte bien prendre toute sa part dans ce qui conduira son pays à la victoire. Pourtant, il y a des limites qu'il ne veut pas franchir, et le meurtre en fait partie. Il s'oppose en cela à Gomorov, sans prendre trop de risque : il n'ignore pas que son savoir-faire en électronique est indispensable pour réussir à atteindre le point de rendez-vous avec le sous-marin.

Daniil Yossifovitch Feldman, marin altruiste, donc déviant

Feldman n'est pas vraiment le genre de patronyme à vous faire des amis chez les zélotes du Parti. Le marin s'est retrouvé affecté de force à ce navire-espion, à un poste de matelot taillable et corvéable à merci, histoire de le « redresser ».

Si nuire à Gomorov et Kryukov peut l'aider à trouver asile « à l'Ouest », il tentera sa chance.

Les autres membres d'équipage

Les autres membres de l'équipage sont, pour la plupart, des marins (5 hommes) dont la tâche est d'assurer la bonne marche du navire. Ceux impliqués dans les opérations électroniques ne sont que 2 (en plus de Bobrov).

La galerie des îliens (PNJ et PJ)

Les joueurs peuvent choisir d'incarner certains de ces personnages, à l'exception, bien sûr, d'un des membres de l'équipage du navire-espion soviétique.

Les autochtones, rudes et vieux

Sur l'île de Fair Isle, la population est en déclin depuis des décennies. Presque plus personne ne veut y mener la vie dure et isolée qui prévaut. Les autochtones sont donc, dans leur très grande majorité, des adultes plutôt âgés, et plutôt paysans, éleveurs, pêcheurs, tisserands, etc.

Au choix du MJ ou des joueurs, l'une de ces personnes peut avoir eu l'expérience de la Deuxième guerre mondiale, dans la Royal Navy (par exemple, un emploi à la base navale de Scapa Flow) ou dans la « Home Guard » (les *Local Defence Volunteers*), une organisation qui avait rassemblé, de 1940 à 1944, ceux qui voulaient défendre le Royaume-Uni mais était trop jeunes ou trop vieux pour entrer dans les forces armées. Un tel PNJ, voire PJ, serait l'occasion de mettre en scène « celui qui aurait voulu être un héros de guerre » ou « celui qui a toujours prétendu en être un ». Un PNJ ou PJ avec une expérience guerrière dans le domaine médical ou paramédical pourrait être intéressant, également.

Toutefois, l'important est surtout de confronter ces îliens – hommes et femmes – plutôt ordinaires à cet événement extraordinaire.

Malcom Aitken en fait partie. Récemment retraité, il a gardé de sa profession de gardien de phare un caractère confinant à la misanthropie ; il s'est retiré dans une cabane avec une vue imprenable sur la côte occidentale de l'île et une pleine exposition aux éléments. La seule compagnie qu'il supporte pleinement est celle de son chien, Seamus.

Malcom s'est attiré l'inimitié des techniciens venus préparer la rénovation des phares [voir plus bas], car il se montre trop curieux de leur travail. Et Seamus vit une position ambivalente parmi les ornithologues [voir plus bas] : il est la mascotte de certains, tandis que d'autres le

vouent aux gémonies pour sa propension à effaroucher les oiseaux. Malcolm en est donc venu quelques fois aux mains avec les techniciens et avec les chercheurs, et beaucoup se portent mieux quand il n'est pas dans les parages. Mais, quand les hurlements de Seamus à la mort ont été entendus, ils ont glacé le sang de plus d'un. Et la peur s'est renforcée quand le chien est arrivé seul et salement blessé au bâtiment principal de l'Observatoire des oiseaux.

Le retour du chien Seamus blessé et la disparition de son maître Malcolm est un des points de départ de l'aventure.

Les ornithologues, de drôles d'oiseaux

Un observatoire des oiseaux a été installé sur l'île en 1948. Il y a en permanence un gardien¹ (*warden*) et un assistant (*assistant warden*) ; l'observatoire accueille aussi des équipes temporaires, selon les périodes de migration.

Les autochtones ont encore du mal à entretenir des relations tout à fait normales avec ces gens qui choisissent de venir vivre sur leur île pour s'adonner à une activité aussi futile que l'observation des oiseaux migrateurs. Cependant, les tensions sont apaisées par le fait que ces équipes scientifiques emportent parfois avec elles du matériel et des denrées qui se révèlent utiles aux îliens.

Deux de ces ornithologues, voulant rapatrier à leur implantation principale, pour le mettre à l'abri de la tempête, le matériel qu'ils avaient entreposé dans une station avancée, sont malheureusement tombés sur les indices de l'échouage du canot de sauvetage ; ils ont été impitoyablement éliminés par Gomorov.

Leur « disparition » constatée par leurs collègues est l'autre point de départ de ce scénario.

Les hippies, une curiosité locale

Au cours de l'été précédent, un petit groupe de hippies a débarqué sur l'île, bien décidé à vivre une vie plus « libre » et plus « authentique » sur cette île épargnée par la civilisation envahissante qu'ils rejettent.

Les autochtones voient d'un mauvais œil ce groupe bigarré, bruyant, aux mœurs plus que libres, dont ils soupçonnent que la vie en autosuffisance inclut, notamment, le fait de razzier les maigres potager des voisins.

Épris d'amour et de liberté, il est peu probable que ces hippies s'embarquent dans une aventure où il faudrait affronter des gens armés.

Les mystérieux techniciens pour la rénovation des phares

Une équipe technique est arrivée en début d'automne, pour les démarches préparatoires à une rénovation des deux phares de l'île, celui du nord et celui du sud, dont l'érection remonte à la fin du XIX^e siècle.

Leur présence est entourée de mystère, car ils se mêlent peu aux autochtones. Certains îliens s'avancent même à penser que ce ne sont pas vraiment des connaisseurs des phares, et que certains d'entre eux sont allés fureter du côté de Ward Hill et l'ancienne installation radar.

Sans compter qu'ils ne sont même pas Écossais. Pensez, ce sont surtout des Anglais.

Si un membre de cette équipe est impliqué dans l'aventure, comme PNJ ou comme PJ, il fera tout pour convaincre qu'il est bien un technicien spécialisé sur les phares. Libre au MJ, ou au joueur qui l'incarne si c'est un PJ, d'en faire quelqu'un qui n'est pas étranger à la guerre froide électronique...

¹ Un MJ qui voudrait coller à la réalité des noms des gardiens et assistants se reportera à cette page : http://www.fairislebirdobs.co.uk/warden_list.html

Quelques issues possibles pour l'aventure

Quelle que soit la manière dont les recherches seront menées, et quelle que soit la composition que prendra le groupe de recherche, les îliens finiront par « tomber » sur le groupe des rescapés soviétiques. La principale différence résidera dans le temps qui sera mis pour les trouver.

Trois issues majeures sont envisageables (sans prétention à l'exhaustivité).

1) *Tout tourne mal*

Le commissaire politique Gomorov et son bras droit Kryukov liquident tout le groupe de recherche. Destin funeste qui ne devrait frapper le groupe que si des erreurs manifestes des imprudences outrancières ont été commises.

2) *Les rescapés sont capturés*

Les îliens capturent les rescapés soviétiques (morts ou vifs), et gardent les prisonniers éventuels jusqu'à la fin de la tempête et l'arrivée de secours qu'ils auront sollicités des autorités hors de l'île.

3) *Les îliens négocient avec les rescapés.*

Par exemple :

- les rescapés « livrent » aux îliens Gomorov et Kryukov, qui les terrorisent depuis le décès du capitaine Levshin, voire depuis le départ de Mourmansk dans le cas de Feldman ;
- les îliens promettent, en échange, de laisser les autres rescapés rejoindre leur sous-marin de récupération. Il appartiendra aux îliens de déterminer s'ils tiendront leur parole, et quels moyens ils mettront en œuvre pour les y aider.

Il faut garder présent à l'esprit que les rescapés soviétiques, dans leur grande majorité, ne sont pas anglophones ; seuls Gomorov et Feldman ont des notions suffisantes d'anglais pour une conversation basique. Quant aux îliens, il est peu probable que l'un d'eux soit russophone. Et pour ce qui est des « techniciens des phares », si l'un d'eux est plus versé dans la guerre froide électronique qu'il ne le prétend, prendra-t-il le risque de dévoiler la nature secrète de la mission, en s'impliquant dans les négociations ?

Cette phase de « négociation » est aussi l'occasion de débats entre îliens, par exemple entre ceux qui voudront « capturer » tous les espions soviétiques, au péril de la vie des uns et des autres, et ceux qui préféreront une demi-victoire qui aurait au moins le mérite de mettre la main sur les deux assassins. Certains îliens ressentiront éventuellement une certaine solidarité entre gens de mer, ces marins soviétiques n'ayant pas tous la haine de l'Occident chevillée au corps.

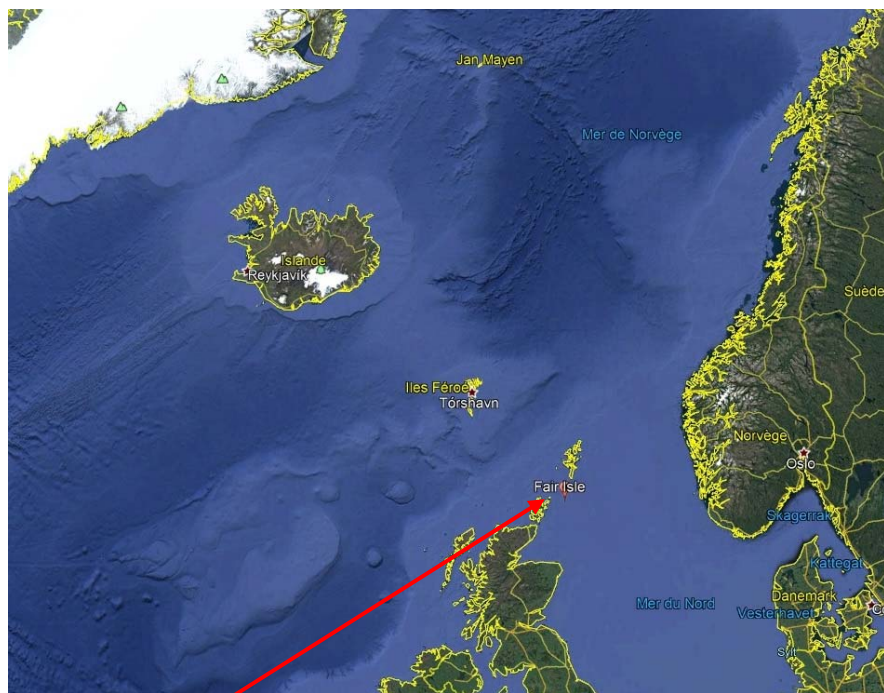
Mais, au final, qui voudra risquer sa vie et son bateau de pêche pour se rendre à un rendez-vous avec un sous-marin russe au milieu de nulle part ?

Qu'advient-il du *Finnbirch* ?

Le *Finnbirch* recevra toute l'attention qu'il mérite de la part des Soviétiques : puisqu'il n'est question ni de le renflouer ni de le laisser offert, avec tout son matériel embarqué, à la curiosité des Occidentaux, l'amirauté soviétique prendra le risque d'une opération clandestine pour le détruire. Peut-être en infiltrant puis exfiltrant, à partir d'un sous-marin, une équipe de nageurs de combat qui feront sauter l'épave.

Toutefois, si les autorités britanniques ont eu vent du naufrage de ce curieux navire « suédois » à l'équipage « peu suédois », elles voudront mettre leurs mains dessus. Un commando britannique arrive-t-il sur place avant que les Soviétiques ne le fassent sauter ?

* * * * *



Fair Isle

Ward Hill, point culminant, ancienne station radar

Phare nord

Observatoire des oiseaux

Phare sud

[la piste d'aviation n'a été construite qu'en 1969]

