

DN44

Un scénario pour 4 à 6 personnages de niveau 5-7

1963

Règles **Avancées** de  
**Donjons & Dragons**®

Unofficial game adventure

# LA PRISON DE SOL-SOTH



DND, INC.  
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION

# LA PRISON DE SOL-SOTH

## SCENARIO POUR 4 à 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 5-7

### INTRODUCTION:

Dans une grande ville depuis peu, les PJ tombent sur un appel d'offre sous forme de parchemin disséminé un peu partout dans la ville : " Recherche personnes sérieuses pour participer à une action d'éclat, mais dangereuse, d'une durée approximative d'une semaine, et pourvue d'une bonne rémunération. Se présenter Lundi à la salle de massage des bains publics entre 17 et 19h. Gens sérieux exigés, plaisantins s'abstenir pour cause de patience limitée."

Si les PJ se rendent au rendez-vous, ils seront reçus dans une grande salle cossue, pourvue d'un bureau de bois et d'une chaise libre et d'un fauteuil de cuir faisant face à ce bureau. Derrière ce bureau se trouve un homme grand et maigre, à l'apparence noble, drapé dans une grande robe verte, assis dans un fauteuil identique au premier. A coté de lui, debout, vêtu d'une armure de cotte de maille et portant masse au coté se trouve un homme à la carrure impressionnante. Les deux hommes sont seuls dans la pièce et à l'arrivée d'un des PJs, ils sont en train de discuter entre eux.

Note au DM: Attention, en même temps qu'une véritable réunion d'engagement, ceci est aussi un piège pour personnages mauvais (retrouvons un peu de la morale américaine !). Les deux protagonistes travaillent en fait pour le gouvernement et sont par conséquent soutenu par les autorités en place. Il s'agit d'Emilio Cortes, un mage puissant (14ème) et d'un Clerc du gouvernement (12ème au moins). Ces deux personnes sont non détectables et sous autométamorphose. Le magicien est sous poussière de disparition, et les candidats sont confrontés à une holographie. Les sorts de "Vision Réelle", "Détection de l'Invisibilité", "ESP", "Perception des Alignements", "Détection des Mensonges", et "Détection de la Magie" sont actifs durant toute la durée des entretiens.

Le fauteuil vacant est glyphée avec trois sorts de "paralyse" et un sort de "téléportation" qui envoie le malchanceux dans une cage se trouvant dans la pièce d'à coté. Ces glyphes peuvent être actionnés par le clerc en cas de besoin. Par souci de sécurité, un "symbole d'étourdissement" a été placé par le mage sur le mur se trouvant derrière le bureau, et donc face au siège vacant. ce symbole peut être déclenché à tout moment par le mage. De chaque coté de la porte d'accès se trouve un guerrier du 7ème niveau sous poussière de disparition et prêt à intervenir.

Toute personne d'alignement bon se présentant sera testée techniquement (quels sorts il peut lancer, quels monstres rencontrés et tués, combien de fois il peut frapper dans un round, etc...). Les personnages trop puissant (supérieur au 7ème niveau) seront remerciés (et ensuite surveillés), et les personnages trop faibles (inférieur au 4ème niveau) seront simplement remerciés. Si le personnage répond au critères, les "gouvernementaux" les feront patienter à part, dans un autre salon où des rafraichissements et un repas leur sera offert.

Les personnages neutres seront remerciés rapidement et ne seront pas engagés (il faudra rentrer un autre personnage !).

Les personnages indétectables ou mauvais seront téléportés dans la cage et traité au poison somnifère avant d'être dépouillés et de subir un interrogatoire plus poussé.

La cage: Cette cage de 2m x 2m est pourvue de gros barreaux d'acier et entourée d'un mur de force. L'intérieur de la cage est sous bulle anti-magie. La présence de toute personne dans la cage déclenchera un jet de gaz soporifique sortant de plusieurs minuscules trous se trouvant au sol (JP poison tous les rounds pendant 5 rounds), une fois la personne endormie et dépouillée (momentanément si le

personnage n'est pas mauvais), elle subira un sort "d'Oubli Amélioré", qui lui enlèvera de la mémoire les dernières 24 heures. Elle sera ensuite conduite dans les geôles du palais pour y subir un examen plus poussé. Les personnages non-mauvais seront remis en liberté avec leur matériel et surveillé quelques jours. Les personnages mauvais subiront alors un contre-interrogatoire (sans forcément de violence) afin de juger de leur aptitude à la méchanceté et seront selon le cas soit expulsés à l'autre bout du monde sans matériel par téléportation, soit mis à mort (cas très rare).

### **LA MISSION:**

Les personnages sélectionnés seront ensuite réunis et on leur proposera une mission rémunérée de la façon suivante : 5000 po par personne, dont 2000 d'avance et un objet magique au choix dans la limite de disponibilité (c'est-à-dire un objet qui ne soit pas trop gros bill !). Les objets trouvés en cours de mission seront à remettre au mage Emilio). L'objet choisi pourra éventuellement l'être parmi les objets récupérés lors de la mission.

Celle-ci est simple : Se rendre dans les collines montagneuses du nord où se trouve la prison de Sol-soth et en ramener vivant un elfe du nom de **Nerisaë**. Cette prison est en fait une île située au centre d'un lac de montagne et entourée de fortins aquatiques l'encerclant, ravitaillés par les villages alentours. Afin d'avoir une base de travail sans se faire trop repérer d'avance, les PJs se rendront au village de Doomhammer, qui se trouve près du lac, sur la rive sud, en tant qu'inspecteurs et administrateur d'une mine de fer qui y est exploitée et appartenant au mage. Il leur fournira tous les papiers nécessaires. Les PJ partiront le surlendemain à l'aube avec la caravane chargée de ramener le minerai en ville.

### **LE VOYAGE:**

La caravane voyage lentement, mais sûrement (escorte conséquente) à travers des routes marchandes assez passantes, et remonte toujours plus au nord pour finalement quitter les plaines au bout de 4 jours de voyage et s'engager sur une piste secondaire qui s'en va serpentant entre des collines boisées. La piste commence à grimper entre des collines toujours plus hautes, pour rentrer enfin dans un paysage constitué de conifères et sur un terrain rocailleux où poussent quelques bosquets de genêts et beaucoup de bruyères. A intervalles réguliers les PJ pourront voir des petites tours, perchées en hauteur à des endroits stratégiques, ressemblant à des tours de veille. Au bout de 5 jours de voyages, la caravane arrive à la frontière nord du duché (ou royaume, ou pays), signalisée par une tour de garde, où dix soldats montent la garde. Le fortin n'est pas très défendu, mais possède un relais à chevaux et possède la particularité de pouvoir contacter immédiatement la capitale en cas d'attaque ou d'invasion par un système de signalisation à grande distance. La caravane étant passée au contrôle et en règle, elle pourra traverser la frontière sans problème. Le DM peut, s'il le désire utiliser des rencontres aléatoires de monstres, mais qui sont de toute manière fort rares dans la contrée.

### **RENCONTRE INATTENDUE:**

Quelques km après avoir franchie la frontière, la caravane arrive à une intersection de routes en croix, où les directions des villages de Doomhammer, Strongfeld et Netchcork sont signalées par une stèle de pierre. Assis sur cette stèle, et gardant un troupeau de mouton, se trouve un vieil homme trapu, vêtu d'une robe de toile de jute et portant un grand bâton de bois. Il s'agit de Fucoch, un druide initié du 8ème cercle et qui veille sur la nature et l'environnement de la région. Fucoch est assez avenant et ne rechigne pas à parler bien qu'il ne se mêle jamais des affaires des autres. Cependant, il restera laconique sur son rôle et bien entendu sur les moyens dont il dispose et qui sont nombreux. Il reste cependant très méfiant et si les PJ font le moindre acte suspect (boire une potion, sortir une arme, incanter, etc..), il agira immédiatement, soit en attaquant, soit en fuyant. Si les PJ s'y prennent bien, il peut leur révéler, qu'un groupe de 3 aventuriers, composé de deux hommes et une femme, se sont renseignés à propos de l'île-prison de Sol-soth et qu'ils ont pris la direction du village de Strongfeld. Il pourra leur dire qu'il semblait y avoir deux voleurs, et un mage féminin. Il ne s'étendra pas plus sur la question que par des réponses polies.

Au bout de 5 heures, après cette intersection, la piste remonte sur le faîte d'une haute colline en voie de reboisement et de cette vue panoramique, peuvent apercevoir en contrebas, le village de Doomhammer, situé sur le flanc d'une colline escarpée et rocailleuse qui se termine sur les rives d'un grand lac de montagne, sur lequel flottent des nappes de brumes qui bouchent la vue. Les PJ peuvent tout de même entre apercevoir d'autres collines au loin qui entourent le lac, ainsi que quelques maisons et le clocher du village de Netchcork sur la rive Est du lac.

### **LA CONCURRENCE:**

Environ trois jours avant l'arrivée des PJ, un groupe de 3 aventuriers ont débarqués dans la région. Ils sont venus, eux aussi pour s'approprier Nerisaë. Il s'agit de Lédina (mage 7), Actus (guerrier 7) et Sextus (voleur 6). Ils ont engagé depuis une vingtaine de brigands afin de parer à toute éventualité. Ils ont placé des espions un peu partout dans les villages alentours et centralisent leurs informations à l'auberge de Strongfeld, "Le Brochet", où ils se sont installés dans la cave après avoir charmé l'aubergiste. Les chemins qui relient les trois villages sont parsemés d'espions et de brigands qui travaillent pour eux. S'ils apprennent qu'un autre groupe s'intéresse à Sol-Soth, ils tenteront de récupérer l'elfe une fois qu'il sera sorti de l'île. Ce sont des envoyés d'un autre gouvernement et possèdent une bonne intendance au niveau des soins et des potions (pas trop puissantes). Ce ne sont pas des personnages mauvais, et ils ne tenteront pas forcément de tuer systématiquement. Pour les caractéristiques, voir en annexe.

### **LE VILLAGE DE DOOMHAMMER:**

Ce village est composé d'une quarantaine de maisons, renfermant environ 250 personnes. Ces maisons se répartissent autour d'une petite rivière qui se jette dans le lac, et traversée de deux petits ponts de bois. Les 2/3 des hommes travaillent à la mine qui se trouve à une ½ heure de marche dans les collines.

L'unique auberge du village est un repaire de mineur et sert à de multiples tâches (cantine, four à pain, stockage des vivres, etc.). En effet, personne n'étant agriculteur, les vivres leur parviennent par l'intermédiaire de la caravane, pour ce qui concerne les éléments principaux (blé, farine, vin et autres), ainsi que leur paye (10 po par an). Il faut voir ce village comme une sorte de communauté qui vit en autarcie. Le village échange du minerai de fer avec Strongfeld qui est un village de pêcheurs, et avec Netchcork, qui élève du bétail. Une fois par semaine, les gardiens de l'île (les matons) viennent ravitailler au village en armes et éventuellement en d'autres denrées. Cinq hommes arrivent avec une grosse chaloupe et une barge chaque mercredi de la semaine et restent la matinée au village, le temps de faire le plein. La même chose se passe simultanément dans les trois villages. Dans le village, on peut trouver également le charpentier- menuisier-maçon et son apprenti qui travaille de concert avec une demi-douzaine de bucherons.

### **L'AUBERGE "LE BROCHET":**

L'auberge est le bâtiment principal, à cheval sur la rivière, où tourne une roue à aube. Elle ne possède que deux chambres propres mais sans prétention. Le tenancier, **Igor rotchko**, est un homme d'une quarantaine d'années et qui fut jadis sergent d'armée (Guerrier 3). C'est un peu le chef du village de par sa stature et son expérience aussi bien que de sa position. Il sait lire et gère les stocks et la paye à répartir parmi les villageois. C'est un homme juste et droit. Il est épaulé par un marmiton boutonneux et maigre, mais vif d'esprit. Ce marmiton a été charmé par Zédina alors qu'il se rendait à Strongfeld pour acheter du poisson et leur sert maintenant d'espion. Dans ce bâtiment se trouve également le meunier qui fait aussi le pain.

### **LES NAINS:**

Un peu à l'écart du village se trouve un groupe de 3 nains (guerriers) vivant dans des grottes aménagées à flanc de colline. Ils s'occupent des travaux délicats de la mine et des travaux de forge. Il y a un architecte minier, un forgeron d'armes et d'outils et un mineur pur et dur. Ils sont extrêmement gentils, ce qui ne les empêche pas de parler peu et surtout pas à des étrangers (Leurs secrets de fabrication et

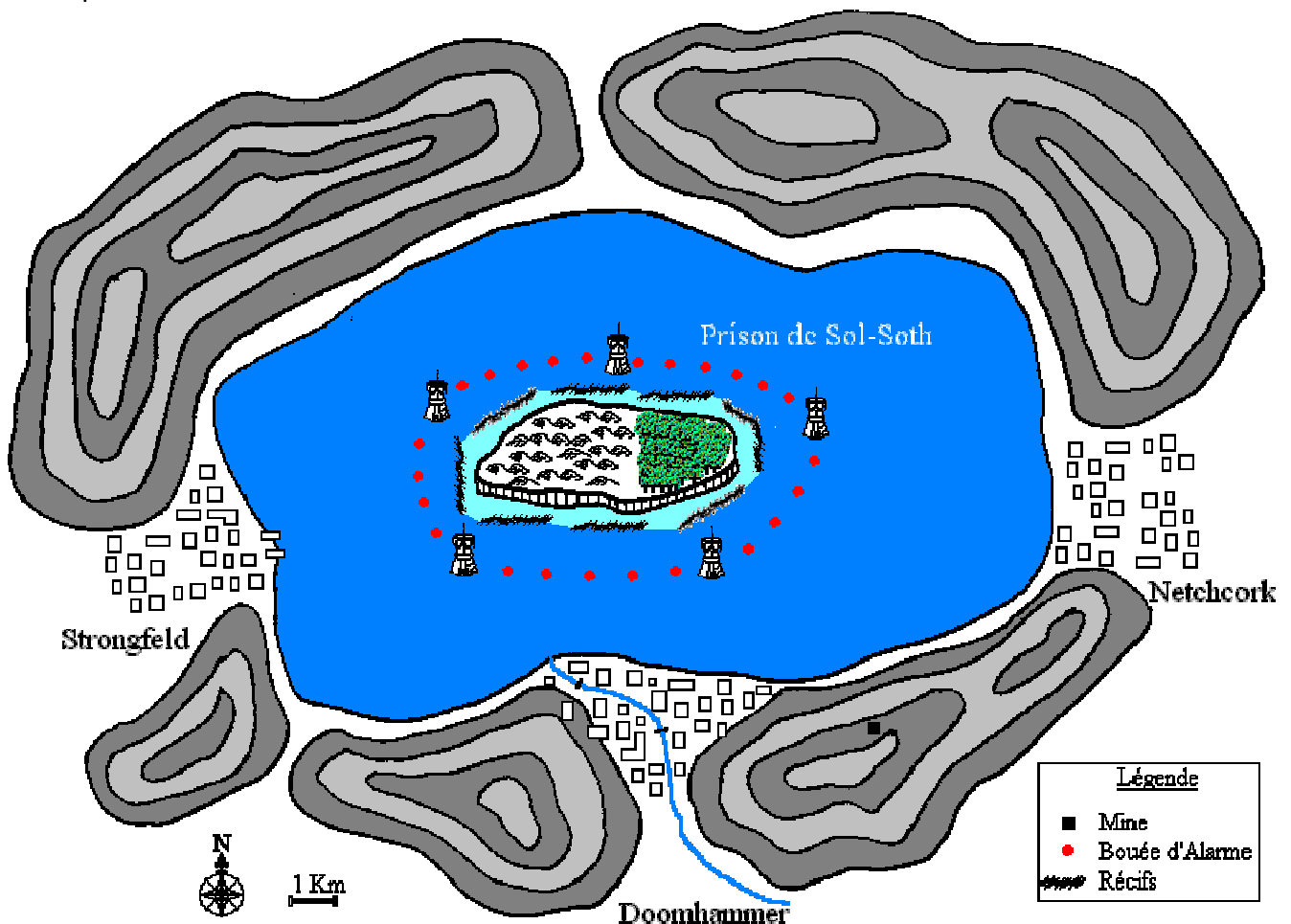
de forge sont très bien gardés). Ils ont un matériel impressionnant et ils savent l'utiliser, que se soit professionnel, ou guerrier (armures et armes en alliage spécial, matériel minier ultra performant).

### LA MINE:

Elle se trouve à une ½ heure de marche dans les collines en direction du sud-est et cette mine est très rentable (le matériel est performant, les hommes compétents, les filons nombreux et fournis, et le fer facile à extraire). Les travaux sont supervisés par **Ingmar Sarkin**, le seul contremaître capable dans toute la région, et il le sait. C'est un homme rude, énergique, habitué à prendre des décisions rapides mais qui n'est pas très doux. Il y a certains conflits, mais il se trouve qu'il a toujours raison en termes professionnels, et par là se fait respecter de ses hommes. Ingmar se trouve être également une sorte d'espion pour la prison et toute tentative d'évasion qui parvient à ses oreilles sera répercutée le plus rapidement possible aux matons (soit en barque pendant la nuit, soit au ravitaillement). Si les PJ ne se sont pas renseignés sur la gestion et l'organisation de la mine, il s'apercevra rapidement qu'ils sont totalement incompétents, ce qui éveillera sa méfiance. Par contre, le fait que des citoyens viennent inspecter les ressources et les potentiels de la mine lui paraît parfaitement normal, puisque cela a lieu une fois par an.

### L'ILE DE SOL-SOTH:

Cette île se trouve au centre du lac et mesure approximativement 4,5 km sur 2 km. Elle est entourée de hautes falaises d'une trentaine de mètres. Il n'y a aucun endroit convenable pour débarquer ou embarquer.



La garde de l'île: Sur le lac, autour de l'île, se trouvent 5 fortins de pierre dont les murs et piliers sont traités de façon à résister à l'érosion et à l'humidité. Chaque fortin est une plateforme supportée par 4 énormes piliers recouverts de bitume et surmontée d'une tour carrée de trois étages. Chaque fortin comporte 25 hommes et elfes en armes qui se relaient jour et nuit pour monter la garde. En

permanence dans la tour se trouve un clerc, un mage et 10 hommes en armes (guerriers et guerriers/mages elfes).

Les patrouilles se font de deux manières différentes : En bateau (un elfe et 5 humains) et en Griffon (un archer et 1 guerrier/mage). Les griffons ne peuvent être contrôlés que par les elfes et les humains et ne s'y aventurent pas. Ainsi se trouvent en permanence cinq bateaux et cinq griffons qui sillonnent le lac et les airs aux alentours de l'île. Régulièrement se trouve placée des alertes magiques posées sur des petites bouées qui se déclenchent si une personne invisible passe dans un rayon de 100 m de la bouée. Il y a des bouées réparties tous les 200m autour de l'île, en formant une ceinture. Il y a ces mêmes bouées à 500 m des villages pour délimiter les zones "territoriales".

Gardes (80) : humains ; AL LN; CA 5 ; Dep 9; Fg 5; PV 45 ; THACO 16; # Att 1; Dégâts 1d8; Cotte de maille, épée longue, 20 po

Archers (20) : elfes ; AL LN; CA 3 ; Dep 9; Fg 5; PV 45 ; THACO 15; # Att 2; Dégâts 1d6; Cotte de maille, Arc long, 20 po

Guerrier/mages (20) : elfes ; AL LN; CA 3 ; Dep 9; Fg 3/MU3; PV 20 ; THACO 17; # Att 1; Dégâts 1d8 ou par sorts : Cotte de maille, épée longue, 20 po, sorts : projectiles magiques, chute de plume, détection de l'invisibilité

Les fortins: Dans chaque fortin se trouvent 2 griffons, qui se relaient pour la garde aérienne. On y trouve également un mage par fortin qui épaulé les gardes en cas de problème, et un clerc qui est là pour assurer l'intendance.

Mage (5) : humains ; AL LN; CA 8 ; Mvt : 12; MU 6; PV 24 ; THACO 19; # Att 1; Dégâts 1d4, par sorts; Int 18; Dex 16; Dague, potion de soin, ; Sorts : bouclier, projectiles magiques (x2), sommeil, Détection invisibilité, image miroir, lévitation, boule de feu, vol.

Clercs (5) : humains ; AL LN; CA 4 ; Mvt : 12; MU 6; PV 24 ; THACO 19; # Att 1; Dégâts 1d4, par sorts; Sag 18; For 16; cotte de maille, bouclier, masse, potion de vol, sorts : injonction (x2), soin (x2), lumière, Paralysie (x2), Silence, retardement poison, Marteau spirituel, dissipation de la magie (x2)

Les défenses naturelles: Les falaises peuvent être escaladées par toute personne en ayant la faculté (4 jets sans malus, sauf en cas de pluie). Encerclant l'île à une distance d'environ 200 m se trouve une barrière de corail vivante qui affleure l'eau et détruira toute embarcation passant dessus (JP coup critique tous les rounds pendant 3 rounds) et dont les extrémités suintent une toxine paralysante (dégâts = valeur de la CA et s'ils sont positifs, jp poison sous peine d'être paralysé pendant 1d4 rounds).

- A l'intérieur de ce "lagon" se trouvent les monstres suivants, leur nombre étant laissé à l'appréciation du DM:

Trolls aquatiques : AL CE; CA 3; Mvt : 3/15; DV 5+5; Pv 40; #Att 3; Dégâts 1d4+1/1d4+1/3d4; régénération; XP 400+8/pv.

Algues étrangleuses : AL N; CA 6; Mvt : 0; DV 2-4; Pv 14-28; #Att 1; Dégâts spécial; 3d4 tentacules encerclant. Toucher=comparaison de force (4d4 de force par tentacule).

L'île: Elle est délimitée en trois zones distinctes. Une zone de grottes et de petits souterrains à l'Ouest, une zone de No man's land où il n'y a jamais personne, et une zone boisée à l'Est.

Les grottes: Ces petites grottes sont le refuge des humains dont quelques uns, du fait de leur mode de vie, sont devenus des barbares. Cette communauté d'une trentaine d'hommes est composée de 10 véritables guerriers, les autres étant trop faibles ou trop nouveaux pour que le changement soit survenu. Il y a également un clerc de bas niveau, ainsi qu'un ancien magicien de niveau intermédiaire, n'ayant ni grimoire, ni sort en tête. La communauté chasse les rares animaux et a été obligée de s'organiser pour faire de l'agriculture. L'alignement des personnes est variable mais tend en grande partie vers la neutralité. Cependant, s'ils sentent qu'il y a la moindre possibilité de s'enfuir (en tuant les PJs et en prenant leur matériel par exemple), ils n'hésiteront pas. Des guetteurs sont disposés tout autour des grottes et en hauteur de manière à surveiller efficacement.

Barbares (10) : humains ; AL variable (NN); CA 6 ; Dep 15; Barbares 1; PV 20 ;ThAC0 18; # Att 1 ou 2; Dégâts 1d6+4 ou 1d6; For18+, Dex 16, épieu, massue, Arc long

No man's land: C'est un terrain découvert de 300 m de long sur toute la largeur de l'île, délimité en son milieu par un véritable mur de pieux pointés en direction de la forêt. Derrière sont placées des trappes recouvertes et camouflées pour prendre au piège tout individu les traversant. Ces trous sont munis de pieux (1d4 pieu pour 1d8 chacun + 1d6 de chute).

La forêt: Cette petite forêt est le domaine des elfes. De par leur mode de vie ce sont devenus des elfes des bois. Cette communauté est plus nombreuse mais plus pacifique. Pratiquement tous les elfes sont des archers. La vie ici ne leur déplaît pas plus que ça, et ils se sont organisés pour que ça dure. Ils ont construits des demeures suspendues et cultivés des jardins florissants. Ils contrôlent le gibier et la flore. On trouve plusieurs mages qui ont été jadis puissants, mais qui se sont reconvertis dans le jardinage. Ils sont très méfiants, mais pas méchants du tout. Ils prennent toutes les précautions requises, c'est tout.

Elfes (30) : AL : CB; CA : 6, Mvt : 12; Fg 2; Pv : 20; thac0 16, #Att 2, Dégâts 1d6+1; Arc long, 90% d'invisibilité dans la forêt.

Page de couverture et corrections : Syrinity

DnD 2013

## **ANNEXE: PNJ importants.**

Nérisaë : Elfe ; AL CB; CA 6 ; Mvt : 12; Mage N° 9; PV 42 ;THACO 19; # Att 1; Dégâts 1d4; Int 18; Dex 19; Dague en os; Sorts : néant.

*Nérisaë est très demandé, car il connaît de très importants secret d'états. Malheureusement (ou heureusement), il est amnésique. Il ne se rappelle de rien, même pas son nom, mais pourra lancer des sorts, si on lui fournit des parchemins.*

Zedina : humaine ; AL LN; CA 7 ; Mvt : 12; Mage N° 7; PV 30 ;THACO 19; # Att 1; Dégâts 1d4, par sorts; Int 18; Dex 16; Con 15; Dague en argent, anneau +1, potion de forme gazeuse, potion de vol, fétiche de protection vs poison +2 ; Sorts : bouclier, charme, projectiles magiques, Ventriloquie, Détection invisibilité, image miroir, nuage puant, boule de feu, ralentissement, porte dimensionnelle.

Actus : humain ; AL LN; CA 1 ; Mvt : 12; Guerrier N°7; PV 65 ; THACO 12; # Att 3/2; Dégâts 1d8+5; For 18/63; Con 17; épée +2, bouclier +1, cotte de maille +1, potion de supersoin, potion de forme gazeuse.

Sextus : humain ; AL NN; CA 3 ; Mvt : 12; Voleur N° 6; PV 40 ; THACO 19; # Att 1; Dégâts 1d4+2, Dex 18; Con 16; armure en cuir, Dague+2, cape +1, Potion de supersoin, potion d'invisibilité, poison somnifère.

Rebondissement possible: La mémoire de Nérisaë lui a été "confisquée" et enfermée dans une gemme. Cette gemme a ensuite été confiée à son pire ennemi, un magicien mauvais du nom de Zoril. Les PJs pourront être chargés de récupérer cette gemme.