

Orhan PELANTEF est un paladin de Tyr connu à Terbentre comme chasseur de pirates. Il a récemment pourchassé et détruit un navire de pirates mais son propre vaisseau, la Vague Écumante, a également fait naufrage.



Oran pelantef

Il a accepté de devenir capitaine d'un nouveau vaisseau : une galère de la cité de Terbentre et il a mis en place une expédition qui mettra le cap sur le lieu du naufrage. Il espère y récupérer la dépouille de son ami Devec HARPWIND, blessé lors du combat avec les pirates. Il souhaite également récupérer un précieux bracelet représentant un requin, qui contiendrait une puissante magie et qui ne doit pas tomber dans de mauvaises mains.



Nous avons eu vent de cette expédition par un crieur public le 1^{er} Éleint 1359. Le lendemain, devant l'immense balance du fronton du temple de Tyr, le capitaine PELANTEF nous engageait pour plonger à la recherche du corps et du bracelet. Si les conditions climatiques sont correctes, nous en aurons pour 2 à 3 jours de navigation.

3 Éleint 1359



Lina, Élie et moi embarquons. D'autres aventuriers seront également du voyage :



- *Courtepaille* : une barde hobbit qui ne semble pas pouvoir s'arrêter de parler ;
- *Fiona* : une magicienne humaine ;
- *Dindulin* : un moine elfe qui vient de *Nid d'Aigle* et proche de *Jonsii* le gardien de *Kie-Lanth*. C'est d'ailleurs ce dernier qui l'a guidé vers la voie monastique ;
- *Razel MALLAGAN* : un prêtre humain de *Séluné*.

En outre, je retrouve *Josi* le hobbit, mieux connu sous le nom de « *Café* », que j'ai déjà rencontré sur l'eau il y a quelques semaines lorsque nous avons transporté les cockatrices par voie fluviale.



Même si le bateau dispose de voiles, l'équipage est constitué de marins de rame qui travaillent à cinq par aviron. Il y a également quelques personnages que nous croisons sur le pont :

- *Mestos ERANT* : bras droit du capitaine et autre paladin de *Tyr* ;
- *Farco MANNING* : second du capitaine et marin aguerri ;
- *Dovel STARG* : bosco ;
- *Martech DARRAN* : vigie, capable de vestiger de mât en mât ;
- *Turmic* : jeune matelot ;
- *Chenio* : coq ;
- *Gemel* : guerrier aguerri et maître armurier.



Pendant la nuit, *Turmic* tombe à l'eau. À l'aide de mon anneau de

marche sur les ondes et du rayon de soleil créé par Adalahm, je tente de le localiser et le sauver mais en vain : il s'est fait attaquer par un requin blanc contre lequel je sivre bataille. L'animal est blessé mais il me mord sérieusement et je ne parviens pas à sortir le matelot de l'eau.



4 Éleint 1357



Mestor ERANT nous invite à rejoindre le capitaine dans sa cabine. L'endroit compte quelques instruments marins qui valent le coup d'œil, comme un astrolabe elfique.

Il nous explique que des fioles magiques sont prévues pour nous permettre de respirer sous l'eau mais seulement pendant 1 heure. L'évacue le spectre de la noyade en mentionnant les 3 casques de l'homme poisson dont nous disposons mes compagnons et moi et qui assureront notre vue et notre respiration. Sur ces bonnes nouvelles, le capitaine Orhan PELANTEF sort son meilleur cognac pour que nous trinquions. Nous plongerons au milieu du jour pour disposer d'un maximum de lumière. Avec HARPWIND et le bracelet devraient se trouver dans sa cabine.

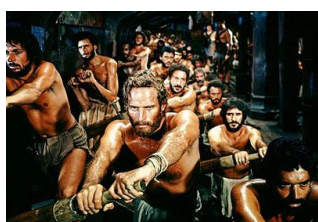


Pour la nuit, des tours de garde sont prévus et les assistants de l'armurier s'y colleront (un nain et une guerrière humaine nommée Estelna). Dindusin et moi renforcerons aussi les tours de garde. Avant le mien, alors



que nous discutons en cabine, Élie entend que l'on traîne quelque chose au dessus de notre tête, soit, sur le gaillard d'arrière. Nous avons juste le temps de

sortir pour voir un requin blanc qui se déplace comme un homme et qui attire Estelna dans l'eau. La malheureuse tente de lutter mais après une dernière remontée, elle disparaît. Les hommes sont nerveux, le capitaine est troublé quand il apprend la nouvelle en sortant de sa cabine. Martech D'ARXAN a quant à lui vu la même chose que nous. . . Selon Razel MALAGAN, il s'agirait d'une forme de lycanthropie et son clergé peut guérir les victimes de ce triste sort. Nous faisons part de ces remarques à PELANTEF.



On se remet en route et la présence du capitaine au milieu des rameurs ramène tout de même le calme.

5 Éleint 1357

La mer est assez calme mais un vent désagréable annonce la venue prochaine de l'automne. Nous devrions arriver près de l'épave dans l'après-midi. Un incident à signaler avant cela : un passager clandestin débusqué par le bosco à grands renforts de coups de poing dans la tronche. Le capitaine, en grand seigneur, lui donne sa chance s'il rame comme les autres.

Nous arrivons finalement à l'endroit du naufrage. Certains d'entre nous remarquent que PELANTEF devient fébrile et j'en viens à me poser des questions sur lui. Elie me confie que s'il ne sent pas une aura purement maléfique venant de lui, il remarque néanmoins que l'homme est en proie à une lutte intérieure. Je lui demande de rester vigilant pendant que nous plongerons Razel, Josi et moi.



Une chaloupe nous approche de l'endroit où nous sommes supposés rejoindre le fond 30 mètres plus bas. Nous nous munissons de sacs de lest et descendons petit à petit. L'eau est relativement lumineuse, il y a de nombreux bancs de poissons et l'on entend petit à petit les bruits de la vie sous la mer. C'est alors que Josi entend que les matelots tapent sur l'eau avec leurs rames et il remarque 5 requins, certes plus petits que l'immense blanc qui a englouti 2 hommes d'équipage mais néanmoins agressifs. Nous parvenons à les tuer au cours de la descente mais nous sommes tout de même blessés. Nous décidons de jouer la carte de la prudence et remontons nous faire soigner par Parzane avant de repartir.

