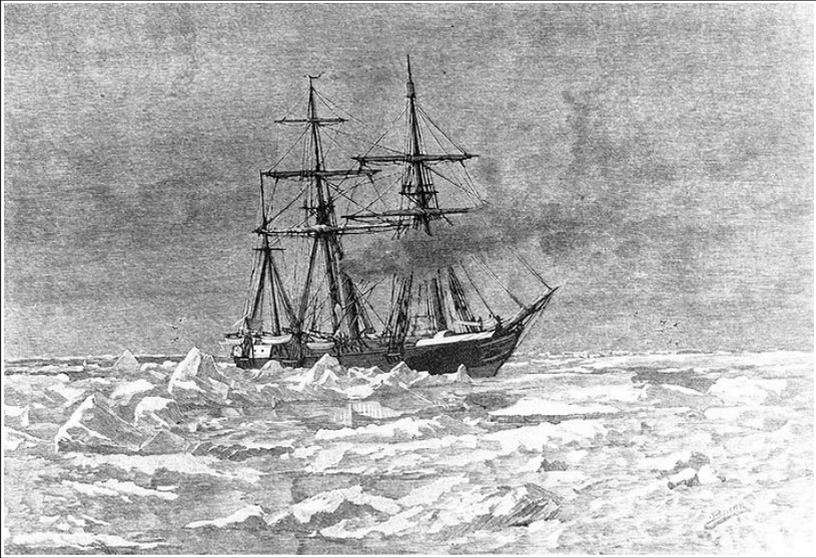


Henry Pichat

# Froides Latitudes



*AVH pour le concours du Mini-YAZ 2023  
sur le thème de « Terra Incognita »*

*« Si tu regardes longtemps un abîme,  
l'abîme regarde aussi en toi. »*  
Friedrich Nietzsche

Merci à Skarn et Linflas pour les hyperliens

Sources des images : HyperWar Project  
(U.S. Navy's Naval History and Heritage)  
(<https://www.ibiblio.org/hyperwar/>)

*Avertissement :*

*Cette histoire s'inspire de faits réels, bien que largement remaniés et romancés. Toute ressemblance avec des personnes ayant existé ou des événements s'étant passé n'aurait donc rien de fortuite.*

**Lettre du capitaine George De Long**  
**à sa femme, 8 juillet 1879 :**

« Ma chère Mary,

Quand tu recevras cette lettre, l'*Adventurer* croisera déjà au large de San Francisco. Après avoir passé en mer de Béring, nous mouillerons dans la baie Kolioutchine. Puis, nous nous rendrons à St Michael, en Alaska, pour embarquer des chiens esquimaux. Mais ce n'est que lorsque nous passerons le détroit de Béring, et que nous nous enfoncerons dans cet océan inconnu, que commencera vraiment notre Aventure. Après tant de mois de préparatifs, je suis évidemment impatient que celle-ci débute !

Comme tu le sais, l'objectif de notre expédition est de découvrir le mythique Passage du Nord-Ouest qui permet de relier par la voie la plus directe l'Océan Pacifique à l'Océan Atlantique. Pour ce faire, nous prévoyons - les côtes gelées de la Sibérie étant impraticables - de nous rapprocher le plus possible du Pôle Nord, afin de naviguer dans une mer libre de glaces. Nous en profiterons pour cartographier cette région largement inexplorée par l'homme. D'autres expéditions navales ont échoué avant nous, mais - tu n'es pas sans l'ignorer - je suis un homme de foi et d'espérance ! J'ai donc bon espoir que la dernière hypothèse du Dr August Petermann soit la bonne. Le célèbre géographe allemand m'a en effet recommandé de caler la route de l'*Adventurer* sur celle du Kuroshio, un courant marin qui traverse le détroit de Béring et qui pourrait être assez puissant pour ouvrir à notre navire une voie vers la mer polaire. Si je parviens à réaliser le Grand Passage, cela offrira au transport maritime une route commerciale bien plus courte que celles déjà existantes, et

cela m'assurera sans nul doute une célébrité mondiale !

Néanmoins, si je regarde avec une parfaite honnêteté mon état d'esprit actuel, je dois reconnaître qu'à l'excitation que provoque en moi cette expédition se mêle aussi un peu d'appréhension. Les voies maritimes que nous allons emprunter constituent une véritable « terra incognita ». Qui peut prédire les imprévus, voire les dangers, qui nous attendent ? Beaucoup d'expéditions antérieures ont été prises dans les glaces, avec souvent des conséquences dramatiques. Des bateaux ont sombré, des hommes sont morts. Mais surtout, lors de ma précédente expédition dans l'Arctique, à la recherche des survivants du *Polaris*, j'ai découvert qu'en réponse aux conditions effroyables qu'impose le monde polaire, l'esprit humain s'aventure sur des territoires, dont, nous les hommes civilisés, ignorons souvent totalement l'existence.

Face aux difficultés extrêmes d'un séjour en Arctique, au froid, à la faim, à la peur, au désespoir, les hommes sont capables du meilleur comme du pire. Le sens du sacrifice, et du dépassement de soi, côtoient la lâcheté et la cruauté la plus abjecte. Nous oublions vite nos bonnes manières quand notre confort vient à manquer, et plus encore quand notre survie est en jeu. Lorsque se fissure le vernis de la civilisation, l'animal sauvage qui est en nous ne tarde pas à ressurgir. Ce n'est donc pas seulement au risque d'un naufrage sans perspective aucune de secours, et à un environnement inhumain et hostile, baigné dans un hiver éternel, auxquels nous allons être confrontés. C'est aussi, possiblement, à la sécheresse de nos cœurs, à la froideur de nos âmes, à l'hiver de notre humanité.

Quoi qu'il en soit, je confie maintenant mon destin dans les mains de Dieu, et t'embrasse tendrement.

Ton George. »

## Journal d'expédition du capitaine

George De Long, 23 juillet 1879 :

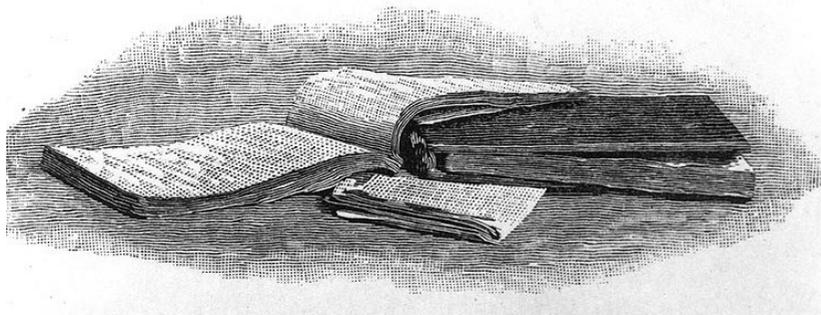
« Nous voilà déjà pris dans les glaces ! Après seulement deux semaines de navigation, c'est rageant : nous ne sommes qu'au soixante-dix-septième parallèle ! Le chenal dans lequel nous sommes engagés pour tenter de trouver un passage à travers la banquise s'est refermé sur nous !

Nous avons fait donner les machines à pleine vapeur en marche arrière, mais la voie par laquelle nous étions arrivés avait déjà disparu. J'ai donc ordonné aux hommes de sortir les caisses de dynamite pour tenter de nous dégager un chemin, mais il n'est pas certain que cela fonctionne.

Je garde quand même l'espoir que notre emprisonnement ne soit que de courte durée, et que nous n'aurons pas à passer l'hiver bloqués sur ce glaçon et encore si loin de notre objectif.

Sinon, nous risquons de connaître le même sort que d'autres expéditions polaires : les icebergs vont s'amonceler autour de nous, rendant toute évacion de notre navire définitivement impossible.

Dans ce cas, il ne nous restera plus qu'à rentrer chez nous en chaloupe, en espérant que la dérive des glaces ne nous en a pas trop éloignés ! Je prie le Seigneur qu'il n'en soit jamais ainsi. »



## REGLES DU JEU

Dans cette Aventure dont Vous êtes le Héros, vous incarnez George De Long, un capitaine de la marine américaine de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, et, comme nombre de vos compatriotes à cette époque, vous êtes un protestant pratiquant. Le navire que vous commandez, *l'Adventurer*, est une ancienne canonnière de la Royal Navy, dont la coque a été renforcée afin d'être transformé en bateau d'exploration polaire. Lorsque cette aventure commence, votre navire est pris dans les glaces depuis deux ans, sans que vous parveniez à le dégager, malgré l'emploi de la dynamite pour tenter de vous ouvrir un chenal. Vous avez donc été contraint de passer deux hivernages difficiles dans votre prison flottante qui ont considérablement réduit vos réserves de nourriture et durement éprouvé vos hommes. Lors du dernier hivernage, le scorbut a d'ailleurs emporté trois membres de votre équipage qui se trouve réduit à vingt-huit hommes. Ceux-ci vous font confiance pour les sortir de ce pétrin, en tout cas pour le moment ! Ce qui rend votre projet de retour encore plus hasardeux, c'est que les courants marins vous ont entraînés toujours plus loin vers le Pôle, et vous vous trouvez maintenant à plus de mille kilomètres au nord de la terre la plus proche : le détroit de la Léna, en Sibérie orientale. Estimant que votre équipage ne sera pas capable de supporter un troisième hivernage, vous avez commencé à planifier un voyage de retour vers le sud et la civilisation, que vous prévoyez d'effectuer à la période la plus favorable de l'année, c'est-à-dire la fin du printemps. Mais la Nature va en décider autrement...

### **Votre score de PROVISIONS :**

Au début de l'aventure, vous disposez de 20 points de Provisions. Si, par malheur, ce score devait atteindre 0, considérez que vous avez échoué, car vos hommes et vous ne tarderez pas à mourir de faim.

### **Petit lexique des terres arctiques :**

Iceberg : montagne de glace flottante isolée

Pack : amas de glace de grande étendue formant banquise

Hummock : groupe de glaçons formant un monticule chaotique

Musher : conducteur de traîneaux à chiens

### **L'équipage de l'*Adventurer* :**

#### **Les officiers :**

George De Long, capitaine

Chipp, second

Danenhower, officier de navigation

Melville, chef mécanicien

Dunbar, pilote

Dr Ambler, médecin

Collins, météorologiste

Newcomb, naturaliste

## **Les hommes d'équipage :**

Alexey, matelot

Bartlett, matelot (†)

Boyd, matelot

Gortz, second mécanicien

Kuehne, matelot

Cole, matelot (†)

Dressler, matelot

Erickson, matelot

Eifersson, quartier-maître

Iverson, matelot

Jackson, matelot (†)

Jones, matelot

Kaack, matelot

Leach, matelot (scorbutique)

Lauterbach, matelot

Nindemann, matelot

Noros, matelot

Tong Sing, cuisinier

Tremblay, musher

Starkker, matelot

Shawell, soutier

Warren, matelot

Wilson, matelot

## PROLOGUE

### Sauve qui peut !

Les glaces rugissent comme mille démons surgis des enfers, et des puissants coups de butoir vous envoient au tapis. La banquise veut votre mort. Soumis à d'incroyables pressions, votre pauvre *Adventurer* tremble de toute sa structure et gémit par mille endroits en même temps. Pas une de ses tôles de sa coque métallique, pas une poutre de son armature, pas un de ses rivets qui ne soit pas la cible des immenses forces en action de cette nature impitoyable. Bien que cela ne soit pas la première fois que votre navire subit les assauts de la glace, vous n'arrivez pas à contrôler la terreur qui monte en vous : et si le bateau finissait écrasé comme une vulgaire boîte de conserve, avec vous à l'intérieur ?

- Voies d'eau dans la cale ! hurle Chipp, votre second.
- Actionnez les pompes ! vous entendez-vous répliquer.
- Elles sont noyées ! Il y a déjà trois pieds d'eau dans la cale ! vous informe, quelques instants plus tard, Melville, le chef mécanicien en émergeant de la soute.

Alors, le temps presse : l' *Adventurer* est condamné, et il faut l'évacuer au plus vite ! Pour vous, c'est presque un soulagement : le moment tant attendu de votre délivrance commence aujourd'hui !

- Tous sur le pont, avec vos affaires individuelles ! rugissez-vous. N'empORTEZ que le nécessaire !

D'un seul mouvement, vos hommes s'emparent de leurs

équipements, préparés depuis déjà longtemps dans cette éventualité. Une fois sur le pont, ils descendent les chaloupes et les traîneaux sur la banquise, et extirpent, non sans difficulté, les chiens de leurs niches de neige. Les pauvres bêtes sont terrorisées, elles aussi, par ce vacarme infernal. Vite, vous rejoignez le sol gelé et vous éloignez de votre navire qui semble parcouru de soubresauts. De formidables craquements se font entendre, et le bateau s'affaisse par l'arrière.



Avec vos hommes, vous assistez impuissants à son agonie. À la fin, il ne reste de lui qu'un énorme trou béant dans la glace. Vous voilà désormais seuls sur la banquise, ne pouvant compter que sur vos faibles moyens et le peu d'équipement que vous avez réussi à sauver. Et mille kilomètres vous séparent de toute civilisation.

*Rendez-vous au 1.*

# 1

## *Chapitre I – Les Limbes*

- Tout le monde est là ? demandez-vous, en élevant la voix pour vous faire entendre malgré les rafales de vent qui sifflent, menaçantes.

Les oreilles déjà rougies par le froid, vous passez rapidement en revue votre équipage. Il y a Chipp, votre second, Danenhower, l'officier de navigation, Dunbar, le pilote, Melville, le chef mécanicien, le Dr Ambler, le médecin du bord, Collins, le météorologiste, Newcomb, le naturaliste, ainsi que vingt matelots, si l'on inclut Tong Sing, le cuisinier chinois, et Tremblay, le musher canadien. En effet, vous n'êtes désormais plus que vingt-huit hommes, depuis que le scorbut a emporté lors du dernier hivernage Bartlett, Jackson, et Cole. À cette idée, votre regard s'attarde un instant sur Leach qui est atteint du même mal, à un stade assez avancé : sa bouche exhale une odeur putride, tandis que ses dents se déchaussent déjà de ses gencives nécrosées...

Votre second, Chipp, vous tire de vos pensées : il vous confirme - tout en claquant des dents à cause du froid - que, oui, tout le monde est bien là ! Alors, il n'y a pas une seconde à perdre, car comme à l'ordinaire, un méchant blizzard souffle sur la plaine glacée, enveloppant votre groupe dans une brume poudreuse et humide. Vous remontez votre écharpe sur votre bouche et votre nez, pour éviter qu'ils ne gèlent instantanément. Puis vous vérifiez votre équipement.

*Décidez maintenant si vous avez préféré vous armer d'une carabine Winchester ou d'un revolver Remington. Vous n'aurez pas la possibilité de changer d'arme en cours d'aventure. La carabine possède une portée de tir supérieure et une meilleure précision pour les tirs de loin, mais le*

*révolver est moins encombrant, plus maniable et plus rapide à utiliser.*

Pendant ce temps-là, votre équipage, déjà frigorifié, s'active pour tenter de se réchauffer : à la hâte, vos trois chaloupes sont chargées sur autant de traîneaux dans lesquels vous entassez vos provisions, constituées majoritairement de boîtes de pemmican, un mélange de viande séchée et de graisse animale. Ensuite, vos hommes entreprennent d'harnacher les chiens, une troupe hétéroclite de lapons, de terre-neuves et de groenlandais, qui donnent de la voix à qui mieux mieux, dans un concert d'aboiements assourdissant.

Soudain, l'une des bêtes, un husky nommé Sumbu, s'échappe de son attelage et bondit en rugissant vers une grande ombre qui passe furtivement entre deux monticules à vingt mètres de là. Le chien a flairé un ours blanc ! Sans penser à alerter vos hommes qui sont déjà bien occupés à d'autres tâches, vous vous élancez à la poursuite des deux animaux. Vous tentez de les rattraper, mais le froid intense vous coupe le souffle, et bientôt le chien et le plantigrade s'engouffrent dans un labyrinthe de glace, dans lequel vous risquez de vous faire surprendre, si l'ours fait volte face.

*Allez-vous rebrousser chemin et abandonner le chien à son sort (rendez-vous au [34](#)) ou continuer votre poursuite, armé (en fonction du choix fait précédemment) de votre carabine Winchester (rendez-vous au [43](#)) ou de votre revolver Remington (rendez-vous au [15](#)) ?*

## 2

Vous ordonnez d'embarquer les chiens avec leurs harnais sur les embarcations. Ces braves bêtes sont ravies d'être détachées de leurs attelages et de pouvoir se blottir contre les hommes d'équipage. Elles jappent joyeusement, et distribuent des

coups de langue baveuse à tous les hommes qui veulent bien leur témoigner un tant soit peu d'affection. En dépit des craintes de Chipp, les chaloupes tanguent légèrement, mais ne chavirent pas.

Votre équipage s'installe aux avirons, et vos embarcations progressent à bonne allure dans le chenal. Celui-ci finit par s'interrompre. Vous vous félicitez d'avoir conservé les chiens, car il vous est alors possible de les harnacher aux chaloupes pour remorquer celles-ci sur la glace. Vous découvrez ainsi un autre passage sur lequel vous naviguez également.

À nouveau la passe s'interrompt, et il vous faut une nouvelle fois débarquer et harnacher les bêtes aux chaloupes. Malgré ce contretemps, la présence de ces animaux vous est un grand secours pour progresser rapidement de chenal en chenal. Après avoir dû encore procéder à plusieurs débarquements et autant de remorquages, vous atteignez enfin l'océan !

*Rendez-vous au [33](#).*

### 3

Un bon général doit savoir galvaniser ses troupes. Vous asseyez à proximité de vos hommes, et vous prenez part à leur conversation.

Puis, avec des mots bien choisis, vous tentez de rallumer la flamme de l'espérance dans leurs cœurs, en énumérant les motifs d'espoir : après un périple si héroïque, il serait dommage de renoncer si près du but, et d'ailleurs Nindemann et Erickson ne sont-ils pas partis pour aller chercher de l'aide ? Les secours viendront, il faut juste patienter et en attendant tenir bon et se serrer les coudes !

Bien qu'un peu sceptiques, vos hommes finissent par le laisser convaincre par votre ton énergique et votre enthousiasme, pourtant largement feint. Et c'est le cœur un peu moins lourd,

qu'ils s'installent autour du foyer pour dormir. Comme vous êtes aussi exténué qu'eux, vous les imitez aussitôt.

*Rendez-vous au 7.*

#### 4

Vous laissez votre embarcation sur le rivage, récupérez dedans tout ce qui peut vous être utile pour la fin de votre périple, et marchez sur la glace qui longe le littoral. Alors que vous êtes sur le point d'atteindre la grève, un craquement se fait entendre et la couche de glace trop fine cède sous votre poids. Avec plusieurs de vos hommes, vous passez à travers et tombez dans l'eau glacée.



Heureusement, l'eau n'est pas profonde à cet endroit, et avec l'aide du reste du groupe, vous vous extirpez grelottant de votre trou d'eau et courez vous mettre en sûreté sur la berge. Hélas, une partie des provisions que vous transportiez sont tombées à l'eau, ce que dans votre précipitation, vous n'avez pas remarqué tout de suite.

*Diminuez vos Provisions de 2 points.*

Une forêt de pins et d'épicéas vous offre un refuge pour la nuit. Glacés jusqu'aux os, vous faites flamber un énorme feu de bois résineux pour tenter de vous réchauffer et de sécher vos vêtements. Agglutinés autour du foyer, claquant les dents malgré sa chaleur, vous passez une nuit éprouvante, d'autant plus qu'Alexey, dont l'état de santé semble encore s'être aggravé après ce bain forcé, ne cesse de geindre plaintivement, malgré les soins que le docteur Ambler lui administre.

*Rendez-vous au [47](#).*

## 5

- On conserve les chiens, ordonnez-vous. Nous pourrons toujours les manger en cas de besoin. Nous n'avons presque plus de provisions.

- C'est une connerie, fulmine Chipp, furieux, mais il n'ose pas défier davantage votre autorité, en vous désobéissant.

À la force des rames, vos chaloupes lourdement chargées s'éloignent du rivage, en slalomant entre les blocs de glace qui dérivent sur l'océan. Pour que vos hommes économisent leurs forces, vous ordonnez d'installer les mâts escamotables et de dresser les voiles. Pendant ce temps-là, les chiens continuent à s'agiter. Ils deviennent de plus en plus nerveux, aboient rageusement, sautent d'un endroit à l'autre.

Vos barques tanguent dangereusement. Une rafale de vent inattendue couche la vôtre sur le côté. Elle embarque immédiatement une grande quantité d'eau, et finit par se retourner, jetant hommes et bêtes dans l'océan glacé. Les lourds vêtements que vous portez se gorgent d'eau, vous entraînant au fond. Vous luttez pour maintenir votre tête hors de l'eau, mais vous savez qu'à la température où elle se trouve

vous ne pourrez pas tenir bien longtemps. Et le rivage est déjà loin... Entre-temps, alourdie par son lest et submergée par les vagues, votre chaloupe finit par disparaître dans les profondeurs de l'océan.

Quelques hommes tentent désespérément de monter sur l'autre embarcation déjà surchargée, au risque de la faire chavirer elle aussi. Qu'ils y parviennent ou non n'a pas d'importance : avec un seul bateau pour une trentaine d'hommes, leur projet de retour est voué à l'échec. Quant à vous, dont le corps sans vie s'enfonce déjà dans les profondeurs marines, vous ne serez de toute façon pas du voyage.

*Rendez-vous au [50](#).*

## 6

Les flancs de la falaise sont colonisés par de la mousse et des herbes sauvages. L'ascension n'est pas trop difficile, car de nombreuses aspérités dans la roche offrent des prises sûres. Au fur et à mesure que vous grimpez dans les hauteurs, la nervosité des oiseaux s'accroît. Avec vos hommes, vous commencez néanmoins à piocher des œufs dans leurs nids.

Certains oiseaux tentent de défendre leur progéniture en vous attaquant, mais vous n'avez pas de mal à les effrayer en tirant des coups de feu. Pour faire bonne mesure, vous en abattez même quelques-uns. Leurs chairs ont souvent un goût médiocre, mais cela vous changera de l'ordinaire. Et puis, vous n'êtes plus en état de faire les fines bouches.

Une fois revenus sur la berge, après vous être régalez d'une bonne omelette, vous cuisez le reste des œufs dans une marmite afin de les conserver plus longtemps, malgré les protestations de Tong Sing qui aurait préféré les faire fermenter, conformément aux habitudes culinaires de son

pays d'origine.

*Augmentez vos Provisions de 1 point.*

Votre garde-manger de nouveau pourvu, vous remettez ensuite votre embarcation à l'eau et vous dirigez plein sud vers les côtes de la Sibérie.

*Rendez-vous au [14](#).*

## 7

Après quinze jours d'attente, vous n'avez toujours pas de nouvelles de Nindemann et d'Erickson. Comme vos hommes et vous êtes désormais trop faibles pour chasser, vous continuez à les attendre dans la hutte, passant la journée autour du foyer pour rester au chaud, ne sortant à tour de rôle que pour renouveler votre stock de bois. Mais, un soir, alors que vous êtes en train d'entretenir le feu...

- Salaud, tout est de ta faute ! J'aurai ta peau !

Ces mots, c'est le matelot Boyd, rendu fou par la faim, qui les prononce en vous décochant un crochet dans la mâchoire. Surpris par cet assaut inattendu, et faible comme vous l'êtes maintenant, vous tombez à la renverse. Boyd en profite pour s'asseoir sur votre poitrine, et pesant de tout son poids, il vous empêche de vous relever. Ses mains décharnées enserrant votre cou. Déjà les doigts du dément écrasent votre carotide...

- Je ne veux pas crever ici ! Je boirais ton sang chaud pour rester vivant !

Pour résister à cette étreinte mortelle, il vous faudrait *une raison de vivre*. Mais, en avez-vous encore une ? Impuissant à vous dégager des poignes de fer du marin, vous goûtez à la jouissance de vous laisser aller à un repos éternel auquel une partie de vous-même aspire déjà...

*Rendez-vous au [50](#).*

## 8

La neige tombe drue, recouvrant tout d'un linceul blanc. Cela fait maintenant un mois que vous marchez et vous n'avez pas encore rencontré âme qui vive. Aucune trace de gibier non plus. Vous n'avez rien mangé depuis des jours. Tout ce qu'il vous reste pour subsister, ce sont des feuilles de saule que vous faites infuser dans une vieille théière afin de vous concocter un ersatz de thé. C'est léger pour supporter les fatigues d'une marche pénible dans le froid, la neige et le vent.



- Nous avançons trop lentement, et le temps se dégrade encore, vous fait remarquer le docteur Ambler. À ce rythme-là, nous serons tous morts avant d'atteindre un lieu habité !

En votre for intérieur, vous savez que c'est la vérité. Vous ordonnez de chercher un endroit pour camper durablement. Enfin, vos hommes découvrent une cabane de chasseurs. Elle est déserte mais au moins pourrez-vous vous y abriter. Vous faites un feu pour tenter de vous réchauffer, avant de décider ce qu'il convient de faire. Dans votre groupe, seuls Nindemann et Erickson sont encore en état de mettre un pied devant l'autre. Vous pourriez les envoyer au-devant pour tenter d'atteindre le comptoir de Sagastyr afin d'y chercher du secours, ou leur ordonner de partir chasser toute la journée pour vous procurer de la viande.

*Allez-vous demander à Nindemann et Erickson d'aller chercher du secours (rendez-vous au [10](#)) ou d'aller chasser jusqu'à ce qu'ils reviennent avec du gibier (rendez-vous au [41](#)) ?*

## 9

Au fur et à mesure que vous vous rapprochez, les contours de l'île se précisent. À vrai dire, son aspect n'a rien de spécialement attrayant, avec sa roche noirâtre recouverte partiellement d'une chape de glace, mais – motif d'espoir - des petits points dansent dans le ciel, au-dessus d'un de ses promontoires.

- Des oiseaux ! Nous y trouverons à manger ! s'enthousiasme Kuehne qui, jusqu'ici mutique, ouvre enfin la bouche pour la première fois du voyage.

Effectivement, des guillemots, des hirondelles de mer, des macareux et des mouettes ne tardent pas à vous survoler. Vous tentez d'atteindre le rivage, en cherchant un passage à

travers les glaces qui l'emprisonnent. À votre approche, des phoques qui se prélassaient sur la grève s'enfuient et plongent dans l'océan, avant de s'éloigner à la nage. Flûte, c'est un bon repas qui vous échappe ! Vous parvenez finalement à aborder une plage de galets gris.

- C'est de la dolérite ! remarque Newcomb qui n'a pas complètement renoncé à sa manie scientifique de tout classifier.

Le cœur de l'île est occupé par une imposante masse rocheuse, aux parois escarpées. Des piailllements se font entendre en continu, tandis que de nombreux volatiles planent au-dessus de vous, dans un ballet ininterrompu. Votre présence doit rendre les oiseaux nerveux. Vous remarquez que de nombreux nids sont installés sur les flancs et dans les cavités de la falaise.

- Escaladons la falaise pour nous emparer de quelques œufs, propose Wilson.

- Faisons plutôt le tour de l'île, les veaux-marins ont dû s'installer un peu plus loin sur la grève, suggère Nindemann.

- Ne traînons pas ici, insiste Dunbar. En cette saison, une tempête peut survenir à n'importe quel moment !

*Allez-vous faire le tour de l'île par le rivage pour essayer de débusquer d'autres veaux-marins (rendez-vous au [19](#)) ou grimper dans les hauteurs pour tenter de voler des œufs aux oiseaux (rendez-vous au [6](#)) ? Ou préférez-vous finalement quitter l'île immédiatement pour rejoindre au plus vite les côtes de la Sibérie (rendez-vous au [14](#)) ?*

## 10

Vous décidez d'envoyer vos deux hommes les plus vigoureux chercher du secours à marche forcée. Pendant ce temps-là, le

reste du groupe, qui n'est plus en état d'avancer, tentera de survivre le plus longtemps, en les attendant dans cette hutte. Pour fêter leur départ et leur donner quelques forces, vous vous offrez un dernier gueuleton en leur compagnie : vous sacrifiez vos ceintures, et après les avoir attendries dans l'eau bouillante d'une marmite, vous en mastiquez longuement le cuir.

Ensuite, Nindemann et Erickson se mettent en route immédiatement, emportant avec eux un fusil et quarante cartouches. Un peu plus tard, la nuit tombe. Vos hommes, encore harassés par ces longues journées de marche, conversent à voix basse autour du foyer, d'un ton las. Seul Dunbar se tient un peu en retrait du groupe, perdu dans ses pensées.

*Allez-vous vous tenir compagnie à Dunbar (rendez-vous au [17](#)), converser avec vos hommes pour tenter de leur remonter le moral (rendez-vous au [3](#)), sortir de la hutte pour dégourdir les jambes et vous changer les idées (rendez-vous au [31](#)) ou vous coucher immédiatement (rendez-vous au [7](#))?*

## 11

Malgré les protestations de Tremblay, vous décidez d'abandonner les chiens sur la banquise. C'est les condamner à une mort certaine, car en cette saison, elles ne trouveront rien pour se nourrir qu'elles ne puissent chasser par elles-mêmes. Pour leur éviter une lente agonie, vous ordonnez qu'on les abatte. Vos hommes obéissent la mort dans l'âme, car ils s'étaient pris d'affection pour ces bêtes. Une balle dans la tête est la seule récompense que ces braves animaux recevront pour vous avoir tant aidé durant ces deux derniers mois. Tremblay, quant à lui, écrase discrètement une larme sur son visage buriné.

Votre équipage s'installe ensuite aux avirons, et vos embarcations progressent à bonne allure dans le chenal. Un peu plus tard, la passe se referme, et vous regrettez de vous être débarrassé des chiens si tôt. Vous sortez les embarcations hors de l'eau, et vos hommes et vous êtes obligé de vous harnacher vous-même aux chaloupes pour les remorquer avec difficulté sur la glace. Cette opération se révèle laborieuse et harassante. Enfin, vous découvrez un autre chenal, sur lequel vous naviguez également.

À nouveau le passage s'interrompt, et il vous faut une nouvelle fois débarquer et vous harnacher aux chaloupes. Cette opération se répète encore plusieurs fois. Pour que vos hommes acceptent ce travail d'esclave, vous devez temporairement doubler temporairement les rations alimentaires, ce qui entame encore votre stock de vivres.

*Diminuez vos Provisions de 2 points.*

Enfin, après plusieurs jours, vous atteignez l'océan, épuisés par les efforts inhumains que vous avez dû déployer pour tirer vos embarcations à la force de vos bras !

*Rendez-vous au [33](#).*

## 12

Malgré les protestations de Tremblay, le musher, vous décidez d'abandonner les chiens sur le rivage. C'est les condamner à une mort certaine, car en cette saison, elles ne trouveront rien pour se nourrir qu'elles ne puissent chasser par elles-mêmes. Pour leur éviter une lente agonie, vous ordonnez qu'on les abatte. Vos hommes obéissent la mort dans l'âme, car ils s'étaient pris d'affection pour ces bêtes. Une balle dans la tête est la seule récompense que ces braves animaux recevront pour vous avoir tant aidé durant ces deux derniers mois. Tremblay, quant à lui, écrase discrètement une larme sur son

visage buriné.

*Rendez-vous au [21](#).*

## 13

### **Journal d'expédition du commandant George De Long, retrouvé dans une boîte en fer blanc :**

*« Cent-trentième jour depuis notre départ de l'Adventurer. Toujours pas de nouvelles de Nindemann et Erickson. Nous avons mangé nos bottes pour tenter de calmer notre faim.*

*Cent-trente et unième jour. Pieds très douloureux, car marché dans la neige pour corvée de bois. Dunbar est mort cette nuit.*

*Cent-trente deuxième jour. Tong Sing et Kuehne, morts aussi. Dr Ambler mourant. Lu la prière aux agonisants.*

*Cent-trente troisième jour. Le Dr Ambler est mort aujourd'hui.*

*Cent-trente quatrième jour. Aucune nouvelle de Nindemann et Erickson. Nos pieds sont de plus en plus douloureux. Que Dieu nous vienne en aide !*

*Cent-trente cinquième jour. Newcomb mort. Gortz ne passera pas la nuit. Lu la prière aux agonisants.*

*Cent-trente sixième jour. Réveil ce matin avec Gortz mort à côté de moi.*

*Cent-trente septième jour. Shawell au plus mal.*

*Cent-trente huitième jour. Shawell agonisant. Lu la prière aux agonisants. L'état de Wilson s'est aussi dégradé.*

*Cent-trente neuvième jour. Shawell et Wilson, morts tous les deux dans l'après-midi. Je suis le dernier.*

*Cent-quarantième jour. Nuit très dure. Me sens très faible. Dieu,*

ayez pitié de moi ! »

Le journal s'arrête là.

Tuesday October 25<sup>th</sup>  
135<sup>th</sup> day.  
Wednesday October 26<sup>th</sup>  
136<sup>th</sup> day.  
Thursday October 27<sup>th</sup>  
137<sup>th</sup> day. Sweson broken down  
Friday October 28<sup>th</sup>  
138<sup>th</sup> day. Sweson died during early  
morning.  
Saturday Oct 29.  
139<sup>th</sup> day. Dressler died during night  
Sunday Oct 30 -  
140<sup>th</sup> day - Boyd & Gertz died  
during night - Mr Collins dying

Vous laissez derrière vous l'île et, des jours durant, reprenez votre périple, profitant du vent quand il y en a, recourant aux avirons quand celui-ci tombe. Pendant ce temps-là, votre stock de vivres s'amenuise.

*Diminuez vos Provisions de 3 points.*

La pénibilité de cette traversée, effectuée dans des conditions toujours aussi inconfortables, a tôt fait de faire retomber l'enthousiasme qu'avait suscité la découverte de l'île. Aussi, renoncez-vous momentanément à interroger davantage Boyd au sujet de l'étrange disparition de Leach : vous réglerez cette affaire une fois de retour en Amérique. Pour le moment, vous avez besoin de tous vos hommes pour affronter les dangers de l'océan. Sortant carte, boussole et sextant, vous relevez votre position. Les côtes de la Sibérie ne devraient plus être loin...

- Il faut faire vite : Alexey est au plus mal : je crains une septicémie généralisée ! vous presse le Docteur Ambler, après avoir tâté le pouls du matelot moribond.

Quelques heures plus tard, vous apercevez effectivement la terre ferme. Les bouches de la Léna vous font face. Le littoral, pris par les glaces, est d'accès difficile : il faudra trouver un chenal pour espérer atteindre le fleuve ou l'un de ses bras.

- L'endroit que nous allons aborder n'est presque pas peuplé. Pourquoi ne pas plutôt bifurquer vers l'Ouest ? suggère le marin Jones. Nous pourrions ainsi rejoindre directement un port. Cela fait plus d'un mois que nous voguons. Nous ne sommes plus à quelques jours près...

- Trop dangereux, décrète Dunbar. Une tempête pourrait surgir à tout moment, et nous surprendre. Et alors, il nous sera très difficile de trouver un endroit sûr où débarquer sur cette côte pleine de récifs.

*Allez-vous vous diriger droit vers le rivage pour aborder la Sibérie au niveau des bouches de la Léna (rendez-vous au [44](#)) ou longer la côte vers l'Ouest pour espérer rejoindre un établissement russe installé sur le littoral (rendez-vous au [23](#)) ?*

## 15

Guidé par les aboiements de Sumbu, vous vous enfoncez dans le dédale d'amas de glace. Tout à coup, vous apercevez à bonne distance de votre position, à demi dissimulé par un gros bloc de glace, le chien à la lutte avec l'ours. Le husky tourne autour du plantigrade en aboyant furieusement, tentant par moments de lui mordre les pattes. Vous levez votre arme et faites feu à plusieurs reprises sur l'énorme bête. Manqué ! À cette distance, ce n'est pas étonnant.

Vous rechargez hâtivement votre arme, mais entre-temps, l'ours jette à terre Sumbu d'un coup de patte qui lui déchire le ventre, puis l'attrape dans sa gueule pour lui dévorer directement les entrailles. Le temps pour vous d'arriver sur le lieu du combat, le prédateur a disparu avec sa proie. Le sol rougi du sang du chien ne laisse aucun espoir quant à son sort.

*Allez-vous partir à la poursuite de l'ours pour le tuer (rendez-vous au [27](#)) ou préférez-vous abandonner la chasse et rejoindre votre équipage (rendez-vous au [34](#)) ?*

## 16

Pour fuir la tempête qui s'annonce, vous pointez droit vers la côte, en slalomant parmi les glaçons flottants qui dérivent. Une petite crique miraculeusement libre de glace vous permet d'aborder sans trop de difficulté le rivage. Après avoir récupéré dans votre chaloupe tout ce qui pouvait vous être encore utile pour la fin de votre périple, vous rejoignez le couvert d'un bois de pins.

Erickson, parti en éclaireur, vous arrête d'un geste et vous signifie de faire le silence. Un renne majestueux, s'avance tranquillement à l'orée de la forêt, sans avoir remarqué votre présence. Vous retenez tous votre respiration. Erickson épaupe

son fusil. Un coup de feu éclate. La bête s'écroule. Vous vous précipitez pour l'achever et la dépecer. Après vous être offert un festin de viande grillée, vous démembrer l'animal et faites sécher sa chair sur un feu de bois pour pouvoir mieux la conserver.

*Augmentez vos provisions de 3 points.*

Plus tard, vous vous arrêtez pour la nuit dans une cabane de bûcheron abandonnée. Votre sommeil est néanmoins troublé par les plaintes pathétiques que ne cessent de pousser Alexey. L'état de santé de l'amputé semble en effet s'être brutalement dégradé.

*Rendez-vous au [47](#).*

## 17

Vous prenez place à côté de Dunbar dont les yeux, dans le vague, fixent les flammes sans les voir. Il semble être à des milliers de kilomètres de là, peut-être plongé dans ses souvenirs. Vous tentez néanmoins d'engager la conversation, pour oublier un instant les déconvenues de ces derniers jours :

- Au fait, Dunbar, vous qui avez déjà connu un naufrage lorsque vous étiez sur le *Polaris*... Comme avez-vous fait pour réussir à survivre, vous et vos compagnons, sur ce caillou sans ressources sur lequel je vous ai retrouvés ?
- Sept, répond Dunbar d'une voix sourde.
- Je vous demande pardon ?
- Nous n'étions plus que sept survivants. Nous avons repêché les corps de trois de nos camarades qui n'avaient pas survécu à leurs blessures. Et quand la faim s'est faite trop forte, quand nous avons compris que les secours n'arriveraient pas tout de suite, nous les avons mangés.

- Pardon ? Bredouillez-vous à nouveau, abasourdi par cette macabre révélation qui bouleverse toutes vos certitudes de chrétien.

Vous jetez des regards inquiets autour de vous, mais le reste de votre groupe, qui somnole déjà autour du feu, n'a pas entendu les propos de Dunbar.

- Oui nous les avons mangés, vous chuchote-t-il à nouveau, sur le ton d'une confiance où n'apparaît aucun remord. Et je dois même vous avouer que sur le moment, cette viande m'a semblé être le mets le plus délicieux du monde. Elle avait un goût de cochon fumé. D'ailleurs, peut-être que nous aussi, nous en arriverons un jour à cette extrémité-là, ajoute-t-il d'un ton résigné, dans lequel vous croyez même déceler une pointe de gourmandise.

*La prochaine fois que le texte vous parlera de « quelque chose à manger », cessez immédiatement votre lecture, rajoutez 7 au numéro du paragraphe que vous êtes en train de lire et rendez-vous directement au paragraphe portant ce nombre.*

Perturbé, tout autant par cette confession que par la désinvolture avec laquelle elle vous est contée, vous prenez rapidement congé de Dunbar.

*Allez-vous maintenant converser avec vos hommes pour tenter de leur remonter le moral (rendez-vous au [3](#)), sortir de la hutte pour dégourdir les jambes et vous changer les idées (rendez-vous au [31](#)) ou vous coucher immédiatement (rendez-vous au [7](#))?*

## 18

À force de persévérance, votre chaloupe finit par se frayer un chemin à travers le dédale des chenaux créés par les écoulements des eaux provenant de la Léna et de ses

défluent. Pénétrant dans les terres, vous remontez ensuite un petit cours d'eau à demi-gelé. Un débarcadère recouvert de neige vous paraît l'endroit idéal pour accrocher votre chaloupe. Non loin de là, quelques canards qui n'ont pas encore migré survolent un petit étang gelé. Vous placez vos meilleurs tireurs dans les hautes herbes et abattez quelques volatiles que vous vous empressez de plumer.

*Augmentez vos provisions de 1 point.*

Vous dénîchez un chaland abandonné qui vous sert, une fois retourné, d'abri pour la nuit. Puis, vous faites flamber un feu d'enfer afin de lutter contre le froid environnant. Mais, malgré la chaleur du foyer, autour duquel vous vous êtes agglutinés, vous avez du mal à trouver le sommeil car Alexey, dont l'état de santé s'est brutalement dégradé, ne cesse de gémir à vous en fendre le cœur.

*Rendez-vous au [47](#).*

## 19

Prenant la tête du groupe des chasseurs, vous longez la paroi de la falaise et avancez à demi-courbé, vous dissimulant derrière les rochers pour surprendre vos proies. Votre regard est rivé sur la grève, pour tenter de repérer les phoques. Un effroyable rugissement vous fait sursauter et vous glace le sang. Vous avez juste le temps de tourner la tête pour voir arriver sur votre côté un ours blanc tous crocs dehors qui surgit d'une ouverture percée dans la falaise. Vous êtes passé juste devant la caverne de l'ours sans l'avoir remarquée !

*Si, au début de l'aventure, vous avez choisi de vous équiper d'un revolver Remington, rendez-vous directement au [26](#).*

*Sinon, lisez ce qui suit :*

Sous le coup de la surprise, vous basculez en arrière, lâchez

vosre fusil, et tombez sur les fesses. Dans un dernier réflexe, vous cherchez à tâtonner votre arme, mais il est déjà trop tard : l'ours bondit vers vous, et vous déchiquette avec sa puissante mâchoire en seulement quelques secondes. Vos compagnons vous vengeront sans doute, en déchargeant leurs armes sur le plantigrade, mais pour vous c'est la fin de l'aventure.

*Rendez-vous au [50](#).*

## 20

Le moins qu'on puisse dire c'est que votre décision de passer à travers l'hummock ne provoque pas beaucoup d'enthousiasme chez vos hommes. Certains, bravant votre autorité, rechignent ouvertement à partir à l'assaut de cet immense chaos de blocs de glace, entassés à perte de vue dans un gigantesque désordre.

- C'est sûrement le plus sûr chemin vers l'enfer, entendez-vous grogner Eifersson, le quartier-maître danois.

- Autant rester ici et se laisser mourir à petit feu, ça sera moins douloureux, surenchérit Boy, un matelot réputé pour être une forte tête.

- Allez, en route si vous êtes des hommes ! leur crie Pipp, votre second, pour les motiver.

Votre équipage se résigne finalement à vous obéir. Les fouets claquent, et les chiens, bravement, tirent du mieux qu'ils peuvent leurs traîneaux surchargés sur le terrain accidenté. Mais dès le premier obstacle, il faut les aider. Les hommes les encouragent, poussent les traîneaux, ou s'y harnachent pour les hâler. Franchir chaque monticule de glace est une bataille qui doit être remportée de haute lutte. À tout moment, les patins des traîneaux lourdement chargés se bloquent dans un trou et manquent de se casser. Et dès que le sommet d'une morne de glace est atteint, il faut redescendre le traîneau avec

d'infinies précautions pour éviter qu'il ne se brise dans la pente ou qu'il ne renverse son chargement.



Après douze heures éreintantes d'un travail de bête de somme, vous n'avez progressé que de deux kilomètres. Vous dressez le campement et passez une courte nuit sous la tente, dans des sacs de couchage déjà humides. Le lendemain et les jours suivants, le combat contre la glace reprend, avec les mêmes épuisants efforts produisant les mêmes résultats : une progression ridiculement lente à travers l'hummock, pendant laquelle vous devez puiser abondamment dans vos réserves de nourriture.

*Diminuez vos Provisions de 3 points.*

Et chaque soir, vous relevez votre position avec votre sextant et découvrez que pendant que vous avez avancé de quelques kilomètres, la dérive de votre glaçon, porté par les courants marins vers le Nord-Ouest, vous en a fait perdre le double ! Vous vous gardez bien néanmoins de communiquer cette

information inquiétante à votre équipage. Quoi qu'il en soit, après une semaine de cette marche forcée, vos hommes sont déjà exténués.

- Les pentes sont trop raides pour nos traîneaux, vous fait remarquer Tremblay, le musher. Il faut soulager les chiens. On pourrait abandonner une chaloupe, afin de charger toutes les provisions sur un seul traîneau. De cette façon nous progresserons plus rapidement. Une fois la mer atteinte, il nous restera toujours deux embarcations pour rentrer chez nous...

*Allez-vous suivre son conseil et abandonner une chaloupe pour éliminer du poids (rendez-vous au 49), ou préférez-vous conserver vos trois chaloupes et les chargements tels qu'ils sont actuellement (rendez-vous au 42)?*

## 21

À la force des rames, vos chaloupes lourdement chargées s'éloignent du rivage, en slalomant entre les blocs de glace qui dérivent sur l'océan. Pour que vos hommes économisent leurs forces, vous ordonnez d'installer les mâts escamotables et de hisser les voiles.

Pendant plusieurs semaines, vous naviguez ainsi de conserve avec l'autre chaloupe, progressant vers le sud en alternant la voile et les rames selon la force et l'orientation du vent.

Cette traversée n'a rien d'un voyage d'agrément. À force de vous échinier sur les avirons, vos mains ne tardent pas à se couvrir d'ampoules. Des vagues traîtresses vous trempent de la tête aux pieds. Vos vêtements mouillés, imprégnés de sel, irritent votre peau jusqu'à la mettre à vif. Vous êtes aussi torturé par une soif intense, provoquée par les embruns salés. Pour tenter de l'apaiser, vous prélevez de la glace sur les icebergs que vous croisez sur votre route. Mais ne pouvant

faire du feu sur vos embarcations, vous êtes dans l'impossibilité de la faire fondre, et vous en êtes réduit à la placer dans votre bouche directement. Vous avez alors la sensation d'avoir avalé un métal en fusion, et souffrez d'inflammations de la langue et du gosier, et de maux de dents.

Les autres membres de votre équipage ne valent guère mieux. Alexey et Leach sont maintenant trop faibles pour ramer, et le Docteur Ambler juge leur état de plus en plus préoccupant :

- Le froid et la malnutrition ont affaibli leurs organismes, vous confie-t-il.

Par ailleurs, la pêche ne donnant rien, votre stock de vivres n'a jamais été aussi bas...

*Diminuez vos Provisions de 4 points.*

Pour ne rien arranger, le vingt-huitième jour de votre traversée, un grain se profile à l'horizon. Rapidement, le vent forcit, les rafales s'intensifient, les vagues grossissent, se creusent. Votre embarcation tangue de plus en plus. En fait de grain, c'est une tempête qui se dirige droit vers vous ! La chaloupe commandée par Chipp se rapproche de la vôtre, et votre second vous fait signe qu'il souhaite vous parler :

- Attention, nous risquons d'être séparés ! vous crie-t-il en plaçant ses mains en porte-voix, pour couvrir le tumulte des éléments déchaînés.

*Allez-vous relier vos embarcations entre elles au moyen d'une corde (rendez-vous au [37](#)) ou vous contenter de garder la chaloupe de Chipp à portée de vue (rendez-vous au [29](#)) ?*

## 22

Alexey n'a pas passé la nuit. Vous le retrouvez le matin, la bouche et les yeux grands ouverts et déjà tout raide.

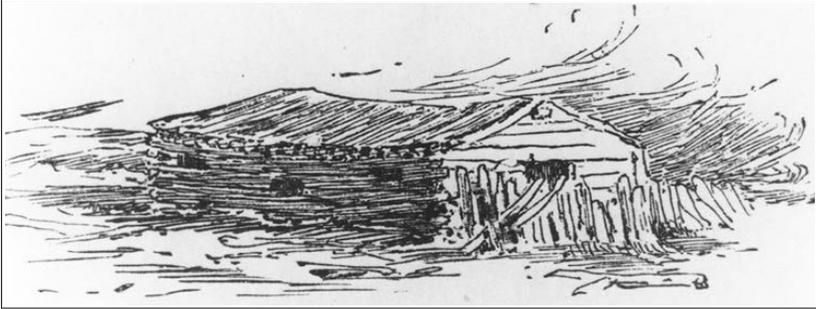
Impossible de l'enterrer : le sol est trop gelé. Alors, vous recouvrez son corps de pierres. Désireux de donner un peu de solennité à cet enterrement sommaire, vous ouvrez votre petite bible de poche, qui ne vous quitte jamais, pour trouver un texte adapté à la circonstance. Vos yeux tombent par hasard sur un verset de l'Évangile selon Saint Matthieu :

« C'est pourquoi je vous dis : Ne vous souciez pas, pour votre vie, de ce que vous mangerez, ni, pour votre corps, de quoi vous le vêtirez. La vie ne vaut-elle pas plus que la nourriture, et le corps plus que les vêtements ? »

Vous ne savez comment interpréter ce texte : s'agit-il d'un texte prémonitoire qui vous annonce des lendemains difficiles ? Vous préférez y voir un message d'encouragement que Dieu vous envoie, un signe que, si vous conservez la foi et gardez espoir, la providence divine viendra à votre secours le moment voulu.

Après vous être allégés de tout le matériel superflu, vous vous remettez en route, malgré le froid intense qui vous transite jusqu'aux os et vous plonge dans un état léthargique. Le paysage désolé de la taïga sibérienne, pétrifié par le gel et battu par des vents glaciaux, vous fait l'effet d'un terrible géant endormi sous son grand manteau de neige, prêt à se réveiller à tout moment pour vous dévorer impitoyablement.

Les jours suivants, vous allez de déception en déception. Toutes les cabanes de chasseurs et de pêcheurs que vous découvrez s'avèrent vides de tout occupant. Dans le meilleur des cas, vous remarquez des traces de vie récentes, qui semblent indiquer que leurs propriétaires sont partis peu de temps avant votre arrivée. En effet, en cette période de l'année, le climat est très rude, et le gibier trop rare. La région est donc désertée par tout ce qu'elle comptait de bûcherons et de trappeurs. Seuls restent le froid et le vent...



Votre seul espoir est maintenant de rejoindre un établissement plus important, habité en permanence. Mais avez-vous assez de vivres pour cela ?

*Si vos Provisions sont égales ou supérieures à 5, rendez-vous au [8](#). Si elles sont égales ou inférieures à 4, rendez-vous au [48](#).*

## 23

Vous virez de bord et laissez le delta de la Léna derrière vous. Un vent puissant gonfle votre voile et vous pousse vers l'Ouest. Mais Dunbar reste inquiet :

- Le temps forcit à nouveau ! vous crie-t-il pour couvrir le bruit du vent qui siffle dans vos oreilles.

En effet, la mer devient de plus en plus houleuse. Des brusques rafales de vent traversent votre embarcation, la déstabilisant par moments.

- Il faut accoster pendant qu'il est encore temps, vous supplie Dunbar. Une tempête se prépare.

- Continuons vers l'Ouest, insiste Jones. On devrait bientôt atteindre le port de Sourka !

- Pas du tout, s'énerve Dunbar. Tu ne sais donc pas lire une carte marine ?

- Ce n'est qu'un grain, pas une tempête, argumente Jones. Il faut faire le dos rond et ce sera vite passé.

Seul maître à bord après Dieu, c'est à vous qu'incombe la responsabilité de décider...

*Allez-vous ordonner à Dunbar de rejoindre le rivage au plus vite (rendez-vous au [16](#)) ou de trouver un port sur la côte (rendez-vous au [40](#)) ?*

## 24

Pendant plusieurs jours, vos traîneaux glissent à vive allure vers l'Est. Le sol relativement plat et la neige compacte facilitent votre avancée. Heureux de pouvoir enfin courir, les chiens jappent joyeusement, malgré leurs lourdes charges. Le soir, ils trouvent même encore de l'énergie pour se bagarrer, et se disputer les croupions de phoque gelés que vous leur jetez.

*Diminuez vos Provisions de 2 points.*

Au bout d'une semaine, votre progression est néanmoins interrompue par un obstacle de taille : une faille profonde scinde le pack en deux, sur au moins plusieurs kilomètres. Cela explique les craquements dans la glace que vos chasseurs avaient entendus. Vous pourriez sans doute faire passer les hommes à l'aide de cordes et de grappins, mais il vous faudrait abandonner les traîneaux, ce qui semble imprudent pour la suite de votre périple : comment convoyer ensuite vos chaloupes ? Vous vous concertez avec votre état-major :

- Impossible de descendre les chaloupes dans la faille, remarque Newcomb, le naturaliste, vu leur poids, nous n'aurons jamais assez de forces pour les remonter de l'autre côté.

- On pourrait envoyer une équipe de reconnaissance au Nord et une autre au Sud pour voir si la faille se ressoude un peu

plus loin. Le reste de l'équipage pourra chasser pendant ce temps-là, propose Collins, le météorologiste.

- La crevasse n'est pas bien large par endroits, vous fait remarquer Danenhower, l'officier de navigation, il vaudrait mieux construire un pont de glace en s'appuyant sur les corniches. En revanche, nous aurons besoin de tous les bras...

*Allez-vous choisir d'envoyer des équipes de reconnaissance pour trouver un passage permettant de contourner la faille (rendez-vous au [30](#)) ou de construire un pont de glace au-dessus de la crevasse (rendez-vous au [36](#)) ?*

*Sinon, vous pouvez encore rebrousser chemin (dans ce cas, diminuez vos Provisions d'1 point supplémentaire), pour prendre la direction du Sud qui offre le trajet le plus court (rendez-vous au [20](#)), ou celle de l'Ouest dont le terrain semble moins accidenté (rendez-vous au [46](#)) ?*

## 25

Une semaine a passé depuis cet ignoble repas. La « viande » est désormais terminée, et la veille vous vous êtes couché le ventre vide, encore hanté par l'acte horrible que vous avez commis. Vous n'êtes arrivé à fermer l'œil qu'au petit matin, épuisé par une longue nuit d'insomnies. Soudain, des exclamations joyeuses que vous ne comprenez pas vous tirent de votre sommeil. Une main vous secoue l'épaule avec insistance.

Vous ouvrez péniblement les yeux. Un visage barbu inconnu, une face rubicond aux traits typiquement slaves et arborant un large sourire, vous souffle son haleine chargée de vodka dans le nez. Au-dessus de l'homme, vous distinguez les silhouettes familières de Nindemann et d'Erickson, qui, contre toutes attentes, ont réussi à trouver du secours. L'homme penché sur vous continue à vous tapoter le bras, en répétant

toujours et toujours les mêmes syllabes. Rassemblant vos souvenirs linguistiques, vous arrivez enfin à traduire les mots de russe que le trappeur sibérien ne cesse de prononcer :

- Ser, vy spaseny! (Monsieur, vous êtes sauvé !)

Oui, vous êtes sauvé. Mais votre âme peut-elle encore l'être ?

*Rendez-vous à l'[EPILOGUE](#).*

## 26

Sous le coup de la surprise, vous basculez en arrière, et tombez sur les fesses. Néanmoins, dans un dernier réflexe, vous levez votre pistolet que vous avez encore bien en main, et vous videz tout votre chargeur sur le buste de l'animal. Surpris par le bruit de votre arme, et la douleur, l'ours recule et renonce momentanément à son attaque.

D'autres hommes vous prêtent main forte et déchargent leurs fusils sur le plantigrade. Un feu de peloton nourri a finalement raison de la redoutable bête. Une fois celle-ci bien morte, vous passez votre tête dans l'ouverture d'où elle venait, et remarquez une grosse boule de poils blancs qui s'agite. L'ours était une femelle qui voulait défendre son petit. Sans état d'âme, vous tuez également l'ourson : il faut bien manger, et de toute façon il est encore trop jeune pour être capable de se nourrir sans l'aide de sa mère.

Vous sortez ensuite vos couteaux, écorchez les animaux, puis grâce à quelques morceaux de bois flotté trouvés providentiellement sur la grève, vous faites fumer leur chair pour pouvoir la conserver plus longtemps.

*Augmentez vos Provisions de 3 points.*

Votre garde-manger ayant été rempli, vous remettez ensuite votre embarcation à l'eau et vous dirigez plein sud vers les côtes de la Sibérie.

*Rendez-vous au [14](#).*

## 27

L'arme au poing, vous tentez de rattraper l'ours en suivant ses traces sur la neige. Celles-ci vous conduisent bientôt dans un chaos de glaces, où chaque bloc peut cacher votre proie. Vous vous glissez tant bien que mal entre les monticules, que vous devez tour à tour contourner ou gravir. Le champ de glace s'étend à perte de vue. Egaré dans cette immensité blanche, vous perdez rapidement tout sens de l'orientation.

Un grognement sur votre droite attire votre attention. Vous tournez la tête, mais il est déjà trop tard. Dans un dernier soubresaut, votre doigt appuie par réflexe sur la gâchette mais votre balle n'atteindra jamais votre cible. Aviez-vous oublié que l'ours blanc est le plus redoutable prédateur des régions polaires ?

*Rendez-vous au [50](#).*

## 28

Voilà maintenant deux mois que vous progressez péniblement dans cet enfer blanc, harcelés sans cesse par le vent, le froid, les idées noires, le désespoir. Le corps et l'esprit engourdis, vous avez fini par perdre toute notion du temps au fil de ces journées monotones qui s'enchaînent. Cette marche exténuante a laissé des traces sur les organismes : on ne compte plus les chiens éclopés et les hommes qui ont les pieds ou les mains gelés. Le Docteur Ambler fait ce qu'il peut pour essayer de les soigner, malgré un stock de médicaments qui ne cesse de s'amenuiser. Vos provisions aussi ont considérablement diminué, même si vos chasseurs ont parfois réussi à améliorer votre ordinaire en tirant quelques oiseaux.

*Diminuez vos Provisions de 5 points.*

Une découverte vous redonne néanmoins un peu d'espoir. Vous atteignez enfin un chenal assez large pour y faire naviguer vos chaloupes. Cela indique que l'océan se rapproche. Vos hommes et vous mettez les embarcations à l'eau, mais vous vous voyez contraint d'abandonner les traîneaux qui sont trop encombrants. Puis, vous commencez à charger les provisions à bord. Chipp, votre second, vous tire par la manche :

- Les barques sont trop chargées, puisqu'il a fallu répartir tous les hommes dessus. On ne peut pas prendre avec nous les chiens, ils risqueraient de nous faire chavirer, déclare-t-il.

- Pas question d'abandonner mes bêtes ! rugit Tremblay, le musher. D'ailleurs, même sans les traîneaux, elles nous seront utiles pour tirer les chaloupes si ce chenal ne nous conduit pas directement à la mer.

*Allez-vous embarquer les chiens sur les chaloupes malgré le poids supplémentaire qu'ils représentent (rendez-vous au [2](#)) ou les abandonner afin de progresser plus rapidement et de naviguer sans risque de chavirer (rendez-vous au [11](#)) ?*

## 29

Bientôt, la tempête se déchaîne : les vagues atteignent la hauteur d'un immeuble de trois étages. Elles soulèvent en rugissant votre embarcation sur leurs sommets, puis la projettent violemment sur leurs pentes, aussi raides que celles d'une montagne. Votre barque plonge alors à toute vitesse et sa proue s'enfonce dans l'élément liquide avant de se redresser miraculeusement, non sans embarquer des paquets d'eau. Vos hommes se cramponnent comme ils peuvent à votre coquille de noix, tout en écopant l'eau fébrilement avec tous les récipients à leur disposition. Dunbar agrippé à la barre fait ce qu'il peut pour tenter de diriger votre navire. Trop lourdement

chargé, celui-ci a bien du mal à se maintenir à flot.



- Il faut se délester ! Jetez les conserves à la mer ! hurle le matelot Boyd, terrorisé.

- Pas question, sinon nous mourrons de faim avant de toucher terre, répondez-vous fermement.

- Nous sommes trop chargés, débarrassons-nous des poids morts, insiste Boyd, qui a visiblement perdu ses nerfs.

Vous ne lui répondez pas. Vous tentez plutôt de ne pas perdre de vue l'embarcation de Chipp. Celui-ci semble en mauvaise posture. Son barreur semble avoir perdu le contrôle du gouvernail, peut-être brisé par la fureur des flots. Finalement, son bateau plonge sur le côté, se remplit d'eau, et en quelques secondes disparaît de la surface de l'océan en furie.

Vous tentez de retrouver les survivants. En vain, car votre navire n'est plus que le jouet de vagues. La tempête forçit encore. Des vagues vous submergent, remplissant

inlassablement d'eau votre barque. Il vous faut écoper sans cesse. Pendant des heures, vous luttez avec l'énergie du désespoir contre l'élément liquide.

Finalement, la tempête s'apaise, et vous pouvez enfin souffler. Tous vos hommes sont épuisés par la lutte qu'ils ont menée. Vous les balayez du regard... il en manque un ! Où est passé Leach, le scorbutique, qui était installé près de la poupe !?! Dans le feu de l'action, il est passé par dessus-bord... sans que personne ne l'ait remarqué. Étrange !

- Quelqu'un a vu quelque chose, demandez-vous ?

Vous interrogez Boyd du regard. Il baisse les yeux, dans un demi-aveu, bien qu'aucun témoignage ne vienne corroborer vos soupçons d'homicide. Vous vous apprêtez à lui faire subir un interrogatoire en règle, quand un cri détourne votre attention :

- Terre en vue ! hurle Shawell, fou de joie.

Effectivement, une île est apparue à l'horizon. Avec enthousiasme, les marins hissent la voile et changent le cap de votre embarcation. Vous remettez à plus tard l'interrogatoire de Boyd – il y a plus urgent – pour examiner l'île qui se rapproche. C'est un îlot rocheux d'aspect volcanique, qui semble partiellement couvert de glace.

- Qui dit terre dit animaux donc nourriture, vous fait remarquer Newcomb, en en salivant d'avance.

- Nous venons d'essuyer une tempête, et la chaloupe est en piteux état. Il serait plus prudent de continuer vers le Sud, avant qu'un autre grain nous tombe dessus, objecte Dunbar.

*Allez-vous aborder cette île inconnue en quête de nourriture (rendez-vous au [9](#)) ou vous diriger, au plus vite, plein Sud vers les côtes de la Sibérie (rendez-vous au [14](#)) ?*

## 30

Vous dépêchez deux groupes d'hommes en reconnaissance, avec pour mission de trouver un passage. Pendant que vous attendez leur retour, vos hommes rongent leurs freins, et des disputes éclatent pour des broutilles : une parole ironique, une corvée bâclée, du tabac volé... Vous vous remémorez ce que répétait souvent le pasteur Artmann dans ses sermons au temple : « L'oisiveté est mère de tous les vices ». De leur côté, vos chasseurs rentrent bredouilles : aucun ours abattu !

*Diminuez vos Provisions de 2 points.*

Finally, après plusieurs jours d'attente, les équipes de reconnaissance reviennent avec une mauvaise nouvelle : à aucun endroit, la faille ne finit par se rejoindre. Il est désormais trop tard pour faire demi-tour. Vous avez déjà perdu assez de temps comme cela. Vous vous résignez donc à ordonner la construction d'une passerelle de glace. Au moins cela occupera vos hommes...

*Rendez-vous au [36](#).*

## 31

Dès que vous sortez de la hutte, des rafales de vent glacial vous cinglent le visage. Malgré votre fatigue, vous tentez quelques pas pour vous réchauffer. La neige crisse sous vos pieds. Mais le froid est tellement intense qu'il n'a rien de vivifiant, au contraire il serait plutôt anesthésiant. Par conséquent, vous écourtez votre promenade et faites demi-tour. Mais alors que vous vous apprêtez à passer le seuil de la cabane, des éclats de voix vous arrêtent. Vos hommes mènent une conversation animée vous concernant :

- Et moi je te dis qu'il est dérangé du ciboulot !
- Le capitaine ? Allons donc !

- Tu en connais beaucoup toi, des types qui continuent à envoyer des lettres à leur épouse morte depuis sept ans ?

- Peut-être que cela lui donne une raison supplémentaire de vivre...

Vous vacillez, sous le choc de cette vérité que vous aviez occultée, que vous vous êtes cachée à vous-même depuis tant d'années. Oui, Mary est morte d'une pneumonie il y a maintenant sept ans de cela, mais en votre for intérieur vous n'avez jamais voulu l'admettre. Vous l'avez enterrée mais vous avez continué à faire semblant, à lui écrire tous les jours ces lettres que vous ne postiez jamais. Maintenant, vous devez faire face à la vérité nue, dans toute sa cruauté : Mary ne reviendra pas ! Vous arrêtez momentanément de respirer. Des étoiles dansent devant vos yeux. La douleur de cette perte est trop insupportable. Il vous semble un instant que vous allez devenir fou. Ignorant du drame intérieur qu'ils ont provoqué en vous, vos hommes continuent leur persiflage :

- Quel âge avait-elle déjà, sa bourgeoise ?

- Vingt-cinq ans...

Et puis, votre esprit cartésien reprend le contrôle, pour vous éviter de sombrer dans la folie. Le rouge vous monte aux joues, tandis que la colère vous envahit. De quel droit ces hommes s'immiscent-ils dans votre intimité et jugent-ils votre vie privée ? D'ailleurs, ils ne peuvent pas comprendre. Cette correspondance, c'est le moyen que vous avez trouvé pour continuer à faire vivre Mary dans votre mémoire.

*La prochaine fois que le texte vous parlera d'« une raison de vivre », cessez immédiatement votre lecture, rajoutez 25 au numéro du paragraphe que vous êtes en train de lire et rendez-vous directement au paragraphe portant ce nombre.*

Vous reculez de quelques pas, puis feignez une quinte de toux pour les avertir de votre arrivée. La discussion s'interrompt

immédiatement. Furieux de ce que vous avez entendu, vous vous couchez près du feu immédiatement, prétextant la fatigue. Mais toute la nuit, vous ne cessez de penser à Mary.

*Rendez-vous au [7](#).*

## 32

Mary ! Mary est morte, mais elle est encore vivante dans vos souvenirs ! Il faut que vous viviez pour que sa mémoire perdure. Cette pensée vous prodigue un regain de force. Votre main droite cherche à tâtons une arme improvisée. Vous agrippez un caillou tranchant et frappez à plusieurs reprises la tempe de Boyd. Son étreinte se desserre, et l'homme tombe sur le côté. Vous prenez le dessus sur lui, et emporté par la rage, vous continuez à le frapper au visage jusqu'à ce que celui-ci ne soit plus qu'une bouillie d'os brisés. Alors, seulement vous laissez tomber votre arme, et vous écroulez sur le sol, exténué par cette lutte.

Quand vous avez repris vos esprits, vous vous relevez et contemplez le cadavre. Dans un premier temps, vous êtes saisi par la gravité de votre crime. Vous, un homme civilisé, un chrétien de surcroît, vous avez manqué à l'un des dix commandements divins, et vous vous êtes rendu coupable du meurtre de votre frère, tel Caïn assassinant Abel ? Puis votre esprit vagabonde vers d'étranges contrées, dont vous n'auriez jamais auparavant soupçonné l'existence : « Nous allons tous devenir fous. À moins que nous trouvions rapidement *quelque chose à manger...* », pensez-vous. « En attendant, il va falloir donner une sépulture à ce pauvre hère, et avec ce sol gelé, cela ne va pas être chose facile... »

*Rendez-vous au [13](#).*

*Chapitre II – Le Purgatoire***Lettre du capitaine George De Long :**

« Ma chère Mary,

Après tant de semaines à tenter de l'atteindre, et plus d'une centaine de kilomètres parcourus sur la glace, le voici enfin cet océan tant désiré. Quel bonheur : cela nous fait un peu l'effet d'avoir découvert l'Eldorado ! Mais ce n'est pas notre objectif, juste une étape, et nous ne sommes qu'au début de nos peines : nous allons maintenant devoir traverser, dans des barques surchargées, l'un des pires océans de la planète. En cette saison, les vagues peuvent atteindre huit mètres... Puisse la Providence nous assister dans cette nouvelle épreuve ! »

*Rendez-vous au [45](#).*

Les hommes accueillent avec tristesse la nouvelle de la disparition de Sumbu. Les plus superstitieux d'entre eux y voient même un mauvais présage pour la suite de votre périple. Pour les occuper, vous leur ordonnez de vérifier méticuleusement le contenu de leur havresac, pendant que vous consultez votre boussole pour décider de la direction.

Il vous faut en effet dans un premier temps rejoindre la mer afin de pouvoir utiliser vos chaloupes. Vous n'avez aucune idée de la distance qui vous sépare de l'océan, mais le plus logique serait de vous diriger plein Sud, car c'est le chemin qui vous rapprocherait le plus de votre objectif : les terres de la Sibérie orientale qui se trouvent à mille kilomètres de votre position.

Toutefois, un impressionnant hummock vous barre le passage et crée un enchevêtrement presque impénétrable d'énormes amas de glace, parfois de la taille d'une colline. Il vous faudra gravir et descendre ces hauteurs avec vos traîneaux chargés de vos chaloupes et de tout votre équipement.

Une solution alternative serait de contourner cette redoutable barrière naturelle en vous dirigeant vers l'Est ou vers l'Ouest, où le paysage semble moins accidenté. Ce détour rallongera votre chemin du retour, mais rendra peut-être votre avancée sur le pack moins difficile, bien que vous n'ayez malgré tout aucune sorte de garantie sur ce que vous trouverez sur votre route les jours suivants.

Pour tenter d'y voir plus clair, vous interrogez les hommes que vous aviez envoyés chasser ces dernières semaines dans ces deux directions. Il en ressort que ceux partis vers l'Ouest ont repéré des trous d'eau utilisés par les phoques pour respirer. En revanche, les chasseurs qui se sont aventurés vers l'Est vous rapportent avoir entendu des craquements sous la banquise, ce qui indique que les glaces exercent de fortes pressions sur le pack de ce côté-là.

Il vous faut maintenant prendre rapidement une décision. Déjà les hommes s'impatientent, piétinent dans la neige et tapent dans leurs mains pour lutter contre l'engourdissement, tandis que les chiens, excités par la perspective de pouvoir bientôt se dépenser, tirent frénétiquement sur leurs harnais.

*Allez-vous ordonner à vos hommes de marcher vers le Sud (rendez-vous au [20](#)), vers l'Est (rendez-vous au [24](#)), ou vers l'Ouest (rendez-vous au [46](#)) ?*

## 35

Vous embarquez les chiens dans les chaloupes mais dès qu'ils sont à bord, ils commencent à s'agiter. À cause des puissantes

vagues qui frappent les flancs de vos embarcations, les malheureuses bêtes souffrent du mal de mer !

- Débarquons-les tout de suite, sinon elles vont nous entraîner au fond ! glapit Chipp, qui perd toute contenance.

- Elles peuvent encore nous être utiles. Dans de nombreux pays d'Asie, le chien est même considéré comme un mets de choix ! réplique Newcomb, le naturaliste, qui malgré son amour des animaux ne fait pas dans les sentiments.

*Allez-vous ordonner de débarquer les bêtes (rendez-vous au [12](#)) ou les conserver à bord en espérant que leur mal de mer passera (rendez-vous au [5](#)) ?*

## 36

Immédiatement, les hommes s'activent pour détacher, à coups de haches et de piques, une énorme dalle de glace. À l'aide de cordes et de grappins, vous envoyez une seconde équipe de l'autre côté de la crevasse qui s'attelle à la même tâche. Grâce à la force des chiens, vous arrivez ensuite à déplacer ces deux blocs et à les disposer en équilibre des deux côtés de la faille, pour qu'ils fassent jonction. Cette tâche ne vous prend qu'une journée.

Après avoir testé la résistance de votre pont, vous entreprenez de faire passer l'intégralité de votre équipage de l'autre côté. Par précaution, vous transportez tout l'équipement à dos d'hommes afin d'alléger au maximum les traîneaux. Votre plan semble se dérouler sans accroc. Une fois toutes les provisions et le matériel convoyés, vous avancez les traîneaux sur la passerelle de glace.

Le premier équipage franchît le fossé sans encombre, le second également. Mais quand le troisième passe, un sinistre craquement se fait entendre : une dalle de glace cède, et le traîneau et tous ses chiens basculent dans l'abîme.

Vous vous précipitez sur le bord de la faille pour contempler les dégâts : au fond de la crevasse, le traîneau et la chaloupe sont en morceaux, tandis que les chiens de l'attelage agonisent. Maintenant, vous ne disposez plus que deux traîneaux et d'autant de chaloupes pour la suite de votre expédition ! Heureusement, grâce aux précautions que vous aviez prises, vous conservez toutes vos provisions. Tentant de ne pas vous laisser abattre, vous ordonnez à votre cohorte de reprendre sa marche à travers l'immensité glacée.

*Diminuez vos Provisions de 2 points.*

*Rendez-vous au [28](#).*

## 37

Vous attachez un cordage à l'extrémité de votre chaloupe, et le jetez à Chipp qui fait de même sur son embarcation, puis vous prenez la tête du convoi. L'instant d'après, la tempête se déchaîne.

Bientôt, les vagues atteignent la hauteur d'un immeuble de trois étages. Elles soulèvent en rugissant votre embarcation sur leurs sommets, puis la projettent violemment sur leurs pentes, aussi raides que celles d'une montagne. Votre barque plonge alors à toute vitesse et sa proue s'enfonce dans l'élément liquide avant de se redresser miraculeusement, non sans embarquer des paquets d'eau. À chaque fois, le filin qui vous relie à l'embarcation de Chipp se tend, et la chaloupe qui vous suit manque de peu de vous éperonner.

- Coupez la corde, c'est trop dangereux ! criez-vous, après avoir réalisé votre erreur.

Fébrilement, l'un de vos hommes sort son couteau et se dirige vers la proue, mais le roulis du bateau le projette au fond de la chaloupe. Un second homme tente de le remplacer, et se lève imprudemment : une vague l'emporte par-dessus bord, avant

qu'il n'ait réussi à détacher le câble.

Il est trop tard maintenant : la chaloupe de Chipp vous percute, brisant le flanc de votre bateau qui se remplit d'eau instantanément. De puissantes lames de fond engloutissent alors navires et hommes, sans qu'aucun ne puisse n'espérer survivre, concluant ainsi tragiquement l'infortunée expédition De Long.

*Rendez-vous au [50](#).*

## 38

En apprenant votre décision, les hommes grognent de mécontentement. Vous faites la sourde oreille, et leur ordonnez d'un ton qui ne souffre aucune contestation de se remettre en marche. Ils obéissent de mauvaise grâce, en vous jetant des regards noirs que vous faites mine d'ignorer.

Les jours suivants, les craintes de Chipp se trouvent confirmées. C'est un véritable marécage de neige dans lequel vous vous êtes engagés, où chaque pas que vous faites peut recéler un piège mortel. Les traîneaux à chiens, en particulier, sont trop lourds pour passer sans danger sur cette fine couche de glace. Vous ordonnez donc aux équipages de maintenir par sécurité une certaine distance entre chaque attelage.

Cette précaution s'avère insuffisante : dans un grand craquement, la banquise s'affaisse au passage de deux traîneaux qui s'étaient imprudemment rapprochés l'un de l'autre. Les chiens, les traîneaux, et leurs chargements disparaissent en un instant dans l'eau glacée.



Vos hommes, comme hébétés, assistent impuissants à cette catastrophe qui les privent d'une grande partie de votre stock de nourriture, et dont ils vous tiennent personnellement responsable. Bientôt, la colère gronde dans leurs rangs, et nombre d'entre eux se dirigent dans votre direction, l'arme au poing. Votre état-major s'interpose et tente de ramener à la raison les mutins, pour éviter un bain de sang. En vain. Après une longue discussion, votre second revient vers vous, l'air embarrassé :

- Capitaine, pour votre sécurité comme pour celle de vos hommes, il est préférable que je prenne désormais la direction des opérations. Je vous retire donc le commandement. Donnez-moi votre arme, s'il vous plaît.

Vos officiers ayant fait défection, vous êtes désormais seul contre tout votre équipage. Vous n'avez donc d'autre choix que d'obtempérer. De toute façon, votre imprudence et votre entêtement ont déjà fortement compromis les chances de survie et de retour de tout votre groupe.

*Rendez-vous au [50](#).*

Votre regard croise celui de Dunbar, et il vous semble lire dans ses yeux comme une secrète approbation quant à la décision, la plus importante de votre existence, que vous vous apprêtez à prendre, une décision qui hantera vos nuits jusqu'à la fin de votre vie. Alors, vous vous entendez prononcer ces mots atroces et lourds de conséquences :

- Je crois que nous avons temporairement résolu notre problème de nourriture...

Et d'un geste de la main, vous désignez à vos compagnons le corps qui gît à vos pieds comme une offrande. Vos hommes, hagards, écarquillent les yeux sans comprendre, puis lorsqu'ils réalisent enfin, épuisés par le calvaire qu'ils ont traversé ces dernières semaines, ils n'ont pas la force morale de vous opposer un refus, ni même d'émettre une objection.

Plus tard, beaucoup plus tard, quand vous avez enfin détaché la tête du tronc et que les meilleurs morceaux cuisent sur le feu, une bonne odeur de viande grillée parvient à vos narines, et vous ne pouvez vous empêcher de remercier intérieurement le Seigneur pour cette nourriture qu'Il vous a procurée. Car, Il a fait apparaître de la viande là où il n'en avait pas pour des hommes mourant de faim, de même que son fils Jésus avait auparavant multiplié les pains et les poissons afin de rassasier la foule qui l'écoutait sur les bords du lac de Tibériade. Un peu plus tard, vous et vos hommes mordez à pleines dents dans cette bonne viande chaude et juteuse :

- Viande tendre, zhǔ shú, meilleure que du chien, zhè hěn měiwèi ! approuve Tong Sing, dans son sabir mêlant l'anglais et le cantonais, en rongéant avec un plaisir évident un fémur.

Pendant votre mastication, des pensées morbides vous assaillent néanmoins : qu'advient-il si les secours n'arrivent pas et que cette nourriture providentielle est

épuisée ? Irez-vous jusqu'à casser les os du cadavre pour en sucer la moelle ? Déterrerez-vous la tête pour vous repaitre du cerveau ? Et après ? Vous, les survivants, en serez-vous réduit à vous entre-dévorer ?

Malgré ces ruminations malsaines, vous vous endormez repu, le ventre plein, et pour la première fois depuis des semaines, vous dormez bien.

*Rendez-vous au [25](#).*

## 40

- On continue vers l'Ouest, ordonnez-vous, pressé de retrouver la civilisation.

Hélas, Dunbar avait vu juste : c'est bien une nouvelle tempête qui vous tombe dessus. Après la banquise, c'est l'océan qui veut votre mort : d'énormes masses liquides partent à l'assaut de votre embarcation, la soulevant tel un fétu de paille dans le vent. Vos hommes et vous êtes valdingués d'un bout à l'autre de la chaloupe. Vous vous agrippez comme vous pouvez pour éviter de passer par-dessus bord. La tempête forçait encore. Maintenant, votre bateau tourbillonne dans tous les sens, et Dunbar se cramponne davantage à la barre qu'il ne dirige le navire désemparé.

- On se retrouve en enfer ? ricane-t-il dans un affreux rictus, alors qu'une lame monstrueuse s'abat sur vous et votre embarcation.

Votre aventure s'arrête ici.

*Rendez-vous au [50](#).*

## 41

Vous ordonnez à vos deux hommes les plus vigoureux de vous

procurer du gibier. Pendant ce temps-là, le reste du groupe les attendra dans cette hutte en entretenant le feu. Pour leur donner quelques forces, vous leur offrez un dernier gueuleton en votre compagnie : vous sacrifiez vos ceintures, et après les avoir attendries dans l'eau bouillante d'une marmite, en mastiquez longuement le cuir. Ensuite, Nindemann et Erickson se mettent en route immédiatement, emportant avec eux deux fusils et quatre-vingts cartouches.

Quelques heures après, une tempête de neige se lève. Vous regrettez d'avoir envoyé les deux hommes dehors alors que le temps était si mauvais. Les heures passent et Nindemann et Erickson ne reviennent pas. Se sont-ils perdus dans la forêt ? Ont-ils été victimes de la tempête ? Ou vous ont-ils abandonnés, préférant continuer leur route pour tenter d'atteindre le prochain établissement russe sur la côte ?

Vous vous perdez en conjectures, mais vous n'obtiendrez jamais la réponse.

*Rendez-vous au [13](#).*

## 42

Estimant qu'abandonner une chaloupe serait trop hasardeux pour la suite de votre périple, vous décidez de ne rien changer à l'organisation actuelle, et vous contentez de doubler les rations de rhum pour motiver les hommes. C'est insuffisant pour accélérer votre progression dans le no man's land glacé de l'hummock. À chaque instant, il faut pousser et tirer les traîneaux, et dégager leurs patins quand ceux-ci se bloquent dans une aspérité. Par conséquent, vous n'avancez pas plus de deux kilomètres par jour, ce qui vous oblige à puiser considérablement dans votre stock de vivres.

*Diminuez vos Provisions de 4 points.*

Finalement, après des semaines d'une marche harassante,

plusieurs hommes glissent lors de la descente d'un morne de glace et lâchent le traîneau qu'ils retenaient. Le traîneau finit par s'écraser en bas, éclatant en plusieurs morceaux. La chaloupe qu'il transportait s'avère également endommagée, sans que vous disposiez des outils pour la réparer. Il faudra désormais vous en passer ! Ce coup du sort alourdit encore la charge des attelages restants qui doivent désormais transporter l'ensemble des provisions. Votre progression s'en trouve d'autant ralentie.

*Rendez-vous au [28](#).*

## 43

Guidé par les aboiements de Sumbu, vous vous enfoncez dans le dédale d'amas de glace. Tout à coup, vous apercevez à bonne distance de votre position, à demi dissimulé par un gros bloc de glace, le chien à la lutte avec l'ours. Le husky tourne autour du plantigrade en aboyant furieusement, tentant par moments de lui mordre les pattes.

Vous levez votre arme et faites feu à plusieurs reprises sur l'énorme bête. Touché ! L'ours rugit de douleur, mais trouve le temps dans sa rage meurtrière de jeter à terre Sumbu d'un coup de patte. Vous rechargez et tirez de nouveau. L'immense bête finit par s'effondrer.

Vous vous rapprochez et jetez un coup d'œil au chien. Celui-ci gémit plaintivement, le ventre ouvert et les tripes répandues sur la neige ensanglantée. Il n'y a plus rien à faire pour lui. Vous abrégez ses souffrances et portez le coup de grâce à l'ours. Puis vous partez chercher un traîneau et quelques hommes pour dépecer l'animal.



Cette viande fraîche devrait retarder temporairement le mal dont souffre Leach, le matelot scorbutique.

*Augmentez vos Provisions de 3 points.*

*Rendez-vous au [34](#).*

## 44

Vous faites prendre à votre embarcation le chemin le plus rapide vers la côte. Toutefois, un obstacle vous barre le chemin : les abords du littoral sont encombrés de glaçons flottants. Pour mieux maîtriser votre vitesse, vous affalez la voile et reprenez les avirons. Vous atteignez enfin le rivage, ou plutôt les glaces qui envahissent sur une centaine de mètres ses abords. La nuit va bientôt tomber.

- Mettons pied à terre ici, la glace est solide, propose Kuehne.
- Essayons plutôt de trouver un chenal qui nous permettra de remonter un cours d'eau, suggère Gortz.

En tant que capitaine du navire, c'est bien sûr vous qui avez le dernier mot.

*Allez-vous ordonner à Dunbar de stopper là votre embarcation pour mettre pied sur le sol gelé (rendez-vous au [4](#)) ou de tenter de trouver un passage dans les glaces malgré la nuit qui tombe (rendez-vous au [18](#)) ?*

## 45

À l'immensité de la banquise succède l'infini de l'océan. Des icebergs flottent à perte de vue sur le bleu saphir de la mer qu'une forte houle agite. Face à cet océan en furie, vous observez inquiet, vos hommes : auront-ils seulement la force d'accomplir l'exploit que vous leur demandez ? La plupart d'entre eux sont déjà dans un état pitoyable. Certains, rendus aveugles par la réverbération du soleil sur la neige, sont obligés de s'appuyer sur un camarade pour faire le moindre pas. D'autres, encore plus nombreux, portent la morsure indélébile du gel sur leur visage, arborant un nez, des lèvres et des joues violacés, quand ils n'ont pas tout bonnement les pieds ou les mains gelés !

Le matelot Alexey en particulier a développé des œdèmes sur les voutes plantaires. Après avoir réussi à lui ôter ses bottes, rendu aussi dures que du fer par le gel, le Docteur Ambler l'examine et son verdict est sans appel : ses orteils gelés ont dégénéré en gangrène, il faut l'amputer au plus vite.

Vous faites donner tout le rhum restant à Alexey, pendant que le Docteur Ambler chauffe la lame d'un couteau à blanc. Quatre hommes tiennent fermement le blessé pendant que le médecin le charcute comme il peut. Alexey pousse des hurlements déchirants, puis, la douleur étant insoutenable, finit par s'évanouir.

- J'espère que cela sera suffisant, et que la gangrène ne

remontera pas la jambe, vous glisse discrètement le Docteur Ambler, après avoir pansé le blessé.

Avant de mettre les chaloupes à la mer, vous répartissez les officiers et les hommes d'équipage sur les deux embarcations. Vous prenez avec vous le Docteur Ambler et les deux blessés les plus graves : Alexey dont l'état doit être surveillé de près, et Leach dont les syndromes scorbutiques s'aggravent : ses douleurs articulaires et ses ulcères aux jambes l'empêchent de plus en plus de marcher. Se joignent également à vous, le pilote Dunbar, habitué à la navigation polaire, le naturaliste Newcomb, ainsi qu'encore neuf hommes d'équipage : Boyd, Erickson, Nindemann, Gortz, Kuehne, Jones, Tong Sing, Shawell et Wilson.

La seconde chaloupe, commandée par Chipp, transportera les quatre officiers et les dix marins restants.

*Si vous avez abandonné les chiens auparavant, rendez-vous au [21](#). S'ils sont toujours avec vous, rendez-vous au [35](#).*

## 46

Conformément à vos instructions, votre petite troupe se met en branle en direction de l'Ouest. Le froid est tellement vif, que, malgré vos fourrures, vous avez la sensation qu'il vous enfonce ses aiguilles de glace dans les chairs. Marchant à côté des traîneaux, vos hommes s'arcbutent sur le sol pour lutter contre un vent violent qui vient de face et semble prendre un malin plaisir à vous ralentir.

Dans un premier temps, vous pensez néanmoins avoir fait le bon choix. Les blocs de glace anguleux qui vous barrent le passage sont moins nombreux, et il est aisé pour vos chiens et vos traîneaux de les contourner sans effectuer de grands détours. Mais peu à peu, la neige se fait plus molle et se gorge d'eau. La glace est très mince par endroits. Votre avancée, si

elle est rapide, devient de plus en plus dangereuse. Les hommes manquent à tout moment de tomber dans des trous d'eau, les traîneaux ne cessent de s'embourber dans des fondrières.

Finalement, la glace cède sous le poids d'un traîneau, et celui-ci commence à s'enfoncer dans l'eau avec son chargement. Vite, tous les hommes et les chiens de l'équipage sont mobilisés pour hâler le traîneau hors de l'eau, mais une partie de sa cargaison s'est déversée et est perdue. Le moral de votre troupe s'en trouve affecté grandement.

*Diminuez vos Provisions de 3 points.*

Après une nuit où vous campez dans des tentes et des sacs de couchage déjà humides, vous partez le lendemain matin avec quelques hommes en reconnaissance pour étudier le terrain qui vous attend, et constatez qu'il est resté truffé de fondrières. En revanche, les trous d'eau devraient vous permettre de chasser le phoque, et donc de reconstituer vos provisions.

- C'est trop risqué. Il faut mieux faire demi-tour, vous conseille Chipp, votre second, à votre retour, en frottant ses lèvres déjà bleuies par le froid.

*Allez-vous néanmoins garder le même cap (rendez-vous au [38](#)), ou suivre le conseil de votre second et rebroussez chemin (dans ce cas, diminuez vos Provisions encore d'1 point), pour prendre la direction du Sud qui offre le trajet le plus court (rendez-vous au [20](#)), ou celle de l'Est dont le terrain semble moins accidenté (rendez-vous au [24](#)) ?*

## Lettre du capitaine George De Long :

« Ma chère Mary,

Te décrirais-je les sentiments contradictoires qui m'ont assailli quand nous avons enfin posé le pied sur les rivages de la Sibérie Orientale, au niveau du détroit de la Léna ? À la satisfaction d'avoir traversé sains et saufs l'Océan sur notre frêle esquif et à l'espoir d'atteindre un établissement russe sur la côte, se mêle le sentiment d'effroi que nous inspire la terre que nous venons d'aborder. C'est un paysage désolé, guère différent de celui que nous venons de fuir, où tout n'est que neige et glace, où le froid est extrême et le gibier semble absent. En somme, un territoire plus propice à susciter le désespoir que l'espérance. Il nous faudra néanmoins aller de l'avant, malgré un vent brutal, à décorner des bœufs, qui nous transperce les chairs de mille aiguillons de glace. Avec un peu de chances nous rencontrerons sur notre route des trappeurs russes, même si la saison de la chasse doit être achevée depuis peu. Puisse Dieu guider nos pas, dans ce calvaire qui nous attend ! »

*Rendez-vous au [22](#).*

## 48

Cela fait maintenant un mois que vous marchez et vous n'avez pas encore rencontré âme qui vive. Aucune trace de gibier non plus. Vous n'avez rien mangé depuis des jours. Vous êtes à bout de forces. L'espoir vous a quitté. Vous savez que vous ne reverrez jamais votre terre natale.

Vous continuez néanmoins à marcher mécaniquement, droit devant vous, sans but. Vous avez perdu de vue vos compagnons d'infortune. Certains sont tombés dans la neige et ne se sont jamais relevés. Vous ne vous êtes pas arrêté pour les aider. Vous saviez que si vous stoppiez votre marche, vous

ne pourriez pas la reprendre vous aussi.

Le croassement d'un corbeau résonne dans la forêt. Il vous semble que l'oiseau ricane, vous nargue. Peut-être le Malin se plaît-il à contempler votre calvaire ? Vous levez la tête pour tenter d'apercevoir le volatile, et tombez à la renverse dans la neige, les bras en croix, comme le Christ au moment de son supplice.

Vous fermez les yeux, puis devez lutter pour les rouvrir un instant, tant votre fatigue est grande. Au-dessus de vous, des flocons de neige volettent, indifférents à votre souffrance. Vous fermez les yeux à nouveau, pour ne plus les rouvrir cette fois. Vous abandonnez la lutte.

La neige tombe drue, recouvrant votre corps décharné d'un linceul blanc.

*Rendez-vous au [50](#).*

## 49

Vous ordonnez à vos hommes de retirer une chaloupe d'un traîneau et d'y transférer à sa place l'ensemble de vos vivres. Tout de suite, les trois attelages s'en trouvent allégés et ont moins de difficulté à gravir les mornes de glace.

Les jours suivants vous confortent dans l'idée que vous avez pris la bonne décision : même si avancer dans ce no man's land glacé n'a rien toujours d'une partie de plaisir – vos hommes doivent tout de même pousser et tirer les traîneaux, et dégager leurs patins quand ceux-ci se bloquent dans une aspérité – votre progression se fait plus rapide, ce qui vous permet de préserver votre stock de nourriture.

*Diminuez vos Provisions de 2 points.*

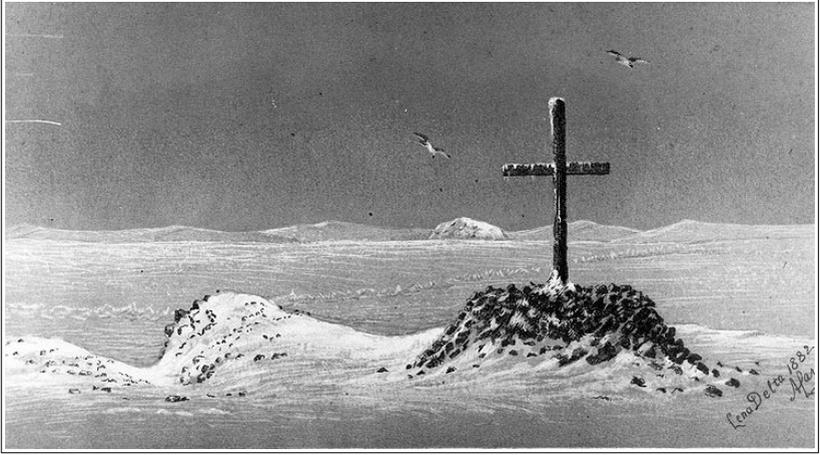
*Rendez-vous au [28](#).*

Extrait d'un article du New York Herald, 8 juillet 1882 :

### **L'expédition De Long portée disparue !**

« Voilà maintenant trois ans, jour pour jour, que l'expédition De Long a quitté le port de San Francisco pour tenter d'atteindre la mer libre du nord et de réaliser le Grand Passage vers l'Europe. Malheureusement depuis cette date fatidique, nous sommes sans nouvelles de l'*Adventurer* et son équipage, et à moins d'un miracle, il est désormais fort peu probable - hélas ! - que nous recevrons des informations heureuses les concernant.

Il faut donc se résoudre à accepter l'évidence : ces hommes ont péril corps et âme quelque part dans ces contrées glacées et inhospitalières. Souvenons-nous du capitaine De Long comme d'un homme courageux qui a donné sa vie pour la science. Paix à son âme, et que Dieu l'accueille dans sa miséricorde. »





## EPILOGUE

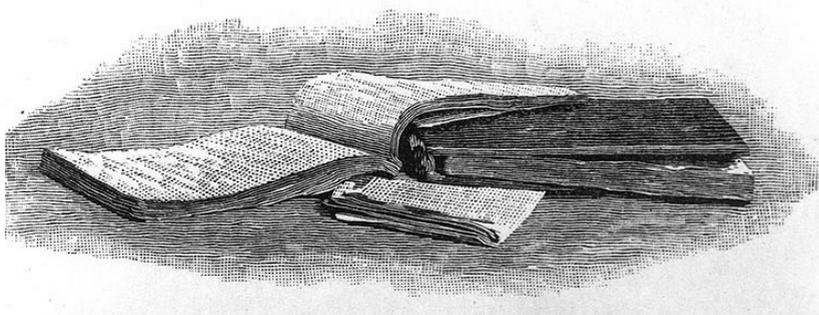
Extrait d'un article du New York Herald, 29 septembre 1881 :

### **L'expédition De Long retrouvée !**

« Voilà une nouvelle dont se réjouiront sans nul doute tous nos lecteurs : le capitaine De Long et une partie de son équipage viennent d'être retrouvés. Après avoir été pris dans les glaces et y avoir passé deux hivernages, ils ont dû se résoudre à abandonner leur navire, l'*Adventurer*, pour tenter de rejoindre notre civilisation. À la suite d'un héroïque périple de cent-quarante jours en traîneaux à chiens, puis en chaloupes et enfin à pied, ils ont réussi à rejoindre les confins de la Sibérie occidentale pour être finalement secourus par des trappeurs russes.

Ce voyage de retour a été, nos lecteurs s'en doutent,

extrêmement éprouvant pour eux, et les survivants ne sont pas à ce jour complètement remis de leurs fatigues. Ainsi, dans le compte-rendu qu'ils nous ont fait de leur odysée, ils semblent avoir occulté certains épisodes, mais nul doute que notre journal aura prochainement le plaisir d'offrir à nos lecteurs un récit complet et circonstancié de cette fabuleuse aventure humaine ! »



### **Journal intime du capitaine De Long , 8 juillet 1883 : :**

« Je me suis levé ce matin pour m'examiner dans la glace, mais je n'ai pas reconnu l'inconnu qui m'a renvoyé mon regard. Voilà un an que j'ai échappé à l'enfer blanc, et ce que j'ai vécu là-bas a bouleversé toutes mes certitudes.

Je ne suis plus l'homme et le chrétien que j'étais, car en ces latitudes, mêmes les âmes gèlent ! Maintenant, Mary n'est plus à mes côtés, et Dieu non plus. Je ne sens plus Leur présence dans ma vie. Et tous les jours, je dois vivre avec ce manque. Aussi, ne retournerais-je pour rien au monde sur ces terres maudites : j'aurais trop peur de contempler à nouveau les abîmes qu'elles recèlent, et dans lesquelles j'ai plongé.

L'esprit humain est pareil à un paysage tourmenté. Il est capable de belles élévations qui nous permettent de toucher du doigt le divin. Mais il recèle aussi des abîmes sans fond qui,

si nous les empruntons, nous conduisent tout droit en enfer.  
Au moins, ce voyage m'aura-t-il rappelé cela.»