

# Les Seykasiens : le peuple fratricide

une aide de jeu officielle pour  
**Les Chroniques d'Erdor**  
par Erick N. Bouchard © 2000

*Les Seykasiens... Êtres difformes aux moeurs barbares, rejets des ténèbres, fanatiques écorcheurs des îles sauvages. Toute civilisation abhorre leurs pratiques sanguinaires et leur laideur repoussante, ne voyant en eux que des monstres sans âme et sans cervelle. Mais est-ce bien le cas?*

*Le Maître Conteur connaît déjà les Seykasiens pour les vus dans le Bestiaire du Chapitre Huitième des Chroniques d'Erdor. Les Raconteurs, pour leur part, ignorent tout de ces choses crustacéennes aux formes ondulantes, à moins qu'ils n'aient survécu de peine à leurs assauts effrénés, si d'aventure les Contes les ont entraînés au large du continent d'Urnd. Cette aide de jeu propose aux Raconteurs un type de Héros différent, un peuple semi-nomade dont la barbarie ne dépasse (presque pas) celle des Kazs ou des Tarandihrs. Bien sûr, l'approbation du Maître Conteur sera nécessaire pour accommoder ce genre de créature à sa Troupe.*

## Ce que le Maître Conteur savait déjà...

Hideux au-delà de toute comparaison, les féroces Seykasiens s'engagent de tout leur cœur dans un fratricide sans merci. Deux espèces rivales, les Mmendryh-Ysys et les Yydrozaaq, s'affrontent par de sanglants combats depuis la nuit des temps. Reniés par leurs dieux en raison de leurs blasphèmes, ils n'ont plus pour seule existence que la haine mutuelle qu'ils se vouent. Ces guerriers et stratèges, militaires plus que tout autre peuple d'Erdor, démontrent la triste ironie d'une guerre sans but, sans pitié et sans trêve. La guerre est apparemment l'unique raison d'être du peuple de l'Île de Seykas. Leur société entière paraît fondée sur le massacre fratricide de l'autre aspect de leur espèce, Mmendryh-Ysys contre Yydrozaaq.

Tous les Seykasiens d'âge adulte vivent complètement dans un squelette extérieur de corne et de céramique, à la manière des crabes. Cette armure vivante, parasite visqueux qui les protège et les vampirise à la fois, prend le nom de Srydha, "Seconde Vie" dans la langue de ces êtres. Des veines palpitantes s'enroulent le long de leur corps en se mêlant avec les jointures humides et suintants de leur monstrueuse Srydha. En plus d'orifices et de tendons d'une dureté surprenante, l'armure-parasite est affublée de longues épines et ornements vivants capables de mouvement et animés d'une vie propre, ondulant et balançant selon des rythmes incompréhensibles. Chaque Srydha est différente et jamais deux ne sont semblables. Leur couleur tend vers le bleu et le vert chez les Mmendryh-Ysys, alors qu'elle est d'un rouge foncé, chez les Yydrozaaq.

Les Seykasiens ignorent la peur. Leur esprit est incapable de ressentir ou de comprendre ce genre d'émotion. Il est d'ailleurs difficile d'envisager un être plus repoussant et insultant pour la vue qu'un Seykasien. Vraisemblablement apparentée aux crustacés, leur forme hideuse se tient courbée, appuyée sur trois solides jambes dont l'allure rappelle le crabe. Cachés sous l'armure vivante, les traits du Seykasien sont protégés par plusieurs centimètres d'une épaisse carapace faite à la fois de chitine et de protoplasme, solide mais souple et tendue comme un muscle extrêmement puissant. Trois longs appendices font office de bras et émergent de ce que l'on pourrait appeler les épaules si ces créatures avaient un cou. Protégés par la Srydha, deux de ces membres préhensiles se terminent par une large triple pince alors que le membre unique du côté opposé est plus faible et moins robuste que les deux autres.

## **Ce que le Maître Conteur ne savait pas...**

*Des ruines fumantes du champ de bataille montaient déjà les hurlements et vociférations des Mmendryh-Ysys victorieux. À demi-affaissé contre un pan de muraille croulant, l'une des créatures regardait l'horizon, son armure projetant des reflets lugubres sous les lumières croisées des lunes de jade et de rubis. Cqhlö'wk, conquérant des Hautes Terres, était las, et la clameur joyeuse de ses soldats ne faisait que l'isoler davantage dans sa mélancolie. Derrière sa forme sombre se tenait son compagnon de guerre, le jeune Räkch aux membres étroits, qui respectait religieusement le silence de son maître. "Parfois je me demande, Räkch, pourquoi cette guerre dure depuis si longtemps. Si longtemps que nous en avons oublié la cause et le sens..." Surpris par le ton amer de son ami, Räkch répondit d'une voix hésitante: "Nous combattons les Yyndrozaaq parce qu'ils sont le Mal, et qu'il est de notre devoir de le faire. Leur existence même est un affront à la face du Grand Dieu, qui nous a confié la mission sacrée d'anéantir leur race maudite". Sans répondre, Cqhlö'wk détourna la tête puis se releva, descendant vers les ruines d'un pas lent. Des idées étranges tourbillonnaient dans son crâne comme autant de spectres menaçants: son peuple était-il destiné à mourir sous les coups des Yyndrozaaq, où seraient-ce eux qui périraient les premiers? Comment peut-on tuer une race sans jamais avoir vu son visage?*

*Il approcha la dépouille sanglante de l'un des Yyndrozaaq, sa forme désarticulée pendant comme le jouet d'un enfant brutal. De la muraille monta le cri de Räkch: "Ne lui enlevez pas son masque! On raconte que leur vue seule peut tuer!" Mais le grand Seykasien n'écoutait pas et enserra de ses robustes pinces le casque grouillant et obscène de son ennemi. Monstrueuse armure vivante, la Srydha du mort résista à l'assaut mais finit par céder aux assauts du géant. D'un hurlement de victoire, il arracha la visière et contempla la face de son ennemi. Loin de là, sur la muraille tombée, les guerriers virent leur chef se figer l'espace d'un instant, puis remettre en place le masque du défunt. D'un pas lent, il recula puis retourna vers sa troupe.*

*"Nous partons" dit-il d'un ton sans équivoque. Dans un silence de mort, la troupe repartit vers les Terres Basses, tirant derrière elle le butin rapporté des campagnes de guerre. Dévoré par la curiosité, Räkch ne put se retenir de demander à son maître: "Quel est le visage d'un Yyndrozaaq?" Mais Cqhlö'wk ne répondit pas. Lui qui avait affronté armées et monstres marins, mené des légions à travers des montagnes enflammées, il n'avait jamais senti auparavant ce sentiment sinistre qui l'envahissait. Il savait qu'il avait commis un blasphème terrible, impitoyable, et que cette erreur le marquerait jusqu'aux derniers jours de son existence. Car l'Yyndrozaaq n'avait ni le visage d'un démon, ni celui d'un ange. Déformé par la douleur, le visage du mort était pareil au sien.*

## **L'engeance maudite des Seykasiens**

Hideux au-delà de toute comparaison, les féroces Seykasiens s'engagent de tout leur coeur dans un fratricide sans merci. Deux espèces rivales, Mmendryh-Ysys et Yyndrozaaq, s'affrontent par de sanglants combats depuis la nuit des temps. Reniés par leurs dieux en raison de leurs blasphèmes, ils n'ont plus pour seule existence que la haine mutuelle qu'ils se vouent. Ces guerriers et stratèges, militaires plus que tout autre peuple d'Erdor, démontrent la triste ironie d'une guerre sans but, sans pitié et sans trêves. La guerre est apparemment l'unique raison d'être du peuple de l'Île de Seykas. Leur société entière paraît fondée sur le massacre fratricide de l'autre aspect de leur race, Mmendryh-Ysys contre Yyndrozaaq.

Tous les Seykasiens d'âge adulte vivent complètement dans un exosquelette de corne et de céramique, à la manière des crabes. Cette armure vivante, parasite visqueux qui les protège et les vampirise à la fois, prend le nom de Srydha, "Seconde Vie" dans la langue de ces êtres. Des veines palpitantes s'enroulent le long de leur corps en se mêlant avec les jointures humides et suintants de leur monstrueuse Srydha. En plus d'orifices et de tendons d'une dureté surprenante, l'armure-parasite est affublée de longues épines et ornements vivants capables de mouvement et animés d'une vie propre, ondulant et balançant selon des rythmes incompréhensibles. Chaque Srydha est différente et jamais deux ne sont semblables. Leur couleur tend vers le bleu et le vert chez les Mmendryh-Ysys alors qu'elle est d'un rouge foncé, chez les Yyndrozaaq.

## Le visage de l'horreur

Il est difficile d'envisager un être plus repoussant et insultant pour la vue qu'un Seykasien. Vraisemblablement apparentée aux insectes et crustacés, leur forme (plus ou moins humanoïde) se tient courbée et appuyée sur trois solides jambes dont l'allure rappelle le crabe ou la langouste terrestre. Cachés sous l'armure vivante, les traits du Seykasien sont protégés par plusieurs centimètres d'une épaisse carapace faite à la fois de chitine et de protoplasme, solide mais souple et tendue comme un muscle extrêmement puissant. Trois longs appendices font office de bras et émergent de ce que l'on pourrait appeler les épaules (si ces créatures avaient un cou); protégés par la Srydha, deux de ces membres préhensiles se terminent par une large triple pince alors que le membre unique du côté opposé est plus faible et moins robuste que les deux autres.

Ce qui fait office de visage chez ces monstres est heureusement masqué, la plupart du temps par une visière démontable, rattachée au reste de l'armure par d'épais câbles-veines. Enfoncée dans le torse entre les deux épaules et dépourvue de cou, la tête noirâtre paraît enchaînée à l'armure par des veines rougeâtres et palpitantes qui s'enfoncent dans les "joues". Au milieu de cette face de cauchemar s'ouvre un oeil violacé, immense et presque carré, sans pupille ou iris, sous lequel s'agite (à gauche ou à droite, selon la race) un très court pédoncule où est perché un deuxième oeil, beaucoup plus petit et mobile que le premier mais d'aspect identique. Là où devraient se trouver un nez et une bouche s'agite un amas de tentacules vermiformes grouillants, dépassant de la visière monstrueuse. Au centre de ceux-ci s'ouvre un orifice circulaire qui se veut (apparemment) la bouche du Seykasien. Cette gueule renferme une douzaine de langues longues et effilées qui permettent de broyer les aliments ingérés; les Seykasiens, étant essentiellement des crustacés évolués, n'ont pas de dentition.

## Deux peuples, une même haine

Les deux "variétés" de Seykasiens sont tout à fait identiques dans leur aspect à l'exception de deux détails apparemment insignifiants. Ces détails sont la couleur de leur Srydha (armure) et la répartition symétrique de leurs membres. La Srydha des Mmendryh-Ysys est de ton verdâtre ou bleuâtre, marquée de taches claires, alors que celle des Yydrozaaq est d'un rouge bourgogne tachée de plaques obscures et ombrées. Chez les Mmendryh-Ysys, les deux "bras" dominants, les deux jambes les plus puissantes ainsi que "l'oeil pédoncule" sont du côté gauche alors qu'ils sont à droite chez les Yydrozaaq. Un étranger ne remarquera probablement pas cette différence au premier regard, son attention se dirigeant vers l'aspect hideux du Seykasien. Il est avisé cependant de faire usage de prudence avec ces créatures, l'insulte suprême pour eux étant être confondus avec un membre de l'espèce ennemie.

## Passions Culturelles

Les Passions Culturelles des Seykasiens sont au nombre de quatre:

Colère: Les Préceptes de la Colère sont les suivants:

- Je vengerai les insultes par le sang
- Je ne retiendrai pas ma force
- Je ne tolérerai, pas d'humiliation
- Je ne reculerai devant rien pour détruire

Compétition: Les Préceptes de la Compétition sont les suivants:

- Je n'accepterai pas la défaite
- Je serai le meilleur dans chacun de mes actes
- Je combattrai jusqu'à la victoire
- Je mourrai plutôt que d'abandonner

Courage: Les Préceptes du Courage sont les suivants:

- Je ne craindrai pas pour ma vie
- Je ne fuirai pas au combat
- Je ne craindrai pas les châtiments

Fratricide: Les Préceptes du Fratricide sont les suivants:

- Je tuerais tout membre de la race ennemi
- Je n'aurai pour eux aucune pitié
- Je sacrifierai ma vie pour entraîner leur mort

## Profil de jeu des Seykasiens

Les Seykasiens adhèrent à une culture guerrière relativement primitive, n'ayant jamais eu à développer des outils pour survivre. Leurs connaissances métallurgiques rejoignent donc celles des Dryylphes (c'est-à-dire pratiquement inexistantes), leur niveau scientifique se distinguant comme le plus faible d'Erdor ou presque. Les Seykasiens ne savent ni lire, ni écrire, bien que certains individus aient appris le langage et l'alphabet des Urndris.

Bien que la majorité des Seykasiens soient obsédés par leur guerre, il existe des exceptions aussi bien chez les Mmendryh-Ysys que les Yyndrozaaq: certains ont quitté leur île pour explorer le vaste monde, oubliant leurs haines stériles pour apprendre à connaître des concepts aussi étrangers que l'art, la science, le commerce et la politique. Le continent d'Urnd n'étant guère plus pacifique que leur île, plusieurs se sont tournés vers le centre et l'est Erdor pour parfaire leur apprentissage. Sinon par habitude, les Seykasiens ne se montrent belliqueux qu'envers leurs doubles haïs.

Mmendryh-Ysys et Yyndrozaaq sont deux facettes d'une même espèce, bien qu'ils refusent de se considérer comme d'une même origine (le nom de «Seykasien» leur a été attribué par les Urndris.) Selon certains philosophes Urndris, les Seykasiens seraient des créations de l'indéfinissable peuple d'Eltan, dont le penchant pour la vivisection et la sorcellerie sont bien connu; d'autres voient en eux des rejetons du Néant, des cousins éloignés des titanesques Antarosks, voire même des démons prisonniers d'une enveloppe charnelle. Les Seykasiens eux-mêmes n'en savent rien, estiment que leurs doubles sont une épreuve envoyée par le Grand Dieu (dont la nature est inconnue) pour tester leur sincérité et leur force.

La Srydha, c'est-à-dire l'armure vivante des Seykasiens, est un parasite naturel qui ne peut être enlevé sans entraîner la mort de son hôte. Légère, elle confère une protection extraordinaire, soit trois points d'Armure; sa Solidité est de 60 points, elle se régénère par ailleurs au même rythme que son porteur. En revanche, un Seykasien ne peut porter aucune autre protection. Ses pinces l'empêchent de même de manier efficacement un outil ou un arme (pénalité de deux rangs aux seuils de difficulté) mais constituent par elles-mêmes de dangereux appendices (blessures *Sérieuses*).

L'aspect véritable des Seykasiens inspire la terreur, à l'instar des Ahrimans: il leur est cependant possible de masquer leur semblant de visage en repliant leur carapace vers l'intérieur (peu confortable mais utile en société). Les Seykasiens sont quant à eux immunisés à toute forme d'Épouvante.

Attributs Supérieurs: Adresse, Masse, Vigueur

Attributs Faibles: Inspiration, Mémoire, Raison

Attributs Médiocres: Sociabilité, Statut

Attributs Nuls: Apparence

Compétences: Contact (Cmp), Dissimulation (Nov), Endurance Corporelle (Cmp), Natation (Cmp).

Passions Culturelles: Colère (D), Compétition (R), Courage (S), Fratricide (E).

Les Héros d'origine seykasienne possèdent une Main de Jeu de cinq cartes et peuvent bénéficier de Bonnes Fortunes et de Malchances, certains ajustements pouvant s'avérer nécessaires. Certains métiers paraissent moins plausibles de prime abord (Aristocrate, Saltimbanque, etc.) mais on ne sait jamais. Aucun Seykasien ne pratique la sorcellerie: de plus, il leur est impossible d'acquérir des Compétences Érudites au sein de leur culture origine. Les Seykasiens ont accès à la compétence d'Endurance Corporelle mais ne peuvent recourir au Romantisme, à la Séduction, etc. Leur longévité est semblable à celle des Vorns, bien qu'ils vivent en général bien moins longtemps. Leur allocation pour la Renommée et l'Infamie ressemble fortement à celle des Kazs et des Threx'griks.

## Quelques proverbes de Seykas

**"La mort est l'apothéose du vainqueur et la hantise du vaincu."**

**"Profite des plaisirs: ta mort n'en sera que plus douce."**

# Les Chroniques d'Erdor

## Jeu de rôles onirique et légendaire



**E. N. Bouchard**

en collaboration avec J. F. Ducre

Illustré par S. Dallaire et plusieurs autres

Par la folie d'un tyran et la malice des dieux, le glorieux Empire des Cinq Lunes s'est effondré, plongeant dans la déchéance une civilisation millénaire, perverse et merveilleuse. Sur les cendres de Jamir se bâtit la destinée de nouvelles nations aux mœurs étranges, de machiavéliques conspirations, des secrets interdits et des guerres épiques. Entre l'étau de Raten la Destructrice et les luttes ethnocides, est-il un espoir de salut pour Erdor? Cet espoir, il repose dans la Destinée qu'ont confié les dieux impénétrables à une poignée de Héros...

Les **CHRONIQUES D'ERDOR** sont un **jeu de rôles** fantastique et onirique, inspiré des mythes de l'Antiquité orientale et africaine. En tant que Raconteur, le sort d'un monde déchiré repose entre vos mains, inscrivant vos exploits à même la Légende de la Chimère. Une odysée fantastique à découvrir...

- ◆ La description complète d'un **univers fantastique**
- ◆ Un **système de jeu** complet, simple et ouvert, employant deux jeux de cartes standard
- ◆ Plus de **20 peuples fabuleux** aux capacités surprenantes
- ◆ Plus de **15 nations fantastiques** détaillées avec le souci d'un anthropologue
- ◆ Huit formes distinctes et flexibles de **Sorcellerie**
- ◆ Un **atlas**, un **bestiaire** et de nombreux conseils de **mise en scène**, pour débutants ou experts
- ◆ Trois **aventures** complètes, dont une aventure à jouer en solo

### **DEUX FORMATS DISPONIBLES :**

- ◆ **LIVRE PLASFITIÉ** (couverture couleur): **70,00 \$** CAN +taxes
- ◆ **LIVRE ÉLECTRONIQUE** (sur CD-ROM): **20,00 \$** CAN +taxes  
(avec fichiers de musique, assistant de jeu et Acrobat Reader)

**Internet:** [en\\_bouchard@hotmail.com](mailto:en_bouchard@hotmail.com)

**Site Web:** <http://www.iquebec.com/enb/erdor.htm>