

Café interpelle le capitaine en lui demandant pourquoi la dépouille de son ami était dans sa cabine alors qu'il est supposé avoir péri au combat sur le navire de la pirate. PELANTEF maintient sa version et cet élément reste un mystère. Nous discutons aussi de la malédiction et du fait que la personne qui se transforme est une victime et que si nous devons la combattre, nous tenterions de la neutraliser sans lui faire de mal. Après un dernier coup d'œil à la dépouille que nous avons remontée qui nous confirme qu'HARPWIND est bel et bien mort, nous décidons de replonger, Zina, Café et moi. Je confie à PARZANE l'épée longue en argent qui m'a été offerte à Rochegrise, au cas où il devrait combattre le requin.

Pour cette nouvelle expédition sous-marine, nous nous dirigeons vers l'épave du bateau pirate puisque nous n'avons pas trouvé le bracelet lors de la fouille de l'autre vaisseau. Hélas, même si rentrer dans la coque éventrée doit être aisé, il y fait complètement noir et nous n'avons plus la possibilité de faire appel à la magie cléricale de Razel aujourd'hui. Nous décidons de fouiller sous la voile qui flotte et ne trouvons rien d'autre que 3 calmars géants agressifs. Nous en venons à bout rapidement mais Zina est légèrement blessée à l'occasion. Nous remontons bredouilles.



Nous n'aurons pas d'autre choix que de passer une nouvelle nuit sur place. Je conseille à mes amis de se reposer en cabine car ils seront de toute façon impuissants face à un lycanthrope sans arme en argent. Parzane et moi, nous montons la garde sur le pont supérieur tandis que dix hommes patrouillent sur le pont. Enfer ! Le monstre surgit près de la figure de proue et s'en prend à un garde. Parzane et moi hurlons pour réveiller les autres puis nous courrons pour tenter de le neutraliser mais il emporte le malheureux avant que nous n'ayons pu l'atteindre. C'est la panique parmi les gardes. Je repars tout aussi vite vers le gaillard arrière, rejoint par Parzane, Zina, Café et Metlos ERANC. Je fais part à ce dernier de nos soupçons quant à l'identité du requin-garou qui n'est sans doute nul autre que le capitaine. D'abord incrédule, Metlos ERANC tambourine ensuite à sa porte mais sans réponse... Nous enfonçons celle-ci pour retrouver une chambre vide. Une fouille rapide nous révèle un passage secret menant d'abord à la cale pour ensuite déboucher sur un sas qui permet une immersion.

Nous décidons d'attendre le capitaine dans sa cabine mais le petit matin arrive sans qu'il n'ait fait son retour.

## **6 Eleint 1357**

C'est alors que Martech descend de son poste pour nous avertir que le capitaine, hagard et dépenaillé, est assis au sommet d'un îlot, non loin du bateau. Nous prenons des vêtements et mettons discrètement une chaloupe à la mer pour aller le rechercher tandis qu'Elie tente d'apaiser Turmich, qui a manifestement été témoin des massacres, nuit après nuit et qui semble très secoué.



PELANTEF est couvert de sang. Nous discutons avec lui et il finit par reconnaître être tombé sous l'emprise du bracelet qu'il voulait nous faire récupérer. Il l'avait arraché à la pirate Kirella et l'avait alors porté, pour être corrompu par son influence

maléfique. De fil en aiguille, il nous apprend que c'est suite à une dispute à propos de cet objet qu'il en est venu à occire le malheureux Devec HARPWIND.

Nous décidons finalement de laisser le capitaine sur l'îlot avec des vivres, de replonger pour tenter de localiser le bracelet et de mettre le cap sur Corbentre pour le faire détruire. Nous espérons que notre éloignement sera suffisant pour que PELANTEF ne nous poursuive pas durant la nuit pour nous attaquer.

Cette quatrième immersion est couronnée de succès : nous trouvons le bracelet dans la cabine du capitaine. Nous mettons le cap sur le bateau et demandons à ce que l'ancre soit levée immédiatement. PELANTEF se rend compte que nous avons certainement trouvé le bracelet et réagit comme un possédé : il hurle pour que nous revenions le chercher et se met à nager vers nous. ERANC est désespéré, les hommes ne comprennent pas pourquoi on laisse le capitaine à l'arrière, même si l'identité du lycanthrope commençait à tourner au secret de polichinelle. C'est le chaos... Nous encourageons l'équipage afin qu'il se mette à ramer et c'est un Farco MALTINI pragmatique qui prend alors le leadership, exhortant ses hommes à souquer ferme pour sauver le capitaine de la malédiction. Ça marche, nous nous éloignons tandis qu'ERANC retrouve ses esprits et que le capitaine perd de la distance. Nous naviguerons jour et nuit pour faire au plus vite.

Malgré nos appréhensions, nous ne sommes pas attaqués durant les nuits et nous rejoignons Corbenre sans encombre après 2 jours de navigation.

## 7 ELEINT 1357

Nous ne perdons pas de temps et allons directement au temple de Tyr afin de confier le bracelet maudit aux prêtres et d'en demander sa destruction. Razel nous emmène ensuite au temple de son ordre, qui s'occupe du cimetière de Corbentre. J'en profite pour me renseigner quant à la probabilité que je sois victime d'une infection lycanthropique mais d'après les prêtres, je ne risque rien. La tombe n'est pas retrouvée et nous retournons chez les adeptes de Tyr qui nous apprennent qu'HARPWIND était originaire de Rochegrise. Nous partons avec chevaux, chariot et cercueil dès l'aube suivante.



## 8 ELEINT 1357

Rochegrise est à une journée de cheval à l'ouest. Nous l'atteignons sans encombre. Eomar GARILNAT, prêtre de Lanthandre et gardien du cimetière du village, nous oriente vers la tombe de la maman d'HARPWIND et le pauvre homme pourra enfin être inhumé selon ses souhaits. La cérémonie aura lieu le lendemain. Nous logeons au Poulet Rôti, chez Grosverre.



## 9 ELEINT 1357

Après l'enterrement, nous nous remettons en route vers Corbentre et espérons que la malédiction de PELANTEF est enfin levée. Je discute avec PARZANE en chemin. Mon ami est inquiet et me demande si nous avons bien fait de confier le bracelet aux prêtres plutôt que d'en entreprendre la destruction nous-mêmes. Pour en avoir le cœur net, nous demandons le soir même à être reçus au temple de la Justice pour faire rapport de l'enterrement et nous renseigner quant au devenir de cet objet



inquiétant. C'est carrément un haut prêtre qui nous reçoit, Elratz TANEUZ et qui nous fait comprendre que ce n'est plus notre problème, que cet objet n'existera plus lorsque nous aurons repris la mer...

Nous n'avons pas envie de créer un incident et comprenons de toute façon que nous n'avons rien à dire. Il ne reste plus qu'à aller rechercher le capitaine dès le lendemain.

### **10 ELEINT 1357**

Le navire met le cap sur l'îlot rocheux, à la recherche du capitaine. Rien à signaler pendant le trajet, nous en avons pour 2 jours puisque nous naviguons encore de nuit.

### **11 ELEINT 1357**

En soirée, nous récupérons PELANTEF. Il se doutait que nous étions parvenus à enterrer son ami parce que ses transformations nocturnes se sont arrêtées depuis plusieurs jours. En revanche, il s'inquiète de ce qu'est devenu le bracelet. Nous lui expliquons qu'il est sans doute détruit à l'heure qu'il est mais il nous répond avec un sourire cynique et teinté d'amertume que non, qu'il s'en serait rendu compte si cela avait été fait. Malgré les encouragements de ses hommes, c'est un homme brisé qui se retire dans sa cabine. Nous mettrons le cap sur Corbentre à l'aube et naviguerons 2 jours ½.

### **14 ELEINT 1357**

C'est sur un début d'après-midi grisâtre, pluvieux et venteux que nous arrivons au port. Un détachement de prêtres et soldats de Tyr nous attend. Je tente d'avoir des mots gentils envers PELANTEF mais il n'est déjà plus parmi nous en esprit et s'en va pour des geoles avant son procès, sans doute. L'équipage s'éparpille et nous voilà seuls sur le quai, cafardeux et l'esprit plein de questions après cette triste aventure. Avant que la tristesse ne nous s'empare définitivement de tout le monde, je propose à mes compagnons que nous nous mettions à la recherche de mon ami Lenisei, le barde elfe, qui saura sans nul doute nous remonter le moral.