

## Le Tombeau du Seigneur des Marches



## Les Enclaves Illithids dans Spelljammer

On désigne par Grandes enclaves illithids plusieurs flottes de nautiloïdes sillonnant les Espaces de différentes Sphères et asservissant les populations des mondes rencontrés. Les Enclaves désignent autant les diverses flottes de guerre des flagelleurs mentaux que les territoires de chasse de ceux-ci. On dénombre dix-sept Enclaves réparties dans huit Sphères de cristal.

Très éloignées des grandes routes spatiales, les Grandes enclaves illithids ne sont qu'un lointain danger pour beaucoup de civilisations spatiales et seuls les mondes reculés de l'empire Vodane ont déjà eut à affronter une coalition de plusieurs flottes illithids. Il n'est toutefois plus rare que l'on aperçoive des vaisseaux de guerre extrêmement performant et équipés pour de longs voyages en train de prendre contact avec de petites nations illithids de Sphères bien plus proches des grands empires. Plusieurs flottes s'organisent dans certains Confins de Sphères connues comme la sphère du Faucon ou l'Espace des Royaumes.

Des sages ont récemment rassemblé de nombreux manuscrits traitant des Grandes enclaves illithids et il est maintenant possible de disposer d'excellentes informations sur cet ennemi lointain mais qui se rapproche inexorablement.

Les illithids des Grandes enclaves sont différents de leurs cousins d'Outre sphère, autant physiquement que par leur mentalité, ils ont une peau blafarde constellée de tâches grisâtres et de veines noires, tous arborent d'étranges tatouages dont le thème principal dénote une origine marine, ils sont sensiblement plus petits que leurs cousins et leurs yeux sont souvent d'un bleu électrique. Leurs vêtements sont très sombres, taillés dans une étoffe crissante très fine et résistant aux flammes, ils se parent de bijoux enchantés psioniquement et dégagent une impression d'opulence décadente. Les pouvoirs mentaux de ces illithids sont bien plus diversifiés que ceux des flagelleurs mentaux couramment rencontrés, leurs incessants voyages semblent avoir favorisé l'éclosion de pouvoirs liés au Vide et à des forces encore mal appréhendées.

La technologie est la seconde grande différence. Si les illithids des grandes enclaves utilisent des spelljammers de type nautiloïde, ils préfèrent utiliser des timons psioniques plutôt que des timons-vampires qui entraînent une perte d'espace pour le stockage des

esclaves. L'armement de ces vaisseaux est très important, avec un assortiment de balistes légères et de catapultes moyennes doublé d'appareils faisant appel à des forces psychokinétiques capables de propulser des projectiles standard plus forts et plus loin que n'importe quel engin classique. En plus des nautiloïdes, les flagelleurs mentaux utilisent des navires de plus gros tonnage nommé Kraken, ce sont des transporteurs d'esclaves pouvant être cuirassés et armés, ils deviennent alors des vaisseaux de commandement lors de grandes guerres et servent, par le biais d'orbes télépathiques psioniques, à coordonner les manœuvres des vaisseaux engagés.

Une flotte illithid comprends entre quarante et cent bâtiments, une majorité sont des nautiloïdes de divers tonnages alors que les autres sont des krakens-transporteurs. Un vaisseau de commandement se distingue toujours au sein de la flotte, c'est un Kraken hérissé d'armements psioniques et possédant de nombreux ponts supplémentaires. La flotte reste unie la plupart du temps mais il semble que depuis peu, des vaisseaux s'en détachent pour de longues missions diplomatiques au sein des Espaces éloignés. Un Shemsool dirige la flotte, c'est un maître-psioniste capable à lui seul de manœuvrer le vaisseau de commandement, il est assisté par des Yanashem qui peuvent être des psionistes ou des prêtres des dieux illithids. On distingue aussi une caste de psychokinésistes chargés d'activer les armes de bords ; Les Amaysool. Certaines rumeurs parlent d'une caste de sorciers très puissants dirigeant certaines flottes mais l'on a encore jamais vu de tels individus que les rumeurs nommeraient Shenaysool.

Le danger des Grandes enclaves illithids est donc bien réel mais reste encore lointain, il faut toutefois se préparer à une guerre difficile

**Notes de Jaffar :** La majeure partie de cet aide de jeu est extrait d'un document word non protégé et non signé qu'on m'a fait parvenir. J'ai repris les données de ce document à 90% me contentant d'adapter certaines données à l'aide d'informations fournies dans le bestiaire monstrueux.

Si vous reconnaissez votre travail faites le moi savoir.

