Henry Pichat

Un cargo pour Mourmansk

AVH proposée pour le mini-yaz 2025
sur le thème « Vortex »

Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction, intégrale ou partielle réservés pour tous pays.
L'auteur est seul propriétaire des droits et responsable du contenu de ce livre.

Carte (p. 20) : d-maps.com (https://d-maps.com/carte.php?num_car=5973)

Images couverture : IA

Création graphique de la couverture : Dominique Maréchal

“Ces cargos n'étaient que des caisses de fer cliquetantes,
tenant par la rouille, la foi et le blasphème.”
(Le Commodore d’un des Convois de l’Arctique)

“Le whisky est une mauvaise chose,
surtout le mauvais whisky.”
(George Bernard Shaw)

Océan Arctique, 3 mars 1942

Une formidable explosion ébranle *El Trovador*. La bombe est tombée sur le pont arrière du cargo, ouvrant une brèche dans le tableau, par laquelle s'engouffrent des tonnes d'eau. Quelques secondes après, votre navire commence déjà à gîter. Aucun moyen de le sauver. Vous ordonnez l'évacuation sur le champ, et bondissez hors de la timonerie.

L'air glacial vous fouette le visage. Sur le pont couvert de glace, la confusion est totale. Des barils de pétrole, imprudemment stockés à l'extérieur et touchés par des tirs, ont pris feu. Déjà, les flammes lèchent les caisses empilées là sans grand soin.

Des canonniers blessés gisent à vos pieds, la poitrine déchirée par la mitraille. D'autres sont toujours à leur poste et continuent de tirer sur les chasseurs-bombardiers qui vous harcèlent.

Des balles ricochent tout autour de vous, dans un concert de tintements métalliques, tandis qu'un Junkers Ju 88 passe en vrombissant au-dessus de votre tête, manquant de percuter le mât des télécommunications.

Vous attrapez par l'épaule Heikki, le maître d'équipage, qui s'est emparé d'une lance d'incendie pour tenter d'éteindre le feu.

- Laissez tomber ça ! Le bateau est perdu ! Tous aux canots ! Mais ramassez d'abord les blessés ! lui hurlez-vous dans l'oreille pour tenter de couvrir le vacarme assourdissant du combat !

Vous atteignez le bastingage et, avec vos hommes, vous tentez de descendre les canots de sauvetage à la mer, mais cela s'avère impossible : le gel a bloqué les treuils. Il faut d'abord briser à coups de marteau la chape de glace qui les recouvre. De précieuses minutes sont perdues pendant lesquelles les flammes gagnent des caisses de munitions stockées sur le pont.

L'explosion d'une d'entre elles vous projette par-dessus bord. Vous atterrissez huit mètres plus bas la tête la première dans l'eau glacée. Le choc de l'impact vous assomme à moitié. Vous vous débattez et finissez par émerger à la surface, les yeux brûlés par le sel.

Votre regard hagard peine à se fixer sur un détail. Trop d'informations à la fois. Votre cerveau est saturé d'images et de sons.

À cause de l'inclinaison du bateau, les barils de pétrole percés répandent leur contenu dans la mer. Des coulures de feu s'infiltrent entre les plaques de glace flottantes, teintant la scène d'une lueur orangée. La banquise semble en feu.

Vous ne savez plus qui vous êtes, ni où vous vous trouvez, et surtout ce que vous venez faire dans cet enfer.

Une nouvelle explosion, encore plus puissante que la première, secoue *El Trovador*, projetant sur vous une pluie de ferrailles tordues à laquelle vous échappez miraculeusement. Une seconde bombe a dû atteindre le navire et toucher des explosifs entreposés dans la cale.

Coupé en deux, votre bateau s’enfonce rapidement dans les flots. Vous avez beau tenter de vous éloigner, les remous vous aspirent, vous entraînant dans un vortex mortel.

Malgré votre gilet de sauvetage, vous êtes aspiré par le bas, et vous enfoncez inextricablement dans les profondeurs de l’océan. Vous vous débattez vainement, mais continuez à être avalé par les abysses, dans une spirale sans fin. « Tourner en rond pour descendre toujours plus bas, c’est l’histoire de ma vie », pensez-vous, tandis que vous sombrez dans l’inconscience.

* * *

Une éternité plus tard, pourtant, vous ouvrez un œil glauque. Votre joue repose sur une surface plate, que vous identifiez bientôt comme étant un parquet en bois.

Le cadavre d'une bouteille de whisky obstrue partiellement votre champ de vision. Vous tentez de bouger un bras pour attraper l'objet, mais vos doigts tremblants ne vous obéissent qu'à moitié et, contre votre volonté, envoient rouler la bouteille hors de votre portée.

Finalement, après plusieurs tentatives infructueuses, vous parvenez à vous asseoir par terre. Le sol continue à tanguer, comme si vous étiez toujours en mer, et dans vos oreilles résonnent encore les échos de cette bataille cauchemardesque.

Toujours assis sur le sol, vous examinez à nouveau votre environnement. Une minuscule cellule de bois et d'acier

pourvue d'une couchette et d'un hublot. Le ronronnement continu des machines. Le sol qui ne cesse de tanguer. Pas de doute, vous êtes de retour sur *El Trovador*, quelque part au large.

Une porte s'ouvre et la voix de Mikkel se fait entendre dans votre dos :

- Capitaine, ça va être votre quart…

Entraînée par le roulis, la bouteille vide valse à travers votre cabine. Elle interrompt sa course dans les pieds de votre second. Les yeux de Mikkel se posent dessus, puis croisent votre regard vitreux, mais il ne fait pas de commentaire. Son silence est déjà assez éloquent.

- Je vous attends sur la passerelle, finit-il par laisser tomber, avant de disparaître par l'embrasure.
- J'arrive ! répondez-vous d'une voix pâteuse.

Vous vous hissez péniblement sur vos jambes, et agrippant de part et d'autre les parois, vous vous dirigez en titubant vers le poste de commandement. Cette traversée va être longue, très longue…

À TOI DE JOUER, LECTEUR !

Bienvenue dans cette *aventure dont vous êtes le héros*.

Cette histoire se déroule pendant l'hiver 1942 à l'occasion d'un épisode méconnu de la Seconde Guerre Mondiale : les Convois de l'Arctique. Il s'agit de convois maritimes affrétés par le Royaume-Uni et les États-Unis afin d'acheminer une aide militaire à l'Union soviétique. Ce soutien logistique était vital pour permettre à la Russie de résister à l'offensive allemande vers l'Est.

Partant d'Écosse et d'Islande, les convois traversaient une bonne partie de l'Océan Arctique en transportant avions, camions et chars solidement arrimés sur les ponts, armes, munitions et explosifs stockés dans les cales, jusqu'aux ports arctiques russes de Mourmansk, Arkhangelsk et Severodvinsk.

Ces traversées étaient particulièrement dangereuses du fait de la présence des Allemands qui disposaient de plusieurs aérodromes et bases navales en Norvège. Par ailleurs, les convois affrontaient les pires conditions de navigation possibles, en particulier l'hiver : obscurité de la nuit polaire, tempêtes puissantes, glaces flottantes, forts courants, brouillard, températures glaciales…

La protection de ces convois était assurée par une escorte rapprochée, composée principalement de destroyers et de corvettes, doublée d'une force de soutien, plus puissante,

croisant dans les environs. Le manque de bâtiments de guerre a aussi poussé les Alliés à « bricoler » des solutions de remplacement. Des cargos marchands ont ainsi été aménagés et transformés en navires escorteurs, pour en faire des *flak ships* (dotés d'une forte DCA) et des *CAM ships* (équipés de catapultes et d'avions de chasse), tandis que des chalutiers ont été convertis en dragueurs de mines et en *rescue ships* (navires de sauvetage faisant aussi office de navires-hôpitaux).

Les cargos composant le convoi n'étaient souvent pas de première jeunesse : le manque de tonnages obligeait l'amirauté à réquisitionner tout navire encore capable de flotter. Par ailleurs, il y avait de bonnes chances que certains d'entre eux soient coulés avant la fin du voyage, ce qui n'incitait pas à risquer des bâtiments flambants neufs. Et tant pis pour les équipages marchands qui les manœuvraient : ces civils touchaient de grosses primes (à la hauteur des risques encourus), qui étaient bien supérieures à la paie des militaires chargés de les protéger.

***

Dans cette histoire, vous incarnez Jack "Rusty" O'Malley, un capitaine irlando-américain de la marine marchande, aguerri, mais porté sur la bouteille. Vous êtes en charge du commandement du *El Trovador*, un vieux cargo tout rouillé, battant pavillon panaméen, et alimenté par une chaudière au charbon vétuste.

Votre équipage est particulièrement hétérogène. Il se compose d'une quarantaine de marins indisciplinés, de

toutes les nationalités. C’est une véritable tour de Babel, et, en plus de l’anglais, on y parle l’espagnol, le polonais, le turc, le danois… Le seul critère en commun à tous ces hommes, c’est qu’ils ont tous été assez fous, ou désespérés, pour s’embarquer dans cette entreprise dangereuse qu’est un Convoi de l’Arctique, qui plus est sur un rafiot d’un autre âge, et sous le commandement d’un alcoolique notoire !

Comme sur tous les cargos du convoi, des mitrailleuses et des canons antiaériens ont été installés sur le pont de votre bateau, afin de vous fournir une puissance de feu, davantage dissuasive que réellement dangereuse pour vos attaquants.

Sur la plupart de ces bateaux, des *naval armed guards* sont embarqués pour manœuvrer ces armes. Mais pas sur le vôtre : en raison d’une pénurie de personnel militaire, ce sont vos propres marins qui vont devoir manier cet armement. Une formation sommaire leur a été dispensée par un armurier de la Navy. Espérons qu’elle sera suffisante…

Le navire que vous commandez prend part au 17e Convoi de l'Arctique : le PQ 17. Une douzaine de jours de navigation sont nécessaires à votre convoi, qui doit régler sa marche sur les bateaux les plus lents, pour atteindre son objectif, situé à 1700 miles nautiques : le port de Mourmansk, seul port russe de l’Océan Arctique qui ne soit pas pris par les glaces pendant l’hiver.

Y parviendrez-vous ?

RÈGLES DU JEU :

Vous aurez besoin de deux dés à six faces (abrégés « 2D6 »).

***

Votre score de FLOTTABILITÉ mesure la capacité de votre bateau à continuer à naviguer. Ce score démarre à 10 et diminuera si vous subissez des avaries. S'il atteint 0, votre navire sera condamné à couler. Vous devrez alors l'abandonner et vous rendre directement au paragraphe 14.

Votre score d'AUTORITÉ indique l'estime que vous porte votre équipage, et l'ascendant que vous avez sur lui. Ce score commence à 5, et évoluera selon la popularité de vos décisions. S'il descend à 0, une mutinerie vous destituera de votre commandement, et votre aventure prendra fin.

Votre score de BARAKA marque votre capacité à déjouer un coup du sort. Chaque fois qu'un tirage aux dés vous semblera défavorable, vous pourrez dépenser un ou plusieurs points de Baraka pour améliorer d'autant le résultat de votre lancer de dés. Vous débutez l'aventure avec 5 points de Baraka. Si votre score atteint 0, vous n'aurez plus la possibilité de recourir à votre bonne étoile.

***

Les CODES vous permettent d'enregistrer votre progression dans l'histoire. Quand le livre vous le stipulera, entourez ou rayez les codes indiqués.

VOTRE « JOURNAL DE BORD »

Score de FLOTTABILITÉ : 10
Score d'AUTORITÉ : 5
Score de BARAKA : 5
CODES : ALGONQUIN DUBLINER ELEVENSES GODFATHER HIGHBALL ROB ROY SAREZAC WAPPLESKY

3e jour du Convoi PQ17

- Un café, Capitaine ?

Heikki, le maître d'équipage, vous glisse une tasse odorante entre les mains. Vous l'acceptez en grommelant un vague remerciement, et avalez d'un seul coup le breuvage brûlant. Sa chaleur s'écoule par votre gorge pour réchauffer et réveiller votre carcasse engourdie. Mais vos mains continuent de trembler.

Vous sortez discrètement de la poche intérieure de votre duffle-coat la flasque de whisky qui ne vous quitte jamais, et vous en avalez quelques rasades à la dérobée. Maintenant, vous avez les idées plus claires. Vous prenez la barre des mains de Niels, le timonier, qui part se coucher, et scrutez l'obscurité de la nuit à travers la vitre avant.

Une lueur blême commence à pointer à l'horizon. Le jour ne va pas tarder à se lever. En attendant, vous entendez le rugissement du vent polaire, les énormes lames qui s'écrasent sur le pont, le vieux navire qui grince de toutes parts. Il est aussi fatigué que vous. Et si c'était son dernier voyage ? Et peut-être aussi le vôtre ? Vous n'allez pas tarder à être fixé, car, sous la lumière du soleil arctique, votre convoi est facilement repérable.

L'aube a chassé la nuit, irradiant la surface de l'océan de rayons blafards. Un ciel sans nuage ni brume, donc d'autant plus dangereux. Par la vitre, vous distinguez, tout autour de vous, le convoi dont vous faites partie. Cinq lignes

parallèles de cargos qui avancent à la vitesse de neuf nœuds. Plus loin, vous repérez les silhouettes des navires de l'escorte - deux destroyers, quatre corvettes, un *Flak ship*, un *CAM ship*, un dragueur de mines, un *Rescue ship* ainsi qu'un pétrolier pour les ravitailler - qui patrouillent dans les eaux alentour pour protéger le convoi des attaques de l'ennemi. Celui-ci peut frapper à tout moment, par les airs, sur la mer ou sous les flots.

Agrippé à la barre, le corps tendu, vous ruminez de sombres pensées. Mais pourquoi avez-vous signé pour cette traversée ? Pour l'argent évidemment, un gros paquet d'argent. Non, pas pour l'argent : plutôt parce que c'était votre dernière chance. Vous étiez fini, au bout du rouleau.

Pourtant, lorsque vous étiez un jeune capitaine, votre carrière s'annonçait prometteuse. Mais votre goût immodéré pour le whisky vous a joué des tours. Combien de fois, alors que votre navire devait prendre le large, votre équipage du moment a dû partir à votre recherche et faire le tour des tavernes, pour vous retrouver ivre mort dans un bouge sordide ? Malgré la tolérance des marins envers ceux d'entre eux qui ont une bonne descente, cette réputation de soiffard a fini par vous nuire au sein de la marine marchande.

Plus personne ne voulait vous confier un navire. Alors, quand un armateur américain a été assez fou pour vous proposer le commandement de *El Trovador*, un bateau battant pavillon panaméen, vous avez immédiatement accepté, malgré un équipage bigarré, recruté à la va-vite dans les ports du monde entier. Avec l'envie de prouver que vous valez encore quelque chose. Évidemment, vous ne saviez

pas alors que vous alliez devoir vous joindre à l'un des convois de l'Arctique. Sinon, vous auriez peut-être réfléchi à deux fois avant de signer votre engagement.

Il est trop tard maintenant, et vous voilà à la tête du pire équipage de toute la flotte marchande, un ramassis de bras cassés et de tire-au-flanc, à manœuvrer cette épave rouillée, équipée d'une machinerie obsolète, qui se prétend encore un navire. Une boutade circulant parmi les marins vous revient à l'esprit : « il doit exister un coin spécial de l'enfer réservé aux armateurs qui envoient des hommes à bord de tels cercueils flottants. ».

Votre esprit, embrumé d'alcool, vagabonde. Des images de ces derniers jours s'invitent dans votre tête. Votre convocation à Londres au Bureau des Convois, où vous avez reçu votre ordre de mission. Votre trajet vers l'Islande et votre mouillage dans le fjord d'Hvalfjörðu, sous la protection d'un filet anti-sous-marin. Vos virées dans les bars de Reykjavik, où vous noyiez votre ennui dans l'alcool, en attendant que le reste du convoi soit rassemblé. Le départ du convoi au grand complet, il y a trois jours de cela. Votre passage au large des Îles Féroé.

Dans un premier temps, vous avez bénéficié de la couverture aérienne des hydravions de la Coastal Command, spécialisés dans la lutte ASM. Leur rayon d'action limité ne leur permet désormais plus de vous protéger, maintenant que vous pénétrez dans la mer de Norvège. Heureusement qu'il vous reste la protection de votre escorte navale…

Un appel de Józef, l'opérateur radio, vous ramène brusquement à la réalité :

- Capitaine, le Commodore vient d'envoyer un message codé à tout le convoi !

Vous vous penchez par-dessus son épaule pour déchiffrer la transcription de la missive reçue : « L'escorte nous est retirée. Le convoi doit se disperser. Chaque bateau devra faire route séparément vers Mourmansk. »

Enhardi par l'alcool, vous contactez directement par radio le chef du convoi :

- Qu'est-ce qui vous prend ? hurle celui-ci. Les ordres étaient pourtant clairs : pas de contact radio ! Vous voulez nous faire repérer ?
- Pourquoi l'escorte nous lâche-t-elle ? bafouillez-vous, confus.
- Le cuirassé Tirpitz, accompagné de trois croiseurs, a quitté la base de Trondheim pour nous attaquer. Notre escorte n'est pas de taille à les affronter. Maintenant, cessez toute communication ! Et bonne chance !

Vos pieds se dérobent sous vous, et vous devez vous appuyer contre la paroi pour ne pas tomber.

- Capitaine, ça va aller ? s'enquiert Józef, inquiet.

Vous secouez la tête, tant la situation est cauchemardesque : vous voilà désormais sans protection, à la merci des attaques des U-boote et de l'aviation allemande ! Mais que pouvez-vous faire d'autre ? Vous avez signé pour cette traversée, et touché d'avance une prime de risque. Par ailleurs, faire demi-tour, ce serait renoncer définitivement à

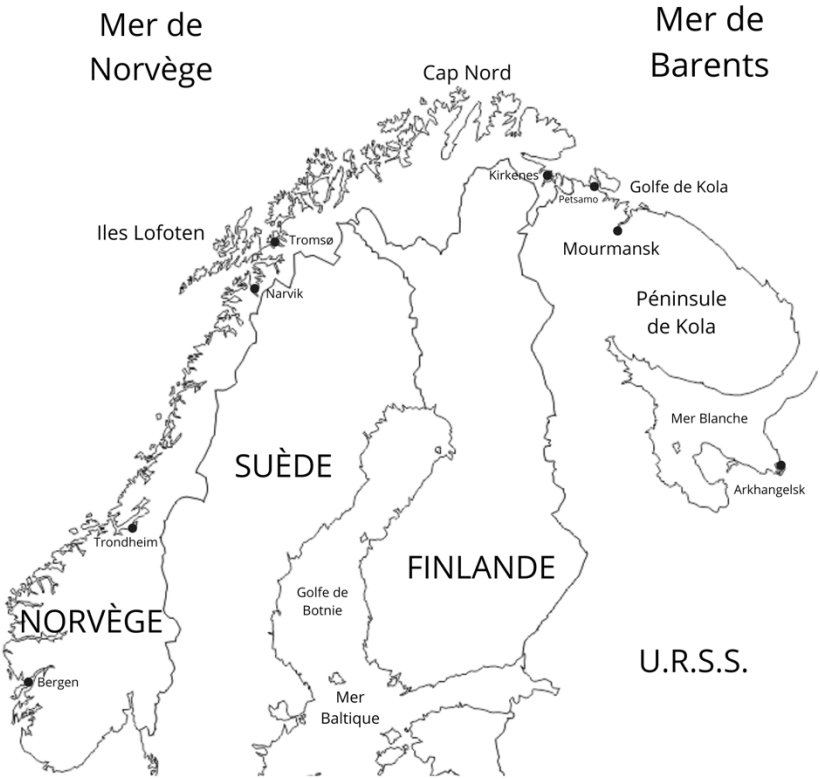
tout commandement.

Avec ou sans escorte, vous irez à Mourmansk. À moins que vous soyez coulé en chemin. C’est d’ailleurs le plus probable.

Cette traversée pourrait bien être votre dernière.

Rendez-vous au 1.

Océan Arctique



1

4e jour

Voici maintenant vingt-quatre heures que le convoi s'est séparé.

Sur le pont verglacé, quelques-uns de vos hommes, couverts de plusieurs épaisseurs de vêtements chauds pour résister aux températures glaciales, s'affairent à couvrir de bâches les canons et mitrailleuses, qui risquent d'être rapidement pris dans la glace. La mer se fait de plus en plus houleuse, projetant d'énormes masses liquides contre les flancs de votre navire, et vous vous devez vous agripper à la rambarde pour ne pas être emporté à chaque fois qu'une nouvelle vague passe au-dessus de la carène.

La vitre de l'abri de navigation étant couverte de givre, vous avez confié la barre à Niels, le timonier, et avez rejoint les guetteurs positionnés sur la passerelle supérieure. Trempé par les embruns, fouetté par le vent glacé, vous sentez votre visage violacé par le froid, votre barbe pleine de glaçons. Heureusement que vous avez toujours votre flasque de whisky à portée de main pour vous réchauffer.

Le vent ne cesse de forcir. Peut-être serait-il opportun de changer de cap, afin d'éviter le gros de la tempête qui se prépare ? Le moral de vos hommes vous préoccupe également : l'annonce de la dispersion du convoi a fait monter la grogne dans leurs rangs.

Couvrant le mugissement du vent polaire, un bruit de

moteur vous fait lever la tête. Un Focke Wulf 200 tourne autour de votre position. Vous êtes repérés ! Heureusement il ne s'agit que d'un avion de reconnaissance.

Certains de vos hommes se précipitent vers les canons et les mitrailleuses pour l'abattre, mais le patrouilleur maritime se maintient prudemment hors de portée de vos armes.

Vous courez rejoindre le poste radio.

- L'Épervier est en train d'émettre ! Il transmet nos positions ! s'exclame Józef, l'opérateur radio.

Mikkel, votre second, vous rejoint dans la timonerie :

- Si nous maintenons ce cap, nous plongerons dans la tempête, où ni avion ni U-boot ne seront en état de nous attaquer !

Vous hésitez :

- C'est risqué. Je ne sais pas si le bateau tiendra le choc. Peut-être pourrions-nous nous rapprocher de la Norvège. Les Allemands ne nous chercheront pas aussi près de leurs côtes…

Si vous conservez votre cap et plongez dans la tempête, rendez-vous au 29.
Si vous bifurquez vers le sud et vous rapprochez de la côte norvégienne, rendez-vous au 12.

2

Vous gourmandez Caleb, en élevant la voix, pour couvrir le tumulte des machines :

- C’est intolérable ! Inacceptable ! Vous m’entendez ? Pensez un instant aux conséquences : ce n’est pas seulement avec votre vie que vous jouez, mais avec celle de vos collègues, de vos camarades, de tout l’équipage ! Je ferai mon rapport à la Compagnie, et vous savez ce qui vous attend : licenciement et suppression de toutes vos primes. En attendant, allez réfléchir à la gravité de vos actes dans votre cabine !

Vous ressentez un peu d’hypocrisie à parler ainsi, alors que votre alcoolisme est un secret de polichinelle, mais vous savez que ce sont les mots qu’attend votre équipage.

Satisfait, Marek vous approuve d’un hochement de tête, et adresse encore à son subordonné quelques jurons de son cru en polonais.

(AUTORITÉ +1)

L’incident étant clos, vous remontez à la timonerie. Quand votre quart se termine, vous vous enfermez dans votre cabine en compagnie d’une bonne bouteille de whisky.

***

Au petit matin, Heikki, le maître d’équipage, vient vous tirer de votre couchette pour vous annoncer une tragédie :

Caleb a été retrouvé mort sur le pont, sous plusieurs centimètres de neige. Pour s'enivrer plus discrètement, le mécano est allé boire tout son soûl dehors. L'ivresse aidant, il s'est endormi sur le pont, en pleine tempête de neige. Le froid a fait le reste.

Vous confiez son corps à la mer lors d'une rapide cérémonie funéraire.

Rendez-vous au 6.

3

12e jour

D'énormes poches sous les yeux, un teint cadavérique, une barbe qui vous mange les joues : vous peinez à reconnaître l'inconnu qui vous dévisage d'un air ahuri dans le miroir. Malgré votre immense fatigue, vous n'avez pas réussi à trouver le sommeil durant la dernière nuit. Trop d'angoisse. Trop de tension. Pour tenir le coup, vous finissez la dernière bouteille de whisky qu'il vous reste, et vous commencez votre quart.

Le ciel est nuageux aujourd'hui. Malgré cela, à peine avez-vous pris votre quart que vos guetteurs repèrent un avion. Vous sortez l'observer. L'avion ne dévie pas de sa route. Probablement qu'il ne vous a pas repéré, car les nuages gris et bas forment un plafond qui vous dissimule à sa vue.

Que faire ? S'il vous a repéré, le laisser partir, c'est prendre

le risque qu'il signale votre position. En revanche, s'il ne vous a pas vu, ce serait imprudent de lui révéler votre présence…

Allez-vous demander à vos artilleurs de l'abattre (rendez-vous au 28) ou préférez-vous ne pas vous signaler à lui, en espérant qu'il ne vous ait pas remarqué (rendez-vous au 10) ?

4

- La barre toute à tribord ! criez-vous au timonier, qui s'exécute immédiatement.

Votre vieux cargo effectue péniblement un demi-tour, avec une infinie lenteur, tandis que la corvette allemande se rapproche à grande vitesse, et tire ses premières salves de ses pièces avant. Vous n'avez pas le temps d'atteindre la couverture de la brume que le bâtiment de guerre est déjà sur vous, et vous soumet à un feu roulant, mobilisant désormais toute son artillerie.

Il serait inutile pour vous de répliquer tant le rapport entre vos puissances de feu respectives est déséquilibré. La fuite reste la seule issue. En attendant, votre navire se trouve pris dans la tourmente d'un orage d'acier.

Lancez 2D6 pour déterminer le résultat de ce tir d'artillerie :
(Si vous disposez du Code GODFATHER, vous ne pouvez plus avancer à pleine vapeur : diminuez de 1

le résultat de ce lancer de dés.)

2 : un obus traverse la timonerie de part en part, vous expédiant de vie à trépas en une seconde. FIN DE L'AVENTURE.
3 : plusieurs obus frappent votre coque au ras de la ligne de flottaison, ouvrant d'importantes voies d'eau dans la cale. (FLOTTABILITÉ -5)
4-5 : une pluie d'obus s'abat sur le pont, provoquant de multiples incendies et le transformant en fournaise. (FLOTTABILITÉ -3)
6-8 : un obus retombe sur le pont, n'y occasionnant que des dégâts mineurs. (FLOTTABILITÉ -2)
9-12 : vous passez miraculeusement à travers ce déluge de feu. Il faut croire que vous avez une bonne étoile !

Si votre score de FLOTTABILITÉ atteint 0, rendez-vous au 14. Sinon, poursuivez la lecture :

Par chance, le brouillard s'épaissit et finit par empêcher totalement les artilleurs allemands de vous ajuster, mais la corvette allemande retourne croiser à l'embouchure du Kola.

Vous n'avez plus le choix : vous devez forcer le passage pour espérer remonter le fleuve et atteindre Mourmansk.

Rendez-vous au 15.

5

Vous jouez le tout pour le tout et tentez de forcer le passage vers le fleuve :

- Avant toute ! hurlez-vous dans le transmetteur d'ordres, à l'intention de la salle des machines.

Vous essayez de vous rapprocher de l'embouchure, mais la corvette allemande vous a déjà rattrapé. Pourtant, avant qu'elle ait eu le temps de faire tomber sur vous un déluge de feu, son pont est soudainement secoué d'une série d'explosions.

Vous levez la tête pour voir passer au-dessus de vous une demi-douzaine d'Iliouchine Il-2 qui viennent de canonner copieusement l'allemand. Cela doit être le pilote russe dont vous avez croisé la route plus tôt dans la journée qui a prévenu son escadrille de votre arrivée. Celle-ci s'est portée opportunément à votre rescousse !

Sous le coup des assauts des Soviétiques, l'Allemand bat en retraite, vous laissant le champ libre pour rejoindre le fleuve qui vous conduira à Mourmansk.

Rendez-vous au 16.

6

10e jour

La neige a cessé de tomber. Profitant que le ciel s'est

éclairci, vous relevez votre position. Vous vous trouvez à présent à exactement 25 degrés de longitude Est. Vous préféreriez naviguer davantage au nord, non loin de l'Île de l'Espérance, mais en cette période de l'année, celle-ci est prise dans les glaces de la banquise. Il vous faut donc aller plus au sud, et passer à proximité du Cap Nord, qui constitue le point le plus septentrional de la Norvège.

Un bourdonnement entêtant vous fait tourner la tête. Dans le ciel dégagé, un moustique d'acier se rapproche à grande vitesse de votre navire. Vous braquez vos jumelles dans sa direction et identifiez l'intrus : c'est un hydravion bipoutre, un BV 138 plus précisément. L'appareil de reconnaissance allemand effectue quelques passages au-dessus de vous, pour confirmer votre identification, sans néanmoins laisser le loisir à vos canonniers de l'abattre.

Quand il repart finalement vers le sud, vous voyez arriver dans le sens opposé la relève qu'il a guidée sur vous : trois Heinkel 115 évoluant en V. Chacun de ces hydravions est porteur d'une torpille qui vous est destinée. Il faut agir vite, car les bimoteurs seront bientôt sur vous. Vous enclenchez la sirène pour sonner le branle-bas de combat. Vos canonniers se précipitent sur le pont et chargent à la hâte leurs pièces d'artillerie.

Les avions torpilleurs rompent leur formation. Sur votre radio, vous les entendez s'échanger des consignes, et se concerter. Puis, tout à tour, ils plongent vers la mer et se redressent au dernier moment, frôlant les vagues dans une manœuvre périlleuse. Enfin, quand ils se sont suffisamment rapprochés de vous, ils larguent, l'un après l'autre, leur

torpille.

À cette distance, vous pouvez distinguer les gerbes d'eau soulevées quand une torpille touche la surface de la mer, puis son sinistre sillage trahissant sa course vengeresse. Voyant cela, vos hommes mitraillent la surface de l'eau pour tenter d'atteindre le projectile avant l'impact.

Les trois Heinkel 115 disposent chacun d'une torpille : lancez 2D6 à trois reprises (sauf indications contraires), en appliquant les modificateurs suivants, dont les effets sont cumulables :

- *Code DUBLINER : ajoutez 1 au résultat de chaque lancer de dés.*
- *Code ALGONQUIN : soustrayez 1 au résultat de chaque lancer de dés.*

2 : malgré votre défense aérienne, un pilote parvient à toucher votre navire. Sa torpille crée une brèche irréparable dans la coque. Vous devez abandonner le navire : rendez-vous au 14.
3 : une torpille rebondit sur votre flanc avant d'exploser, ouvrant plusieurs brèches dans la coque. (FLOTTABILITÉ -4)
4-6 : une torpille défectueuse explose prématurément, et son onde de choc déforme votre coque. (FLOTTABILITÉ -2)
7 : votre DCA dissuade vos assaillants de trop s'approcher. Perturbé par les obus qui explosent à proximité de son cockpit, l'un d'entre eux renonce au dernier moment à larguer sa torpille. Quand il repart à l'attaque, il préfère rester à bonne distance pour éviter de trop s'exposer à votre

feu. Relancez les dés un tour de plus, en rajoutant 1 au résultat des dés.
8-12 : gêné par les tirs de vos canonniers, le pilote d'un hydravion largue trop précipitamment sa torpille. Celle-ci explose à bonne distance de votre navire.

> *Si votre score de FLOTTABILITÉ atteint 0, rendez-vous au 14. Sinon, poursuivez la lecture :*

Quand les trois bimoteurs ont largué leurs torpilles, d'autres prennent le relai. Toute la journée, les vagues aériennes se succèdent, ne vous laissant aucun répit. Vos hommes sont héroïques. Transcendés par le danger, ils ne lâchent plus le doigt de la gâchette, harcelant de leurs tirs leurs assaillants. Quand la nuit tombe enfin, et que les derniers attaquants font demi-tour, votre équipage montre des signes d'épuisement, et un nombre incalculable de douilles de balles et d'obus jonchent le pont d'*El Trovador.*

L'un des Heinkel 115 a dû être atteint par vos balles, car il ne parvient pas à rejoindre son escadrille. Il tente alors de se poser sur la mer, mais l'océan houleux part à l'assaut de l'appareil et le brise en deux. Le pilote allemand parvient néanmoins à s'en extraire et à se jeter à la mer. Sans que vous l'ayez voulu, la trajectoire de votre navire vous amène droit sur le pilote. Celui-ci, équipé d'une brassière de sauvetage, est balloté par les vagues.

- Helfen ! Helfen ! crie l'homme quand vous passez à sa portée.

Votre équipage vous interroge du regard sur ce qu'il

convient de faire.

> *Si vous leur ordonnez de lancer un cordage à l'homme à la mer, rendez-vous au 26.*
> *Si vous ignorez son appel à l'aide, rendez-vous au 41.*

7

6e jour

Le temps s'est dégradé à nouveau. La neige épaisse, qui tombe depuis des heures, recouvre le pont et la timonerie d'*El Trovador* d'un manteau immaculé, dissimulant temporairement la rouille qui gangrène le vieux cargo. Les embruns qui retombent sur les agrès et le bastingage se transforment immédiatement en glace. Malgré le froid qui règne dehors, vous devez envoyer une équipe sur le pont pour déblayer les équipements et les armements, et les libérer du gel, afin qu'ils restent fonctionnels.

Pendant ce temps-là, dans la timonerie, dont les parois ruissèlent d'humidité, vous vous penchez avec vos officiers sur les cartes marines.

D'après vos informations, vous n'allez pas tarder à atteindre un champ de mines, disposé récemment par les Allemands pour vous barrer le passage, et qui s'étend au nord jusqu'à la banquise. La seule zone qui n'est pas minée se trouve à l'extrême sud, au niveau des Îles Lofoten, et donc à proximité des bases navales de Narvik et de Tromsø, tenues par les Allemands.

Allez-vous continuer plein est, quitte à devoir traverser le champ de mines (rendez-vous au 18), ou contourner celui-ci en bifurquant vers le sud en direction des Îles Lofoten (rendez-vous au 13) ?

8

Sans tenir compte de l'avis de Marek, vous sermonnez Caleb, mais en conservant un ton conciliant :

- Caleb, voyons, mon garçon ! Ce n'est pas raisonnable ! Pensez aux conséquences : ce n'est pas seulement avec votre vie que vous jouez, mais avec celle de vos collègues, de vos camarades, de tout l'équipage ! Pour cette fois, je passe l'éponge, mais ne recommencez pas, hein ! Je compte sur vous ! Nous comptons tous sur vous, n'est-ce pas Marek ?

D'abord, Marek ne répond rien tellement il est furieux. Vous sentez qu'il est à deux doigts de vous traiter vous-même de poivrot. Non sans mal, il parvient néanmoins à se contenir, et lâche un « Oui, bien sûr » d'une voix molle.

Feignant d'ignorer sa colère, vous remontez à la timonerie. Quand votre quart se termine, vous vous enfermez dans votre cabine en compagnie d'une bonne bouteille de whisky.

Peu de temps après, on frappe à la porte. Vous cachez votre bouteille et ouvrez. C'est Caleb, qui a lui aussi fini son quart. Pour vous remercier de votre clémence, il est venu

avec un cadeau : une bouteille de tord-boyau à base de pommes de terre qu'il distille en cachette dans la soute. Un cadeau, cela ne refuse pas. Vous débouchez sa bouteille et invitez Caleb à la partager, puis sortez ensemble prendre l'air sur le pont, malgré la tempête de neige.

***

Il fait froid, très froid, tellement froid. Un froid mortel.

- Capitaine, Capitaine ! réveillez-vous !

Des mains vous secouent vigoureusement. Vous émergez d'une longue léthargie glacée. Vous ouvrez les yeux et constatez que vous êtes sur le pont, allongé dans la neige. Heikki, le maître d'équipage, vous examine d'un air inquiet. Vous réalisez alors à quel point vous êtes frigorifié et engourdi. Sous le coup de l'ivresse, vous vous êtes endormi et avez passé la nuit dehors, dans le froid. C'est un miracle que vous ayez survécu.

Vous tournez la tête sur le côté, et remarquez à quelques mètres de vous un autre attroupement : quelques membres de l'équipage sont penchés sur une silhouette humaine recouverte de neige : Caleb, votre compagnon de boisson.

- Plus rien à faire pour lui, déclare l'un d'eux, en secouant la tête tristement.

Vous confiez le corps de Caleb à la mer lors d'une rapide cérémonie funéraire, durant laquelle le regard de Marek en dit long sur le peu d'estime qu'il vous porte désormais.

(AUTORITÉ -2)

Rendez-vous au 6.

9

Vous engagez *El Trovador* à la vitesse maximale dans le passage exempt de mines, en profitant d'un léger brouillard pour couvrir votre progression. Dans un premier temps, votre tactique semble fonctionner, et vous parcourez la plus grande partie du chemin sans encombre.

Mais lorsque vous passez au large de l'île de Grøtøya, d'énormes coups de tonnerre retentissent. Braquant vos jumelles sur l'île, vous remarquez, à chaque nouvelle détonation, des éclairs surgissent d'une casemate : ce sont les lueurs de départ de tirs ! La batterie côtière vous a repéré et vous prend sous le feu de ses canons de 150.

Lancez 2D6 à trois reprises pour déterminer l'effet de ce tir d'artillerie :

Règles spéciales :
- Si vous avez le Code ELEVENSES, votre présence a été signalée et les artilleurs allemands vous attendent de pied ferme : soustrayez 1 au résultat de chaque lancer de dés.
- Vous pouvez, si vous le souhaitez, demander à la salle des machines de pousser votre vieille chaudière au-delà du raisonnable pour augmenter votre vitesse. Dans ce cas, ajoutez 1 au résultat de chaque lancer de dés, mais notez le Code GODFATHER.

2 : un obus atteint la timonerie, vous tuant sur le coup. FIN DE L'AVENTURE.
3-4 : un obus frappe le flanc de votre navire, occasionnant d'importants dégâts dans la coque. (FLOTTABILITÉ -4)
5-6 : un obus tombe sur le pont, déclenchant un début d'incendie, heureusement vite maîtrisé. (FLOTTABILITÉ -2)
7 : d'immenses gerbes d'eau jaillissent tout autour d'El Trovador : les artilleurs allemands sont en train de vous ajuster. Si vous devez encore relancer les dés, soustrayez 1 au prochain résultat obtenu.
8 : les zigzags de votre trajectoire ont désorienté les artilleurs adverses, et ceux-ci peinent à vous ajuster. Si vous devez encore relancer les dés, ajoutez 1 au prochain résultat obtenu.
8-12 : les tirs de la batterie restent imprécis et les obus retombent loin de votre navire.

> *Si votre score de FLOTTABILITÉ atteint 0, rendez-vous au 14. Sinon, poursuivez la lecture :*

Profitant de la tombée de la nuit, vous parvenez à vous mettre hors de portée des canons de la batterie, et à vous fondre dans l'obscurité pour éviter toute poursuite.

> *Si vous avez noté le Code GODFATHER, les mécaniciens vous informent que la chaudière a été endommagée par la surchauffe.*
> *(FLOTTABILITÉ -1).*

> *Rendez-vous au 44.*

10

L’avion disparaît à l’horizon. Vous ordonnez à Niels, le timonier, de mettre le cap sur le sud-ouest, pour rejoindre le golfe de Kola et sa péninsule.

Quelques heures plus tard, des oiseaux vous survolent, annonçant la proximité de la côte. Celle-ci vous apparaît enfin à travers le rideau déchiré de la brume. Après vous êtes encore rapproché, vous distinguez mieux le rivage. De hautes collines rocailleuses, couvertes d'un manteau de neige, surplombent des rives boueuses à la végétation chiche.

En compagnie de Mikkel, votre second, vous sortez sur le pont pour mieux contempler ce spectacle de bout du monde. Face à l'isolement infini du lieu, vous ne pouvez vous défendre d'un sentiment de solitude et de tristesse. Passée la pointe Letinski, l'embouchure du fleuve Kola, menant à Mourmansk, apparaît. Pour se distraire, votre second braque ses jumelles au petit bonheur la chance sur le paysage environnant.

- Quel riant paysage, soupirez-vous. En tout cas, nous voilà tirés d'affaire.
- J’ai bien peur que non ! s'exclame Mikkel !

Et il vous indique de la main un objet gris qui vient d'émerger de la brume à bâbord et qui grossit à vue d'œil. C'est une corvette allemande, lancée à pleine puissance à votre poursuite. Elle devait être à l'affût dans un fjord,

dissimulée par le brouillard.

Vous rejoignez en courant la timonerie. Il faut fuir, car affronter ce bâtiment de guerre serait suicidaire.

> *Allez-vous dissimuler dans la brume, quitte à vous éloigner de la côte (rendez-vous au 4) ou foncer vers l'embouchure du fleuve, malgré la vitesse supérieure de votre ennemi (rendez-vous au 15) ?*

11

Vous vous enfoncez au cœur de la tempête. Des montagnes liquides s'élèvent de part et d'autre de votre navire, le dominant totalement, avant de s'abattre sur lui avec une violence inouïe. Tout marin aguerri que vous êtes, vous devez vous accrocher pour ne pas tomber les quatre fers en l'air. L'océan en furie semble vouloir engloutir *El Trovador*. Dans la timonerie, vos hommes n'en mènent pas large. Vous entendez certains d'entre eux, que vous pensiez sans foi ni loi, se signer et murmurer une prière d'un ton suppliant.

Dans cet enfer liquide, votre guetteur positionné à la proue tient pourtant son poste. Derrière votre vitre embuée, vous voyez parfois sa silhouette disparaître quand une vague passe au-dessus de lui, mais l'instant d'après, il réapparaît, ruisselant d'eau, mais toujours debout.

Comme c'était à prévoir, votre vieux navire supporte mal les assauts des éléments déchaînés, et sa coque vibre

dangereusement. À entendre la violence des chocs lorsque d'énormes masses d'eau s'écrasent contre son flanc et les grincements s'élevant de sa cale donnent l'impression qu'il n'y a pas un élément de sa structure qui ne soit sur le point de rompre.

(FLOTTABILITÉ -2)

Pour tenter de réduire la violence des chocs, vous présentez votre étrave face aux vagues, de façon à les couper, quitte à perdre temporairement votre cap.

Le temps forcit encore. D'énormes paquets d'eau balayent le pont de votre navire, jetant à la mer les caisses qui, par négligence, n'ont pas été solidement accrochées. De violentes bourrasques arrachent les bâches qui couvraient les camions et les tanks stationnés sur le pont. Les câbles qui maintiennent ces véhicules arrimés sur le pont sont soumis à rude épreuve.

Si vous missionnez quelques hommes pour aller assujettir la cargaison sur le pont, rendez-vous au 20. Si vous estimez que le temps est trop dangereux pour envoyer des hommes dehors, rendez-vous au 38.

12

Préférant ne pas affronter la tempête, vous mettez le cap vers la côte norvégienne, alors que le Focke Wulf 200 continue de tournoyer autour de vous. De temps à autre, vous l'entendez communiquer avec sa base, pour

transmettre vos nouvelles coordonnées.

Sa présence finit par vous taper sur les nerfs, d'autant que vous êtes encore loin d'avoir cuvé votre cuite de la veille. N'y tenant plus, vous prenez la radio et émettez sur l'onde de l'Allemand :

- Vous nous donnez mal au cœur à tourner toujours dans le même sens ! Changez au moins de direction, nom de dieu !

Quelques instants plus tard, le quadrimoteur effectue un demi-tour et reprend ses circonvolutions, mais dans l'autre sens cette fois.

- Excusez-moi ! Trop heureux de vous être agréable, vous répond le pilote allemand, dans un anglais guttural.

Au moins, ce boche a-t-il le sens de l'humour ! Mais cela ne va pas résoudre le problème qu'il vient de vous créer : dans le ciel maintenant dégagé de nuages, la silhouette d'un Heinkel 111 apparaît, tandis que sa mission accomplie, l'Épervier s'éloigne.

- Avion-torpilleur à tribord ! Tous aux postes de combat ! hurlez-vous, en déclenchant la sirène d'alerte.

Vos artilleurs se précipitent vers les mitrailleuses et les canons, et les dépouillent de leurs housses antigel. Les doigts engourdis par le froid malgré leurs épaisses moufles, ils extirpent maladroitement des rubans de balles des caisses de munition arrimées sur le pont, et les enfournent

fébrilement dans les culasses de leurs armes.

L’avion torpilleur se rapproche. Après s'être placé le soleil dans le dos, de façon à vous éblouir au maximum, il passe à l'attaque, en rasant la crête des vagues. Nerveux, vos canonniers ouvrent prématurément le feu pour tenter de le dissuader d’approcher. En vain.

Prenant les choses en main, vous ordonnez à Niels, le barreur, de naviguer en zigzag, et armé de vos jumelles, vous tentez de repérer le sillage de ses torpilles, pour pouvoir virer de bord au bon moment.

> *Puisque le Heinkel 111 dispose de 2 torpilles, lancez 2D6 à deux reprises (sauf indications contraires) :*

2 : malgré vos manœuvres d’esquive, une torpille atteint votre bateau, provoquant une énorme brèche dans la coque. Il faut évacuer le navire : rendez-vous au 14.
3-4 : une torpille percute l’arrière de votre bateau. L’explosion ouvre une brèche dans la coque, mais les voies d’eau parviennent à être colmatées. (FLOTTABILITÉ -5)
5-6 : une torpille défectueuse explose prématurément, mais elle est suffisamment proche de votre navire pour ouvrir des voies d’eau dans sa coque. (FLOTTABILITÉ -3)
7 : l’un de vos canons antiaériens s’enraye. Votre défense s'en trouve affaiblie et votre adversaire s'enhardit. Relancez les dés un tour de plus, en soustrayant 1 au résultat des dés.
8 : les tirs de votre DCA gênent considérablement votre attaquant dans son pointage. Il passe au-dessus de vous sans avoir largué sa torpille. Quand il repart à l'attaque, il a perdu un peu de son assurance. Relancez les dés un tour

de plus, en rajoutant 1 au résultat des dés.
9-11 : gêné par les tirs de vos canonniers, le pilote allemand largue avec trop de précipitation sa torpille. Celle-ci explose à bonne distance de votre navire.
12 : l'un de vos canonniers a dû atteindre l'avion allemand, car celui-ci s'éloigne sans demander son reste. Ne relancez pas les dés, même s'il s'agit de votre premier lancer.

Si votre score de FLOTTABILITÉ atteint 0, rendez-vous au 14. Sinon, poursuivez la lecture :

Une fois ses deux torpilles larguées, le Heinkel 111 fait volte-face et disparaît à l'horizon.

- Il reviendra ! lâche José, l'un de vos artilleurs, d'un ton fataliste.

Vous ne le contredisez pas.

La tempête ayant été évitée, vous décidez de mettre cap au nord-est, pour vous éloigner au plus vite des côtes norvégiennes.

Rendez-vous au 32.

13

Vous mettez cap au sud. Quelques heures plus tard, les Îles Lofoten sont en vue. Afin de contourner le champ de mines, vous vous rapprochez encore de l'archipel.

La neige a cessé de tomber, ce qui ne fait pas votre affaire : la visibilité est meilleure, et vous êtes plus facilement

repérables. Vous hésitez donc sur la stratégie à suivre : d'après un rapport de l'Amirauté, Grøtøya, l'île la plus septentrionale, abrite une batterie côtière, et en empruntant le passage non miné, vous risquez de passer à la portée de ses canons.

Peut-être serait-il plus opportun de vous engager de nuit, et de vous dissimuler en attendant dans le fjord d'une des îles ? À moins que vous préfériez passer en force à vitesse maximale, en profitant de la persistance de la brume marine ?

> *Si vous préférez attendre la nuit, en vous cachant au fond d'un fjord, rendez-vous au 37.*
> *Si vous choisissez de forcer le passage, en comptant sur le brouillard, rendez-vous au 9.*

14

- Ça va, Capitaine ?

Non, cela ne va pas fort.

Le visage mordu par le froid, vous jetez un œil las à travers le rideau de la neige qui ne cesse de tomber, sur l'étendue morne qui vous entoure. Un désert liquide, d'une désolante uniformité, à perte de vue.

Depuis que vous avez trouvé refuge dans ce canot de sauvetage, vos hommes et vous êtes les jouets de l'océan, dans votre frêle esquif malmené par la mer déchaînée.

Il y a bien des avirons au fond de la chaloupe, mais pour aller où ? Vos hommes, désemparés, semblent attendre que vous leur redonniez espoir, que vous leur insuffliez du courage, et que vous les guidiez vers la terre ferme. Mais, vous vous désintéressez totalement de leur sort.

Vous pensez à *El Trovador*.

C'était le pire rafiot que vous n'ayez jamais commandé, mais c'était votre bateau.
Ce sera sûrement votre dernier commandement. Finalement, il va vous manquer ce vieux tas de rouille.

Et il ne vous reste même plus une goutte de whisky…

FIN

15

Si vous avez le Code WAPPPLESKY, rendez-vous directement au 5. Sinon, lisez ce qui suit :

Vous jouez le tout pour le tout et tentez de forcer le passage :

- Avant toute ! hurlez-vous à la salle des machines à travers le transmetteur d'ordres.

Vous essayez de vous rapprocher de l'embouchure du fleuve, mais la corvette allemande vous a déjà rattrapé. Elle vous suit de près en faisant feu de tous ses canons. Un déluge de feu s'abat sur votre navire.

Lancez 2D6 à deux reprises pour déterminer le résultat de ce tir d'artillerie :
(Si vous disposez du Code GODFATHER, vous ne pouvez plus avancer à pleine vapeur : diminuez de 1 le résultat de chaque lancer de dés.)

2 : un obus traverse la timonerie de part en part, vous expédiant de vie à trépas en une seconde. FIN DE L'AVENTURE.
3 : plusieurs obus frappent votre coque au ras de la ligne de flottaison, ouvrant d'importantes voies d'eau dans la cale. (FLOTTABILITÉ -5)
4-5 : une pluie d'obus s'abat sur le pont, provoquant de multiples incendies, et le transformant en fournaise. (FLOTTABILITÉ -3)
6-8 : un obus retombe sur le pont, n'y occasionnant que des dégâts mineurs. (FLOTTABILITÉ -2)
9-12 : vous passez miraculeusement à travers ce déluge de feu.

Si votre score de FLOTTABILITÉ atteint 0, rendez-vous au 14. Sinon, poursuivez la lecture :

Alors que tout semble perdu, un événement extraordinaire survient : le pont de la corvette allemande est soudainement secoué d'une série d'explosions. Vous levez la tête pour voir passer au-dessus de vous une demi-douzaine d'Iliouchine Il-2 qui viennent de canonner copieusement l'Allemand.

Sous le coup des assauts soviétiques, la corvette bat en

retraite, vous laissant le champ libre pour rejoindre le fleuve qui vous conduira à Mourmansk.

Rendez-vous au 16.

16

Surgissant de l'embouchure du Kola, une vedette surmontée d'un drapeau soviétique se rapproche de votre navire, puis vient se coller contre son flanc.

Vous jetez une échelle de corde et deux hommes montent à bord. Lorsqu'ils se portent à votre rencontre, vous les détaillez attentivement. On ne peut pas faire plus différent.

L'un est un grand échalas, portant un manteau militaire. La mine sévère, le nez crochu, les yeux froids. On dirait un oiseau de proie. Son profil coupé à la serpe indique assez ses origines slaves. Le second est un civil. Court sur pattes, mais large comme un tonneau, la peau cuivrée, les traits mongoloïdes. Un local.

Le grand échalas claque des talons en faisant un salut militaire, que vous lui retournez vaguement :

- Eh bien, il semble que nos pilotes soient arrivés au bon moment ! Je suis le Commissaire Pétrovich.

Puis, désignant l'autre homme :

- Lui, c'est Sükh, votre pilote. Nous allons vous guider pendant la remontée du fleuve. Il y a de nombreux bancs de sable.

Les deux hommes vous suivent dans la timonerie. Vous reprenez la barre et commencez à remonter le Kola, en suivant leurs laconiques instructions. Sükh ne semble pas parler anglais, et c'est Pétrovich qui se charge de la traduction.

Du coin de l'œil vous regardez les bords boueux du fleuve, couverts de neige et parsemés de bouleaux rachitiques. De temps à autre, vous croisez un vieux steamer d'un autre âge, chargé de bois et piloté par des autochtones impassibles.

Soudainement, un léger choc stoppe le bateau. Vous venez de heurter un banc de sable.

Le visage de Pétrovich devient rouge, et il commence à crier contre Sükh, l'abreuvant manifestement d'injures. Penaud, le pilote s'excuse et tente, visiblement, de justifier son erreur. Celle-ci peut être compréhensible : d'une saison à l'autre, en fonction des intempéries, il arrive que les bancs de sable se déplacent légèrement. Le commissaire n'en a cure et adopte un ton très menaçant :

- Sabotaj, Sabotaj !

Sous la menace du goulag, le pilote finit par perdre contenance et éclate en sanglots. « Quelle sorte de pays est-ce là qui place un policier derrière chaque citoyen pour le surveiller ? », pensez-vous.

Vous décidez néanmoins de prendre les choses en main et réussissez à calmer Pétrovich. Vous manœuvrez ensuite pendant de longues minutes, et parvenez finalement à

dégager le bateau. Vous reprenez alors, des heures durant, la remontée du Kola.

Au détour d'une boucle du fleuve, la silhouette de Mourmansk apparaît. Plus vous vous rapprochez et plus la ville vous semble triste. La nuit est sur le point de tomber, et les quais sont déserts. Personne pour vous accueillir et décharger la cargaison. Pétrovich tente de se justifier :

- Vous êtes le premier bateau du convoi à arriver. Demain matin, nous commencerons le déchargement. En attendant, pour vous exprimer la gratitude du peuple soviétique, permettez-moi de vous inviter à dîner à l'Artic Hôtel. Il y a une vodka dont vous me direz des nouvelles !

Vous avez fait un sort ce matin à votre dernière bouteille de whisky, alors vous ne vous faites pas prier :

- C'est pas de refus…

Pétrovich congédie sèchement Sükh. Visiblement, le pilote n'est pas invité à ces agapes.

Rendez-vous au 43.

17

C'est un duel à mort qui s'engage. En conservant votre bateau dans cette position, vous disposez d'une puissance de feu maximale pour tenter d'endommager le périscope ou le kiosque du sous-marin, mais vous êtes aussi plus exposé à ses torpilles. Vos hommes sont déjà à leurs postes de

combat, le doigt sur la gâchette. Ils ouvrent le feu immédiatement, alors que le U-boot vous envoie une nouvelle torpille.

Lancez 2D6 pour déterminer l'issue de cet affrontement, en appliquant les modificateurs suivants, dont les effets sont cumulables :

- *Code DUBLINER : ajoutez 1 au résultat de ce lancer de dés.*
- *Code ALGONQUIN : soustrayez 1 au résultat de ce lancer de dés.*

2-3 : La torpille percute le flanc de votre navire, ouvrant une brèche irréparable dans sa coque. Vous donnez l'ordre d'évacuation : rendez-vous au 14.
4-5 : la torpille explose contre votre coque, ouvrant d'énormes voies d'eau dans la cale. (FLOTTABILITÉ -4). Si votre score de FLOTTABILITÉ atteint 0, rendez-vous au 14. Sinon, relancez les dés.
6-7 : Le U-boot a un peu trop anticipé votre déplacement, et sa torpille passe juste devant votre proue. Malheureusement, les tirs de vos canonniers ne sont pas plus précis. Relancez les dés.
8-12 : l'un de vos obus frappe le périscope du sous-marin alors que dans le même temps, la torpille de celui-ci vous rate. Privé de ses yeux, le U-boot ne peut plus vous nuire : rendez-vous au 40.

18

Vous poursuivez vers l'est et atteignez la zone indiquée par

les cartes. Le jour déclinant et la neige qui continue de tomber limitent votre visibilité. Vous postez des guetteurs à la proue du navire, tout en réduisant votre vitesse par précaution.

Bientôt, vos hommes distinguent, flottant dans les flots, plusieurs sphères hérissées de cornes : des mines sous-marines ! Pour forcer le passage, il faudra les écarter de votre chemin. Il serait trop dangereux d'utiliser des charges explosives à cette fin. Sans compter que le bruit des détonations pourrait vous faire repérer.

Vous faites donc installer des deux côtés de la proue des filets qui descendent jusqu'à la ligne de flottaison. Plusieurs de vos hommes y prennent place, leurs pieds effleurant le sommet des vagues. Armés de gaffes, ils repoussent au loin les mines qui menacent de toucher la coque d'*El Trovador*. C'est une manœuvre délicate, car un faux mouvement peut suffire à déclencher leur détonateur. Aussi, vos hommes râlent-ils, arguant qu'ils ne sont pas payés pour effectuer des tâches aussi dangereuses.

> *Lancez 2D6 à deux reprises pour évaluer le succès de leurs actions :*

2 : Une mine, que vos hommes n'ont pas réussi à écarter, cogne le flanc du bateau et explose, tuant vos hommes sur le coup et ouvrant une énorme brèche dans la coque. Vous devez abandonner le navire : rendez-vous au 14.
3-4 : En voulant repousser une mine, un de vos hommes déclenche son mécanisme de mise à feu. L'explosion le tue sur le coup, et crée une importante brèche dans la coque.

(FLOTTABILITÉ -4) Vos hommes sont furieux et vous reprochent de les envoyer au-devant de la mort. (AUTORITÉ -1)
5-7 : En repoussant une mine, un marin perd l'équilibre et tombe à l'eau. Vous lui lancez un cordage, mais l'homme ne parvient pas à l'attraper, et en quelques secondes se retrouve loin derrière la poupe. Le malheureux est perdu, car, avant que vous ne puissiez le secourir, les eaux polaires auront eu raison de lui. Évidemment, pour vos hommes, vous êtes un coupable tout désigné. (AUTORITÉ -1)
8-12 : Vos hommes parviennent à écarter les mines se trouvant sur la route de votre navire.

Malgré quelques sueurs froides, vous parvenez à franchir les mines et continuez votre route.

Rendez-vous au 44.

19

La proposition de Koutchanov est tentante. Vous décidez de l'accepter.

Revenu à bord d'*El Trovador,* vous ordonnez de régler votre cap et votre vitesse sur ceux du *Chernyshevski*, afin de rester toujours en contact visuel avec le cargo russe. Cette décision n'a pas l'heur de plaire à votre équipage, car vous contrevenez directement à l'ordre de dispersion du convoi qui spécifiait que chaque cargo devait emprunter une route distincte.

La journée se déroule ensuite sans incident notable, malgré une mer agitée.

Mais à la tombée de la nuit, vous recevez soudain, en provenance du *Chernyshevski*, un message radio émis sur le canal d'urgence :

- U-boot ! U-boot !

L'instant d'après, une explosion vient illuminer l'obscurité : le cargo russe vient d'être touché par une torpille.

Il ne faut pas plus de deux secondes pour que le trinitrotoluène, dont le cargo russe est bourré à craquer, s'embrase dans la soute, et qu'une énorme colonne de feu jaillisse du pont. Les flammes grimpent à l'assaut du ciel, s'élevant sur plusieurs centaines de mètres, dans un mugissement infernal.

Vous levez la main pour tenter de vous protéger les yeux de la lumière, qui blesse vos rétines. L'explosion a libéré une puissance incommensurable, presque maléfique. C'est comme si tous les démons surgissaient des enfers pour annoncer l'apocalypse.

Un redoublement d'intensité, et la colonne de feu s'allonge encore, doublant de hauteur, crevant les nuages comme pour envoyer un signal aux étoiles ou à d'autres planètes, pour les avertir que le monde entier est en guerre. Spectacle terrifiant qui vous coupe le souffle.

Puis, tout d'un coup, plus rien : l'incendie s'est éteint aussi soudainement qu'il était apparu. Abasourdi, l'angoisse au

ventre, vous cherchez du regard le cargo touché, à la recherche de survivants, espérant confusément un miracle. Mais rien ne subsiste sur les eaux.

Vous n'apercevez ni débris ni corps flottant sur l'océan. Le *Chernyshevski* et son équipage se sont volatilisés, rayés de la surface de la Terre, comme s'ils n'avaient jamais existé.

- Santa Maria ! balbutie Miguel, un matelot argentin, à vos côtés.

Il retire son bonnet de grosse laine et se signe craintivement.

Il vous faut néanmoins vous remettre rapidement de vos émotions, car votre propre bateau est menacé. Quelques minutes plus tard, vous repérez à fleur d'eau la traînée d'une torpille qui vous est cette fois destinée !

- La barre à bâbord toute ! hurlez-vous à Niels le timonier, pour tenter d'esquiver le projectile mortel.

Lancez 2D6 pour déterminer le résultat de votre manœuvre :

2-3 : La torpille percute le flanc de votre navire, ouvrant une brèche irréparable. Vous donnez l'ordre d'évacuation : rendez-vous au 14.
4-5 : la torpille explose en percutant votre coque, provoquant d'énormes voies d'eau dans la cale. (FLOTTABILITÉ -4)
6-7 : La torpille explose prématurément, mais son onde de choc déforme la coque d'El Trovador. (FLOTTABILITÉ -2)
8-9 : La torpille, dont le dispositif de réglage de profondeur s'est déréglé, passe miraculeusement sous la coque de votre

navire.
10-12 : Grâce à votre anticipation, El Trovador parvient à éviter la torpille qui le visait.

Si votre score de FLOTTABILITÉ atteint 0, rendez-vous au 14. Sinon, poursuivez la lecture :

Vous passez le reste de la nuit sur le qui-vive, naviguant en zigzags pour ne pas offrir une cible facile à l'U-boot qui est en train de vous traquer. Pendant tout ce temps, vous sentez sur votre nuque les regards haineux de certains membres de l'équipage qui vous reprochent de les avoir mis en danger de mort.

(AUTORITÉ -2)

Rendez-vous au 31.

20

Inquiet pour votre cargaison, vous envoyez quelques hommes vérifier la solidité des câbles de fixation. À peine dehors, ils glissent sur le sol trempé et deviennent le jouet des vagues. Par miracle, tous se rattrapent au dernier moment au bastingage ou à un cordage, pour éviter d'être emportés par le reflux de la mer.

Vos hommes récupèrent d'abord quelques caisses de munitions qui allaient passer par-dessus bord, puis ils s'attèlent à sécuriser l'arrimage des véhicules. C'est là qu'un drame survient : un câble rompt, puis un second et un

camion se renverse sur le matelot Alejandro, puis bascule dans la mer, emportant avec lui le malheureux.

Inutile d'espérer sauver votre homme. À supposer qu'il soit encore vivant, il ne pourra survivre que quelques minutes dans l'eau glacée. L'océan a déjà fait sa première victime. Beaucoup, au sein de l'équipage, vous tiennent responsable de la mort d'Alejandro.

(AUTORITÉ -1).

La tempête continue des heures durant, mais finit par retomber le lendemain matin.

Rendez-vous au 32.

21

Pariant sur le fait que l'épais brouillard vous dissimulera à la vue d'un éventuel U-boot, vous partez à la recherche du reste de l'équipage de l'*Earlston*.

Vous postez de nombreux guetteurs sur le pont, et des heures durant, vous arpentez inlassablement les environs, faisant régulièrement usage de votre corne de brume.

Malgré cela, vous ne découvrez aucun autre naufragé, si ce n'est trois cadavres, portant encore leur gilet de sauvetage, que vous repêchez : ce sont des marins de l'*Earlston* qui, tombés à l'eau, sont morts gelés depuis plusieurs heures.

Peterson lui-même finit par se résigner :

- Les chaloupes restantes ont dû être secourues par un autre cargo. Ne restons pas là plus longtemps. Cela pourrait finir par être dangereux…

Soulagé, vous ordonnez de reprendre votre route vers l'Est.

Quelques instants plus tard, Peterson vous rejoint dans la timonerie.

- Capitaine, je tenais à vous remercier pour votre aide. Vous avez vraiment fait tout ce qui était en votre pouvoir pour retrouver les autres marins. Puisque mes hommes et moi allons devoir rester sur votre bateau, je vous propose de m'occuper de sa défense. Mes canonniers sont tous des artilleurs aguerris.

Vous acceptez immédiatement sa proposition, car son expérience militaire vous sera précieuse.

Notez le Code DUBLINER.

Rendez-vous au 7.

22

Vous ordonnez immédiatement de changer de cap pour rejoindre la dernière position connue du *Earlston.* Pendant ce temps-là, votre opérateur radio tente de reprendre contact avec le navire anglais, mais sans y parvenir. Sans doute le bateau a-t-il déjà sombré. Cela expliquerait son silence radio.

Au bout de quelques heures, vous parvenez aux coordonnées indiquées, mais un épais brouillard complique vos recherches. Vous réduisez au minimum la vitesse, et malgré le risque de vous faire repérer par les Allemands, vous faites donner la corne de brume pour signaler votre présence à d'éventuels survivants.

Peu de temps après, émerge de la brume une chaloupe manœuvrée seulement par quelques hommes, portant des uniformes de la Royal Navy. À moitié frigorifiés, ils gravissent difficilement votre échelle de corde, puis leur chef se présente à vous, en effectuant un salut militaire :

- Adjudant Peterson ! Je commandais l'artillerie sur l'*Earlston.*

Tandis que vous faites servir des boissons chaudes à tous les naufragés, l'officier de la Navy vous confirme vos craintes : touché par une seconde torpille, le bateau anglais a coulé peu après avoir envoyé son appel à l'aide. Peterson et ses artilleurs sont montés dans le dernier canot de sauvetage. Dans la confusion, ils ont perdu le contact avec les autres chaloupes.

Vous interrogez l'adjudant sur le U-boot qui les a envoyés pour le fond, et Peterson reconnait qu'il pourrait encore être dans les parages. Après avoir coulé un navire, les U-boote restent souvent sur les lieux, dissimulés dans les profondeurs, afin d'attendre les bateaux qui ne manqueront pas venir à la rescousse, avant de s'en prendre à eux.

Peterson vous enjoint néanmoins de continuer les

recherches pour trouver les autres survivants. Vous sentez vos hommes nerveux à l'idée de s'attarder plus longtemps dans un endroit où un bateau vient d'être torpillé.

Allez-vous accéder à la demande de Peterson (rendez-vous au 21) ou quitter les lieux pour éviter de devenir une cible facile (rendez-vous au 35) ?

23

Koutchanov accepte votre aide avec reconnaissance. Vous stoppez votre cargo à proximité du sien, et faites descendre une chaloupe à la mer. Vous y prenez place, accompagné de quelques-uns de vos mécaniciens, et rejoignez le *Chernyshevski*.

Pendant que vos hommes descendent dans la salle de machines, vous faites quelques pas en compagnie de Koutchanov pour vous dégourdir les jambes. Vous vous étonnez alors à voix haute de la profusion de mitrailleuses et de canons qui encombrent son pont. Vous-même n'avez pas été aussi bien doté en armement, faites-vous remarquer à Koutchanov.

Le capitaine russe vous adresse alors un clin d'œil complice :

- Avec toutes les armes que la soute contient, il aurait été stupide de ne pas se servir, non ?

Vous comprenez alors que ce roublard de Koutchanov a puisé sans vergogne dans la cargaison qu'il transporte pour renforcer la défense de son bateau.

(Notez le Code HIGHBALL)

Puis, vous vous enfermez avec Koutchanov dans sa cabine pour partager quelques verres de vodka. Quand vos mécaniciens remontent de la cale, satisfaits d'avoir trouvé et réparé la panne, la bouteille de vodka est vide. Vous avez donc un peu de mal à descendre l'échelle de corde pour rejoindre votre chaloupe.

Au dernier moment, Koutchanov se penche au-dessus du bastingage, et vous fait une proposition inattendue :

- Pourquoi ne naviguerions-nous pas de conserve ? Nous pourrons ainsi nous porter assistance plus facilement, et si nous croisons les Allemands, nous serions plus forts pour repousser une attaque.

Si vous acceptez sa proposition, rendez-vous au 19.
Si vous la déclinez, rendez-vous au 47.

24

Vous ne tenez pas à faire courir des risques inutiles à votre bateau et à sa cargaison. Votre situation est assez périlleuse comme cela.

- Nous maintenons notre cap vers l'est, décidez-vous, en vous accordant une lampée de whisky. Et interdiction de parler du message reçu au reste de l'équipage. Les hommes sont déjà assez nerveux comme ça.

Vos officiers acquiescent en silence. Ils savent que l'équipage est sur les nerfs… et puis, eux aussi tiennent à leur peau !

« En fin de compte, ils sont aussi lâches que moi », pensez-vous.

(AUTORITÉ +1)

Rendez-vous au 7.

25

Vous changez de cap et, à toute vapeur, vous foncez droit vers le sous-marin. Vous présentant de face, vous réduisez donc au maximum ses chances de vous atteindre. Cette manœuvre vous réussit : une nouvelle torpille passe à quelques mètres de votre flanc sans vous causer de dommage. Vos pièces d'artillerie sur le pont avant font feu en visant le kiosque du submersible, mais leurs tirs s'avèrent trop imprécis.

Vous continuez néanmoins votre course folle vers l'ennemi sans dévier votre cap. L'alcool qui excite votre cerveau vous suggère alors une idée complètement folle : éperonner le U-boot. La tension monte d'un cran parmi vos hommes quand ils réalisent la manœuvre insensée que vous tentez. Mais il est trop tard pour vous en dissuader.

(AUTORITÉ -1)

Lancez 2D6 pour déterminer l'issue de cet affrontement :

2-3 : Une nouvelle torpille frappe la proue de votre navire, ouvrant une brèche irréparable dans sa coque. Vous donnez l'ordre d'évacuation : rendez-vous au 14.
4-5 : Votre proue percute le kiosque du sous-marin, l'endommageant sérieusement, mais la collision déchire également votre coque. (FLOTTABILITÉ -5)
6-8 : Votre proue arrache le périscope du sous-marin, mais le choc endommage votre coque. (FLOTTABILITÉ -3) Privé de ses yeux, le U-boot ne peut plus vous nuire.
9-12 : Votre proue arrache le périscope du sous-marin, sans vous occasionner de dommage. Privé de ses yeux, le U-boot ne peut plus vous nuire.

Si votre score de FLOTTABILITÉ atteint 0, rendez-vous au 14, sinon rendez-vous au 40.

26

Vous faites lancer un cordage au pilote, qui parvient au dernier moment à s'y agripper. Puis à l'aide d'une échelle de corde, il réussit à bord, à moitié congelé. Encore tout dégoulinant de son bain glacé, l'Allemand secouru vous toise froidement.

Vous vous attendez à un timide « Danke Schön ! », mais brusquement, le bras de l'homme se tend comme un ressort, et, avec une lueur de défi dans les yeux, lance un

retentissant :

- Heil Hitler !

Quel culot !

Si vous laissez éclater votre colère, rendez-vous au 42.
Si vous gardez votre sang-froid, rendez-vous au 49.

27

Pour ne plus entendre les foutaises de Pétrovitch, vous vous concentrez désormais sur la délicieuse sensation de brûlure que vous procure l'alcool s'écoulant dans votre gorge.

Après avoir fait un sort à la bouteille de vodka, vous prétextez votre fatigue pour prendre congé de l'officier russe et de vos hommes. Vous vous cognez contre quelques chaises et quittez l'Artic Hôtel en titubant.

Puis, vous tâchez tant bien que mal de retrouver votre chemin à travers le labyrinthe des rues enneigées de Mourmansk. Après avoir tourné en rond, vous finissez par atteindre les quais et votre bateau, et vous vous écrasez lourdement sur la couchette de votre cabine.

* * *

13e jour

Le lendemain, vous vous réveillez avec une terrible gueule de bois. L'équipe chargée du déchargement se présente sur

le quai, accompagnée de Pétrovitch. Vous détaillez avec étonnement ce groupe hétéroclite de femmes, de vieillards, d'enfants et de soldats blessés, tous réquisitionnés et plus miséreux les uns que les autres.

Le débarquement des caisses du pont commence, dans le plus grand désordre, et avec une lenteur exaspérante. La plupart du temps, Pétrovitch refuse que vous utilisiez la grue du navire pour aider ses compatriotes, arguant que « le travail fortifie l'âme slave ».

En fin de journée, alors que vous aviez remis les machines sous pression, afin de décharger les munitions sur un autre quai, des sirènes se mettent à retentir. L'instant d'après, des avions apparaissent à l'horizon. Une minute plus tard, les premières bombes tombent sur la ville, tandis que la DCA russe réplique, dans un fracas épouvantable.

- Il faut mettre votre cargaison à l'abri ! Repartez immédiatement vers l'embouchure ! vous enjoint Pétrovitch en sautant sur le pont.

Vous vous emparez de la barre, quittez les quais et commencez à vous éloigner de la ville bombardée.

Soudain, une terrible détonation soulève votre bateau, manquant de vous jeter à terre. Une bombe ? Aucun avion ne vous a pourtant survolé…

Vous envoyez des hommes trouver la cause de l'explosion et évaluer les dommages :

- Nous avons sauté sur une mine ! vous indique l'un d'eux revenant en courant du pont. Probablement

larguée dans la nuit par un bombardier ou un U-boot mouilleur de mines.
- Impossible de colmater la voie d'eau. La brèche est trop importante, vous rapporte un autre, après avoir inspecté la cale.
- Il faut évacuer sur le champ ! vous suggère Mikkel, votre second.

Vous scrutez les rives alentour et il vous vient une idée :
- Là-bas, il y a un banc de sable ! Sükh nous l'avait indiqué hier ! Si nous parvenons à nous y échouer, nous pourrons sauver le bateau et la cargaison !

À l'aide du transmetteur d'ordres, vous contactez la salle des machines :
- En avant toute ! Mettez toute la puissance qu'il vous reste !

Si votre score d'AUTORITÉ est égal ou supérieur à 8, rendez-vous au 50. Sinon, rendez-vous au 30.

28

Vous ordonnez à vos canonniers de descendre l'avion. Ceux-ci s'exécutent et ouvrent le feu. Bientôt, accompagnés du fracas des pièces d'artillerie, de petits flocons gris apparaissent dans le ciel autour de l'appareil, sans toutefois parvenir à l'atteindre.

L'avion change alors de cap et se met à tourner autour de votre bateau, mais sans vous attaquer, en s'orientant

curieusement, comme s’il cherchait à vous montrer toute la surface de ses ailes.

Intrigué, vous observez l’aéronef plus attentivement et réalisez votre méprise : c’est un MiG-3, et vous distinguez clairement, sur ses ailes, de grandes étoiles rouges !

Un appareil soviétique ! Et dire que vous étiez sur le point de l’abattre ! Vous faites immédiatement cesser le feu.

L’instant d’après votre poste radio capte, sur la fréquence ordinaire, les communications du pilote. Celui-ci tente visiblement de vous dire quelque chose, mais la conversation s’avère impossible : votre russe est aussi mauvais que son anglais.

C’est rageant : voici la première rencontre amicale que vous faites depuis des jours sur cet océan, et il faut que cela soit avec un locuteur dont vous ne comprenez pas un traître mot de sa langue !

Notez le Code WAPPPLESKY.

Rendez-vous au 10.

29

Vous maintenez le cap. Bientôt, le ciel s’emplit d’énormes nuages gris, réduisant d’autant la visibilité aérienne. Quand des éclairs commencent à crever la masse nuageuse, le Focke Wulf 200 préfère battre en retraite. Enfin seuls !

Mais l’océan se déchaîne…

D'énormes vagues se forment et s'abattent sur le flanc de votre navire. Bien qu’*El Trovador* dispose d'un fort tonnage et soit lourdement lesté de matériel, le roulis s’accentue dangereusement. Vous sentez votre estomac remonter vers la gorge, et devez lutter pour ne pas rendre vos tripes. Les hommes présents dans la passerelle, le visage blanc comme de la craie, ne paraissent pas plus vaillants que vous.

Plus inquiétant encore : à chaque uppercut qu’*El Trovador* encaisse, la coque du navire gémit sinistrement, comme si ses tôles allaient plier d’un instant à l’autre.

(FLOTTABILITÉ -1)

Peut-être serait-il plus prudent de vous rapprocher de la banquise au nord, pour sortir de l’œil du cyclone ?

Si vous maintenez votre cap, quitte à vous enfoncer au cœur de la tempête, rendez-vous au 11.
Si vous fuyez la tempête en bifurquant vers le nord et la banquise, rendez-vous au 33.

30

Du tube acoustique, la voix du chef mécanicien vous réplique immédiatement :

- Impossible ! L’eau s’engouffre dans la salle des machines ! Nous devons l’évacuer !

Alors, vous avez fait tout ce chemin, et affronté tous ces dangers, pour perdre votre bateau aussi stupidement ? Tout ça parce que les Russes n'ont pas pensé à installer un filet antimines… La mort dans l'âme, vous lancez l'ordre d'évacuation.

À grands gestes, Pétrovitch appelle à l'aide une vedette pilotée par des soldats russes, dont vous veniez de croiser la route. L'embarcation fait demi-tour pour vous porter secours.

La proue de *El Trovador* s'enfonce maintenant profondément dans l'eau. Une fois réunis sur le pont, vous et vos hommes descendez, au moyen d'un filet, dans la vedette qui s'est rangée contre le flanc de votre bateau. Dans la panique, certains, plutôt que d'attendre leur tour, préfèrent se jeter à l'eau, et rejoindre l'embarcation à la nage.

Alors que la vedette s'éloigne du lieu du naufrage et se dirige vers Mourmansk, avec l'ensemble de votre équipage à son bord, vous observez avec mélancolie *El Trovador* disparaître dans les eaux noires du fleuve. C'était le pire rafiot que vous n'ayez jamais commandé, mais c'était votre bateau. Finalement, il va vous manquer ce vieux tas de rouille…

- Échapper à tous les dangers de la traversée pour se faire couler ainsi, c'est trop bête ! Sans compter que ces armes vont manquer à nos amis russes ! s'exclame Mikkel, votre second, avec du dépit dans la voix.

- Bah, tu toucheras la prime de naufrage. Et puis, tu auras des choses à raconter pour impressionner les filles, laissez-vous tomber.

Vous vous sentez soudain terriblement las de cette guerre, de ce pays et de ces gens. Et plus que tout, les jérémiades de votre second vous tapent sur les nerfs.

- Il va falloir attendre deux mois que le prochain convoi arrive pour nous rapatrier, gémit votre second, qui n'a pas relevé votre ton distant. Deux mois dans ce trou du cul du monde, à se geler les miches, sans même une petite femme pour me réchauffer, ça va être long, surenchérit-il, espérant peut-être vous arracher enfin un mot de réconfort.

Vous ne lui répondez plus, car vous avez cessé de vous intéresser à son sort. Vous portez plutôt votre regard sur Mourmansk pour tenter d'évaluer les dégâts occasionnés par le bombardement. La plupart des bâtiments sont en flammes ou ne sont déjà plus qu'un tas de gravats.

Vous parvenez enfin à repérer l'endroit où se trouvait l'Arctic Hôtel. Mais il n'y a plus rien dans le ciel là où se dressait auparavant l'hideux immeuble en béton à la gloire du Parti et du Maréchal.

Cette découverte vous arrache une grimace :

- J'espère qu'il leur restera quand même de la vodka.

FIN

31

8e jour

Le lendemain matin, le danger ne tarde pas à se manifester :

- Traînée à tribord ! crie l'un de vos guetteurs, posté sur la passerelle supérieure.

Vous ordonnez à Niel, le barreur, de virer de bord. Trop tard : une torpille frappe le flanc de votre navire, sous la ligne de flottaison.

Vous vous attendez à une énorme détonation, mais vous n'entendez qu'un lourd tintement métallique : la torpille a bien percuté la coque… mais sans exploser.

Aucun dommage !

En fait, cela n'a rien d'un miracle. D'autres capitaines vous ont déjà raconté ce genre d'anecdote. Les U-boot sont équipés de torpilles G7e qui ne sont pas réputées pour leur fiabilité. Vous avez eu de la chance. Voilà tout.

Vous braquez vos jumelles, et repérez le périscope du U-boot ! Il vous faut réagir vite, car peut-être que sa prochaine torpille ne sera pas défectueuse.

> *Allez-vous continuer à présenter votre flanc à l'U-boot pour pouvoir faire usage de toutes vos pièces d'artillerie sur votre agresseur (rendez-vous au 17),*

pivoter de façon à faire face au sous-marin et à vous rapprocher de lui (rendez-vous au 25), prendre la fuite à pleine vitesse en zigzagant dans l'espoir de pouvoir esquiver ses torpilles (rendez-vous au 46) ?

32

5e jour

- Capitaine ! crie Józef, l'opérateur radio. Venez, il faut que vous écoutiez cela !

Vous vous précipitez dans la cabine des télécommunications, et entendez, à travers les grésillements du poste, d'étranges onomatopées :

- Aouuuuh ! Aouuuuh !

Qui s'amuse ainsi à imiter le hurlement d'un loup ?

- Cela vient de la fréquence ordinaire, vous précise Józef.
- Petit cochon bien rose, je vais te dévorer ! semble lui répliquer la voix provenant des enceintes crachotantes, et dans laquelle vous décelez un accent germanique.

Vous saisissez le combiné et interrogez votre interlocuteur inconnu :

- Qui êtes-vous ?

Un rire tonitruant vous répond :

- Le grand méchant loup, pardi ! Aouuuuh !

Aouuuuh ! Es-tu bien caché dans ta maison de paille, petit cochon ? J'arrive ! Toc, toc, toc !

Toc, toc, toc ! Trois coups se font entendre distinctement contre la porte de votre cabine. Vous émergez du néant, une bouteille vide encore agrippée dans les mains, avec une impression de déjà-vu. Vous venez de faire un étrange rêve, mais les coups contre la porte sont bien réels.

La porte s'entrouvre, et Józef, le radio, y passe timidement sa tête.

- Capitaine, nous venons de recevoir un appel à l'aide du *Earlston* ! Il a été touché par la torpille d'un U-boot. Il flotte encore… pour le moment ! Il se trouve à 60 miles au sud-est de notre position…

Après avoir rejoint la timonerie, vous tentez d'évaluer la situation avec vos officiers.

En temps normal, fidèle à la solidarité entre les gens de la mer, vous vous seriez bien évidemment porté au secours du *Earlston*. Mais, vous êtes en temps de guerre, et en rejoignant le bateau attaqué, ne risquez-vous pas d'aller au-devant du sous-marin qui l'a torpillé ? Dans ce cas, ce serait vous jeter dans la gueule du loup, comme dans votre rêve, où il était justement question d'un loup. D'ailleurs, les sous-mariniers allemands se surnomment « les loups gris »…

Si vous vous portez au secours du bateau torpillé, rendez-vous au 22.
Si vous ignorez son appel à l'aide et continuez votre

route, rendez-vous au 24.

33

Vous mettez le cap au nord pour esquiver la tempête, fuyant un danger pour en affronter un autre tout aussi redoutable.

En hiver, la banquise étend son manteau de glace loin vers le sud. Vous ne tardez pas à rejoindre une zone protégée de la tempête, mais où dérivent des icebergs de toutes tailles. Au loin, les glaciers qui s'effondrent émettent de sinistres craquements. On croirait presque entendre les gémissements de quelque immense monstre marin.

Pour ne rien arranger, une brume se lève, favorisée par la présence de la glace. Votre visibilité ne cesse de se réduire. Vous êtes obligé de diminuer votre vitesse et d'installer plusieurs guetteurs sur le pont pour être averti à temps si un iceberg surgit droit devant vous.

Lancez 2D6 à 2 reprises pour déterminer comment se passe votre navigation dans ces eaux dangereuses :

2 – Vos guetteurs vous préviennent trop tard de la présence d'un iceberg. Celui-ci déchire votre coque sur toute sa largeur sous la ligne de flottaison. Vous devez évacuer le navire : rendez-vous au 14.
3-4 – Un iceberg échappe à l'attention de vos guetteurs et racle le flanc de votre navire, provoquant d'importantes voies d'eau dans la cale. (FLOTTABILITÉ -4)
5-6 – Vous ne repérez qu'au dernier moment un iceberg

émergeant de la brume. Vous donnez un coup de barre et évitez le pire, mais ne pouvez empêcher totalement que l'iceberg racle la coque du navire, déformant la tôle et faisant sauter plusieurs rivets. (FLOTTABILITÉ -2)
7-12 : vous arrivez à manœuvrer sans dommage au milieu de la glace flottante.

Vous parvenez finalement à extirper *El Trovador* des pièges de la banquise. La tempête s'étant affaiblie à la tombée de la nuit, vous jugez plus prudent de bifurquer vers le sud.

Rendez-vous au 32.

34

Votre route est encore longue, et rester à l'arrêt ferait de vous une cible trop facile pour un U-boot. Estimant que l'équipage du *Chernyshevski* parviendra sûrement à réparer ses machines sans votre concours, vous expédiez un message à Koutchanov pour lui donner rendez-vous à Mourmansk, en lui souhaitant bonne chance pour la suite de son périple.

« Il y aura des putes et de la vodka », vous répond laconiquement Koutchanov.

Pendant le reste de la journée, vous vous demandez s'il parlait de Mourmansk ou de l'au-delà. L'avenir vous le dira peut-être.

En attendant, vos hommes semblent approuver votre

décision : ils n’ont visiblement pas envie de s’attarder dans les parages. Cela suffit à faire taire vos scrupules.

(AUTORITÉ +1)

Rendez-vous au 31.

35

Quand vous expliquez à Peterson que vous laissez tomber les recherches, l’adjudant devient fou de rage :

- Vous êtes un ignoble lâche ! hurle-t-il en vous postillonnant au visage. Hors de question que nous abandonnions les chaloupes restantes ! Je préfère partager leur sort que de rester une minute de plus sur votre bateau, espèce de poivrot !

L’officier de la Royal Navy a manifestement perçu votre haleine. Malgré vos protestations, rien n’y fait : lui et ses hommes redescendent l’échelle de corde et réintègrent leur embarcation.

Puis, ils s’éloignent, vous couvrant d’invectives. Pendant ce temps-là, votre équipage rassemblé sur le pont observe silencieusement la scène…

(AUTORITÉ -2)

Rendez-vous au 7.

36

Alors que vous étiez sur le point d'aller vous allonger sur votre couchette pour prendre quelques heures de repos, en compagnie d'une de vos dernières bouteilles de whisky, Henkki, votre second, vous tire par la manche :

- Je viens de vérifier notre armement sur le pont. Nous avons épuisé presque toutes nos munitions.
- Comment est-ce possible ? demandez-vous.
- Le combat de cette journée ! Vous aviez ordonné aux artilleurs de tirer à volonté…
- Bah, nous donnerons désormais la consigne d'économiser au maximum les munitions, voilà tout !

Si vous avez le Code HIGHBALL, rendez-vous au 39.
Sinon, notez le Code ROB ROY et rendez-vous au 45.

37

Vous repérez l'une des îles les plus à l'écart de l'archipel et vous vous engagez dans un fjord, cerné de montagnes escarpées.

Une fois l'embouchure franchie, vous découvrez avec stupeur que le fond du plan d'eau est occupé par une demi-douzaine d'hydravions : des Heinkel 115, visiblement en service ! Quelle poisse : les Allemands ont transformé ce fjord en base aérienne, et il faut justement que cela soit celui-ci que vous choisissiez !

Vous faites immédiatement marche arrière, tout en scrutant avec vos jumelles les avions torpilleurs. L'agitation que vous percevez indique clairement que vous êtes repéré. Il est possible que les avions ne soient pas en état de vous donner la chasse, s'ils n'ont pas fait le plein de carburant ou chargé leurs torpilles, mais ils vont signaler votre présence à toutes leurs forces.

Vous n'avez plus le choix : vous devez forcer le passage… et tout de suite !

Notez le Code ELEVENSES.

Rendez-vous au 9.

38

Ne préférant pas risquer la vie de vos hommes, vous observez impuissant les flots déchaînés ravager votre pont. Les câbles d'un camion mal assujetti se rompent et le véhicule bascule dans la mer.

Les vagues arrachent aussi du pont plusieurs caisses de munition, qui disparaissent par-dessus bord. Celles-ci vous auraient pourtant été utiles pour défendre votre cargo en cas d'attaque. Il vous faudra désormais économiser les munitions !

Notez le Code ALGONQUIN.

La tempête se prolonge pendant des heures, mais finit par

retomber le lendemain matin.

Rendez-vous au 32.

39

Votre conversation avec le capitaine Koutchanov, à propos de l'armement du *Chernyshevski*, vous revient soudainement en mémoire. Vous vous frappez le front :

- Des munitions, nous en avons plein la soute. Il n'y a qu'à se servir dedans !

Henkki reste dubitatif :

- Pas certain qu'elles soient du même calibre…
- Examinons l'inventaire de la cargaison pour en avoir le cœur net, répliquez-vous.

Vous consultez immédiatement le document et découvrez avec satisfaction que votre problème de pénurie de munitions est résolu !

Il vous vient par ailleurs une idée supplémentaire : une dizaine de chars Sherman sont arrimés sur votre pont, et tous disposent de mitrailleuses antiaériennes. Celles-ci sont pour le moment rangées dans des caisses, mais il suffirait de les en sortir et de les monter sur les Sherman pour que vous disposiez d'une plus grande puissance de feu !

Vous donnez les instructions nécessaires, et pendant une partie de la nuit, vos hommes s'affairent à renforcer votre armement sur le pont et à l'approvisionner en munitions.

Notez le Code SAREZAC, et supprimez le Code ALGONQUIN si vous l'aviez.

Rendez-vous au 45.

40

9e jour

Le U-boot qui vous traquait n'est pas réapparu. Comme il avait subi des avaries, sans doute son commandant a-t-il préféré rejoindre la base sous-marine de Bergen pour procéder à des réparations.

Pour autant, vous ne connaissez pas de répit. Tandis que vous passiez au sud de l'Île aux Ours, une tempête de neige s'est abattue sur *El Trovador*. Depuis, une neige épaisse ne cesse de tomber, se collant partout et durcissant instantanément sous l'effet du froid. Le pont, le bastingage, les agrès, comme la superstructure, sont enveloppés d'une gangue blanche, qui a tôt fait de se transformer en glace.

La neige réduit de beaucoup votre visibilité, ce qui complique votre navigation. Votre seule consolation est qu'avec un temps pareil, les pilotes allemands ne peuvent pas décoller, et que les U-boote sont aussi aveuglés que vous.

Le froid a gagné l'intérieur du navire. Les hublots se couvrent de givre, et l'eau douce gèle dans les canalisations.

Confiné dans ses quartiers, votre équipage ronge son frein, et trompe son oisiveté comme il peut. Les Argentins et les Chiliens ont sorti une guitare et un bandonéon. Les Turcs ont pris place autour d'un narguilé. Les Polonais tapent des cartes graisseuses. Les Espagnols s'échangent des photos défraîchies de pinups, débattant inlassablement de leur charme respectif, ou feuillètent sans conviction des magazines aux pages fatiguées.

Alors que vous avez pris votre quart dans la timonerie, le sifflet du transmetteur d'ordres retentit. Vous enlevez le bouchon et collez votre oreille au tube acoustique :

- Capitaine, pourriez-vous nous rejoindre en salle des machines ? vous demande d'une voix tendue, Marek, le chef mécanicien, à l'autre bout du tuyau.

Vous confiez la barre à votre second, et empruntez l'échelle de fer qui vous amène à la salle des machines.

Une vapeur brûlante vous enveloppe pendant votre descente. Vous n'avez pas encore posé le pied par terre que vous suffoquez déjà. Une chaleur étouffante y règne.

Le bruit, généré par la rotation rapide des turbines, les vibrations des machines et le fonctionnement en continu des systèmes auxiliaires, y est également assourdissant.
Une profusion de machines encombre l'espace, à tel point que, pour s'y mouvoir, il vous faut sans cesse vous contorsionner, entre les vannes, les échelles et les canalisations.

À votre arrivée, chaque homme semble concentré sur sa

tâche. Daniel le graisseur est en train de lubrifier l'arbre de transmission à l'aide d'une burette à long bec. Gerardo, le second mécanicien, donne un tour de clé à molette à une pompe à huile récalcitrante. Haluk, le brûleur, jette une pelletée de combustible dans la fournaise du foyer, avant de s'essuyer d'un revers de manche la sueur qui coule sur son front.

Tous ces hommes ont le visage noirci par la poussière de charbon, jusqu'aux cils et aux contours des yeux qui semblent enduits de khôl. Malgré la chaleur tropicale, ils sont vêtus de vestes et de pantalons de gros drap pour se protéger des braises volantes qui jaillissent du fourneau.

Marek, qui dirige d'une main de fer tout ce petit monde, vient à votre rencontre. Étant donné le vacarme qui règne dans la pièce, vous êtes obligé de crier dans l'oreille du chef mécanicien pour pouvoir espérer vous faire entendre de lui :

- Alors, qu'est-ce qui se passe, Marek ?

Marek vous indique du menton un autre de ses hommes, que vous n'aviez pas tout de suite remarqué, car il se tenait un peu en retrait : Caleb, qui arbore un air coupable.

- C'est ce fils de pute. Il a failli faire exploser la chaudière, en fermant la vanne de refroidissement ! Pas étonnant : cet enfoiré pue l'alcool ! Et regardez ce que j'ai trouvé dans sa poche !

Marek exhibe triomphalement une flasque, presque identique à la vôtre. À la vue de l'objet du délit, Caleb détourne les yeux, et baisse la tête.

- Boire en plein service ! Et nous mettre tous en danger ! Je veux une punition exemplaire ! insiste Marek.

La demande de Marek vous place dans une situation inconfortable : d'un côté, il est évident que Caleb est coupable et doit être puni. D'un autre côté, vous savez n'être pas le mieux placé pour donner des leçons de tempérance…

> *Si vous accédez à la demande du chef mécanicien, et punissez sévèrement Caleb, rendez-vous au 2.*
> *Si vous faites preuve de clémence envers le mécanicien, et vous contentez d'un avertissement, rendez-vous au 8.*

41

Vous faites mine de ne pas entendre l'appel à l'aide du pilote allemand, et votre bateau le dépasse sans le secourir. Sur le pont arrière, un de vos artilleurs, plus vicieux que les autres, actionne sa mitrailleuse et fait feu sur le malheureux qui dérive dans le sillage d'*El Trovador*. Soudain, les appels à l'aide cessent. Le pilote a dû être touché par une balle.

Loin de condamner le meurtre commis par leur coéquipier, vos hommes éclatent de rire. Après avoir vécu l'enfer pendant une journée entière, ils savourent, pour une fois, l'occasion de prendre leur revanche sur l'un de leurs assaillants. Comme vous vous taisez, votre silence vaut approbation à leurs yeux, et ils conservent leur bonne

humeur pendant les heures qui suivent.

Rendez-vous au 36.

42

Estomaqué par tant d'aplomb, vous vous précipitez sur l'allemand, et votre poing puissant s'écrase sur son visage. Le pilote, surpris par la soudaineté de l'attaque, en tombe sur les fesses. Maintenant qu'il se trouve à vos pieds, il regarde autour de lui d'un air apeuré. Un peu de sang coule de sa lèvre fendue. Toute trace d'arrogance semble s'être évaporée.

- Salopard de nazi, tu mériterais qu'on te balance par-dessus bord ! vociférez-vous en postillonnant à la face de l'allemand.

L'Allemand baisse les yeux et s'essuie le visage avec sa manche, en observant un silence prudent. Tous les hommes sur le pont font maintenant cercle autour de lui, les dents et les poings serrés, et leurs visages haineux trahissent clairement leur envie de tabasser ce détestable aryen. Satisfait d'avoir rétabli votre autorité, vous reprenez votre invective :

- Enfermez-moi ce putain de nazi au fond de la cale. Si une torpille d'un de ses compatriotes devait nous frapper, il sera aux premières loges pour l'accueillir ! hurlez-vous.

À regret, vos hommes se dispersent, et retournent vaquer à leurs occupations, tandis que deux d'entre eux poussent le prisonnier d'une bourrade dans le dos pour le presser de s'enfoncer dans une écoutille. Mais en le remettant à sa place, vous sentez que vous avez regagné, au moins temporairement, leur respect.

(AUTORITÉ +1)

Rendez-vous au 36.

43

Laissant le bateau aux hommes qui sont de quart, vous suivez le Commissaire politique à travers les rues enneigées de Mourmansk. Il y règne une atmosphère de fin du monde.

La ville n'est plus que ruines et désolations. Un récent bombardement a détruit nombre de maisons et d'immeubles, et leurs habitants déblayent les décombres à la recherche de proches disparus.

Sur votre chemin, vous croisez des hommes à la tête couverte de bandages ensanglantés, des femmes portant des enfants morts dans les bras, quelques vieillards à l'air abattu, qui semblent porter toute la misère du monde sur leurs épaules. Dans leurs yeux à tous, vous lisez l'angoisse de ne pas savoir de quoi leur lendemain sera fait.

« C'est pour eux que nous convoyons ces armes, pour que cela cesse », pensez-vous, et c'est bien la première fois que

vous vous faites une telle réflexion. Jusqu'ici votre périple vous avait seulement apparu comme l'occasion de gagner de l'argent et d'exercer encore un commandement sur un bateau.

Une bande de gamins faméliques et dépenaillés harcèle votre petite troupe en quémandant du chocolat et des cigarettes, mais Pétrovich les repousse brutalement, brandissant le poing sous leurs nez et les couvrant d'imprécations.

L'Arctic Hôtel se révèle être un grand bâtiment en béton, au style plus grandiloquent que solennel. Au milieu de la placette qui fait face à son entrée trône la carcasse à moitié calcinée d'un Messerschmitt criblé d'impacts. Dans le hall de l'hôtel, quatre statues d'ours polaires accueillent les visiteurs.

Vous prenez place sur l'immense table qu'on vous a réservée.

Sur un mur adjacent, une affiche de propagande figure le Camarade Staline en tenue civile, accueillant dans ses bras un garçonnet et une fillette dont il caresse la tête d'un geste équivoque. Malgré son sourire qui se veut bienveillant, l'ogre slave s'apprête-t-il à dévorer ces enfants ?

Attablé avec vos hommes, vous faites votre premier vrai repas depuis douze jours, en vous gavant de saumons fraîchement péchés, arrosés de rasades de vodka locale.

Le commissaire Pétrovitch met à profit ce moment pour

vous vanter la réussite et les mérites de la République socialiste de Russie. L'auditoire captif que vous êtes se voit donc régaler gratis d'une copieuse, mais indigeste séance d'endoctrinement politique. Avec gourmandise, le Camarade Commissaire énumère à qui veut bien l'entendre le nombre de villages électrifiés et celui des enfants scolarisés, les tonnes de betteraves et de pommes de terre produites chaque année, les aciéries qui, malgré la guerre tournent à plein régime pour défendre la Mère Patrie…

Plongés dans leurs assiettes, et occupés surtout à se bâfrer, vos hommes n'accordent qu'un intérêt de pure politesse aux tirades enflammées du commissaire sur les vertus du kolkhoze pour l'âme slave, la production de charbon qui a doublé, ou le nombre quintaux de blé récoltés l'année dernière. Ils se contentent de hocher la tête d'un air entendu, en mastiquant bien fort, et parfois, entre deux bouchés, lâchent un « Vraiment ? Mais c'est très bien ça ! » ou un « Formidable ! Formidable ! » qui manque singulièrement de conviction.

Pétrovitch ne s'avoue pas vaincu et continue sur sa lancée. Le commissaire politique au profil d'aigle dispose, il est vrai, d'un atout de taille dans son argumentation politique : il tient dans ses serres la bouteille de vodka et, pour se faire resservir, vos hommes doivent lever les yeux de leur assiette et croiser au moins un instant son regard ardent.

> *Si vous osez contredire Pétrovitch, rendez-vous au 48.*
> *Si vous préférez le laisser parler sans l'interrompre, rendez-vous au 27.*

44

7e jour

Le jour se lève alors que vous prenez votre quart. À l'horizon, un point, balloté par la mer houleuse, grossit sur votre route. Une corvette allemande ? Ou un U-boot ? Vous braquez vos jumelles pour en avoir le cœur net. Votre inquiétude diminue lorsque vous découvrez qu'il s'agit d'un cargo appartenant à votre convoi.

C'est le *Chernyshevski*, le seul bateau sous pavillon russe du convoi PQ17. Vous connaissez d'ailleurs son capitaine, Koutchanov, pour l'avoir croisé à plusieurs reprises à Reykjavik. Un soir, vous avez même fait ensemble la tournée des bars, et vous avez pu constater qu'il avait une aussi bonne descente que vous. À cette occasion, Koutchanov vous a confié que son bateau transportait un important chargement de TNT, mais cela n'avait pas l'air de l'inquiéter plus que cela. Fatalisme slave…

Le *Chernyshevski* semble être à l'arrêt. Après vous être rapproché suffisamment du cargo, vous communiquez avec lui en morse lumineux à l'aide votre lampe à signaux. Cela vous évitera d'être entendu par des oreilles ennemies à l'affût.

Koutchanov vous apprend qu'il a dû faire stopper ses machines suite à une avarie moteur. Pour le moment, ses mécaniciens n'arrivent pas à localiser la panne.

Si vous lui proposez votre aide, ce qui impliquera de mettre à l'arrêt vos machines, rendez-vous au 23.
Si vous préférez continuer votre route, estimant qu'il serait trop risqué de vous arrêter, rendez-vous au 34.

45

11e jour

La nuit polaire ne vous a accordé que quelques courtes heures de répit. Déjà sur le pont, les sirènes font entendre leurs lugubres gémissements, pour vous signaler l'approche de nouvelles vagues d'avions allemands. Vous devez retourner au combat.

Cette fois, ce sont des Junkers 88, des bombardiers en piqué qui peuvent transporter chacun jusqu'à deux tonnes de bombes dans leur soute. Ils proviennent probablement des aérodromes de Kirkenes et de Petsamo.

Sans plus attendre, vos artilleurs ouvrent le feu. D'abord avec leurs canons à longue portée, puis au fur et à mesure que l'ennemi se rapproche, avec leurs armes de moindres calibres. Bientôt, chaque pièce donne de la voix, pour faire entendre ses sonorités martiales. Les hargneux canons de 88 et de 102 millimètres répondent aux puissants calibres de 135 et de 140. Les claquements cadencés des mitrailleuses de 20 et de 30 rivalisent avec les aboiements rauques des pièces de 37 et de 76. C'est à qui fera le plus de bruit, pour imposer sa petite musique mortelle. S'ajoutant à

cette cacophonie infernale, les douilles brûlantes tombent en tintant sur le pont glacé.

Au cœur de cette tempête assourdissante, de ce tonnerre abrutissant, les mâchoires serrées, le visage livide sous leurs casques, vos hommes s'agrippent à leurs armes, avec l'énergie du désespoir. Tels des noyés s'accrochant à leurs bouées au plus fort de l'ouragan, ils font corps avec ces pièces de métal, conscients que leurs vies en dépendent. Dans les moufles, les poings sont crispés, les jointures blanches à force d'être serrées. Plus rien n'existe autour d'eux, excepté cette machine dispensatrice de mort. La mort de l'Autre plutôt que la leur.

Autour des avions assaillants, le ciel se couvre de flocons blancs et noirs. Les balles traçantes dessinent des bouquets de fleurs mortelles autour des pilotes allemands et leurs aéronefs. Tableau martial qui n'a rien d'esthétique, peinture lugubre annonciatrice de mort, qui restera à jamais gravé dans la rétine et la mémoire de ces hommes. Cela ne dissuade pas leurs pilotes, ces anges de la mort, de dévier de leurs trajectoires. Fonçant droit sur votre cargo, ils passent à l'attaque.

> *Quatre vagues de bombardiers se succèdent. Lancez 2D6 à quatre reprises (sauf indications contraires), en appliquant les modificateurs suivants, dont les effets sont cumulables :*
> *Code ALGONQUIN : diminuez de 1 le résultat de vos lancers de dés.*
> *Code ROB ROY : diminuez de 1 le résultat de vos lancers de dés.*

Code DUBLINER : ajoutez 1 au résultat de vos lancers de dés.
Code SAREZAC : ajoutez 1 au résultat de vos lancers de dés.

2 : un chapelet de bombes ravage le pont. L'enfer se déchaîne sur El Trovador. Une des bombes tombe sur la timonerie, vous tuant sur le coup. FIN DE LA PARTIE.
*3 : une bombe tombe sur le pont avant, traverse une écoutille et explose dans la cale, y causant d'importants dommages. (*FLOTTABILITÉ *-4)*
*4 : le pont arrière est ravagé par l'explosion d'une bombe, mais votre équipage parvient à maîtriser l'incendie qui s'était déclaré (*FLOTTABILITÉ *-3)*
*5-6 : des dégâts mineurs sont occasionnés par la chute d'une bombe sur le pont. (*FLOTTABILITÉ *-2)*
7 : votre DCA dissuade les bombardiers de vous survoler. Pour se protéger, leurs pilotes choisissent de reprendre de l'altitude, ce qui réduit la précision de leur bombardement. Relancez les dés un tour de plus, mais ajoutez 1 au résultat des dés.
8-12 : perturbés par les tirs de vos canonniers, les bombardiers allemands ratent complètement leur cible.

Si votre score de FLOTTABILITÉ atteint 0, rendez-vous au 14. Sinon, poursuivez la lecture :

Pendant tout le reste de la journée, des vagues de Junkers 88 reviennent à l'attaque, mais vous n'essuyez pas de dommage supplémentaire. La nuit finit par tomber, et les bombardements cessent enfin, vous offrant le répit tant attendu.

Vous avez l'impression d'être revenu des enfers, et vous n'êtes pas le seul. La violence du combat a visiblement traumatisé certains de vos hommes. Ils ont l'œil hagard, l'air hébété, les traits tirés. Ils semblent perdus, désorientés, déboussolés.

Profitant de la couverture de l'obscurité, vous décidez de changer de cap pour éviter que les Allemands vous retrouvent facilement le lendemain.

Rendez-vous au 3.

46

Vous effectuez un brusque changement de cap. Présentant votre poupe au sous-marin, de façon à lui offrir une cible plus réduite, vous lancez votre bateau dans une série de zigzags pour l'empêcher de vous viser. Sur le pont arrière, vos canonniers tentent d'ajuster les torpilles que le U-boot vous expédie.

Lancez 2D6 à deux reprises pour déterminer l'issue de votre fuite :

2 : Une torpille frappe la poupe de votre navire, ouvrant une brèche irréparable dans sa coque. Vous donnez l'ordre d'évacuation : rendez-vous au 14.
3-4 : votre poupe est percutée par une torpille. L'explosion provoque d'importantes voies d'eau dans la cale. (FLOTTABILITÉ -4)

5-6 : Vos artilleurs parviennent à détruire une torpille avant qu'elle ne frappe votre bateau, mais son explosion endommage votre coque. (FLOTTABILITÉ -2)
7-12 : Grâce à vos manœuvres d'évitement, la torpille vous manque.

> *Si votre score de FLOTTABILITÉ atteint 0, rendez-vous au 14. Sinon, poursuivez la lecture :*

Après avoir lancé deux torpilles, le sous-marin semble faire surface en urgence. Vraisemblablement victime d'une avarie, il cesse de vous poursuivre. Vous en profitez pour lui fausser compagnie et pour reprendre votre route vers l'Est.

> *Rendez-vous au 40.*

47

L'ordre de dispersion du convoi stipulait que chaque cargo devait emprunter une route distincte. Vous refusez donc la proposition de Koutchanov. Le capitaine russe ne s'en formalise pas.

Revenu à bord d'*El Trovador,* vous ordonnez un changement de cap.

Avant que le *Chernyshevski* ne disparaisse à l'horizon, vous expédiez un dernier message à Koutchanov pour lui donner rendez-vous à Mourmansk, et lui souhaiter bonne chance pour la suite de son périple.

« Il y aura des putes et de la vodka », vous répond laconiquement Koutchanov.

Pendant le reste de la journée, vous vous demandez s'il parlait de Mourmansk ou de l'au-delà. L'avenir vous le dira peut-être.

Rendez-vous au 31.

48

- Et saviez-vous combien de tracteurs nous produisions annuellement au moment de l'agression fasciste ? demande à un moment le camarade commissaire.

Non, vous ne le savez pas, mais à vrai dire, vous vous en foutez pas mal… Mais le commissaire politique tient vraiment à vous communiquer cette information vitale :

- Un million par an ! s'exclame Pétrovitch, avec emphase.
- Et combien de déportés dans les goulags ? marmonnez-vous dans votre barbe.

Vous le regrettez aussitôt. Cela vous a échappé. Vous n'avez pas pu vous empêcher d'ouvrir votre grande gueule.

- Qu'est-ce que vous dites ?!? s'exclame Pétrovitch, interloqué.

Votre remarque était si inattendue et culottée, que le commissaire s'en trouve profondément troublé. Il se demande sans doute s'il a vraiment entendu ce qu'il croit avoir entendu, ou si à cause du brouhaha ambiant il a compris de travers vos paroles.
Un instant, vous vous imaginez tomber dans une fosse fraîchement creusée après avoir reçu dans la nuque une balle de l'agent du NKVD.

- Rien, je disais juste que le camarade Staline a aussi une belle moustache, répliquez-vous avec le plus grand sérieux, en pointant du pouce le portrait du Maréchal accroché au mur adjacent.

C'est vrai qu'avec son air bonhomme, on lui donnerait le Bon Dieu sans confession à Tonton Joseph ! On en oublierait presque les millions d'Ukrainiens morts de faim à la suite des réquisitions ordonnées par le Petit Père des Peuples…

Le commissaire politique vous sourit d'un air gêné, ne sachant pas s'il doit vous prendre au sérieux.

- D'ailleurs, sa moustache ressemble beaucoup à la vôtre, risquez-vous en ultime recours.

Flatté, Pétrovitch se détend finalement et opine de la tête :
- Oui, le Camarade Staline est vraiment un homme du peuple !

Et oubliant l'incident, il retourne derechef à son entreprise d'embrigadement politique.

Vous remarquez néanmoins le sourire narquois de certains de vos hommes. Pour un peu, vous jureriez qu'ils vous admirent d'avoir eu le cran de vous opposer au commissaire politique.

(AUTORITÉ +1)

Rendez-vous au 27.

49

Vous toisez le pilote allemand avec dédain :

- Si nous ne vous avions pas repêché dans l'eau tout à l'heure, vous seriez déjà mort de froid à l'heure qu'il est. Vous devriez faire preuve d'un peu moins d'arrogance, et d'un peu plus de reconnaissance…

Sentant qu'il a poussé la provocation un peu loin, l'Allemand finit par baisser les yeux, en observant un silence prudent : tous les hommes sur le pont font maintenant cercle autour de lui, les dents et les poings serrés, et leurs visages haineux trahissent clairement leur envie de tabasser ce détestable aryen. Mais vous ne leur en laissez pas l'opportunité :

- Et maintenant, enfermez-moi ce nazi au fond de la cale. Si une torpille d'un de ses compatriotes devait nous frapper, il sera aux premières loges pour l'accueillir ! dites-vous d'un ton indifférent, pour bien montrer à l'Allemand le peu de cas que vous faites de sa personne.

À regret, vos hommes se dispersent et retournent vaquer à leurs occupations, tandis que deux d'entre eux poussent l'Allemand d'une bourrade dans le dos pour le presser de s'enfoncer dans une écoutille. Néanmoins, votre équipage interprète votre calme et votre détachement comme un signe de faiblesse.

(AUTORITÉ -2)

Rendez-vous au 36.

50

À grands gestes, Pétrovitch appelle à l'aide une vedette pilotée par des soldats russes, que vous venez de croiser. L'embarcation fait demi-tour pour vous porter secours.

El Trovador est encore à flot, mais vous jugez plus prudent de l'évacuer. Réunis sur le pont, vous et vos hommes descendez, au moyen d'un filet, dans la vedette qui s'est rangée contre le flanc de votre bateau.

Une fois à bord de la vedette, vous détaillez votre équipage et vous étonnez :

– Il manque du monde, constatez-vous.

La mine sombre, Mikkel s'avance vers vous :

- Les mécaniciens. Tous noyés.
- Ils sont restés jusqu'au bout dans la salle des machines, remarquez-vous songeur, alors qu'ils

auraient pu s'enfuir…

Mikkel opine du chef :

- Ils se sont sacrifiés pour sauver le bateau et la cargaison…

« Davantage que cela », pensez-vous. « Pour quelque chose de plus grand qu'eux. Pour éviter que des femmes et des enfants continuent d'être bombardés. Pour stopper la barbarie nazie. »

Vous restez silencieux un moment. Dans votre esprit défilent les visages de ces hommes qui ont donné leur vie sans hésiter pour une cause qu'ils jugeaient juste : Marek le chef mécanicien, Daniel le graisseur, Gerardo le second mécanicien, Haluk le chauffeur…

Vous aimeriez être vous-même capable d'un tel don de soi, d'une telle abnégation…

Le commissaire Pétrovitch vous tire de vos pensées, en s'invitant dans la conversation :

- Ce sont des héros ! décrète-t-il. Des héros du peuple soviétique. Je leur ferai décerner la Médaille du Courage, voire l'Ordre de Lénine…

Vous notez le ton détaché qu'emploie Pétrovitch, comme s'il s'agissait d'expédier une affaire courante, de régler une simple formalité administrative. Pour ce bureaucrate, ces hommes ne sont qu'une ligne sur un formulaire. Pas pour vous.

Pétrovitch n'en reste pas là :

- Portons-leur un toast ! propose-t-il soudainement.

Et il extirpe d'une poche de son manteau une flasque de vodka, et y boit une gorgée.

- Druz'yam ! (Aux Amis !) s'exclame-t-il en agitant sa flasque en direction de l'épave qui sert de tombeau aux noyés.

Puis, il vous la tend. Vous l'écartez d'un revers de la main :

- Non, merci ! vous entendez-vous répondre.

Certains de vos hommes s'échangent un regard : c'est bien la première fois qu'ils vous voient refuser un coup à boire. Vous êtes aussi surpris qu'eux par votre refus. Est-ce que ce serait finalement si simple que cela de sortir de cette spirale infernale de haine de soi et d'avilissement qui s'alimentent mutuellement ?

Vous reportez votre regard vers Mourmansk. L'attaque aérienne est finie. La ville est en flammes, de nombreux bâtiments ne sont plus que des ruines. Mais il en faudra probablement plus pour décourager ce peuple courageux. « Les Russes reconstruiront cette ville à l'identique », pensez-vous. « Et ils gagneront la guerre, pour faire cesser ce massacre. » Maintenant, vous en êtes persuadé.

Et si, finalement, dans ce bas monde et son cortège de souffrances, il y avait de la place pour l'espoir ?

Aujourd'hui, vous avez envie d'y croire.

FIN