

Dorvi, l'armurier nain, nous fournit quelques lances et dagues pour équiper la chaloupe. Avant de repartir, je discute avec Razel des blessures que j'ai reçues du requin blanc et des risques d'une contamination lycanthropique. Il me dit que par sécurité, il faudrait que je puisse rencontrer d'ici quelques jours maximum un prêtre au temple de Séluné à Corbentre.

Nous évoquons aussi devant le capitaine la possibilité de capturer la bête, puisqu'il s'agit peut-être de la victime innocente d'une malédiction ou d'une maladie. Un des matelots, nous entendant, nous souffle mot de la présence de filets sur le navire. Peut-être devrions-nous les laisser flotter lorsque nous nous remettrons en route.

Après ces réflexions, Josi, Razel et moi reprenons notre périple sous-marin. Nous ne rencontrons heureusement plus de requins lors de la descente. Au fond de l'eau, deux épaves se présentent à nous : celle du bateau pirate à laquelle des morceaux de voiles sont encore vaguement attachés et qu'il faudra contourner et la Vague Ecumante un peu plus loin. Tant bien que mal, nous nous efforçons de la rejoindre en nageant et devons user de quelques stratagèmes pour parvenir aux cabines sans remonter vers la surface.

Nous nous rendons compte que la partie arrière du bateau a été arrachée lors du naufrage et avec elle, la cabine du capitaine qui s'est retournée et abîmée sur un récif coralien, à quelques brasses de là.



Une nouvelle fois, nous devons lutter contre la force qui nous attire vers la surface mais parvenons tout de même à atteindre les décombres. Nous y entrons non sans mal, surtout Razel qui n'est manifestement pas un as de la natation et qui a grand peine à manipuler sa lance dans un espace aussi confiné. Par contre, sa magie cléricale nous permet de disposer d'une pierre illuminant les fonds, ce qui s'avère fort utile.

En rentrant dans une des petites pièces, je tombe nez à nez avec une femme qui devait être musclée et élégante lorsqu'elle vivait à la surface. Elle est désormais devenue une créature immonde et son interminable langue entortillée sur un os la rend particulièrement répugnante. Soudain, elle me lance un « bienvenue », avant de s'éclipser par un trou au plafond.



Je me lance à sa poursuite mais je ne la vois plus nulle part. Je décide de faire le guet à proximité de ce trou.

Au même moment, Josi et Razel continuent leurs fouilles et tombent sur un corps humain qui doit probablement être celui de Devec HARPWIND. Pas de trace de bracelet en revanche. Ils décident alors de le remonter à la surface en suivant le chemin que j'ai pris pour sortir. Josi émerge mais Razel traîne. Je me rends

rapidement compte qu'il est attaqué par l'infâme créature qui m'avait fui. M'emparant de la pierre illuminée, je fais irruption dans la cabine. Razel est hors combat. Je parviens fort heureusement à me débarrasser de mon adversaire grâce à ma vitesse et la magie de mon épée : confiné dans cet espace réduit, j'opte pour une garde en tierce et me fends rapidement, ratant la gorge de peu mais plantant ma lame au dessus de sa clavicule. J'esquive ensuite deux tentatives de griffes ainsi qu'une morsure. Une ouverture à la gorge me permet alors de placer un coup de taille qui terrasse la créature. J'obtiens ainsi la preuve irréfutable qu'Adalahm est dévastatrice lorsqu'elle combat un mort-vivant.

Je resors au plus vite avec Razel et fais signe à Josi de nager vers la surface avec HARWIND. Nous atteignons sans trop de mal la chaloupe et constatons avec soulagement que si le prêtre a frôlé la mort, il est heureusement resté parmi nous.

Une fois à bord, nous expliquons nos aventures sous-marines à Orhan PELANTEF. Il identifie le cadavre comme celui de son ami et les dispositions sont prises pour sa conservation. Razel et Josi lui font également part de ce qu'ils ont vécu lorsqu'ils ont trouvé la dépouille : son fantôme flottait à proximité, rappelant les paroles d'une malédiction transformant en requin la personne à l'encontre de qui elle fût prononcée et la forçant à tuer chaque nuit ceux qui comptent pour elle, à moins d'être repentant et d'enterrer HARPWIND auprès de sa mère. C'est en tout cas ainsi que ces paroles ont été perçues.

Le capitaine nous informe que la tombe en question doit probablement être au cimetière de Corbentre mais qu'avant d'y retourner, il souhaite tout de même qu'une nouvelle plongée soit tentée afin de retrouver le bracelet. Si tel est le cas, il serait peut-être plus opportun que Razel reste sur le bateau et qu'il nous illumine plusieurs objets. Zina étant bonne nageuse et efficace à l'épée courte, elle pourrait peut-être descendre avec nous.