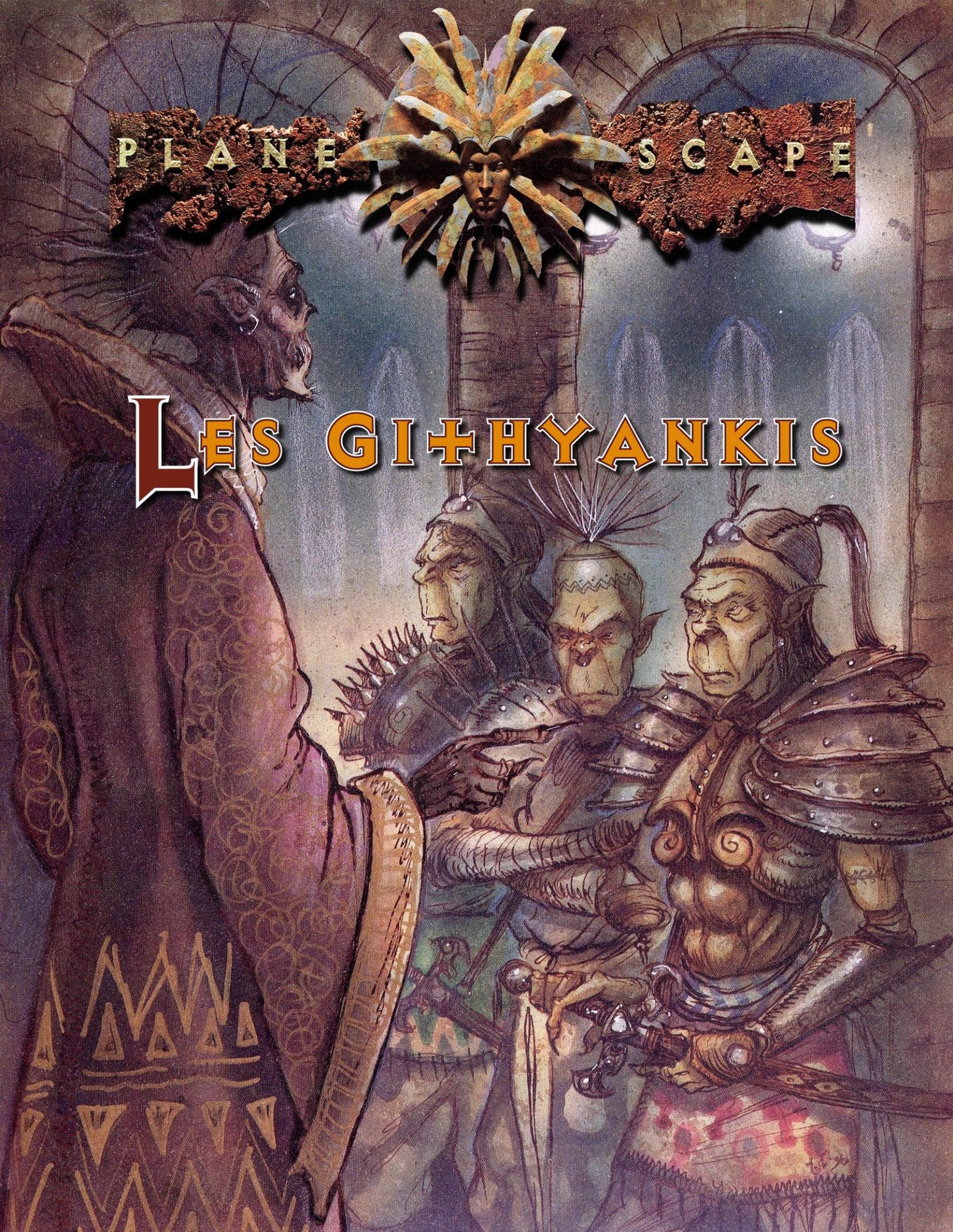


PLANE

SCAPE

LES GIHYANKIS



LES ◆ GITHYANKIS ◆

CRÉDITS

Conception : Monte Cook

Révision : Miranda Horner

Illustration de couverture : Tony DiTerlizzi

Illustrations internes : Jason Alexander Behnke, Tony DiTerlizzi, Adam Rex

Conception visuelle : Dana Knutson ◆ Cartographie : Dennis Kauth & Rob Lazzaretti

Directeur de projet : Karen S. Boomgarden ◆ Directeur artistique : Bob Galica

Coordination prépresse : Dave Conant ◆ Composition : Angelika Lokotz

Conception graphique : Dawn Murin, Dee Barnett

Relecture : Ray Vallese

Remerciement spécial : Michele Carter

Traduction : Szass

Retouches d'images : Geneviève Morge

Dédicace : Timothy Leary

TSR, Inc.
201 Sheridan Springs Road
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

2625

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, MONSTROUS COMPENDIUM, MYSTARA, PLANESCAPE, the Lady of Pain logo, and the TSR logo are registered trademarks owned by TSR, Inc. MONSTROUS MANUAL and PLAYER'S OPTION, are trademarks owned by TSR, Inc. All TSR characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by TSR, Inc. © 1996 TSR, Inc. All rights reserved. Made in the U.S.A. Random House and its affiliate companies have worldwide distribution rights in the book trade for English-language products of TSR, Inc. Distributed to the toy and hobby trade by regional distributors. Distributed to the book and hobby trade in the United Kingdom by TSR Ltd. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written consent of TSR, Inc.

TABLE DES MATIÈRES

LES GITHYANKIS

La sombre et profonde histoire	4
Ecologie et physiologie des githyankis	6
Le caractère githyanki	7
Etat d'esprit militaire	7
Les droits de l'individu	7
L'Ordre en action contre le Chaos	8
Comportement insulaire	9
Structures sociales	9
Les Chevaliers	9
Les Guerriers de Gith	9
Sorciers	10
Gish	10
Psioniques	10
Mlar	10
Hr'a'cknir	11
G'lathk	11
Autres	11
Tl'a'ikith	12
La reine-liche	12
Communautés Astrales	14
Cités githyankis	14
Une forteresse astrale type	15
Zones extérieures	15
Bâtiment 1	15
Bâtiment 2	15
Bâtiment 3	16
Forteresses plus grandes	16
Activités dans l'Astral	16
Au-delà de l'Astral	16
Les githyankis sur le Plan Primaire	17
Autres Plans	18
Les githyankis et les factions	18
La lutte githyanki/ githzerai	18
Les chasseurs d'illithids	20
Magie githyanki	20
Sorts	20
Objets magiques	23
Psionique githyanki	24
Navires astraux	25
Les tactiques githyankis	25
Sur le Plan Astral	26
N'importe où ailleurs	26
Les githyankis comme personnages joueurs	27
Classes	27
Limitation de niveau	27
Capacités raciales	27
Equipement	28

*Le feu dans les cieux,
Le sang dans l'eau,
Sonde l'esprit,
Détourne toi de la sensation.*

LES GITHANKIS

*La menace vient de l'au-delà,
La sûreté est à l'intérieur,*

*Broies la chair et les os,
La raison et l'esprit transcendent.
La passion intérieure gouverne,
Le changement détruit tout,*

*La menace vient de l'au-delà,
La sûreté est à l'intérieur.*

- "L'Eri'in",
hymne githyanki.

Aucune autre race dans le multivers n'a triomphé avec autant de souffrance que les githyankis et les githzeraïs. De bien des façons, les deux races sont inextricablement liées.

Pourtant, personne ne peut nier qu'ils sont les ennemis les plus acharnés. La race githyanki a été façonnée par leurs souffrances, leur haine, et leur environnement.

VIVRE,
MAIS SEULEMENT
EN ÉTANT LIBRE.
- GITH

LA SOMBRE ET PROFONDE HISTOIRE

Note : ces informations proviennent de l'ancien recueil de connaissances, *Un Aperçu à Travers les Brumes*. Les sources du livre sont parfois suspectes, et il présente souvent des faits que d'autres appellent légendes, mais c'est, selon toute probabilité, plus précis que rien du tout.

A une époque bien avant que la plupart des mondes primaires connus aujourd'hui ne naissent, lorsque les Villes-Portail d'Outreterre avaient toutes un nom différent, lorsque les êtres qui pouvaient se rappeler les jours avant la création de la magnifique Sigil existaient encore, les illithids dirigeaient un ancien empire. Ce grand empire s'étendait à travers de nombreux mondes primaires, infestant à la fois l'Astral et l'Éthéré, et menaçant les frontières de nombreux Plans Extérieurs. La domination des flagelleurs mentaux était si puissante que de nombreuses et vastes armées planaires se rassemblèrent pour défendre leurs royaumes respectifs. Les fiélons eux-mêmes arrêtaient leur éternelle Guerre Sanglante, suffisamment longtemps pour déterminer si oui ou non les illithids allaient aussi attaquer les Plans Inférieurs. Malgré le fait que de nombreux livres de connaissances historiques ne mentionnent pas cela (ces temps là étaient vraiment anciens, et plus anciennes encore sont les racines de l'empire illithid), il n'a jamais été un temps depuis où le multivers tout entier fut aussi contrarié par une seule et unique menace.

Le salut n'est pas venu de l'extérieur, mais plutôt de l'intérieur. Les illithids avaient soumis tous les humains qu'ils pouvaient et les utilisaient comme bêtes de somme et comme bétail pour s'alimenter (comme ils ont tou-

jours l'habitude de le faire). Ces esclaves étaient innombrables, et beaucoup étaient en fait les descendants de ceux qui furent initialement conquis, aussi ne connaissaient-ils aucune vie autre que l'esclavagisme des flagelleurs mentaux, ni leurs parents, ni même leurs parents avant eux. L'esclavage et autres dominations indicibles des illithids bouleversèrent ces malheureux aussi bien physiquement que mentalement, mais beaucoup restèrent encore accrochés au besoin constant de liberté.

Les révoltes d'esclaves déchirèrent l'empire illithid, mais ne posèrent jamais de réelles menaces. Quel espoir avaient ces esclaves pauvrement armés et mal nourris contre les terribles pouvoirs mentaux de leurs maîtres illithids ?

Les esclaves savaient que seul leur développement de leurs propres pouvoirs psioniques, associé à leur force martiale pourraient les conduire à jamais à la victoire.

De leurs effectifs s'éleva une championne, plus forte mentalement et dans sa détermination que ses semblables (et la plus vouée à la haine).

Son nom était Gith.

Avec son aide de leur côté, la vague d'esclavementée par son pouvoir et sa rage, la rébellion mentaux, les déchiquetant au gré du vent. forteresses ne sont pas toutes tombées (selon fondations de l'empire furent détruites, et la celle dont les flagelleurs mentaux ne se re-jamais complètement. Les esclaves étaient libres, beaucoup goûtèrent au doux nectar de la liberté

ves submergea l'empire illithid sans pitié. Alim- mis en pièce la domination des flagelleurs

Tous les illithids ne furent pas tués, et leurs la volonté de Gith), mais les défaite fut l'une de mettront claves



pour la première fois.

A partir de ce moment là, quand Gith ordonna à son peuple de continuer leur campagne pour annihiler les illithids et établir d'eux-mêmes un empire de conquête, tous ne suivirent pas son commandement. Un nouveau personnage, nommé Zerthimon, rassembla des disciples considérables et contesta les objectifs de Gith et son commandement. Le nouveau venu prétendait que Gith était maléfique, et qu'elle mènerait le peuple dans les ténèbres et la tyrannie de la même manière que les illithids.

Par conséquent, sitôt que le peuple eut fini sa guerre pour la liberté, il s'engagea dans une guerre civile acharnée et sanglante. Du conflit qui s'ensuivit, Zerthimon fut tué, et ses suivants, qui s'appelaient désormais les githzeraïs, se retirèrent vaincus dans les Limbes. Cependant, les pertes que les forces de Gith subirent furent trop importantes pour qu'ils aillent de l'avant vers d'autres conquêtes. Gith mena son peuple, appelé désormais githyanki, "les enfants de Gith", vers les habitations conquises des illithids, dans le Plan Astral. Là, elle estimait qu'ils seraient en sûreté jusqu'à ce qu'ils puissent à nouveau recommencer leurs conquêtes du multivers, de même que l'éradication des illithids et des githzeraïs.

Peu après que les githyankis se soient établis dans le morne Plan Astral, une magicienne nommée Vlaakith commença à conseiller Gith en matière d'état. Elle avertit la dirigeante que les githyankis avaient besoin d'alliés, et Gith accepta cela sans trop d'enthousiasme. Après une vaine tentative de gagner la cause des slaads, une race native des Limbes, contre les githzeraïs, Vlaakith recommanda à Gith de se rendre jusqu'à Baator pour rencontrer la légendaire Tiamat.

Ce qui s'est réellement passé durant cet entretien est un des secrets les mieux gardés de tous les Plans. En fait, personne ne le sait à part Gith, Tiamat, et apparemment l'un des époux de Tiamat, un grand dragon rouge nommé Ephelomon. Ce que l'on sait, c'est qu'Ephelomon alla dans l'Astral et informa Vlaakith que Gith l'avait nommé en tant que dirigeante légataire des githyankis, et qu'elle devait porter son héritage de conquête, car Gith ne reviendrait pas. Le grand ver annonça également qu'un pacte éternel entre les dragons rouges et les githyankis était désormais scellé.

Les paroles d'Ephelomon se sont avérées vraies, comme les githyankis s'en aperçurent lorsqu'ils voyagèrent dans les Plans Matériels Primaires. A chaque fois, et quelque soit l'endroit où les githyankis arrivaient dans le Primaire, des dragons rouges étaient disposés à travailler avec eux dans leurs complots et leurs objectifs. Vlaakith et ses descendants ont, dès lors, toujours dirigé les githyankis, mais ils perdirent peu à peu l'orientation et la résolution de Gith. Les githyankis devinrent fragmentés, formant de petits groupes isolés plutôt que de maintenir une seule nation unifiée. Bien qu'aucun conflit n'existe entre les groupes et qu'ils servent tous la reine en fin de compte, chacun a ses propres objectifs distincts.

Pour conclure, quelques textes (bien que non issus de *l'Aperçu à travers les brumes*) prétendent que Gith emprunta son nom du monde matériel primaire dont la plupart ou la totalité de son peuple était originaire. D'autres négligent complètement de mentionner la dirigeante, mais soulignent la référence du nom du monde comme étant les racines des noms githyanki et githzeraï. Cependant, un grand nombre de sources mentionnent Gith explicitement, et avec de tels détails qu'on ne peut en douter. Bien qu'elle vécut dans un

lointain passé inimaginable, Gith a existé et fut incontestablement l'instrument de la libération de son peuple.

ÉCOLOGIE ET PHYSIOLOGIE DES GITHYANKIS

Les githyankis ressemblent aux humains dont ils descendent, de la manière la plus élémentaire seulement. Bien qu'encore humanoïdes, leur peau rugueuse et tannée est d'un jaune pâle, et leurs traits sont émaciés à l'extrême. En fait, quelques githyankis peuvent être décrits comme ayant l'apparence d'un squelette. Leurs yeux noirs sont profondément ancrés dans leurs longs crânes osseux, et leurs nez se sont renforcés pour devenir très petit, et situés plus haut, donnant au visage l'impression d'avoir été étiré verticalement. Une chevelure noire de jais ou rouge feu orne leurs têtes et est habituellement coiffée de sorte à révéler leurs oreilles pointues et prononcées, souvent percées par des chaînes obtenues dans de sombres cérémonies.

Le sortif c'est que quand ils étaient esclaves des illithids, les githyankis (et les githzeraïs) subirent des expériences horribles de la part de leurs maîtres dans le but d'en faire de grands guerriers pour l'empire des flagelleurs mentaux. Ils furent aussi contraints de travailler dans des zones où aucun humain n'avait jamais été destiné, et où d'étranges énergies les altérèrent pour toujours. Enfin, ceux qui deviendraient un jour les githyankis se transformèrent de part leur propre haine et leur détermination incroyable, bouleversant leur raison, leur corps et leur esprit.

En conséquence, les githyankis ont une nature magique innée. Chacun peut voyager dans les plans à volonté, en utilisant une capacité que de nombreux non githyankis appellent *changement de plan*, mais les githyankis l'appellent *jez'rathki*, qui signifie littéralement "s'infiltrer à travers les fissures". Ils sont aussi capables d'autres talents magiques non disponibles aux humains ou aux autres races (voir plus bas).

Bien sur, la plupart des githyankis manifestent également des talents psioniques. Comme chez les humains, toutes les attaques, défenses, disciplines sciences et dévotions sont accessibles. Ces capacités offrent une large gamme de pouvoirs aux githyankis, qui façonne leurs perspectives, leurs tactiques et leurs forces.

La longévité d'un githyanki est approximativement le double de celle d'un humain. Cependant, puisqu'ils ne vieillissent pas dans le Plan Astral (où le temps ne s'écoule pas), le githyanki vit généralement pour une durée beaucoup plus longue (selon les personnes concernées). Les githyankis ont développé un sort qui fait que le temps ne les rattrape pas lorsqu'ils quittent leur plan natal. Si un githyanki n'a pas accès à une telle magie, il peut refuser de quitter l'Astral à cause du vieillissement instantané qui se produira, surtout s'il est vieux. Ceux qui fréquentent les autres plans ne s'inquiètent pas trop car ils n'ont pas trompé le temps aussi longtemps que les autres githyankis.

Comme tout le monde, les githyankis n'ont pas besoin de manger dans le Plan Astral. Cependant, pour leurs fréquentes missions et aventures en dehors des plans, ils emportent habituellement de la nourriture et des fournitures avec eux. Bien qu'ils soient omnivores, le système digestif des githyankis (qui s'est légèrement atrophié suite à leurs longues périodes de dormance) requière des repas fréquents de viande.

Les chasseurs voyagent parfois sur d'autres plans pour obtenir de la viande, bien que les baleines astrales soient aussi des proies courantes. Si nécessaire (c'est-à-dire s'ils sont désespérés), les githyankis mangeront des ennemis tombés au combat, excepté qu'ils ne prendront jamais part à la chair ignoble des illithids, et qu'ils ne sont pas cannibales, donc ils refusent également la chair de githzeraï et d'autres githyankis. Les éleveurs, appelés *g'lathk*, font pousser au sein des cités et forteresses githyankis des champignons et d'autres plantes qui ne nécessitent pas la lumière du soleil.

L'écart le plus prononcé des githyankis par rapport à leurs origines humaines est qu'ils sont devenus des pondérateurs d'oeufs. C'est soit le résultat de certaines expériences illithids, soit l'exposition à quelques étranges énergies astrales. Dans les deux cas, cette méthode de reproduction ressemble de près à celle des créatures reptiliennes. Au sein des communautés githyankis il y a toujours une couveuse (ou parfois plusieurs d'entre elles), où les oeufs sont conservés et protégés. Les gardiens élèvent les jeunes de manière collective – il n'y a pas de familles githyankis.

Vu que le temps ne s'écoule pas dans l'Astral, les gardiens (connus sous le nom de *varsh*) des oeufs et des jeunes, doivent envoyer périodiquement les objets de leur attention sur un autre plan (habituellement le Plan primaire) de sorte qu'ils arrivent à maturité. A cause de ce désagrément, et aussi parce que les githyankis vivent longtemps, le taux de natalité est généralement assez faible. Une fois dépassé le stade de très jeunes, les jeunes recrutés githyankis sont habituellement contraintes de passer tout leur temps sur le Plan Primaire ou sur un autre plan, tant pour l'expérience que pour finir leur maturité physique dans un environnement temporel.

LE CARACTÈRE GITHYANKI

La conscience githyanki est devenue une chose bizarre et étrangère si on doit la comparer à ses origines humaines. Leur culture est pleine de contradictions – et elle découle peut-être de ça. Ils apprécient l'isolation et la conquête, la force intérieure et les possessions matérielles, l'obéissance et la liberté.

En tant que race, ils sont indéniablement mauvais. Ils détestent pratiquement tout ce qui n'est pas githyanki et se délectent de conquête, d'esclavagisme, de torture, et de destruction de tous ce qui n'est pas de leur race. Pourtant, au sein des leurs, les githyankis sont pacifiques, polis et respectueux. Jamais un githyanki n'en attaquera un autre de bon coeur, car toutes leurs agressions et leurs haines (qui sont considérables) sont concentrées vers l'extérieur.

E+A+ D'ESPRI+ MILI+AIRE

S'il est évident que tous les githyankis sont uniques, une personne peut faire quelques généralisations à leur sujet, à propos de leur culture. Premièrement, ils ont avant tout une culture guerrière, avec des mâles et des femelles entraînés pour être soit des guerriers, soit des magiciens (et dans certains cas les deux). Les armes et l'armure sont les possessions les plus précieuses et sont toujours ornées et bien entretenues.

L'habileté au combat, que ce soit de nature physique ou

magique, détermine le rang d'une personne dans la société githyanki (voir ci-dessous). Il est intéressant de constater qu'à la différence de nombreuses cultures guerrières, le rang n'est pas basé sur les accomplissements réels ou sur les victoires en combat, mais sur l'habileté pure, qui est analysée et classifiée par les supérieurs hiérarchiques de l'individu en question (et pour les plus puissants enfin, par la reine elle-même).

Dans le but d'encourager l'efficacité et les grands moyens en combat, les githyankis appren-



nent

à coopérer. Ils font
tous leurs entraînements,

leur vie et leurs combats avec le même groupe d'individus. Les droits de chaque individu sont très respectés par tous les autres, ainsi que par la société dans son ensemble, et ces étroits liens personnels sont donc facilement établis. Ils permettent aux githyankis de transmettre des idées complexes entre eux en un court laps de temps. Un commandant githyanki peut relayer le soltif d'une situation, ainsi que ses plans, à tous ceux sous son commandement, juste avec quelques mots et gestes simples.

LES DROITS DE L'INDIVIDU

Les githyankis considèrent les libertés personnelles et l'individualité comme très importantes. Leur histoire d'esclavage, bien que révolue, a modelé leurs activités actuelles et leurs attitudes. De nombreux githyankis choisiraient la mort plutôt que la capitulation si la défaite devait signifier la captivité ou l'esclavage. Ils exploitent eux-mêmes des esclaves ennemis, seulement sur de courtes périodes d'intenses humiliations. Au final, les esclaves sont toujours sacrifiés rituellement à la reine.

L'individualité est exprimée à travers l'habillement, l'art, et même les techniques de combat. C'est là une grande partie des contradictions inhérentes à la nature githyanki. Tout en professant qu'ils sont plus intéressés par l'être intérieur (d'où leur fascination pour le psionisme), les githyankis consacrent la plupart de leur temps et leur énergie sur les apparences extérieures. L'extravagance dans le style combatif est courante parmi les guerriers de Gith, de même que le lancement de sorts parmi les sorciers. Les githyankis emploient de grands gestes amples, et donnent des coups d'épée avec des mouvements complexes et expérimentés.

De même, les vêtements des githyankis et leurs objets manufacturés – en particuliers les armes et armures – sont criards et élaborés. Des ornements et des motifs baroques (parfois avec un style sinistre) recouvrent leurs possessions, donnant au githyanki une image ostentatoire. Bien sûr, ces objets sont bien entretenus et sont toujours parfaits en apparence. Les guerriers passent la plupart de leurs heures libres à raccommoder, polir, affûter, et à préserver généralement l'état des armes et des armures.

Il n'est pas surprenant de constater que l'art githyanki est un aspect important de leur société. En plus des ornements de leurs armes et de leurs vêtements, ils créent des sculptures et des peintures élaborées, souvent avec ce que

les humains appelleraient une nature surréaliste. Les artistes githyankis prétendent que leur exposition à long terme aux énergies astrales leur a donné le pouvoir de voir les choses que la plupart des mortels ne peuvent voir, et leur art est en réalité des représentations réalistes de ce qu'ils perçoivent. Les githyankis écrivent aussi des tragédies, de la poésie et des chants, bien qu'ils sont si étranges (contenant bien souvent des éléments psioniques ou des références aux subtilités astrales) que beaucoup de non githyankis sont littéralement incapables de les comprendre. De nombreux artistes, poètes et autres créateurs githyankis ne poursuivent pas leur art à

LÀ-BAS,
+U APERÇØIS LE VIDE.
MØI JE VØIS UNE PELØ+E
EMMÊLÉE D'ÉNERGIE.
C'ES+ MERVEILLEUX.
- N'A'RAI,
UN HR'A'CKNIR GI+HYANKI

plein temps, et sont plutôt des guerriers ou des sorciers qui travaillent durant leur temps libre.

Bien qu'ils soient soumis à la domination de la reine et de leurs autres supérieurs, les githyankis conservent une grande liberté personnelle. C'est en partie vrai à cause de l'isolation de nombreuses communautés githyankis, même les unes des autres. La reine est généralement incapable de diriger les activités spécifiques des communautés.

De plus, aucun githyanki dans une position de pouvoir n'enfreindrait les droits de vie privée d'un individu, sa parole, ses déplacements, ou ses expressions, sans une très bonne raison. C'est tout simplement dans leur nature de préserver et de respecter de tels droits. Pour la plupart, les githyankis peuvent branler leur râtelier, ou aller et venir comme il leur plait.

L'ORDRE EN ACTION CONTRE LE CHAOS

Bien sûr, un githyanki perd ses droits d'individualité en commettant soit un crime, soit en échouant une tâche importante. En fait, un tel échec est généralement considéré comme étant le plus grand crime de tous, car c'est un crime contre la reine elle-même. Une telle perspective donne même aux guerriers d'avantage de raisons de combattre jusqu'à la mort

- pour les guerriers de Gith, échouer dans une importante bataille implique de toute manière le Livre des Morts.



Aucun code de loi officiel githyanki n'existe. La plupart des githyankis sont trop individualistes pour ça. A la place, la reine, et à leur tour chaque dirigeant de la communauté (parfois appelés les dirigeants suprêmes), délivre les ordres qui doivent être appliqués.

Le respect des grossiums et la menace de mort garantissent que ces ordres sont pratiquement toujours exécutés. Les githyankis qui sont chaotiques de nature et qui ne peuvent respecter une telle rigidité, quittent soit leur race, soit se retrouvent pendus par la version githyanki de l'Arbre Mort.

COMPORTEMENT INSULAIRE

Leur mépris pour toutes les choses non githyankis font qu'ils sont réticents à apprendre les langages, les talents, ou les sortilèges des autres races. De plus, lorsqu'ils prennent des trophées d'ennemis vaincus, ils sont peu enclins à utiliser leurs butins, à moins que ça ne soit un objet magique si puissant que son utilisation ne puisse être évitée. Et même ainsi, ils rationalisent leurs actes en prétendant que cette arme forte et puissante est probablement, à l'origine, un objet githyanki, ou que le savoir-faire qui l'a créé est originaire de leur peuple.

STRUCTURES SOCIALES

Pour un peuple avec de fortes tendances individualistes, la société githyanki est bien définie et soigneusement structurée. Certains ont constaté que les githyankis sont intérieurement disciplinés, mais chaotique en ce qui concerne tous les autres. Leur société est répartie suivant les professions spécialisées des githyankis.

LES CHEVALIERS

Les chevaliers sont les plus grands des guerriers de Gith, et par conséquent comptent parmi les plus influents des githyankis. Ce sont des guerriers qui se sont dévoués au service direct de la Reine-Liche (avant son règne, aucun chevalier githyanki n'existait). Ils sont ses yeux et ses oreilles dans toutes les situations, et n'importe quelle mission importante aura donc au moins un chevalier, de même que toutes les forteresses, cités et avant-postes. Le peuple vénère et craint à la fois les chevaliers, car ils savent qu'ils rendent des comptes directement à la reine. L'échec dans la société githyanki est mal vu, mais l'échec face à un chevalier est généralement une erreur fatale.

Les Chevaliers ne deviennent jamais des grossiums dans le sens où on l'entend, mais sont toujours impliqués dans les décisions importantes, et il est interdit de leur cacher la vérité. Ils agissent essentiellement à l'extérieur de la hiérarchie ordinaire.

En plus de servir de troupes de combat d'élite, les chevaliers contrôlent les affaires internes et renforcent la volonté de la reine et de tout autre suprême dirigeant qui leur ont été assignés.

Les chevaliers, comme tous les githyankis, ne sont pas proches des figures religieuses, étant donné qu'il n'y a ni prêtres

ni clercs d'aucune sorte. Les githyankis sont trop bornés sur le concept d'individualité pour avoir une religion officielle organisée, mais depuis la venue de la Reine-Liche, leur vénération pour elle s'apparente à un culte. Ils ne reconnaissent aucun autre dieu. Il est difficile pour un peuple qui a bâti ses demeures sur le dos des puissances mortes de reconnaître que de tels êtres soient divins.

Vu qu'ils se focalisent avec autant de dévouement envers leur maîtresse, les chevaliers obtiennent des pouvoirs quasi-religieux. Chaque chevalier possède les capacités spéciales des paladins, mis à part qu'ils sont pervertis par le mal. Ces capacités inversées sont : *détection du bien* (comme le sort) à volonté, *contamination* (comme le sort) une fois par semaine par tranche de cinq niveau, *protection contre le bien sur 3 mètres* (en permanence), et ils peuvent causer des blessures au toucher, infligeant 2 points de dégâts par niveau d'expérience, une fois par jour. Comme les paladins, ils sont immunisés aux maladies et obtiennent un bonus de +2 à tous leurs jets de sauvegarde. Vu que la Reine-Liche n'est pas une vraie divinité, ils n'obtiennent aucun pouvoir contre les morts-vivants et ne reçoivent d'elle aucun sort. La *protection contre le bien* est particulièrement utile contre les primaires indiscrets ou même les envahisseurs des plans autres que l'Astral.

Les chevaliers portent l'infâme *épée d'argent* connue à travers les plans. Cette lame spéciale et magique à deux mains peut trancher la corde d'argent d'un bougre qui voyage dans l'Astral sous forme astrale (voir ci-dessous). Ces armes sont données aux chevaliers de niveau 7 ou plus. La moitié de ceux de niveau 5 ou 6 manient des *épées à deux mains +1*, le reste utilise des épées à deux mains non magiques. Ceux de statut inférieur utilisent soit des épées longues et boucliers ou soit des épées à deux mains.

Les Chevaliers portent toujours des armures de plates - elle n'affecte aucunement leurs mouvements dans le Plan Astral.

Certains chevaliers montent des paleffrois au cours de la bataille, mais seulement lorsque les capacités de combat de ces coursiers fiélons sont requises, car les chevaliers sont plus rapides à pied.

LES GUERRIERS DE GITH

Les combattants githyankis sont appelés guerriers de Gith. Bien qu'ils ne soient pas autant respectés que les chevaliers, ils peuvent s'élever à de vrais postes de pouvoirs. La plupart aspirent à devenir des dirigeants suprêmes d'une forteresse ou d'une cité. La volonté du dirigeant suprême est incontestée et il ou elle possède un contrôle total sur tous les aspects de la vie de ceux qui sont sous ses ordres.

Quand un guerrier de Gith s'élève dans les rangs, il gagne le titre de *sarth*, ou "sergent". A partir de là, un guerrier peut s'élever au rang de *kith'rak*, ou "capitaine". Les *kith'rak*

sont seulement responsables du dirigeant suprême qu'ils servent (et de la reine comme toujours). Une fois de plus, il est important de rappeler que les chevaliers évoluent à l'extérieur de ce système de classes.

Les guerriers de Gith utilisent diverses armes. Bien que les épées longues et les épées à deux mains soient les plus fréquentes, les guerriers de Gith portent aussi des bardiches, des hallebardes, des fléaux avec de grandes pointes, des faux, et des fouets barbelés. Une récente innovation est la tripe arbalète, un dispositif baroque qui peut tirer trois carreaux séparément ou simultanément comme une arbalète légère. La moitié des guerriers de Gith de niveau 5 ou plus ont des *épées à deux mains* +1, tandis que ceux de niveau 7 ou plus ont 60% de chance d'avoir une *épée longue* +2.

Ceux qui ont une arme à une main manient un bouclier ou une seconde arme dans leur autre main. Tous les guerriers de Gith portent une cotte de mailles, une armure à bande, ou une armure de plates.

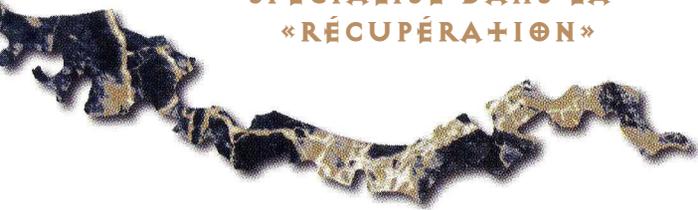


PAR LE
SANG DE GI+H !

ILS ⊕N+ PERDU UNE AUTRE ÉPÉE ?
E+ ⊕Û SE +R⊕UVAI+-ELLE CÉ++E
F⊕IS...

- TÈHV'IN,

UN CHEVALIER GI+HYANKI
SPÉCIALISÉ DANS LA
«RÉCUPÉRA+I⊕N»



S⊕RCIERS

Les sorciers sont des mages githyankis, le titre n'ayant rien à voir avec le sexe. Pour les githyankis, la magie est juste un autre outil ou une autre arme, et ces individus n'obtiennent pas de poste plus ou moins important par rapport aux non magiciens.

Malgré toutes les diversités des sorts de magiciens, les sorciers sont principalement des mages de combat - des guerriers avec des sorts, plutôt qu'avec des épées. *Projectile magique, flèche acide de Melf, boule de feu, éclair, et tempête glaciale* sont quelques uns de leurs sorts favoris.

La magie directe et destructive est leur point fort, avec quelques autres sorts utilisés seulement si nécessaire. Bien que la Nécromancie qui implique le meurtre et le vol de vie soit aussi utilisée, les sorciers githyankis animent rarement les morts.

Les sorciers peuvent être de n'importe quel type de spécialité de mage, y compris les mages entropistes. Ces magiciens aiment particulièrement l'école d'Évocation/Invocation pour ses sorts destructifs. Ils ont toutes les clés de sorts appropriés pour lancer des sorts dans l'Astral, ainsi que de nombreuses clés connues pour les différents Plans Inférieurs. Quelques rares personnes ont accès aux clés de sorts créées pour lutter contre les chemins chaotiques des Limbes, dans le but d'entreprendre des attaques à l'encontre des githzeraïs.

Les sorciers ne portent évidemment pas d'armure, et ceux de très haut niveau se débarrassent aussi habituellement de leurs armes. Ceux de bas niveau ou de moyen niveau utilisent des dagues.

GISH

Les githyankis désignent ceux qui sont entraînés à la fois au combat et au lancement de sorts, des *gish*, qui signifie "expert". Ces individus talentueux sont rares et très respectés, devenant souvent des dirigeants ou autre personne d'influence.

Ces hommes et femmes sont multiclassés guerrier/mage - le seul multi-classage autorisé pour les githyankis. Les *gish* sont rarement des magiciens spécialisés mais, comme les sorciers, ils ont les clés de sorts adéquates nécessaires sur le Plan Astral.

Les *gish* utilisent le même type d'arme que les guerriers de Gith ordinaires, sauf qu'ils utilisent rarement les armes à deux mains et ne se servent jamais de bouclier.

Au niveau des armes magiques, ils ont les mêmes probabilités que leurs frères non lanceurs de sort.

PSI⊕NIQUES

Cette classe optionnelle, pour les MD qui l'utilisent, est aussi disponible pour les githyankis. Environ les trois quarts des githyankis ont des talents sauvages, et une grande partie reçoit un entraînement spécial de psionique. A pratiquement tout égard, ces matois sont traités comme des sorciers et sont même appelés ainsi de temps en temps. Les githyankis ne distinguent pas grand-chose entre la magie et le psionisme, en dépit de leurs grandes différences - ce sont tous deux des armes à utiliser à pleine mesure.

M LAR

Les mlar sont des artisans magiques, une profession exceptionnelle des githyankis. La plupart se spécialisent dans la construction et la réparation des bâtiments, des outils, des armes, et autres choses utiles, mais d'autres utilisent leurs pouvoirs pour créer des sculptures et autres oeuvres d'art. En fait, ces individus sont des non combattants et détiennent un rang spécial dans la société githyanki. Presque tous les objets - y compris les bâtiments et les fortifications - sont construits par les mlar, de même que tous les navires astraux. Les magiciens githyankis, qui travaillent avec les mlar, construisent des objets magiques tels que les *épées d'argent*.

Ces githyankis sont traités comme des magiciens, à part qu'ils n'ont aucune capacité de lanceur de sort. A la place, ils ont les pouvoirs magiques spéciaux suivants, chacun utilisable une fois par jour pour chaque tranche de 5 niveaux d'expérience (Note pour les MD : il ne devrait y avoir aucun

personnage joueur mlar).

MUR DE PIERRE. Comme le sort.

FAÇONNAGE DE LA PIERRE. Comme le sort.

FABRICATION. Comme le sort.

DÉCORATION. En utilisant ce pouvoir, le mlar peut créer une décoration permanente, complexe et raffinée sur un unique objet, qui ne modifie pas sensiblement sa forme ou sa solidité.

COLORATION. Cette capacité permet au mlar de changer la couleur d'un objet de façon permanente (ou jusqu'à ce que le mlar désire à nouveau changer la couleur).

CONSTRUCTION. Un mlar peut prendre des matériaux existants et les façonner en un produit demandé (épée, chaussure, corde, bâtiment, mur, sculpture, etc.) dix fois plus rapidement qu'un individu normal ne le pourrait. En fait, le mlar peut faire le travail de dix non mlar.

RÉPARATION. Cette capacité permet au mlar de restaurer un objet endommagé, ou cassé, à son état d'origine, tant que 75% de l'objet au moins est intact. Des dommages plus importants ne peuvent être réparés et les objets devront être reconstruits.

FORTIFIER. Cette capacité assure que la création du mlar sera deux fois plus résistante et solide qu'une création normale du même type.

HR'A'CKNIR

Dans le Plan Astral, il y a des énergies qui s'écoulent à travers le vide qu'on ne rencontre nulle part ailleurs dans les Plans. Personne n'égale les githyankis pour trouver, cataloguer et expérimenter ces énergies. Ces énergies, une fois récupérées, peuvent être utilisées pour divers objectifs.

Les hr'a'cknir sont des guérisseurs (physique, mental et spirituel), des artisans, des voyants, et des spécialistes du transport. Chacun focalise ses talents sur un type d'énergie et son utilisation.

Les hr'a'cknir *ghustil* sont des guérisseurs qui peuvent canaliser les énergies astrales et obtenir les pouvoirs magiques suivants : *soins des blessures légères* (3 fois par jour), *guérison des maladies* (1 fois par semaine), *guérison de la cécité ou de la surdité* (1 fois par semaine), *délivrance de la paralysie* (1 fois par semaine), *délivrance de la malédiction* (1 fois par semaine) et *restauration* (1 fois par mois).

Les *var'ith'n* sont les hr'a'cknir qui collectent les énergies astrales en conjonction avec les artisans mlar dans le but de construire des créations spéciales tels que les navires astraux.

Les *senja'si* sont des voyants githyankis qui scrutent les énergies astrales pour prédire le futur et voir dans le présent et le passé. Chacun possède les capacités de la compétence astrologie, le sort *clairaudience* et *clairvoyance* (1 fois par jour

pour
cha-
cun
d'eux), et *connaissance des légendes* (1 fois par semaine).

Enfin, les *y'rn* sont des hr'a'cknir spécialistes des transports. En utilisant les courants des énergies astrales, ils peuvent *téléporter* une fois par jour jusqu'à 1000 kg de matériel, n'importe où dans le Plan Astral.

Toutes les capacités hr'a'cknir sont utilisables seulement dans le Plan Astral. A tous autres égards que ceux présentés ici, ces individus sont traités comme des magiciens avec des capacités à la place des sorts.

G'LA+HK

A défaut d'un meilleur terme, les g'lathk sont des fermiers githyankis. En fait, ils sont toutefois beaucoup plus que cela. En exploitant les étranges énergies astrales de leur plan, de même qu'en employant un petit peu de leur magie inhérente à leur race, les g'lathk font pousser de la nourriture là où rien ne devrait être en mesure de pousser. La plupart de ce qu'ils produisent est semblable à des organismes fongicoïdes, qui ne requièrent pas la lumière du jour pour se développer. D'autres cultivent et récoltent des tous petits vers qui évoluent seulement sous la peau des îles des dieux-morts. D'autres encore font pousser des petites plantes et élèvent des animaux dans des citernes ou des bassins d'une eau traitée spécialement.

En dépit de leurs tâches importantes, ces githyankis n'ont pas le même respect que les guerriers et les sorciers. Bien souvent, les g'lathk sont d'anciens guerriers qui ont été blessés d'une manière débilante. Comme les githyankis n'ont besoin de nourriture que lorsqu'ils sont sur un autre Plan, il n'y a pas besoin d'un grand nombre de ces personnes.

AU+RES

Les autres postes dans la société githyanki incluent les gardiens (nommés *varsh*) qui élèvent les jeunes et leur procurent un entraînement rudimentaire. Des travaux serviles sont souvent effectués par les jeunes (bien qu'ils s'entraînent encore pour leur futur poste) ou par les esclaves. Il y a des marchands githyankis dans les grandes communautés (pour transporter et vendre les biens fabriqués par les mlar), de même que des criminels (bien que leur attitude honnête et extravagante ne leur permet pas de devenir de bons voleurs).

TL'A'IKI+H

Les tl'a'ikiths, aussi connus comme les "esprits de la lame" (à ne pas confondre avec les résidents de l'Acheron qui ont le même nom), sont des chevaliers githyankis mort-vivants qui restent dans le Plan Astral (et parfois d'autres plans) en tant qu'esprits invisibles, animant l'épée qu'ils utilisaient de leur vivant.

Les tl'a'ikiths occupent une étrange place dans la société githyanki. Ils ne possèdent plus la capacité d'interagir d'une quelconque manière autre qu'en combat – ils ne peuvent pas parler, et ne peuvent toucher d'autres objets que l'épée d'argent qu'ils utilisaient de leur vivant. Ces esprits servent donc de gardiens qui surveillent les endroits importants, tels que les cryptes au trésor, les couveuses, et les quartiers des grossiums. Le palais de la Reine-Liche est réputé pour posséder des centaines de ces entités mort-vivantes qui servent de gardes d'élite.

Même si tous les githyankis sont au courant de l'existence des tl'a'ikiths, ils ne peuvent pas communiquer avec eux, et ils sont donc quasiment ignorés. Les commandants militaires ne peuvent pas compter sur les esprits pour obtenir de l'aide, vu qu'ils ne peuvent pas leur donner d'ordres, mais les affranchis savent en général où et quand ils apparaîtront. Cependant, les esprits agissent souvent comme ils l'entendent – ce qui inclus habituellement la surveillance d'une zone qu'ils estimaient importante lorsqu'ils étaient en vie, sauf que ce sont des esprits invisibles à présent. Ils combattent avec les mêmes capacités et talents qu'ils avaient de leur vivant, sauf qu'ils sont désormais des esprits invisibles.

LA REINE-LICHE

La plus récente reine githyanki est également la plus longue souveraine régnante que la race n'ait jamais eue. La reine Vlaakith CLVII est plus communément appelée Reine-Liche par les non githyankis, car c'est exactement ce qu'elle est. Elle gouverne son peuple depuis bien plus d'un millier d'années, et il n'y a pas vraiment de fin en vue. En fait, à la différence de tous ses prédécesseurs, cette Vlaakith est une liche, n'a pas d'héritier et, de part son état de mort-vivant, est désormais incapable d'en produire. Si elle devait être détruite, sa lignée vieille de plusieurs éons mourra avec elle.

Elle réside dans la cité githyanki de Tu'narath, sans doute la plus grande et la plus importante communauté githyanki. Cette communauté possède une population de plus de 10000 personnes et est dominée par le grand palais fantastique dans lequel réside uniquement la Reine-Liche.

Hideuse en apparence, la Reine-Liche ressemble à un cadavre âgé et noirci avec des yeux émeraudes fumants. Elle porte normalement des robes pourpres avec des broderies complexes d'or, bien qu'elle aime aussi porter un manteau noir avec des motifs d'étoiles argentées tissés dessus. Son poste est désigné par une coiffe élaborée d'or et de rubis, ainsi qu'un sceptre d'or, incrusté avec encore plus de rubis, et surmonté d'une tête de dragon rouge (la légende veut que cet objet fut donné à la première Vlaakith par l'époux de Tiamat, Ephemolon).

Vlaakith, la Reine-Liche, M24 (Liche) : CA -6 ; VD 6 (96 sur le Plan Astral) ; pv 60 ; TACO 9 ; #AT 1 ; Dég 1d10 ; AS contact cause la paralysie, la vue cause la terreur aux créatures de moins de 5 DV pendant 5d4 rounds ; DS arme magique +1 ou mieux pour la toucher, immunisée contre les sorts *charmes, sommeil, débilite, métamorphose, froid, électricité, folie, et mort* ; RM 5% ; TA M (1,80 m) ; NM fanatique (18) ; Int supra-géniale (19) ; AL CM ; XP 13000

Notes : la paralysie dure jusqu'à ce qu'elle soit dissipée. Considérez que la reine-liche possède de nombreux sorts en contingence qui s'activent à tout moment, utilisant ses pouvoirs magiques à pleine puissance.



Personnalité : totalement autoritaire, égocentrique et mauvaise.

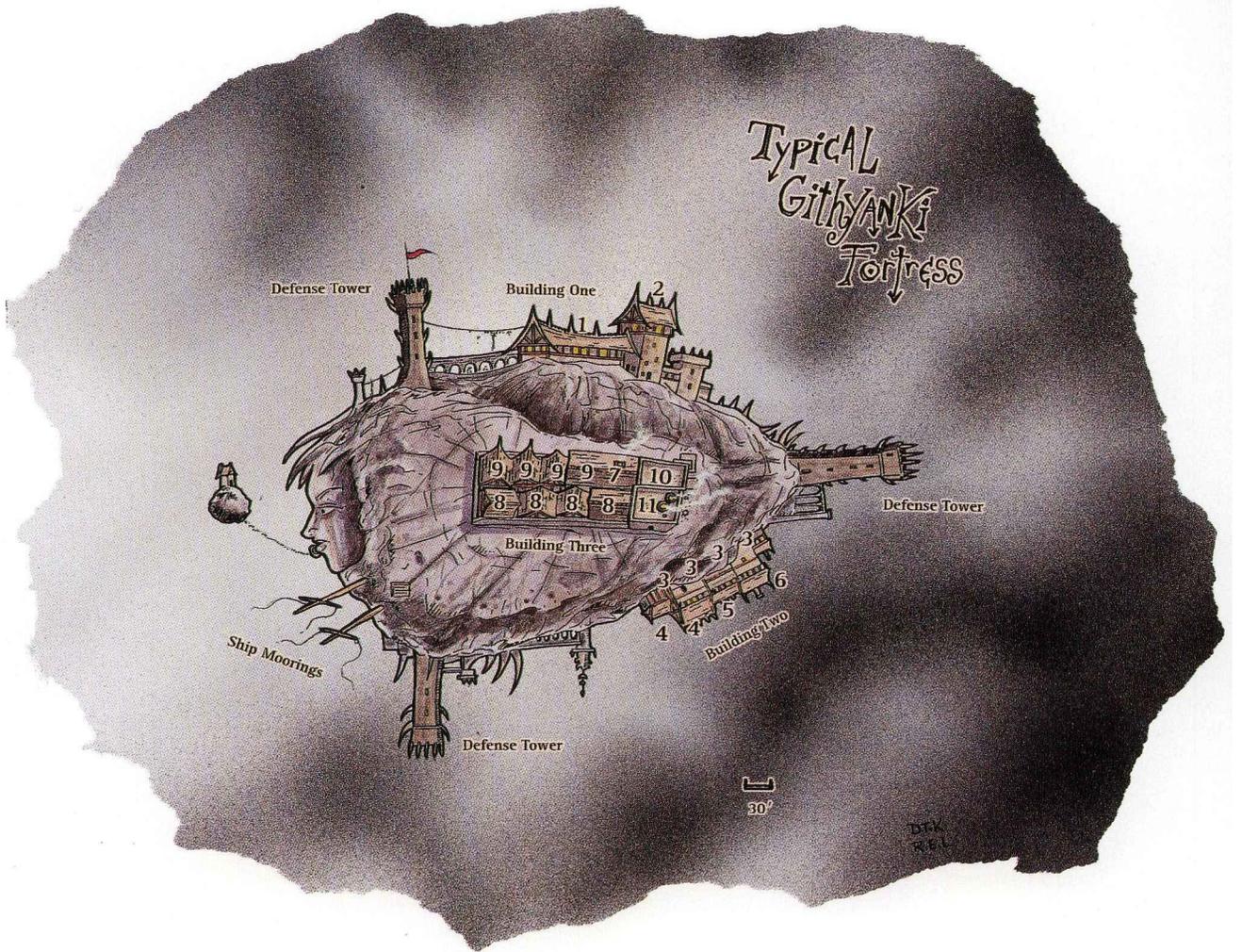
Équipement spécial : cape de protection +2, bâton du mage, robe des archimages, anneau de protection +3, anneau de renvoi des sorts.

Sorts (5/5/5/5/5/5/5/4) : 1er – mains brûlantes, charme-personne, toucher glacial, projectile magique, force fantasmagique ; 2nd – cécité, flou, détection de l'invisibilité, ESP, rayon débilitant ; 3ème – clignotement, dissipation de la magie, mort simulée, boule de feu, immobilisation des personnes ; 4ème – charme-monstres, confusion, terreur, invisibilité majeure, peau de pierre ; 5ème – animation des morts, chaos, cône de froid, renvoi, domination ; 6ème – contingence, sort de mort, quête, convocation de monstres IV, vision véritable ; 7ème – doigt de mort, souhait mineur, convocation de monstres V, mot de pouvoir étourdissant, vaporisation prismatique ; 8ème – exigence, charme de masse, esprit impénétrable, permanence, mot de pouvoir aveuglant ; 9ème – sphère prismatique (x2), souhait (x3).

Les githyankis se réfèrent à elle comme la Reine Vénérée, et leur adoration pour elle est presque comme si ils avaient un culte réel. En tant que descendante de la Vlaakith originelle, le peuple la voit comme la représentante de Gith en tous points. Et même s'ils savent que c'est une liche, ils lui obéissent parce qu'ils ne s'en soucient pas particulièrement. Sa parole est loi. Sa parole est vérité. Sans elle, ils pensent qu'ils ne pourraient pas survivre – et qu'ils risqueraient d'être à nouveau soumis par une autre race. A cause de leur peur de l'esclavage aussi étroitement liée à leur dépendance à la reine, il n'est guère surprenant de voir que la loyauté des githyankis envers leur dirigeante est si fanatique.

La Reine-Liche protège jalousement sa position. Elle dévore l'essence vitale de n'importe quel affranchi githyanki qui dépasse le niveau 11 (voir ci-dessous les effets sur les personnages joueurs githyankis), à la fois pour se nourrir de leur pouvoir et aussi pour éliminer ses futurs rivaux potentiels. Malgré la loyauté très répandue de son peuple, la Reine-Liche est paranoïaque et délirante de temps à autre. Elle n'a confiance en personne et craint pratiquement tout et tout le monde – et elle réagit aux choses qui lui font peur en les maîtrisant ou en les détruisant. De ce fait, personne ne sait exactement où se cache son phylactère ni même de quoi il est fait. La chanson la plus populaire prétend qu'elle





l'a caché sur un des dieux-morts. Bien sûr, à cause de sa nature méfieuse, aucun n'a vraiment pigé le soltif de ses délires occasionnels, bien que la cause puisse simplement être son incroyable longévité.

COMMUNAUTÉS ASTRALES

Les githyankis vivent dans des forteresses et des citadelles situées dans le Plan Astral, les plus grandes d'entre elles ont la taille de cités et sont construites sur les dieux-morts. Ils y font du commerce de marchandises manufacturées, et vivent leurs vies.

Comparé à de nombreuses autres races, leurs communautés ont une structure très militarisée. Bien qu'ils ne vivent pas dans des casernes, leurs demeures sont situées et attribuées comme il sied à leur rang. Cependant, chaque githyanki possède son propre domicile - à moins qu'il ne le partage volontiers avec quelqu'un qui lui est proche.

Comme ils n'ont pas du tout de cellule familiale, les githyankis tissent des liens avec ceux avec qui ils s'entraînent. L'entraînement ne s'arrête jamais, vu que chacun s'efforce d'être le meilleur possible durant ses occupations personnelles. Les centres d'entraînement, les installations de recherches, les bibliothèques, et les terrains d'exercice sont quelques unes des zones les plus fréquentées dans les communautés githyankis - du moins parmi celles qui sont assez

grandes pour subvenir à de telles ressources.

Chaque communauté, quelle que soit sa taille, possède un endroit sécurisé pour le stockage des oeufs (complété avec les gardiens varsh), un crematorium pour incinérer les morts, et des ateliers pour les mlar et les hr'a'cknir afin qu'ils puissent exercer leur profession et fabriquer les objets, les équipements et les armes nécessaires.

Les communautés githyankis se servent d'une minuscule sorte d'oiseaux appelés les strieurs astraux comme messagers et même comme éclaireurs ou espions. La magie et le psionisme leur permettent de voir ce que leurs agents aviaires ont vu. Ils entretiennent également des chiens spectraux comme gardiens et traqueurs. Cependant, aucune de ces créatures n'est considérée comme un "animal domestique". Elles sont plutôt considérées comme des outils.

CITÉS GITHYANKIS

Tu'narath est la plus grande et la plus merveilleuse des communautés githyanki. Elle est construite sur le corps d'un dieu inanimé, mort dit-on depuis des éons déjà lorsque les githyankis ont débarqué sur le Plan. La Reine-Liche habite ici, et quitte rarement le sanctuaire intérieur de son gigantesque palais.

Githmir est un autre centre githyanki important, le coeur du commerce githyanki, particulièrement avec les autres races. De ce fait, Githmir est la plus cosmopolite de toutes les

communautés githyankis – humains, bariaures, fiélons, et autres races peuvent être trouvés là-bas en petites quantités (et dans certaines zones restreintes). La plupart ont un penchant neutre ou mauvais (le plus souvent), étant donné qu'il est légèrement désagréable pour les gens strictement bons de commercer avec les githyankis. Les autochtones, en raison de leur caractère, surveillent étroitement ces touristes et ne leur font jamais confiance.

T'n'ekris et Xamvadi'm sont des cités également très connues et peuplées de githyankis. Chacune abrite environ 8000 githyankis. Elles sont "très éloignées" l'une de l'autre, d'un point de vue Astral, car ce sont des communautés rivales. Bien que chacune d'elle soit au service de la Reine-Liche, il y a une animosité ancestrale entre ces deux cités. Les githyankis ne se font jamais la guerre entre eux, mais ils leur arrive parfois d'être assez vaniteux les uns envers les autres.

L'essentiel de la population githyanki habite dans des communautés beaucoup plus petites. Les minuscules forteresses qui parsèment le "paysage" Astral sont pratiquement incalculables.

UNE FORTERESSE ASTRALE TYPE

Bien qu'il n'y ait pas deux forteresses githyanki exactement pareilles, celle qui suit est fournie comme exemple pour savoir comment peut se présenter une petite installation type. A noter que le terme forteresse est à la fois fidèle et trompeur. Bien que ça soit une structure défendable, toutes les exploitations githyankis sont appelées "forteresses". Le terme ne devrait pas être employé pour définir une fortification militaire, pas plus que toute autre citadelle githyanki.

Cette forteresse peut être utilisée telle quelle, ou servir d'exemple aux MD qui conçoivent les leurs, pour savoir à quoi l'une d'elle peut ressembler. Reportez-vous à la carte lorsque vous lirez les textes suivants. Malgré le fait qu'elle ait été conçue et construite dans un environnement en état d'apesanteur, la citadelle ne diffère pas tant de celles qu'on trouve sur les autres plans, mis à part que chaque tour et chaque bâtiment ont une orientation différente. De nombreuses portes sont situées au centre des murs plutôt qu'au sol, et parfois toutes les surfaces (murs, plafonds, et sol) sont recouvertes de meubles et d'étagères. Même si c'est un endroit dénué de gravité, les choses restent à l'endroit où le péquin les a laissés, de sorte qu'une table ou un contenu d'étagère, par exemple, restera en place jusqu'à ce que quelqu'un les déplace.

La forteresse entière est richement décorée. Les statues sont monnaie courante. Des bas reliefs peuvent être aperçus sur chaque mur. Et même si la plupart sont abstraits, certains dépeignent les émotions des githyankis : la liberté, la magie, le psionisme, leur haine des illithids et des githzeraïs, etc.

Cette forteresse est trop petite pour garantir à un g'lathk de produire de la nourriture à plein temps. Au lieu de ça, lorsque que quelqu'un a besoin de nourriture (uniquement lorsque des voyages sur d'autres plans sont entrepris), elle est importée d'une communauté plus grande située à proximité. On peut trouver pas mal de nourriture dans les salles de stockage. Les forteresses similaires qui n'ont pas de grandes installations d'appoint ont un petit "jardin" g'lathk dans une chambre souterraine, sous le Bâtiment 3.

ZONES EXTÉRIEURES

TOUR DÉFENSIVE. Sur la carte, quatre tours défensives sont positionnées autour de l'île, chacune avec une orientation différente. Chacune d'elle est habitée en temps de conflits par au moins un sorcier ou un gish afin de pouvoir lancer des sorts. Cinq à dix guerriers de Gith utilisent des arbalètes ou des arbalètes triples pour abattre les avancées ennemies. Bien sûr, le nombre et l'emplacement des tours défensives varient d'une forteresse à l'autre en fonction du terrain, de la zone à couvrir, et autres facteurs.

CHENIL. Les forteresses githyankis de cette taille possèdent environ 10 chiens spectraux utilisés comme gardiens et compagnons de chasse.

AMARRAGE DES BATEAUX. Une forteresse de cette taille ne possède en général qu'un ou deux navires astraux stationnés ici, bien qu'il y ait une salle pour en mettre quatre ou cinq à quai.

BÂTIMENT + I

1. SALLE COMMUNE. Les activités sociales (comprenant la danse et les représentations théâtrales) sont organisées dans cette grande salle, de même que les assemblées et réunions nécessaires.

2. QUARTIERS INDIVIDUELS. Tous les githyankis ont leurs propres quartiers individuels (bien que petits), cependant, des amis proches ou des amoureux vivent parfois ensemble (rappelez-vous que les githyankis n'ont pas de cellule familiale). Des guerriers de Gith (environ 40), des sorciers (environ 8), des gish (2-3), des mlar (2-4), et des hr'a'cknir (1-2) habitent ici. Les githyankis de plus haut rang (en d'autres termes, ceux qui sont de plus haut niveau) ont de meilleures résidences et possessions, et les gish et les hr'a'cknir sont encore plus favorisés.

Il y a généralement plus de résidences que d'habitants, et un visiteur githyanki aura donc un endroit pour séjourner.

BÂTIMENT + 2

3. RÉSIDENCES DES SARTH. Quatre guerriers de ce rang habitent dans ces quartiers qui sont un peu plus grand que les autres résidences githyankis. A noter que même si les sarth ont une autorité symbolique par rapport aux autres githyankis, la plupart évite d'exercer ce privilège sur les gish ou les sorcier de haut niveau (qui ne peuvent devenir sarth quelque soit leur niveau).

4. RÉSIDENCES DES KITH'RAK. Ce sont les forteresses des sous commandants. Deux d'entre eux sont généralement postées ici, répondant uniquement au dirigeant (et peut-être au chevalier).

5. RÉSIDENCES DES CHEVALIERS. Une forteresse type de cette taille n'a qu'un seul chevalier qui surveille les activités de la population et fait respecter la volonté de la Reine-Liche. D'ordinaire, les résidences des chevaliers se placent juste derrière celles des dirigeants, en terme de confort et de prodigalité.

6. RÉSIDENCES DU DIRIGEANT. Commandant tous les githyankis dans la forteresse, le dirigeant a la plus belle résidence de toutes celles que la citadelle peut fournir.

BÂTIMENT 3

7. COUVEUSE. Les gardiens des oeufs varsh logent ici à côté de leurs fardeaux, bien que dans une citadelle si petite, il n'y ait probablement que un ou deux gardiens seulement. Cette chambre conserve 10-40 oeufs à différentes étapes d'incubation.

8. SALLES DE STOCKAGE. C'est là où toutes les fournitures requises par la citadelle sont entreposées. Ces salles occupent l'essentiel du bâtiment.

9. ATELIERS DE TRAVAIL. Trois à cinq salles de ce bâtiment sont affectées à la création et à la réparation d'équipement, d'armes, et autres objets. Les mlar de la forteresse passent la plupart de leur temps ici, avec les hr'a'cknir qui les aident occasionnellement.

10. CRÉMATORIUM. C'est une fournaise ardente où les githyankis incinèrent leurs morts. Une courte cérémonie est prononcée préalablement, dédiant l'esprit à la reine-liche (même si les githyankis ne vont pas à elle en tant que suppliants - ce n'est pas une vraie puissance).

11. PRISON. Bien qu'elle puisse contenir jusqu'à 20 prisonniers, une prison typique githyanki ne comprend habituellement que de 2 à 8 captifs. Il s'agit généralement d'humains ou de demi-humains. Les githzeraïs et les illithids sont rarement maintenus en vie, même comme prisonniers. Lorsque c'est nécessaire, les captifs qu'on trouve ici peuvent être utilisés comme esclaves.

La prison contient également des appareils pour soutirer les informations (au moyen de torture).

FORTERESSES PLUS GRANDES

Evidemment, de plus grandes forteresses githyankis existent et sont plus proches des cités terrestres que ne l'est le petit exemple ci-dessus. Seules les grandes citadelles githyankis ont des places marchandes, des chantiers navals astraux, des théâtres (et des structures similaires dédiées aux arts), des fermes g'lathk, des bibliothèques et des bureaux de recherches, des centres d'entraînement (bien que la plupart des entraînements se passent en dehors du Plan Astral), ou d'autres aménagements communs aux zones urbaines.

Ces grandes cités sont habituellement construites sur des îles-dieux, car ils offrent plus d'espace que les morceaux de terre flottants, comme celui de l'exemple. Certaines petites forteresses ne sont pas vraiment construites sur quelque

chose mais sont, au lieu de ça, des édifices flottants et indépendants.

ACTIVITÉS DANS L'ASTRAL

Bien que les githyankis aient tendance à travailler en groupes lorsqu'ils sont sur un autre plan, dans l'Astral il est très possible de devenir un individu solitaire. Tous ne restent pas dans leurs cités-forteresse.

Beaucoup d'entre eux aiment explorer l'étendue infinie du Vide Argenté, et certains le font en solo. Les explorateurs githyankis peuvent être vus errants seuls ou en petits groupes, avec ou sans navire astral.

Les githyankis prennent plaisir à chasser, à la fois pour aiguïser leurs talents et aussi pour stocker la nourriture pour les voyages planaires. Dans le Vide Argenté, les baleines astrales procurent un grand défi pour les githyankis qui dirigent leurs navires équipés de harpons. Des escouades redoutables et bien armées courent après les proies les plus puissantes, telles que les devas astraux, les dhours, les bêtes foo, ou les shedus. Aucun githyanki ne voudra jamais attaquer un cuirassier astral - ils sont trop avisés pour s'adonner à de telles stupidités aussi extrêmes.

Les hr'a'cknir étudient les flux d'énergies astrales à travers le plan. Ils exploitent les gisements d'essence vitale sur des échantillons de dieux-morts afin d'extraire les énergies singulières qui émanent de leurs cadavres (toujours prudemment pour ne pas offenser le Gardien des Dieux-Morts). Les hr'a'cknir sont toujours accompagnés d'une suite de githyankis qui servent d'escortes.

Quelque fois un githyankis passera son temps dans l'Astral, seul, à contempler quelque haut concept, quelque projet grandiose, ou même les motifs des énergies astrales. Cependant, il y a une chose indéniable chez les githyankis - ils ne pensent jamais petit.

Les githyankis détestent les Athars et ressentent leur présence dans l'Astral - pas à cause de leurs convictions, mais parce qu'ils sont des intrus au sein de leur espace. Quand ça les arrange, ils s'en prennent aux membres de la faction et à leur quartier général. D'autres fois, ils attaqueront quelques autres planaires qui se sont installés ici - particulièrement ceux qui prolifèrent trop près de leurs "territoires". Heureusement pour les non githyankis, la plupart de leur puissance militaire est réservée aux githzeraïs ou aux illithids.

AU-DELÀ DE L'ASTRAL

"Maudits flagelleurs mentaux." Quith baissa les yeux sur le corps que deux formateurs étaient en train de porter après l'avoir ramené d'Outreterre. L'arrière du crâne du chevalier était éclaté, dévoilant une cavité cérébrale creuse.

"Ne t'inquiète pas," lui dit le sarth Ris'a'n en tapotant sur son épaule. "On a attrapé le flagelleur qui a fait ça... et on a retrouvé la lame de Ter'ath."

Quith grommela de façon hors norme. Ris'a'n ne lui prêta aucune attention et parti droit vers le crématorium où le corps était emmené afin d'être détruit. Quith n'aurait pas à voyager en dehors du plan pour quelque temps, et il était content. L'Astral était sa demeure et il aimait sa clarté cristalline. Il regarda autour de lui

vers l'atmosphère argenté et quasi réfléchissante qui entourait la citadelle githyanki où il vivait (plus grande que la plupart, sans être une cité toutefois). Le "ciel" était parsemé de points lumineux, qui n'étaient rien de plus qu'une particularité du plan. Le long tuyau qui palpitait et vibrait à seulement cinquante mètres n'était pas une illusion, mais la façon dont il disparaissait à chaque extrémité dans le Vide Argenté, là où sa vue s'arrêtait, aurait paru bizarre et étrangère à tous ceux qui ne sont pas familiarisés aux conditions du plan.

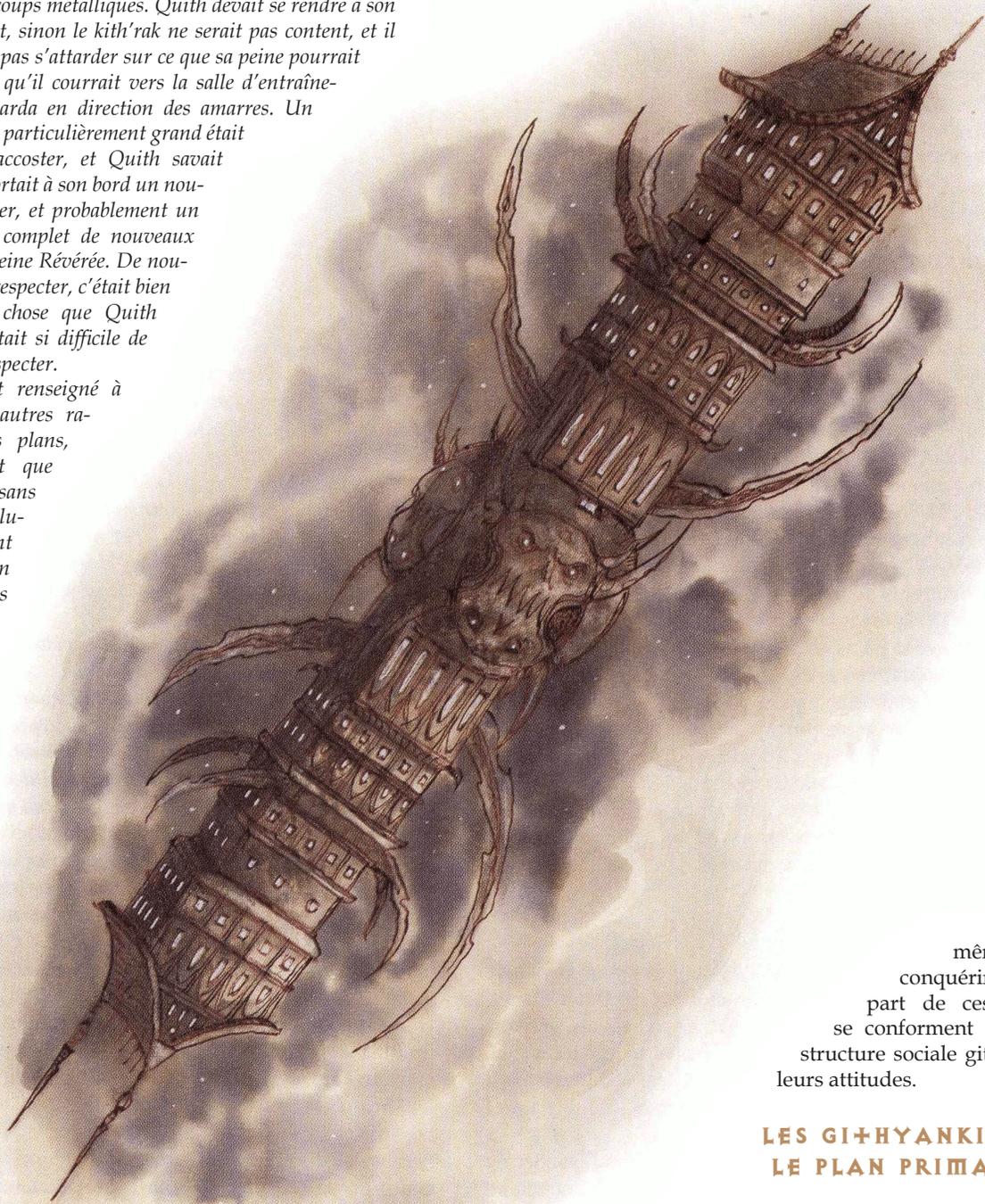
Le guerrier de Gith fut tiré de ses pensées par un bruit de coups métalliques. Quith devait se rendre à son entraînement, sinon le kith'arak ne serait pas content, et il décida de ne pas s'attarder sur ce que sa peine pourrait être. Tandis qu'il courrait vers la salle d'entraînement, il regarda en direction des amarres. Un navire astral particulièrement grand était en train d'accoster, et Quith savait qu'il transportait à son bord un nouveau chevalier, et probablement un assortiment complet de nouveaux édits de la Reine Révérée. De nouvelles lois à respecter, c'était bien la dernière chose que Quith désirait. C'était si difficile de toutes les respecter.

Il s'était renseigné à propos des autres races d'autres plans, et il savait que beaucoup (sans doute la plupart) avaient des lois bien plus rigides et figées à respecter

– Il ne pouvait pas imaginer avoir de telles entraves sur sa vie.

Malgré tout, le nouveau chevalier apporterait des changements, c'était certain. La vie était dure, pensa Quith, mais elle n'a jamais été stagnante.

Bien que la grande majorité des githyankis habitent dans le Plan Astral, certains l'ont quitté pour explorer, vagabonder, ou



même conquérir. La plupart de ces individus se conforment encore à la structure sociale githyanki et à leurs attitudes.

LES GITHYANKIS SUR LE PLAN PRIMAIRE

L'endroit le plus courant pour les githyankis qu'on puisse trouver en dehors de l'Astral est le Plan Matériel Primaire. Ces githyankis sont, plus que tous autres, sous les ordres directs de la Reine-Liche, bien que des intérêts indépendants envoient aussi des troupes



CES BΘUGRES
D'ILLI+HIDS
N'ΘN+ MÊME PAS
UN BΘN GΘÛ+.
- RECH,
GUERRIER DE GI+H

là-bas de temps à autre. La Reine-Liche a deux raisons d'envoyer les githyankis sur le Primaire. La première est d'y établir des bases, avec pour seul objectif de maintenir une

présence et de garder un œil attentif sur les choses. Les githyankis ont toujours eu un intérêt pour leur plan d'origine et sont constamment à la recherche d'un monde qu'ils pourraient conquérir complètement ou en partie.

La seconde raison que la Reine-Liche a de déployer des guerriers sur le Primaire est pour attaquer les illithids. Le Plan Matériel Primaire est toujours le domaine principal des flagelleurs mentaux, et les githyankis tentent tout ce qu'ils peuvent pour leur nuire. Cependant, les illithids sont généralement bien cachés, et quelques uns seulement se rassemblent en groupes, de sorte que les parties de chasse githyankis (voir ci-dessous) ont quelques difficultés à en trouver plus de quelques uns et inscrire leurs noms dans le Livre des Morts.

Même lorsque les githyankis opèrent sur le Plan Matériel et qu'ils ne sont pas en train de chasser les illithids, ils restent extrêmement prudents. Les dirigeants mettent l'accent sur les batailles préparatoires continues pour tous les guerriers. Le Plan Primaire est un territoire hostile selon eux, même si personne n'est au courant de leur présence. La plupart des primaires ne reconnaissent même pas les githyankis lorsqu'ils en croisent un, mais les githyankis ne le savent pas et évitent le contact, à moins qu'ils ne fassent un raid.

Parfois, les githyankis forgent des alliances temporaires avec des races ou des groupes du Plan Matériel. Une célèbre alliance est connue avec les elfes noirs d'un monde primaire, dans le but de partir en guerre contre une communauté de flagelleurs mentaux dans le monde souterrain qui se trouve là bas. D'autres alliances ont inclus les humains mauvais, les giths d'Athas (qui sont des githyankis dégénérés à première vue), des morts-vivants et monstres chaotiques mauvais, et divers autres envahisseurs non natifs tels que les tanar'ris et

les yugoloths.

De plus, le pacte qui fut forgé entre Tiamat et Gith, il y a des éons, est encore valide, et les githyankis sur le Primaire ont donc toujours des alliés dragon rouges s'ils le désirent. Les dragons sont simplement là à attendre que les githyankis arrivent, alertés d'avance magiquement et contraints de travailler avec les visiteurs planaires. Les dragons diffèrent en âge, mais ce sont normalement les jeunes membres de l'espèce qui sont contraints de tenir compte de l'appel. Les jeunes dragons, les jeunes adultes et les adultes sont ceux que l'on trouve couramment en compagnie des guerriers githyankis. Les githyankis respectent ces puissants alliés et se servent généralement d'eux aussi efficacement que possible, utilisant leur vol, leur aura de peur et leurs souffles lors d'actions offensives, et leur ténacité et leur masse abrupte pour se défendre. Quatre à six githyankis chevaucheront les créatures durant la bataille lorsque c'est possible, soutenant les attaques des dragons avec des armes à distance, des sorts et du psionisme. Bien sûr, les dragons ne combattent pas jusqu'à la mort, mais ils aideront les githyankis au mieux de leurs capacités, exécutant les termes du pacte forgé magiquement qui fut créé il y a si longtemps par leur maîtresse.

AUTRES PLANS

Même s'ils ont la capacité de *changement de plan* n'importe où où ils veulent, les githyankis évitent la plupart des Plans Extérieurs, trop méfiants à propos des dangers et des autochtones pour aller l'explorer. Seuls les Plans Inférieurs sont de temps en temps visités par les githyankis, et uniquement en cachette. Ils commercent et échangent avec les tanar'ris (et moins fréquemment avec les yugoloths) mais sont, à juste titre, prudents envers ces fiélons.

Des groupes de githyankis peuvent parfois être aperçus, errant dans les Plans Inférieurs, à la recherche d'un objet magique ou d'un ingrédient. A une époque, il y avait une forteresse githyanki permanente sur le Plan du Feu et sur le Plan de la Fumée, mais aucune d'elle n'est actuellement occupée.

LES GI+HYANKIS ET LES FAC+IONS

Quelques githyankis ont rejoint des factions. Ceux qui créchent dans Sigil, même pour une courte période, désignent en général eux-mêmes leur faction. Le plus souvent, les githyankis rejoignent la Morne Cabale, la Garde Fatale, les Hommes-Poussière ou la Libre Ligue. Ils évitent les Athars (ils les détestent à cause de leur menaçante proximité dans l'Astral), les Xaositectes (ils ont un factol githzerai), la Société des Sensations, et toutes les factions loyales.

LA LU++E GI+HYANKI/ GI+HZERAÏ

Quith n'avait jamais été à la Cité des Portes auparavant, mais il avait entendu parler de l'horreur que c'était. Il n'aurait jamais imaginé le vrai "soltif" de tout ça, comme on dit ici. La pire des

choses arriva lorsqu'il tomba sur cette boutique de fabricant de bougies et qu'il l'aperçut.

Il se tenait là, debout derrière une table, à tremper des mèches dans de la cire chaude si complaisamment – comme s'il était propriétaire du lieu. (Reine Révérée, peut-être qu'il ne... quel genre d'endroit permettrait une telle chose ?)

Les githzeraïs. Les suivants du traître Zerthimon. Egorgeur d'enfants et perversisseur de leur noble race. Juste là, en face de lui, à faire des bougies. L'abomination leva les yeux de son travail et aperçut Quith. Celui-qui-ne-devait-pas-être se recula visiblement, peut-être, pensa Quith, qu'il avait peur de l'Enfant Vengeur de Gith.

Il parla, ses mots étaient tels des vers rampants sous la peau de Quith. "Besoin de quelque chose ?"

Quith songea à dégainer son épée et trancher la tête de ce bouffeur de détritrus pour avoir dit de telles choses aussi

haineuses, mais il réalisa que tout cela n'était probablement qu'un piège élaboré contre lui. Des hordes de githzeraïs pourraient l'attendre à l'arrière de la boutique. Il devait agir rapidement.

"Ah, non, je, hum... désolé. Mauvaise boutique."

S'enfuyant promptement, Quith poussa un soupir de soulagement. Il pensa un moment avoir entendu le traître de Gith soupirer pareillement lorsqu'il partit, mais il réalisa qu'il avait du se tromper. Aucun adorateur de Zerth ne réagirait comme le ferait un véritable Enfant de Gith. Regardant aux alentours de la rue animée, il pensa qu'il serait bien de se souvenir de cet endroit.

Peut-être pourra-t-il convaincre son sarth de lui permettre d'y revenir avec des guerriers et raser l'endroit. Ou du moins, peut-être qu'un sorcier ou un gish pourrait faire bouillir le sang de son cœur corrompu.

En raison du nombre de githzeraïs qui ont élu domicile en divers endroits des Plans Extérieurs (particulièrement Sigil), les githyankis font attention de rester assez anonymes lorsqu'ils s'y "aventurent" en petits nombres. Bien que la haine raciale des deux clans soit profonde, ils n'attaqueront pas l'autre aveuglément s'il est évident qu'ils trinqueront en retour. Par exemple, aucun camp n'est assez stupide pour attaquer l'autre ouvertement si les chances sont manifestement contre eux. Par ailleurs, la Dame des Douleurs (ou la menace de sa présence), ainsi que l'Harmonium, empêche Sigil de devenir un champ de bataille pour les githyankis et les githzeraïs. Ils ne traitent jamais entre eux de quelque manière que ce soit – au mieux, ils s'ignorent les uns les autres.

Lorsqu'un côté ou l'autre s'apprête à faire un réel assaut contre leurs ennemis, ils conduisent la bataille directement en territoire adverse. Les githyankis organisent presque chaque année une campagne dans les Limbes pour attaquer et intercepter les voyageurs et les caravanes githzeraïs. Une attaque contre l'une de ces cités-fortresses n'est jamais fructueuse, et de tels assauts et de tels sièges ne sont donc pratiquement jamais tentés à l'heure actuelle.

Etonnamment, les githzeraïs sont plus audacieux dans leurs attaques. Les assauts dans l'Astral se produisent beaucoup plus rarement, mais quand ils attaquent, ils assiègent les forteresses et les cités githyankis importantes. De grandes



pertes sont encourues durant les batailles, mais elles sont rarement convaincantes.

LES CHASSEURS D'ILLITHIDS

Tous les guerriers de Gith, de même que la plupart des sorciers et des gish, doivent assister de temps en temps à des chasses à l'illithids, comme moyen d'entraînement et d'initiation. Ces groupes de githyankis voyagent dans les autres plans - généralement sur le Plan Primaire, mais parfois en Outreterre ou dans les Plans Inférieurs - pour trouver des illithids et les abattre. De cette manière, tous les guerriers githyankis possèdent certaines expériences de leurs ancêtres qui guerroyaient jadis contre les flagelleurs mentaux pour obtenir leur liberté. Bien sûr, comme autre gratification, ces exercices servent aussi à occasionner de sérieux dommages aux illithids, pour les empêcher à tout jamais de retrouver le grand empire qu'ils possédaient autrefois.

Les groupes de chasse à l'illithids sont généralement constitués d'un chevalier de niveau 7 minimum, d'un sorcier de niveau 5 minimum ou d'un gish de niveau 4/4 minimum, et de

trois

à neuf guerriers de Gith ou sorciers de niveau 1 à 3. De plus grands groupes sont également recensés (notamment lorsqu'un repaire de plusieurs flagelleurs mentaux a été localisé), jusqu'à deux fois la taille, avec un dirigeant d'au moins deux niveaux de plus. Sur le Primaire, ils seront accompagnés d'un ou deux dragons rouges.

Ces groupes de chasse connaissent très bien les tactiques illithids, leurs habitudes, et leurs pouvoirs. Ils sont au courant des serviteurs des flagelleurs mentaux, tels que les dévoreurs d'intellect et les torves. En résumé, ils sont efficaces et implacables. Malgré leur mépris habituel envers les autres races, les illithids craignent vraiment ces chasseurs, et font tout ce qu'ils peuvent pour se cacher et se protéger d'eux.

Les githzeraï ont des groupes de chasses similaires, appelés les bandes *rrakkma*. En dépit de leurs missions semblables, les *rrakkma* et les chasseurs githyankis ne s'allient jamais, et en viennent souvent aux coups s'ils se rencontrent. Si possible, les illithids utilisent cette sorte de haine à leur avantage, en essayant d'attirer ces groupes à la confrontation.



MAGIE GITHYANKI

La magie est courante dans la société githyanki, dans tous les sens du terme. Pour commencer, leur race est plus magique que, disons, celle des humains, et il y a beaucoup plus de magiciens (et bien sûr des gish et des mlar) dans les communautés githyankis que dans celles de la plupart des autres races. Par ailleurs, la magie n'a rien de mystique pour eux. C'est juste un autre outil ou une autre arme pour s'entraîner et devenir compétent avec. Les githyankis respectent son pouvoir, mais ils respectent aussi les compétences martiales d'un chevalier bien entraîné et de son épée argentée.

SORTS

De même que pour leur attitude et leur philosophie, ça ne surprendra personne si les githyankis, qui sont une race magique puissante, ont développé quelques sorts à eux pour agir dans leur nouvel environnement.

Les githyankis ont créés les sorts de mage suivants pour leurs propres usages, mais la plupart ont atterri entre les mains des non githyankis depuis leur création.

DÉTECTION D'ILLITHIDS

(Divination, niveau 1)

Portée : 0	Composantes : V, S, M
Durée : 2 tours/niveau	Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 30 mètres	Jet de sauvegarde : aucun
de rayon	

Ce sort unique de githyanki averti le lanceur de la présence d'illithids dans un rayon de 30 mètres autour de lui. Le nombre exact de flagelleurs mentaux et leurs positions lui sont révélés s'ils se trouvent dans la zone d'effet.

Ce sort a été développé pour aider les chasseurs d'illithids lorsqu'ils se rendent dans les tunnels souterrains où les flagelleurs mentaux établissent leurs repaires. Bien que



sa zone d'effet soit courte, sa durée en fait un sort intéressant. Cependant, ce sort est obstrué par 30 cm de pierre, 1 mètre de bois ou de terre meuble, ou 2,5 cm de métal solide. La composante matérielle est un morceau de chair ou d'os d'illithid.

SONDER LES OMBRES DE SORT

(Divination, niveau 3)

Portée : spéciale
Durée : spéciale
Zone d'effet : spéciale

Composantes : V, S
Temps d'incantation : 3
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort a deux utilisations, *détection* et *dissection*. Toutes deux agissent sur les ombres de sort, décrites dans le chapitre "Déformation de sorts : la Magie dans l'Astral".

La capacité de *détection* amène le lanceur, une fois le sort lancé, à un endroit du Plan Astral où se trouve une ombre de sort particulière connue du magicien. Pour que l'ombre de sort soit "connue", le magicien doit connaître le lanceur original du sort qui a créé l'ombre, ou l'endroit et le moment précis où ce sort a été lancé. Le sort dure jusqu'à ce que le magicien arrive sur les lieux, mais s'il s'arrête pendant plus d'une heure durant son voyage jusqu'à destination, ou s'il s'arrête plus de dix heures loin d'elle, le sort s'interrompt.

Une fois sur place, le magicien peut utiliser la compétence lecture des ombres de sort pour obtenir des informations concernant l'ombre, ou il peut à nouveau lancer *sonder les ombres de sort* pour la *disséquer*, lui donnant une chance d'apprendre le sort et de l'ajouter à son répertoire (voir la table d'Intelligence dans le *Manuel des Joueurs* pour le pourcentage de réussite d'apprentissage de sort). Cette dissection fournit au magicien toutes les bases du sort, mais il doit ensuite méditer sur ces éléments durant une semaine par niveau du sort avant de pouvoir suffisamment bien les reconstituer et l'inscrire dans son grimoire. Evidemment, seuls les sorts de magicien (qui n'incluent pas ceux d'écoles opposées ni ceux d'un niveau supérieur au sien) peuvent être appris, bien que n'importe quel sort puisse être détecté et lu.

Dans tous les cas, une ombre de sort s'estompe au bout d'1d4 heures après qu'elle ait été perturbée - et ce, qu'elle ait été sondée ou lue d'une quelconque manière (même le simple fait de la détecter la fera s'estomper, bien que ça ne se produira pas tant que les 1d4 heures ne se sont pas complètement écoulées).

Les ombres de sort ont certainement été découvertes par les githyankis, qui ont développé ce sort. Toutefois, l'information est parvenue à quelques affranchis des plans. Pourtant, seul un magicien sur mille connaît le sortif des ombres de sort, et ce savoir est donc très rare et, par conséquent, très précieux.

TROMPER LE TEMPS

(Altération, niveau 4)

Portée : contact
Durée : 1 heure/niveau
Zone d'effet : 1 créature

Composantes : V, S
Temps d'incantation : 4
Jet de sauvegarde : aucun

Tel que décrit dans le premier chapitre, le temps

ne s'écoule pas dans l'Astral, mais il rattrape l'individu une fois qu'il le quitte. Ce sort a été créé par les githyankis pour leur permettre de quitter l'Astral pendant de courtes périodes sans ressentir les effets du temps qu'ils ont déjoué. Pendant la durée du sort, le bénéficiaire peut agir librement sur n'importe quel plan sans se soucier de vieillir de tout le temps qu'il a passé dans l'Astral. S'il reste hors du Plan Astral plus longtemps que la durée du sort, le temps le rattrape immédiatement et il vieillit instantanément de tout le temps qu'il y a passé, de manière normale. Une *dissipation de la magie* lancée avec succès annulera les effets du sort.

ETREINTES DU TEMPS

(Altération, niveau 5)

Portée : contact
Durée : instantanée
Zone d'effet : 1 créature

Composantes : V, S
Temps d'incantation : 5
Jet de sauvegarde : annule





Ce sort est prévu pour être lancé dans le Plan Astral, bien qu'il puisse aussi affecter un individu qui bénéficie du sort *tromper le temps*. Il invoque juste assez d'énergie temporelle depuis un autre plan pour que la cible qui a "déjoué" le temps en restant dans le Plan Astral soit rattrapée par le vieillissement. Pour certains, ce sort pourra être une gêne mineure, mais pour ceux qui y ont passé de nombreuses années, décennies ou siècles, il peut être instantanément mortel.

PERFORATION DE CONDUIT

(Altération, niveau 5)

Portée : contact
Durée : instantanée
Zone d'effet : spéciale

Composantes : V, S, M
Temps d'incantation : 5
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort est plus facile à utiliser dans l'Astral, bien qu'il fonctionne tout aussi bien sur les conduits planaires. Il a été développé par les githyankis, mais les humains, les tieffelins et les autres races ont finalement appris ses secrets.

Le sort perfore essentiellement la connexion interdimensionnelle d'un conduit dans le but d'atteindre un individu qui voyage au travers. Le lanceur doit être en mesure de voir et de toucher le conduit (une alternative dangereuse, étant donné que les conduits gesticulent et se tordent violemment). Un sort de *détection de l'invisibilité* est nécessaire pour voir un conduit planaire, alors que les conduits astraux sont clairement discernables dans leur plan. Dès que le lanceur aperçoit les signes révélateurs d'un voyageur utilisant un conduit (celui-ci commence à vibrer légèrement comme s'il bougeait encore plus violemment), un jet d'initiative doit être fait. Le magicien ne peut affecter le voyageur empruntant le conduit que s'il remporte l'initiative. Une fois que le conduit est perforé, le lanceur peut choisir l'un des effets suivants.

VOL DE SORT. Si le voyageur est un magicien, le lanceur peut lui dérober un de ses sorts. Le sort est choisi par le lanceur, et celui-ci l'obtient comme s'il l'avait lui-même mémorisé, même si ça doit excéder son nombre maximum de sorts autorisés. Le lanceur doit toutefois être du niveau approprié (et de l'école appropriée s'il est spécialisé) pour pouvoir lancer le sort. Le voyageur perd le sort comme s'il l'avait lancé, et peut même ne pas réaliser ce qu'il s'est passé. Un jet de sauvegarde est accordé pour déterminer si le voyageur peut résister aux effets du sort, et un test d'Intelligence avec une pénalité de -3 est nécessaire pour établir ce qu'il s'est passé durant le transit.

VOL DE VIE. Cet effet draine 2d10 pv au voyageur, et les transmet au lanceur de la même manière qu'avec la Nécromancie. Ces points de vie peuvent être utilisés uniquement pour soigner le lanceur, en restaurant ses points de vie perdus. Il est impossible pour le lanceur d'atteindre un total de point de vie supérieur à son maximum par le biais de ce sort. Là encore, le voyageur obtient un jet de sauvegarde pour résister aux effets, et un test d'Intelligence avec une pénalité de -3 pour déterminer correctement ce qu'il s'est passé.

BRÈCHE DE CONDUIT. C'est l'utilisation la plus dramatique de ce sort. Le lanceur utilise le sort pour ouvrir un trou temporaire dans le conduit, entraînant le voyageur à l'endroit où se trouve le lanceur de sort, au lieu d'arriver à sa destination finale qui se trouve à l'autre bout du conduit. Les voyageurs qui échouent leur jet de sauvegarde arrivent légèrement désorientés (pénalité de -2 à la surprise), mais sont tout à fait capables d'exprimer leur mécontentement sur le lanceur du sort. Les magiciens qui tentent un enlèvement aussi irrespectueux doivent se tenir prêts. La brèche dans le conduit se referme instantanément, et il n'y a donc aucune chance pour que le voyageur puisse y retourner. Les voyageurs

qui réussissent leur jet de sauvegarde arrivent normalement à l'extrémité du conduit et peuvent tenter un test d'Intelligence avec une pénalité de -3 pour déterminer ce qui a failli leur arriver.

Il est important de se rappeler que le voyageur ne peut pas agir lorsqu'il est dans le conduit. Pour lui, tout se passe trop vite pour qu'il ait le temps de réagir. Même s'il réalise ce qu'il s'est passé, ce ne sera pas avant la fin de son voyage.

Nombreux voient ce sort comme ayant une application purement mauvaise, et se refusent à l'utiliser. La composante matérielle est un couteau d'argent, d'une valeur au moins égale à 100 po, que le lanceur utilise pour perforer physiquement le conduit. Lorsque le couteau frappe la surface du conduit, le sort s'active et l'objet est consommé.

OBJETS MAGIQUES

"Les forgerons et les artisans githyankis sont connus partout dans les plans, et leurs objets magiques sont un secret pour personne. C'est pendant, la plupart des affranchis n'essaieront pas d'obtenir un d'ces objets parce qu'ils se feront défoncer l'râtelier par une de leurs lames argentées. Moi ? J'sais comment obtenir de telles choses, et j'avais t'en vendre – mais pour un gros paquet de jonc. Comment j'fais ? J'leur défonce le râtelier avant qu'ils défoncent le mien. C'est pas facile – c'est pourquoi j'veux du jonc sonnante et rébuchant. T'en as pour moi ?"

- Thev Nevau, un commerçant planaire qui a une approche et une attitude vulgaire mais tout à fait réaliste

Les githyankis ont créé des objets magiques de toutes sortes. Les armes et les objets enchantés (mais surtout les armes) sont plus courants parmi ces gens que chez de nombreuses autres races. Ils sont vendus par leurs créateurs ou offerts en récompense par leurs supérieurs. La plupart des githyankis n'aiment pas voir leurs objets tomber entre les mains d'autres races (en particulier, les objets uniques décrits ci-dessous, notamment les *épées argentées*), mais quelques uns font des affaires avec les autres planaires s'ils ont des chances d'en tirer profit.

Environ un objet githyanki sur quatre est créé entièrement, ou en partie, par les hr'a'cknir, ce qui signifie qu'en plus, ou à la place d'un enchantement normal, ils sont imprégnés d'énergies astrales. Et ça veut donc dire que ces objets ne fonctionnent que sur le Plan Astral.

Quelques créations uniques aux githyankis comprennent les objets suivants :

TAPIS D'ATTRACTION. Cet objet a été créé par les mlar et les hr'a'cknir qui travaillent ensemble. Vu que les hr'a'cknir l'imprègnent d'énergies astrales, il ne fonctionne que dans le Plan Astral. En apparence, c'est un mince tapis finement tissé avec des motifs abstraits. Dans les faits, les fils créent une attraction gravitationnelle sur un des côtés, de sorte que quand on le met à plat, ceux qui se tiennent dessus ou dans une zone de 5 mètres au-dessus de lui, se sentent comme s'ils étaient sur un monde matériel primaire normal (ou tout endroit similaire possédant une gravité).

On trouve les tapis d'attraction dans les maisons et les boutiques des githyankis, qui ont une préférence pour de tels environnements. La plupart mesurent 3 mètres sur 5, mais ils

peuvent être beaucoup plus grands.

SPHÈRE D'ATTRACTION. Fonctionnant sur le même principe (et utilisant les mêmes énergies astrales des hr'a'cknir), cette minuscule sphère de métal peut être placée au cœur d'un îlot de pierre flottant dans l'Astral pour lui procurer une attraction gravitationnelle. Vu que les îlots diffèrent en taille et en forme, le hr'a'cknir doit concevoir chaque *sphère d'attraction* en ayant en tête l'îlot en question.

ARMURE PSYCHIQUE. Richement sculptée selon les traditions githyankis, cette armure de plate protège le porteur des effets physiques des vents psychiques. En fait, le vent ne balayera d'aucune manière le porteur durant son voyage astral, et ne l'enverra pas non plus contre sa volonté à travers une moire de couleur. Cette armure possède généralement un bonus magique de +1, ou +2 dans de rares cas.

HEAUME PSYCHIQUE. Autre exemple insolite de la magie githyanki, ce heaume protège le porteur des effets mentaux (nuisibles et bénéfiques) des effroyables vents psychiques.

ÉPÉE ARGENTÉE. L'épée d'argent est une arme décorée de métal argenté qu'on ne trouve que sur les cadavres des puissances. Les forgerons mlar les forgent le plus souvent en arme à deux mains, bien qu'on trouve aussi des épées longues. À part leur bonus magique de +3, ces armes ont 5% de chance par coup de sectionner la corde argentée d'un voyageur astral. La seule défense contre ce type d'attaque est la dévotion télépathique *obstacle spirituel*, qui immunise la victime de l'effet du sectionnement de corde.

ÉPÉE ARGENTÉE SPÉCIALE. Similaires aux épées argentées en apparence et dans leur fabrication, ces armes ont un bonus magique de +5 et ont toutes la capacité d'une *lame vorpale*. De plus, il n'y a aucun moyen de se défendre contre le sectionnement de corde.

PSIONIQUE GITHYANKI

Les githyankis sont davantage des adeptes du psionisme que la plupart des races, probablement à cause de leur longue exposition aux énergies du Plan Astral. Les personnages non joueurs githyankis ont, à au moins 75% du temps, quelques talents psioniques (en fait, ce sont des "talents natifs").

Si les règles sur le psionisme ne sont pas utilisées, lancez 1d4 fois le dé sur la table IV. Les résultats représentent les pouvoirs magiques dont dispose un psioniste githyanki et qu'il peut utiliser jusqu'à trois fois par jour.

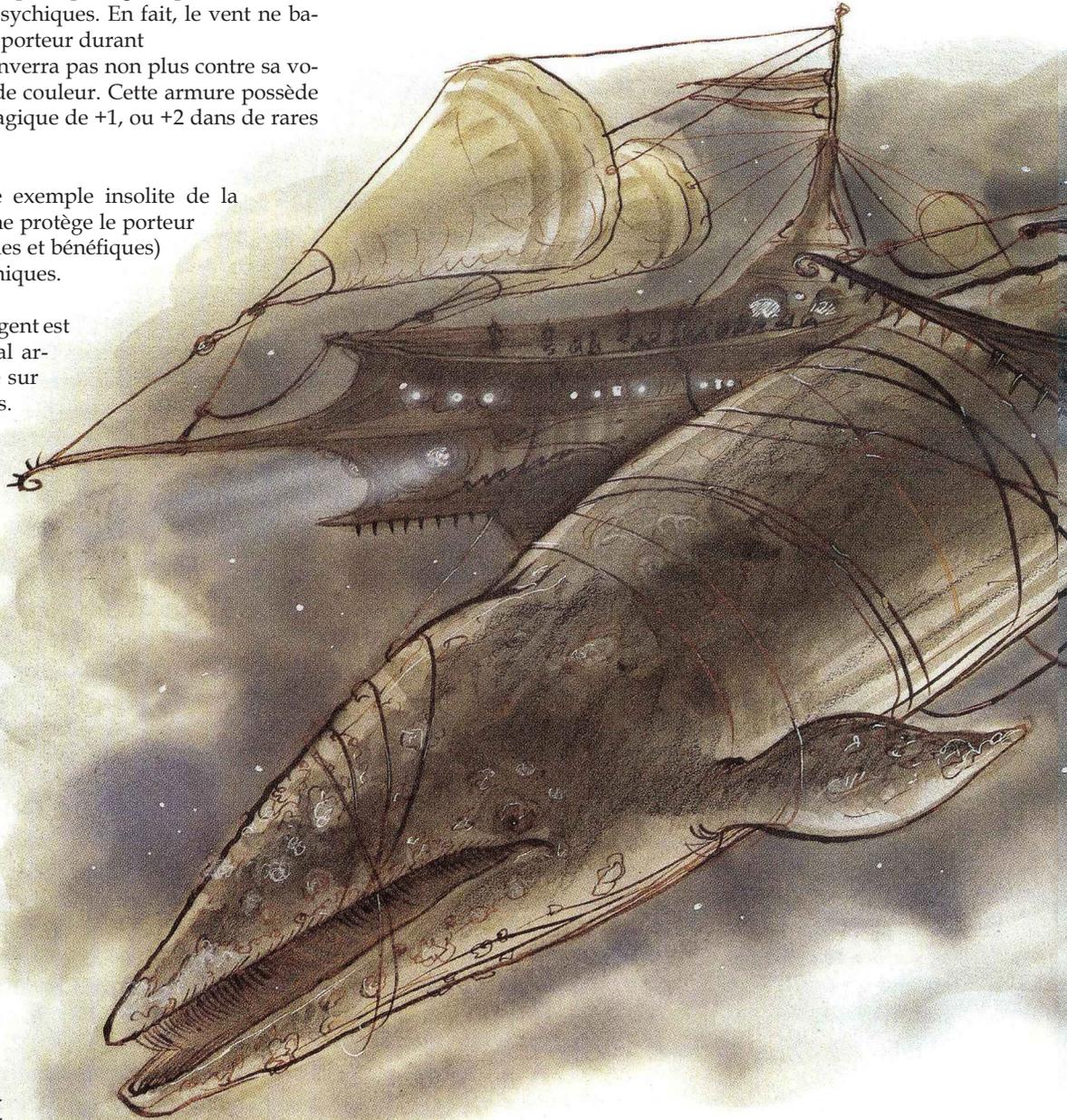


TABLE IV :
POUVOIRS MAGIQUES PSIONIQUES

01 - 08	clairaudience
09 - 16	clairvoyance
17 - 22	télékinésie
23 - 25	animation d'un objet
26 - 29	lévitation
30 - 35	soins des blessures légères
36 - 40	téléportation
41 - 47	domination
48 - 55	ESP
56 - 65	charme-personne

66 - 75	charme-monstres
76 - 83	invisibilité
84 - 90	connaissance des alignements
91 - 95	compréhension des langues
96 - 99	apparence altérée
00	Au choix du MD, ou spécial

NAVIRÈS ASTR AUX

"Il m'a fallu attendre ma troisième visite dans le Vide Argenté pour apercevoir l'une des majestueuses baleines astrales. Ce monstre injustement nommé glissait gracieusement dans l'espace astral avec une souplesse qu'aucune créature marine ne pouvait espérer avoir. Malheureusement, ce fut aussi ma première rencontre avec les githyankis et un de leurs fameux navires astraux. Je tiens à préciser ceci - le bateau aussi avait sa grâce et sa beauté propre. Des chasseurs githyankis, hideux mais efficaces, abattirent la baleine avant même que je ne puisse réagir. Ils ignoraient ma présence tandis qu'ils extirpaient sa chair, la découpant en tranches avant de la jeter sur le pont. Tandis que j'observais, je pu voir des sorts, des pouvoirs psioniques et des lames affûtées travailler avec une précision qui ne ressemblait à aucune autre que j'avais vu auparavant. De même que tant d'autres cultures qui vivent dans ce genre d'endroit dévasté et stérile (même si le Plan Astral est encore plus stérile que les autres !), les githyankis capturèrent la bête entièrement, ne souhaitant perdre, à l'évidence, aucun morceau de peau, de viande ou d'os. Et tandis que je restais là sans bouger, les chasseurs embarquèrent sur leur navire psychique qui ressemblait à une force de la nature, sachant, j'en suis sûr, que je ne posais pas plus de menace pour eux et pour leur mise à mort qu'une souris en poserait à un orage."

- Tlemizar l'Ancien, Arpenteur

Les mlar fabriquent les navires astraux des githyankis, en utilisant les énergies spéciales collectées par les hr'a'cknir et de nombreux matériaux récupérés sur d'autres plans. Ils sont difficiles à concevoir, et demandent des années de travail. La plupart des communautés n'en ont accès qu'à une poignée seulement.

Les règles qui régissent le fonctionnement des navires astraux se trouvent dans le chapitre "Errer dans le vide : les mouvements dans l'Astral". Bien qu'ils varient en taille, allant du petit voilier jusqu'au grand galion, la plupart des navires astraux sont considérés comme des équivalents des bateaux terrestres. Ils sont généralement équipés d'harpons pour la chasse à la baleine, tandis que les navires plus grands portent des balistes (qui décochent des lances ou des projectiles métalliques) et même des catapultes pour assiéger les fortifications.

LES TACTIQUES GITHYANKIS

Maîtres dans l'art du combat, que ce soit à petite ou à grande échelle, les githyankis ont des tactiques particulières qu'ils utilisent lorsqu'ils se battent. Les lascars avisés apprennent à connaître ces méthodes de combat, et savent donc à quoi s'attendre lorsqu'ils croisent des githyankis.



SUR LE PLAN ASTRAL

Si les githyankis sont rencontrés sur leur plan "natal", ils feront des adversaires extrêmement dangereux. Les guerriers de Gith tirent pleinement parti de leurs capacités de déplacement améliorées, en se ruant à une vitesse fulgurante au combat, puis en s'éclipsant de leurs ennemis avant qu'une quelconque riposte significative puisse être entamée.

Si ses ennemis contrecarrent cette tactique d'une manière ou d'une autre, la capacité de *changement de plan* du githyanki pourra fournir des variantes similaires. En se rendant sur un autre plan puis en revenant se positionner derrière l'ennemi, le githyanki lancera plusieurs fois de suite des attaques surprises efficaces. Les limitations de cette forme d'attaque sont que ça prend deux rounds entiers pour changer de plan et revenir, que le githyanki est inconscient des changements qui ont lieu dans la bataille pendant qu'il est parti, et qu'il y a des risques de revenir à une mauvaise position.

Bien qu'ils n'accepteront presque jamais de se faire capturer, ils n'hésiteront pas à se retirer d'un combat qui tourne en leur défaveur. Les githyankis n'ont pas un sens de l'honneur démesuré. Lorsqu'ils se battent, ils tenteront de remporter la bataille par tous les moyens, et de survivre à tout prix. Les githyankis sont des guerriers intelligents, plus intéressés par le succès que par la gloire.

Les guerriers de Gith seront toujours entraînés dans la compétence Combat astral détaillée dans le chapitre "L'esprit sur la matière : compétences", de même que certaines autres qui y sont présentées (à la discrétion du MD).

N'IMPORTE OÙ AILLEURS

Avec une vitesse de déplacement normale, les tactiques githyankis changent. Même s'ils sont encore féroces dans leur façon de combattre, les guerriers se conduisent avec plus de précaution. De nombreux githyankis pensent que mourir en dehors du Vide Argenté est un sort bien pire que de se faire tuer sur leur plan natal.

Les githyankis, et plus particulièrement les chevaliers, aiment si possible se rendre à la bataille avec une monture. Sur le Plan Matériel Primaire, les dragons rouges se mettent à leur disposition, mais n'importe où ailleurs ils utilisent des palefrois, des insectes ou animaux géants, des hiéracosphinx, des chevaux ou quoique ce soit

d'autre que les sorciers peuvent charmer. Lorsqu'ils ne sont pas montés, les githyankis tentent d'employer la tactique du *changement de plan* qu'ils utilisent dans le Plan Astral afin d'attaquer par surprise et fuir rapidement.

LES GITHYANKIS COMME PERSONNAGES JOUEURS

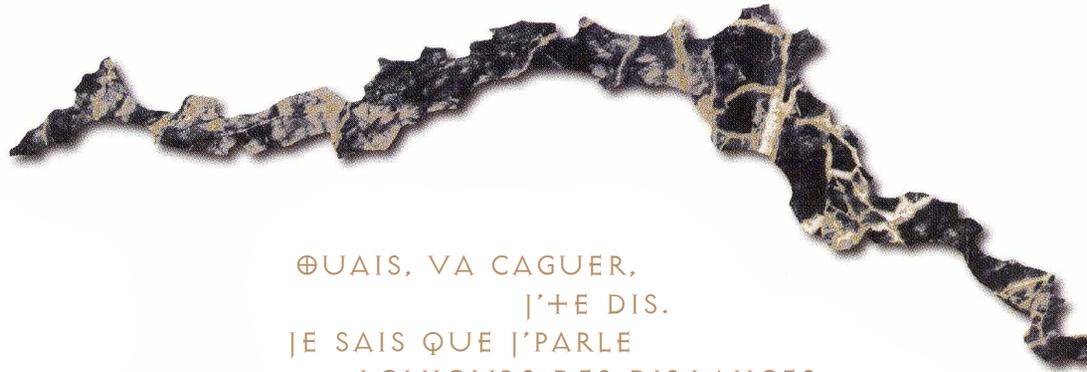
Le MD peut choisir, en tant que règle optionnelle, d'autoriser les githyankis comme race de personnages joueurs. Vu que les githyankis sont d'alignement mauvais, il est conseillé que de tels personnages joueurs soient des exilés, des renégats ou des parias, qui se sont détournés de la vile nature de leur race. Ces githyankis non mauvais ne conservent aucun lien de leur culture et, dans les faits, sont plus susceptibles d'être pourchassés par les chevaliers githyankis comme si c'était des traîtres.

CLASSES

Les personnages joueurs sorciers, guerriers de Gith et gish sont autorisés. Les chevaliers, à cause de leur dévotion à la reine-liche et de leur sombre nature apparente, ne peuvent pas être des personnages joueurs. Les mlar, les g'lathk et les hr'a'cknir ne feraient pas de bons aventuriers, donc eux aussi ne sont pas autorisés à être joués en tant que personnages joueurs.

LIMITATION DE NIVEAU

Bien qu'aucun githyanki ne s'élèvent jamais au-delà du 11ème niveau, c'est plus du fait de l'intervention de la reine-liche qu'à une limitation raciale. Même les exilés githyankis (les personnages joueurs) qui atteignent le 11ème niveau attirent automatiquement son attention. Les tentatives pour s'élever à un plus grand pouvoir attirent sa colère, une destinée à laquelle la plus grande majorité des personnages de 11ème niveau ne peuvent survivre. Tout d'abord, elle envoie plusieurs escouades de githyankis à ses trousses, chacune plus grande et plus forte que la précédente. Si les escouades ne sont pas capables de lui ramener ce personnage joueur, elle utilisera n'importe quelle ressource locale (comme des assassins) disponible dans la zone où opère actuellement le personnage joueur, et envoie des chevaliers, des guerriers de Gith et des sorciers pour coordonner la capture. La reine-liche est une créature obstinée, et ne renoncera donc pas à



« OUAIS, VA CAGUER,
J' + E DIS.
JE SAIS QUE J' PARLE
+ O U J O U R S D E S D I S T A N C E S,
D U + E M P S E T D E L' E S P A C E,
E T + O U + Ç A,
A L O R S Q U' A U C U N D E C E S + E R M E S
N E C O N V I E N T + A U P L A N A S T R A L.
O U A I S, J E S A I S,
C' E S T + M Ê M E P A S V R A I M E N T + U N P L A N.
M A I S Q U' E S T - C E Q U' U N L A S C A R
E S T C E N S É D I R E A L O R S ?
- D E V B O N L A Q U I L L E,
E S S A Y A N T + D E R A C O N T E R
U N É V È N E M E N T +
Q U I A E U L I E U D A N S L' A S T R A L
À U N B I G E Q U I C O N N A Î T
L A + H É O R I E
M A I S P A S L A P R A T I Q U E



cette affaire tant qu'elle n'aura pas mis la main sur le contrevenant. Bien entendu, les personnages joueurs githyankis ont la possibilité de rester au 11ème niveau et de ne plus gagner de point d'expérience, ce qui apaise la reine maléfique et l'empêche de dévorer leur essence vitale.

CAPACITÉS RACIALES

Les personnages joueurs githyankis obtiennent un bonus de +1 à leur score de Dextérité et d'Intelligence, mais ils doivent retirer un malus de -1 à leur score de Sagesse et de Charisme. Ces modificateurs peuvent amener un score au-delà de 18 et en dessous de 3.

Du fait que les personnages joueurs githyankis soient exilés, leur capacité de *changement de plan* leur est retirée par la reine-liche. Cette faculté bien à elle est immédiate, irrévocable et inéluctable. Aucune portée n'est prise en compte. Certains croient que son contrôle sur cette capacité a un quelconque

rapport avec sa constante consommation des énergies vitales des puissants githyankis. La seule capacité spéciale particulière que le personnage joueur conserve est sa vitesse de déplacement de 96 dans le Plan Astral. Les githyankis ont aussi deux fois plus de chance d'avoir des talents psioniques.

Les githyankis vivent jusqu'à 200 ans environ, mais vu que rien ne vieillit dans l'Astral, seuls ceux qui passent de longues périodes loin de chez eux (tels que les personnages joueurs) ont besoin de se soucier du vieillissement et de la mort.

Tel que mentionné ci-dessus, les réactions entre githzeraïs et githyankis sont presque toujours néfastes. C'est tout aussi vrai pour les githyankis exilés. La plupart des autres personnes ont également des préjugés envers eux. Les ajustements de réaction pour les personnages non joueurs d'alignement bon ont une pénalité de -2, et ceux d'alignement neutre font leur test avec une pénalité de -1, tandis que les tests des githzeraïs de n'importe quel alignement sont faits avec un malus additionnel de -8.

EQUIPEMENT

Les personnages joueurs githyankis ne reçoivent pas automatiquement d'objets magiques lorsqu'ils montent de niveau, contrairement aux personnages non joueurs githyankis. Sans lien avec la société, il n'y a personne qui leur accordera une arme. En fait, si un personnage joueur githyanki reçoit dans ses mains une *épée argentée*, d'une manière ou d'une autre, il sera pourchassé par les chevaliers tant qu'elle n'aura pas été récupérée et lui tué.