



LE MINISTÈRE DES VENTS

Une courte aventure pour quatre
personnages joueurs de niveau 6

CREDIT

Version originale :

Conception originale : Monte Cook

Relecture : Sue Weinlein Cook

Cartographie : Dennis Kauth

Production Web : Julia Martin

Développement Web : Mark A. Jindra

Conception graphique : Sean Glenn, Cynthia Fliege

Version Française (édition 3.5):

Traduction : Pierre Balandier

Titre original : *Ministry of Winds*

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS®, créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson et les nouvelles règles de DUNGEONS & DRAGONS, conçues par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, le logo du d20 System et DUNGEON MASTER sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc., filiale de Hasbro, Inc. Les personnages décrits dans cet ouvrage, leur nom et leurs particularités sont des marques de Wizards of the Coast, Inc. Distribué en France par Asmodée Editions.



Le contenu de cet ouvrage est protégé par les lois de copyright en vigueur aux Etats-Unis d'Amérique. Toute reproduction complète ou partielle est expressément interdite, sauf sur permission écrite de Wizards of the Coast, Inc.

Ce produit est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, des lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.

© 2001 Wizards of the Coast. Tous droits réservés. Fabriqué aux Etats-Unis d'Amérique

INTRODUCTION

En plein cœur de la ville se trouve un étrange édifice. Tout le monde le connaît, ou plutôt, chacun sait qu'il existe. Toujours est-il que personne ne semble vraiment avoir beaucoup plus d'informations sur cette structure de granite, si ce n'est qu'elle n'a ni fenêtre ni porte et qu'elle est entouré par un vent tourbillonnant. La plupart des gens l'appelle l'obélisque des vents. On raconte des légendes sur ses secrets, mais aucune ne semble détenir la vérité.

Cette mini-aventure urbaine peut prendre place dans n'importe quelle ville de votre campagne—placez la seulement dans un partie de la ville qui correspond le mieux à vos besoins. Si vous possédez *Retour au temple du Mal élémentaire*, la ville peut être Hommlet; vous pourriez également imaginer un lien entre le Ministère des Vents décrit ici et le Temple de l'Air dans *Retour au temple du Mal élémentaire* (zone 73 du chapitre 5 : les mines du cratère)

PREPARATION

Pour jouer cette aventure, vous, le Maître du Donjon (MJ), aurez besoin d'un exemplaire du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres*. Si vous prévoyez de lier ce scénario au Temple de l'Air comme indiqué ci-dessus, vous aurez besoin de l'aventure *Retour au temple du Mal élémentaire*.

Les textes apparaissant dans des cadres grisés correspondent aux informations pour les joueurs, que vous pouvez lire à haute voix ou paraphraser au moment opportun. Les encadrés non grisés contiennent des informations importantes pour vous, ainsi que des instructions particulières. Les caractéristiques des monstres et PNJ sont fournies sous forme abrégée pour chaque rencontre, et le cas échéant, la page appropriée du *Manuel des Monstres* est indiquée.

Cette aventure utilise l'une des cartes de Dennis Kauth disponible sur la page Map-a-Week du site web officiel de D&D (31 août 2000). Elle est réimprimée en page 3.

L'HISTOIRE

Le Ministère des Vents était un puissant groupe de quatre lanceurs de sorts qui construisent l'Obélisque des Vents. Il vécurent dans cet endroit il y a plus de 200 ans, s'emmurant par la suite dans l'obélisque et ses souterrains (voir la carte de ce niveau en page 3) pour se protéger de

l'apocalypse imminente.

Des années plus tard, lorsque des explorateurs du nom de Narev et Justina pénétrèrent par les égouts dans les souterrains, les esprits des membres originels du Ministère—certain maintenant que le désastre qu'ils avaient craint un temps était écarté—exercèrent leur influence sur les deux individus afin de prendre possession d'eux (voir l'encadré en page 5). Emprisonné, les membres originels du ministère ont totalement perdu pied avec la réalité. Les fantasmes de leurs esprits tordus les conduisant maintenant à vouloir exploiter la puissance des vents pour prendre le contrôle de la ville à la surface.

C'est à cette fin que Narev et Justina ont berné un minotaure du nom de Traan et un barghest nommé Erin-kahnor en les faisant venir dans l'obélisque, où ses nouveaux hôtes se sont également retrouvés possédés.

Le Ministère à nouveau au complet, les quatre individus déments peuvent à nouveau comploter et fomenter.

INTRODUCTION DES PERSONNAGES

Employez une des introductions suivantes pour faire en sorte que les personnages joueurs (PJ) soient tentés d'explorer l'obélisque :

- La guilde locale des magiciens est perplexe quant à cet édifice et son aspect magique évident. Ils savent qu'il est creux, et voudraient bien savoir ce qu'il y a l'intérieur. Ils engagent les PJ pour qu'ils y pénètrent et fassent un rapport sur ce qu'ils y trouveront, leur faisant l'offre de créer un objet magique d'une valeur marchande de 2000 po pour chacun d'eux en paiement.
- Nareis, la sœur de Narev, (Ens 4, humaine (f), LN) recherche son frère disparu, qui lui avait dit une fois qu'il était entré dans l'étrange Obélisque des Vents. Elle paiera à tout groupe d'aventuriers la somme de 5000 po pour lui ramener son frère. Elle pourra leur dire que Narev est un sorcier comme elle et qu'il s'est toujours intéressé à l'histoire.
- Deddin Knoc (Prê 5 d'Obad-hai, demi-elfe (m), N) connaît le Ministère des Vents. Il n'y a pas si longtemps, ses membres ont volé une relique sacrée de son temple que l'on appelle le Sceptre des

Nuages, et il veut le récupérer. Il peut informer les PJ que les membres du Ministère vivent sous l'obélisque et s'intéressent aux choses antique et aux éléments, en particulier l'air. Il pourra dire au groupe que le Ministère est constitué d'un humain, d'un elfe, d'un minotaure et d'un goblin.

Vous remarquerez qu'aucune de ces introductions n'implique d'« arrêter le Ministère malfaisant avant qu'il n'atteigne son but ». En effet l'objectif du Ministère est totalement absurde et ses membres sont tous complètement fous. Même si le Ministère pense qu'il peut conquérir toute les terres environnantes, et même si ses membres sont dangereux, ce n'est pas une aventure du type « empêcher l'apocalypse ».

Test de Renseignements ou de Savoir Bardique

Si les PJ prennent le temps de poser des questions autour d'eux, ou si un barde est présent, ils peuvent tenter d'obtenir d'avantage d'informations.

- DD 10: une porte apparaît occasionnellement à la base de l'obélisque, lorsque les vents faiblissent. Personne n'a jamais été assez courageux pour ouvrir la porte.
- DD 20: les vents surnaturelles tourbillonnant autour de l'obélisque faiblissent lorsque les véritables vents soufflent fortement sur la ville .
- DD 25: Il y a bien longtemps, un groupe se faisait appeler le Ministère des Vents. Ce sont les quatre lanceurs de sorts qui constituaient ce groupe qui ont construit l'obélisque.
- DD 30: S'il existe un complexe souterrain sous l'obélisque, il rejoint probablement le système d'égout quelque part dans la ville.

CARACTERISTIQUES DE L'OBELISQUE

Les murs de l'obélisque des Vents sont lisses et épais de 2,40 m (solidité 8; pr 720; DD 80 pour enfoncer). Pour l'escalader il faut réussir un test d'Escalade (DD 20).

A L'EXTERIEUR DE L'OBELISQUE

Lorsque les PJ arrivent à l'obélisque, lisez le texte suivant :

L'obélisque s'élève sur une hauteur d'environ 35 mètres et mesure à peu près 12 mètres de côté pour se resserrer légèrement en son sommet. La pierre est un granite chiné de gris et de brun sans aucun artifice. Comme vous l'aviez entendu, on ressent ici une forte brise, comme si des vents entouraïent cette étrange édifice en tourbillonnant.

Si un véritable vent souffle (il y a 1 chance sur 12 par heure que cela arrive pour un jour donné), les vents entourant l'obélisque faiblissent et une porte apparaît à sa base. Elle est faite de la même pierre que l'obélisque (**porte de pierre**: épaisseur 1,20 m; solidité 8; pr 60; DD 28 pour enfoncer) et scellé par un *verrou de mage*. La rafale de vent qui a fait apparaître la porte s'arrête au bout de seulement 1d4 minutes.

Un sort de *bourrasque* dirigé sur l'obélisque permet également de faire apparaître la porte. Dans ce cas, la porte reste apparente durant 1d4 rounds.

NIVEAU 1 : L'ENTREE

Lisez à haute voix ou paraphrasez le texte suivant :

Cette salle sombre fait un petit peu plus de 6 mètres de diagonale. Les murs de pierre sont couverts de reliefs complexes. Le sol est lisse, et on discerne le plafond très haut dans l'obscurité.

Aucun plan n'est fourni pour cette simple pièce .

Si quelqu'un examine les reliefs sur les murs, les personnages peuvent tenter un test de Connaissances (mystères) ou de Connaissances (histoire) (DD 25). La réussite de l'un de ces deux tests révèle que les reliefs sont un système d'anciens pictogrammes combinant des connaissances magiques et philosophique pour consigner des événements historiques. Un test de Décryptage (DD 30) permet de traduire ces pictogrammes, néanmoins ils ne s'agit que d'éloges poétiques et vantardes au sujet de la puissance des quatre vents (un pictogramme

pour chaque direction cardinale).

Ceux qui sont impliqués dans ces recherches peuvent également effectuer un test de Fouille (DD 20). La réussite de ce jet signifie que le personnage trouve un endroit où les reliefs sont assez profonds pour permettre à quelqu'un d'escalader le mur (vers le niveau 2). Le test d'Escalade est seulement de DD 10.

Par ailleurs, quiconque fouille le sol peut découvrir une trappe secrète mal dissimulée (DD 15 pour la trouver) qui se soulève et coulisse pour laisser apparaître un escalier en colimaçon s'enfonçant dans le sol.

NIVEAU DEUX : L'OBSERVATEUR (ND 6)

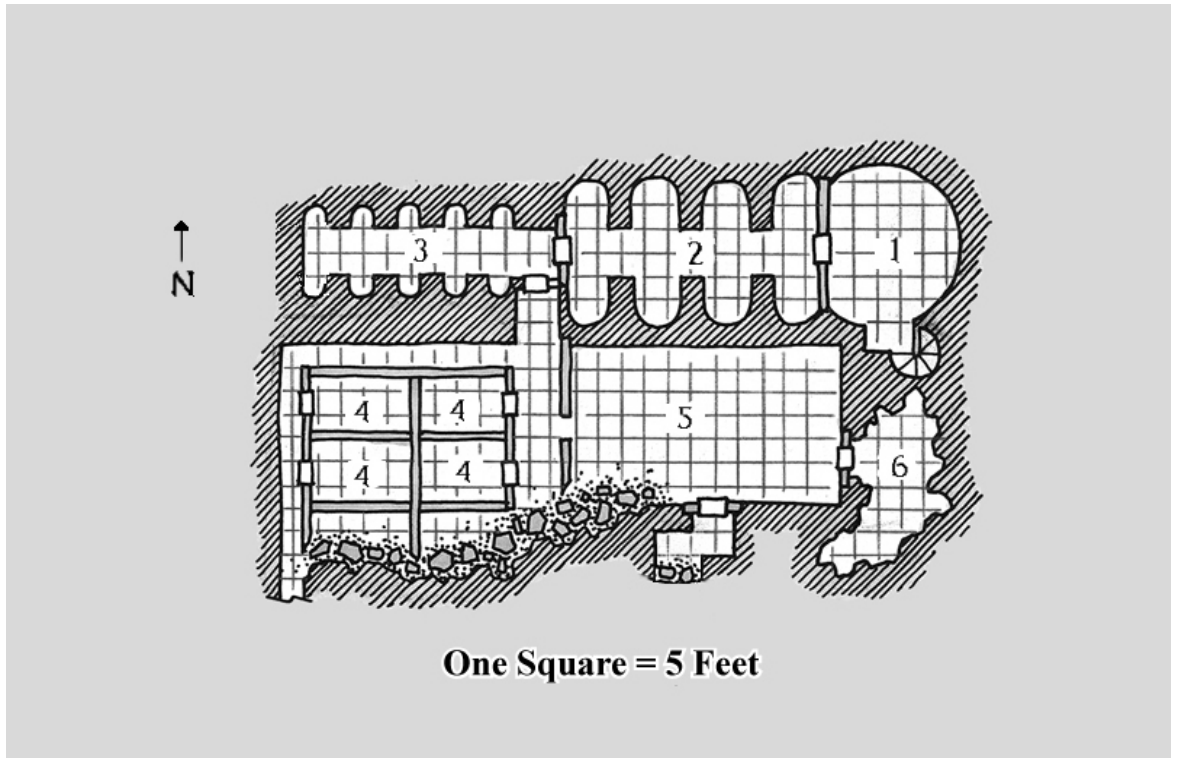
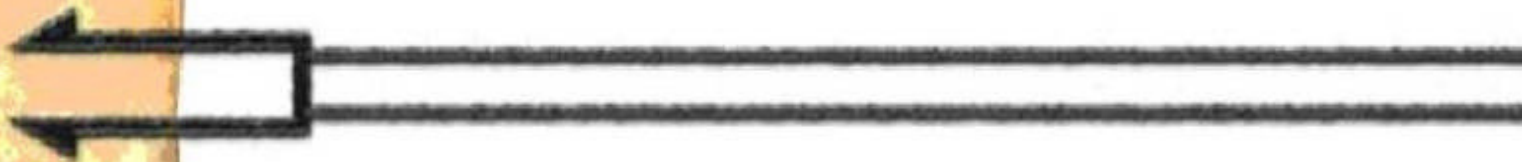
Lisez à haute voix ou paraphrasez le texte suivant :

A 18 mètres au dessus du sol du hall d'entrée, une petite ouverture mène au niveau supérieure de l'obélisque. Après environ 4,50 mètres, cette étrange pièce révèle un secret intéressant. A ce niveau, les murs de pierre de l'obélisque paraissent transparents—de cette hauteur vous pouvez voir la ville s'étendre tout autour de vous! Toutefois, avant que vous puissiez apprécier la vue, vous réalisez que vous n'êtes pas seul.

Une étrange créature aux écailles rougeâtre, à tête mandibulaire et disposant de quatre bras est assise sur une chaise surélevée au centre de la pièce et écrit sur un morceau de parchemin. Elle porte un manteau ample jaune et garde à portée de mains ses armes—deux épées courtes. Des centaines, sinon des milliers de feuilles de parchemins jonchent le sol éparpillés tout autour de la créature.

La chaise surélevé trône à 1,80 mètre du sol sur une estrade en bois. La transparence des murs à sens unique est un effet magique permanent.

Créature. Ssiigg est un xill civilisé, mais contrairement à la plupart de ses congénères, il n'est pas terriblement violent et sanguinaire. En fait, il se contente d'observer les événements de la ville et de les inscrire. Le Ministère des Vents le fournit en parchemins, et il leur indique les choses essentielles qu'il observe en veillant implacablement. Si les PJ ne font pas connaître leur présence, Ssiigg n'arrête pas d'écrire. S'ils l'interrompt de quelque manière que ce soit, il



saute de sa chaise et attaque avec ses deux épées courtes et ses griffes. Il combat jusqu'à la mort.

Xill: pv 34; voir *Manuel des Monstres* page 260.

Trésor. S'ils sont recueillis, les parchemins peuvent valoir jusqu'à 1500 po pour un acheteur intéressé (ils contiennent beaucoup d'informations sur les événements de la ville qui ont eu lieu les huit derniers mois.)

L'escalier en colimaçon débouche dans la partie sud d'une salle pratiquement circulaire d'environ 9 mètres de diagonale. Les murs, le sol et le plafond en dôme ont été peints en blanc et en bleu ciel, évoquant un ciel nuageux. Cependant—certainement des décennies après que ce travail ait été terminé—la peinture paraît maintenant terne et écaillée.

Cette pièce est vide.

NIVEAU SOUTERRAIN

Toutes les portes de ce niveau sont faites d'un type de bois robuste. (**porte de bois:** épaisseur 5cm; solidité 5; pr 20; CA 5; DD 23 pour enfoncer).

Les plafonds se trouvent à 4,50 mètres.

Une fois que les PJ entament la descente de l'escalier en colimaçon vers le niveau souterrain, les membres du Ministère des Vents agissent en conséquence. Narev et Traan se déplaceront très probablement pour affronter les intrus dès qu'ils se rendront compte de leur présence, tandis que Justina, son loup et Erin-kahnor iront dans la zone 5 pour défendre la chambre forte (zone 6).

Zone 1 : Les nuages

Lisez à haute voix ou paraphrasez le texte suivant :

Zone 2 : Hall de l'histoire

Lisez à haute voix ou paraphrasez le texte qui suit :

Ce hall d'aspect étrange comporte de grandes alcôves curvilignes. Les murs sont recouverts d'un étrange mélange de reliefs abstraits et d'une myriade de minuscules fresques.

Ces reliefs sont faits du même langage à base de pictogrammes trouvé au Niveau 1. Cela raconte l'histoire ancienne des environs et parle de l'influence importante du Ministère des Vents dans toutes les affaires. Une traduction—après avoir réussi un test de Connaissances (histoire) (DD 25)—suggère que tout ceci n'est qu'une exagération grossière et arrogante. Un test réussi de Fouille (DD 20) indique que certains reliefs, situés à l'extrémité ouest, sont

très récents. Si ils sont traduits, elles relatent qu'après un long déclin, le Ministère des Vents rejailli alors et conquerra bientôt les terres qui sont apparues durant leur absence, grâce à la toute puissance du Sceptre des Nuages. (Ce sont, bien entendu, des divagations—le Sceptre des Nuages n'est même pas magique; voir zone 4). Ces gravures ont été réalisées par Justina.

Zone 3 : Le hall du vent sacré (ND 8)

Lisez à haute voix ou paraphrasez le texte suivant :

Des vents puissants soufflent dans ce vestibule d'ouest en est. Il y a 10 petites alcôves, qui dissimulent chacune une forme humanoïde chancelantes mesurant au moins 2,40 mètres de haut. Ces créatures commencent à tituber hors des cavités dans le hall balayé par le vent, leurs chairs fragiles s'accrochant à peine sur leurs os séculaires.

Les vents magiques continus de ce hall sont tels que les personnages doivent effectuer un jet de sauvegardes de Vigueur (DD 15) chaque round ou subir quelques désagréments (détaillé dans le *Guide du Maître*, page 94). Si quelqu'un tente de dissiper le vent, considérer cet effet comme celui créé par un lanceur de sort de niveau 15.

Créatures. Dix zombies de taille G (c'était autrefois tous des ogres) occupent ce vestibule et attaquent tout individu y entrant, mise à part les membres du Ministère des Vents. Du fait de leur catégorie de taille G, ils ignorent les effets du vent. Par ailleurs, ils ne suivront pas leurs adversaires en dehors du hall.

Zombies (10). pv 30, 15,25, 42, 21, 38, 29, 35, 27, 34; voir *Manuel des Monstres* page 267.

Zone 4 : Appartements du Ministère (ND 6 x 4)

Il y a quatre chambres, chacune étant la chambre personnelle d'un membre du Ministère des Vents. NO: Justina, NE: Narev, SO: Traan, SE: Erin-kahnor. Le texte qui suit décrit toutes ces pièces; la chambre nord se glorifie d'un éclairage par lampes à pétrole en plus du mobilier standard.

Cette chambre comporte un lit, une petite table, deux chaises et des affaires diverses portant à croire que c'est une chambre à coucher que quelqu'un l'utilise actuellement.

La partie sud de ces pièces ainsi que la zone 5 se sont effondrées il y a bien longtemps en raison de leur ancienneté. Les membres du ministère ont dégagé tous les décombres mis à part ceux indiqués sur la carte. Le passage sud mène aux égouts de la ville—c'est de cette manière que les membres du Ministère se déplacent dans les environs, comme lorsqu'ils ont pillé le temple d'Obad-Hai et volé le Sceptre des Nuages. Les personnages qui se renseignent sur une éventuelle entrée par les égouts et étudient par la suite le moyen d'arriver par ce passage, ont peu de chance d'alerter le Ministère.

Créatures. Ce sont les membres actuels du Ministère des Vents. Chacun d'eux est possédé par un ancien esprit qui les guide mais qui n'altère néanmoins pas leurs caractéristiques. Par exemple, malgré le fait qu'un ancien prêtre possède Traan, il conserve les caractéristiques normales d'un minotaure—pas plus, pas moins (sauf qu'à l'instar des autres membres, il est capable de lire et écrire dans la langue aux étranges pictogrammes mentionnée précédemment). Les esprits possesseurs permettent à ces individus disparates de travailler ensemble dans l'objectif commun de conquérir les terres environnantes. C'est, bien entendu, un objectif totalement insensé pour ses quatre individus, mais les esprits possesseurs sont trop aliénés pour le réaliser. En dépit de l'absurdité de leur but, ils sont dangereux et constitueront un menaces pour les habitants de la ville s'ils ne sont pas arrêtés.

Le Ministère originel

Les membres initiaux du Ministère des Vents sont morts depuis longtemps emmurés ici pour toujours dans leur forteresse. Toutefois, leurs mémoires subsistent, faisant écho au travers des salles des ruines souterraines. Ce ne sont pas de véritable fantômes, âmes-en-peine ou spectres à proprement parlé—bien qu'on puisse toujours se référer à eux en tant que sorte d'« esprit ».

Il s'agit simplement de mémoires persistantes disposant d'une volonté forte. Lorsque Narev et Justina entrèrent dans l'obélisque, ils activèrent ces mémoires qui s'emparèrent d'eux. Toutefois, cette « possession » ne se reproduira plus. Les PJ ne seront pas contrôlés par les mémoires-esprits du Ministère.

D'un autre côté, n'étant pas vraiment mortes-vivantes, les mémoires et volontés possessives des membres originaux du Ministère ne peuvent pas être renvoyées par un prêtre ou affectées par les sorts s'appliquant aux mort-vivants. Un esprit possesseur peut être banni définitivement de son hôte à l'aide d'un des sorts suivant: *renvoi*, *annulation d'enchantement*, *rejet du Mal*, *bannissement*, *parole sacrée*, *souhait limité*, *miracle* ou *souhait*. Une fois banni, l'esprit disparaît à jamais.

Narev: Ens 6, humain (m), FP 6; humanoïde de taille M; DV 6d4+6; pv 23; Init +0; VD 9m; CA 11, contact 11, pris au dépourvu 11; Att dague (+3 corps à corps, 1d4/19-20); ou dague (+3 distance, 1d4/19-20); JS Réf +4, Vig +3, Vol +6; AL CN; For 11, Dex 10, Con 13, Int 12, Sag 13, Cha 16.

Compétences et Dons: Art de la magie +10, Concentration +10, Connaissances (mystères) +6, Connaissances (histoire) +10, Perception auditive +5 ; Ecriture de parchemins, Ecole renforcée (évocation), Réflexes surhumains, Robustesse.

Possessions: anneau de protection +1, potion de soins modérés, parchemins de bourrasque, de détection de l'invisibilité, et de vol, deux dagues, une sacoche contenant des composantes de sorts, une clé pour la Zone 6.

Sorts connus: (6/7/6/4; Jet de sauvegarde de DD = 13 + niveau de sort) ; niveau 0: *détection de la magie, hébètement, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, rayon de givre, résistance*; niveau 1: *armure de mage, bouclier, projectile magique, résistance aux énergies destructives*; niveau 2: *grâce féline, invisibilité*; niveau 3: *éclair †*.

† En raison de son don d'Ecole renforcée (évocation), le jet de sauvegarde contre ce sort est de DD= 15 + niveau du sort.

Justina. Prê 6 d'Obad-Hai, elfe (f) ; FP 6 ; humanoïde de taille M ; DV 6d8 ; pv 29 ; Init +1 (Dex) ; VD 6m ; CA 20, contact 10, pris au dépourvu 20 ; Att *masse d'armes lourde +1* (+7 corps à corps, 1d8+3) ; ou arbalète (+5 distance, 1d6/x3) ; JS Réf +3, Vig +5, Vol +8 ; AL CN ; For 15, Dex 12, Con 10, Int 11, Sag 17, Cha 12.

Compétences et Dons: Concentration +9, Connaissances (religion) +5, Détection +5, Fouille +2, Perception auditive +7; Arme de prédilection (masse d'armes lourde), Ecole renforcée (enchantement), Robustesse.

Possessions: *masse d'armes lourde +1, potions de soins légers et de lévitation*, armure à plaques de maître, écu en acier, arbalète, 10 carreaux.

Sorts préparés (5/4+1/4+1/3+1 ; jet de sauvegarde de DD = 13 + niveau de sort) ; niveau 0: *création d'eau, lecture de la magie, lumière, résistance†, stimulant* ; niveau 1: *bénédiction, brume de dissimulation*, bouclier de la foi, endurance aux énergies destructives, injonction†* ; niveau 2: *endurance de l'ours (2), force de taureau, immobilisation de personne†, mur de vent** ; niveau 3: *dissipation de la magie,*

forme gazeuse, panoplie magique, protection contre les énergies destructives.*

* Sort de Domaine. *Domaines:* Air (renvoie les créatures de la terre, contrôler les créatures de l'air), Faune (*communication avec les animaux 1 fois/jour*).

† En raison de son don d'Ecole renforcée (enchantement), le jet de sauvegarde contre ces sorts est de DD= 15 + niveau du sort.

Familier Loup sanguinaire. pv 44 ; voir *Manuel des Monstres* page 17.

Traan (minotaure). pv 38 ; voir *Manuel des Monstres* page 191. Il utilise une *grande hache de taille TG* (bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégât).

Erin-kahnor (barghest). pv 49 ; voir *Manuel des Monstres* page 29.

Tactiques. Un combat se produisant dans le Hall du Vent Sacré alertera ces PNJ (à moins que la bataille ait lieu dans une zone de silence, ou si des précautions similaires sont prises). Décomptez soigneusement les rounds que le Ministère des Vents emploie pour se préparer comme suit. Pour se préparer à une rencontre, Narev se lance *grâce féline* ainsi que sur Traan, et Erin-kahnor, puis se lance de plus *invisibilité* (gardant les deux derniers emplacements de sorts de niveau 2 pour se relancer *invisibilité* plus tard). Si le temps le permet, il se lance *armure de mage* de même que sur Traan et Erin-kahnor, puis se lance en prime *bouclier*. Justina se lance *force de taureau*, et *endurance de l'ours* ainsi que sur Narev, puis se lance également *bouclier de la foi*, *protection contre les énergies destructives (feu)*, et *panoplie magique*.

En résumé (si toutes les préparations sont terminées, ce qui prend 9 rounds) :

- **Narev:** Ajoutez à la CA de Narev un bonus d'armure de +4 et un bonus de couverture de +7 dû au bouclier. Ajoutez également 1d4+1 points de Dextérité et de Constitution, en ajustant les pv, la CA et les jets de sauvegardes en conséquence.
- **Justina:** Ajoutez à sa CA un bonus de parade de +3 et un bonus d'altération de +2. Ajoutez lui également 1d4+1 points de Dextérité, de Force et de Constitution, en ajustant ses bonus d'attaque, de dégâts, ses pv, sa CA et ses jets de sauvegarde en

conséquence.

- **Erin-kahnor:** Ajoutez un bonus d'armure de +4. Ajoutez lui également 1d4+1 points de Dextérité en ajustant sa CA et ses jets de sauvegarde en conséquence.

Au combat, Traan se fraye un chemin pour aller au corps-à-corps tandis que Narev lance des *éclairs* et des *projectiles magiques*. Erin-kahnor utilise ses pouvoirs liés au *charme* et à l'*émotion* depuis un point en lévitation, tandis que Justina fait tourner sa masse d'arme. Durant le combat, elle convertit si nécessaire ses sorts restant en sorts de soins pour se soigner ou pour aider son loup familier ou Erin-kahnor.

Trésors. Ces personnage ont quelques affaires, mais aucun autre trésor. Tous leurs objets de valeur sont maintenus dans la chambre forte (zone 6).

Zone 5 : Salle de réunion

Lisez à haute voix ou paraphrasez le texte suivant :

Par le passé, cette longue salle arborait sur ses murs de magnifiques tapisseries, mais maintenant elles pendent en lambeaux. Au fond à l'Est se trouve une table rectangulaire entourée de quatre chaises; une lanterne est posée dessus et brille intensément.

En dehors de la table et des chaises, cette salle est vide. La table présente des morceaux de papiers griffonnés en langage Commun par l'un des membres du Ministère, décrivant comment le Ministère des Vents originel s'empara jusqu'à ce que Narev et Justina arrivent et les ramènent à cette nouvelle vie, mais il dévie rapidement en pures folies des grandeurs.

La porte en fer menant vers la Zone 6 est verrouillée et blindée (voir ci-dessous).

Développement. Si ils sont alertés, Justina, son loup ainsi qu'Erin-kahnor attendront ici pour défendre la chambre forte.

Zone 6: La chambre forte (ND 3)

La porte de cette chambre forte est blindée (**porte en fer:** 5 cm d'épaisseur, solidité 10, pr 60, DD 28 pour enfoncer) et verrouillée (DD 30 pour la crocheter—Narev en détient la clé). Elle est également protégée par un piège magique qui se déclenche si quelqu'un ouvre la porte sans

dire en premier lieu « Le règne suprême des quatre vents ».

Glyphe de garde. FP 3; boule de foudre (3d8); Réflexes (DD15), moitié; Fouille (DD 28); Désamorçage/sabotage (DD 28).

Une fois la porte et le piège passé, les PJ peuvent librement piller la chambre forte.

Cette caverne froide et taillée à même la pierre contient un gros tas de pièces, des objets de valeurs, et divers bibelots étranges.

Trésors. L'étrange amas de ce trésor comporte 7549 pc, 3922 pa et 1210 po. Il comprend également les objets suivants:

- Le Sceptre des Nuages (un sceptre bleu sertit de perles blanches d'une valeur de 1400 po). Bien qu'il s'agisse d'une relique sacrée d'Obad-Hai et qu'il a une valeur inestimable pour cette religion, il n'est pas magique. Néanmoins, dans leur folie, les membres du Ministère des Vents—particulièrement Justina, qui fut prêtresse d'Obad-Hai et assistante de Deddin Knocle—le croient magique (en dépit des résultats ordinaires de tous les efforts qu'ils ont déployer pour le tester).
- Huits gemmes d'une valeur respective de: 800 po, 400 po, 350 po, 300 po, 175 po, 90 po, 50 po et 10 po.
- Un parchemin de magie divine de *mur de vent*.
- Un vase d'un bleu sombre d'une valeur de 50 po
- Une figurine d'ébonite brisée représentant un oiseau (d'une valeur de 150 po—300 po si un sort de *réparation* est utilisé).
- Un fléau d'armes lourd de maître.
- Deux fioles d'eau bénite.
- Deux bâtons fumigènes.

FIN DE L'AVENTURE

S'ils défont le Ministère, les PJ peuvent trouver cet obélisque comme un endroit vraiment intéressant à occuper et à adopter pour leur propres besoins. Autrement, s'ils rapportent le sceptre, ou Narev (probablement soumis) ou des informations sur cet endroit (dépendant du type d'introduction utilisé au départ) les PJ obtiendront leur récompense. Si les membres du Ministère n'ont pas été éliminé de façon concluante, ils commenceront à préparer leur revanche sur les PJ.



A PROPOS DE L'AUTEUR

Monte Cook a commencé à travailler professionnellement dans l'industrie du jeu en 1988. Chez Iron Crown Enterprises, il travailla sur les jeux *Rolemaster* et *Champions* en tant que rédacteur en chef, développeur et concepteur.

En 1994, Monte vint travailler chez TSR en qualité de concepteur de jeu. En tant que concepteur de jeux expérimenté chez Wizards of the Coast, il fut co-concepteur de la nouvelle édition de *DONJONS & DRAGONS* et auteur du *Guide du Maître*. Sa parution suivante fut *Retour au Temple du Mal Élémentaire*.

Diplômé de l'académie des écrivains de Clarion West, Monte a également publié des nouvelles et deux romans. Durant son temps libre, il court partout effectuant un à trois jeux par semaine, tient une convention annuelle du jeu chez lui, fabrique de vastes dioramas en LEGO, et lit beaucoup de bandes dessinées.

Monte a conçu l'aventure de Juin 2001, *A Frigid Demise*, pour le site web officiel de D&D. Pour de plus amples détails sur son récent travail en d20, visitez son site web à l'adresse www.montecook.com.