

Fragments : Les Saffrans



Les Saffranns

Les Chasseurs d'Automne

"Mon nom est Loup Taciturne. Mes frères Saffranns m'ont désigné comme Chasseur d'Eau. Quand j'ai quitté mon village, notre Manwa m'a dit: «Cherche l'Eau d'Automne, Loup. Soit attentif aux signes de la saison mélancolique, puise son fluide et ramène-le au Totem pour qu'il atteigne le sommeil. Tu rencontreras bien des gens sur ton chemin, Loup. Demande-leur s'ils connaissent l'Automne. Car vaste est le Continent, et tu ne pourras, seul, trouver toutes les sources d'Eau d'Automne...» Je n'aime pas beaucoup les villes de Ceux-de-l'autre-côté-de-la-mer, mais j'y suis quand même entré parce qu'on vous dit grands voyageurs. J'ai une simple question pour vous.

Vous connaissez l'Automne?"

Il arrive parfois que des guildiens rencontrent, le plus souvent dans des régions habitées par l'Automne, un voyageur solitaire. Il est habituellement vêtu d'une tunique et de mocassins de cuir, porte quelques appareils d'origine animale (tels des plumes dans les cheveux, des colifichets en aiguilles de porc-épic ou des colliers de griffes enfilées), une dague en os et un arc en bandoulière, et est accompagné par un grand cerf, un wapaw, qui semble lui servir d'animal de bât. Mais ce qui de tout temps a frappé l'imagination de ceux qui relatèrent ces rencontres étaient les lignes et symboles colorés barbouillés sur le visage et les membres du voyageur, ainsi que la simple phrase avec laquelle ils étaient abordés:

"Vous connaissez l'Automne"? Ils venaient de rencontrer l'un des Chasseurs d'Eau des Saffranns.

Les légendes saffrannes sont anciennes. Elles racontent qu'ils vivaient autrefois sur une vaste plaine qui ne se retrouve pas sur le Continent. La plaine était giboyeuse, la température clémente, et le troc avec les pacifiques tribus voisines leur permettait d'acquérir ce qu'ils n'avaient pu obtenir par la chasse, la pêche, la cueillette et la récolte dorée. Cette dernière activité était reliée à la rivière coulant près de leur village: les Saffranns pêchent entre autres en immergeant des nasses faites de roseau dans les cours d'eau, et en y rabattant les poissons. Souvent, en nettoyant les nasses, on y retrouvait également de petites pépites d'un métal doré, trop mou pour être d'une quelconque utilité comme outil mais fort joli et tout à fait utilisable comme ornement. Le métal doré devint fort prisé par les tribus environnantes pour confectionner des bijoux, et le peuple saffrann en devint le pourvoyeur sur toute la plaine.

Après une nuit d'orage, Manwa Aux-Grands-Yeux, le shaman-guérisseur de l'époque, affirma avoir fait un étrange songe, dans lequel un grand être éclatant de lumière jaune lui était apparu, et avait fait de lui son messenger pour le peuple saffrann. Bientôt, Manwa affirma qu'il fallait ériger un totem au Dieu Doré, aux côtés de ceux des autres esprits tutélaires du village.



Fragments : Les Saffrans



Il partit quelques jours de la tribu pour un voyage en amont de la rivière et, quant il revint, il annonça qu'il avait trouvé la source des pépites dorées: un affleurement de métal à même le lit du cours d'eau. Bientôt, tous les habitants du village avaient mis mains à la pâte pour dégager six énormes pépites du métal, presque cylindriques, d'environ "deux enjambées de long pour trois pieds de diamètres", et, après les avoir sculptées selon les souvenirs du shaman, les enchâsser les unes sur les autres pour former un grand totem de métal doré.

La vie aurait pu continuer paisiblement après l'effervescence de la création du totem, n'eut été la venue des étrangers. Un jour, en effet, des hommes, habillés de pans de métal gris, à la peau pâle et portant ce que les Saffrans reconnurent plus tard chez les Venn'Dys comme des crache-feux, arrivèrent au village en provenance du levant. Ils semblèrent fort étonnés par le totem du Dieu Doré, et repartirent aussitôt d'où ils étaient venus. Peu de temps après, des membres des tribus voisines vinrent porter un avertissement aux Saffrans: les étrangers convoitaient le métal jaune, et attaquaient les uns après les autres les peuples des plaines pour leur dérober leurs bijoux. Nul doute que, bientôt, ils viendraient en force pour massacrer les Saffrans et leur prendre leur totem... Des chasseurs de la tribu confirmèrent ces dires en tombant lors de leurs expéditions sur les restes encore fumants d'un village voisin, où les habitants avaient été tués puis dépouillés de leur métal jaune. Une décision fut rapidement prise au Conseil des Sages: les Saffrans devaient s'enfuir.

Les membres de la tribu empaquetèrent leurs biens, démontèrent le totem et s'enfuirent vers les montagnes. Juste à temps.

Car, alors que la pluie se mettait à se déchaîner et les éclairs à zébrer le ciel, une troupe nombreuse des étrangers du levant fit son apparition. Pourchassée sous de violentes averses jusque dans les montagnes aux frontières de la plaine, la tribu réussit à se réfugier dans une caverne peu profonde. Mais, déjà, les échos des appels des étrangers retentissaient non loin, accompagné du tonnerre de leurs armes. S'ils les trouvaient, les Saffrans étaient pris au piège... Manwa se résigna alors à utiliser une antique magie, transmise de génération en génération, qui permettait, selon la légende, "d'ouvrir un passage". Tous les membres de la tribu se joignirent à ses chants et, lorsque les dernières voix se turent... rien ne sembla se produire.

Manwa croyait leur fin proche, les Saffrans ayant dévoilé leur position par leur rituel, et les voix des étrangers étant devenues clairement audibles. En colère, il maudit alors mille fois le Dieu Doré, qui les avait menés à leur perte...jusqu'à ce qu'un jeune garçon n'attire leur attention sur un tunnel dissimulé dans l'ombre. Tous s'y engagèrent et ils marchèrent pendant ce qui sembla être des heures, les cris de dépits des étrangers s'étouffant dans la noirceur derrière eux. Ils émergèrent finalement dans la lumière du jour, d'une caverne semblable à celle dans laquelle ils avaient pénétré, dans les contreforts d'un massif montagneux.



Fragments : Les Saffrans



Le paysage n'était cependant plus du tout le même: en contrebas, ils pouvaient contempler une forêt au feuillage mordoré, signe qu'il y régnait l'automne, comme le confirmait l'odeur d'humus et la fraîche brise qui les enveloppait. Et à l'horizon s'apprêtaient à se coucher deux soleils encadrant d'étranges franges lumineuses et mouvantes. Les Saffrans avaient mis le pied sur le Continent.

Arrivés sur cette terre nouvelle, les Saffrans n'étaient cependant pas au bout de leur peine. Sitôt qu'ils établirent un campement, ils constatèrent que le totem du Dieu Doré n'était plus aussi brillant... Était-ce un mauvais présage? Toujours est-il que, dès le lendemain matin, un phénomène étrange frappait une jeune femme de la tribu: elle ne se réveilla jamais tout à fait de son sommeil. Elle ouvrit les yeux mais son regard demeura dans le vague; elle ne réagissait pas à son entourage mais laissait parfois s'échapper de longs soupirs; surtout, elle portait un indéfinissable sourire, à la fois doux et désabusé. Quoi qu'essayèrent les Saffrans pour améliorer sa condition, rien n'y fit. Manwa, dont c'était une proche parente, l'alimenta lui-même pendant plusieurs années, sans que quoi que ce soit n'annonça une guérison. Il tenta ainsi de la ramener à la vie jusqu'à ce que lui-même soit touché par la même apathie, comme un bon nombre d'autres avant lui.

Les Saffrans, après tous les vains efforts consacrés à la guérison de ce qu'ils avaient appelé la "Bellancolie", s'y résignèrent. Ils apprirent donc à vivre en nomades, déplaçant fréquemment leur village de peur d'attiser la convoitise de peuples voisins avec leur totem doré, transportant avec eux et subvenant aux besoins des bellancoliques, de plus en plus nombreux.

Les Saffrans aujourd'hui

Les Saffrans forment un petit peuple. En fait, leur unique village ne compte pas plus de deux cent individus, la moitié d'entre eux atteints de bellancolie. Ils vivent toujours en premier lieu de chasse, de pêche et de cueillette, mais ils ont ajouté à la liste l'élevage des wapaws. Ces grands cerfs, au pelage tirant sur le roux et dont les deux sexes portent d'imposantes ramures, sont maintenant des compagnons essentiels du peuple Saffrans. En plus de leur servir comme animal de bât (ou comme monture pour les enfants), leur viande compose une bonne partie du pemmican saffrans, les femelles donnent un lait très apprécié, leurs bois rentrent dans la composition d'arc composites, leur crin est récupéré pour être tissé en couverture, leur cuir permet de créer des vêtements, etc... De plus, ces cerfs semblent posséder presque un sixième sens pour détecter les prédateurs menaçants, ce qui est fort utile pour les expéditions en territoire dangereux.



Fragments : Les Saffrans



Caractéristiques d'un wapaw mâle adulte:

Agile: 4 Fort: 4 Observateur: 5

Résistant: 4 Art guerrier: 2

Armure: 1D6-1 Points de vie: 30

(blessé: 10, coma: 5) Toutes les compétences comme le cerf (p. 101 de "L'Aventurier") sauf vigilance à 6 et discrétion à 2.

L'apparition du mal qui frappe les Saffrans a considérablement modifié la structure sociale de la tribu. Passé la mi-vingtaine, près des neuf dixièmes de la population est touchée par la bellancolie. Il en résulte que les enfants constituent la grande majorité de la population active, et pourvoient à eux presque seuls à tous les besoins de la communauté. Il va sans dire qu'ils supportent fort mal d'avoir à répondre aux ordres des "grands", et ne suivent la Tradition imposée par le Manwa du village que parce la présence des bellancoliques ne leur rappelle leur devoir afin d'espérer échapper à leur tour à ce triste sort. On parle même dans les légendes saffrannes d'une "révolution des enfants" il y a quelques générations...

Le Manwa est à la fois le shaman, le chef et l'archiviste du village. Nommé d'après Manwa Aux-Grands-Yeux, qui avait mené les Saffrans sur le Continent, il tâche de conserver vivant la Tradition élaborée par ses prédécesseurs. Ceux-ci avaient observé qu'il semblait exister des "fluides magiques" sur le Continent (les différentes couleurs de loom), associés charnus à une saison.

De plus, ils avaient constaté que, malgré qu'ils vivaient une existence nomade et qu'ils se déplaçaient régulièrement, l'automne semblait toujours vouloir régner sur leur village, un automne froid et à la limite de l'hiver, portant avec lui la morosité qui semblait toujours vouloir habiter les Saffrans. Furet Agile, un Manwa légendaire, aurait établi que la bellancolie était en fait une malédiction imposée à la tribu par le Dieu Doré: il était en colère en raison de la promptitude des Saffrans à le maudire avant de trouver et d'emprunter le tunnel vers le Continent. Les Saffrans devaient donc apaiser le Dieu en lui offrant de l'eau (un geste traditionnel de paix), ce qui pourrait peut-être calmer son courroux. Mais quelle eau offrir à un Dieu? Un fluide magique, rien de moins. L'Eau d'Automne, le loom jaune, sûrement, pour ramener son éclat au totem.

Et Furet Agile prophétisa que lorsque suffisamment d'Eau d'Automne aurait été offerte au totem, que, comme sur la plaine, le temps viendrait à l'Hiver, que les bellancoliques pourraient enfin poursuivre un sommeil réparateur pour enfin se réveiller et que la malédiction serait levée.

C'est ainsi que la Tradition veut qu'à leur majorité, les Saffrans qui n'ont pas encore subi la bellancolie deviennent des Chasseurs d'Eau. Ils doivent parcourir les terres immenses du Continent à la recherche de sources d'Eau d'Automne, la puiser, et la rapporter au totem doré pour qu'elle soit offerte au Dieu lors d'une cérémonie présidée par le Manwa.



Fragments : Les Saffrans



Le transport de l'Eau serait impossible si les Saffrans n'avaient pas été mis en contact, par le biais de guildiens d'origine gehemdale, avec le "métal-qui-boit". Ce métal est l'écume, qui est maintenant rapporté du bord de l'Océane par les Chasseurs d'Eau, pour être réduit en fine poudre par un rituel secret du Manwa. Cette poudre, une fois mélangée à de la graisse de wapaw préalablement colorée à l'aide de pigment d'origine naturelle, pourra être appliquée sur la peau selon des motifs plus ou moins élaborés. La graisse de wapaw ayant la particularité de sécher rapidement à l'air libre et de n'être soluble que dans l'alcool, elle est un média parfait pour créer des symboles colorés qui résisteront aux intempéries. Les Saffrans attribuent leur capacité à transporter l'Eau d'Automne et à effectuer la magie tout autant, sinon plus, aux motifs eux-mêmes qu'à l'écume qu'il contient; ils portent donc un soin tout particulier à la création des symboles sur leur visage et leurs membres.

Il semble en effet, selon les indications des guildiens qui les ont rencontrés, que tous les chasseurs d'Automne pratiquent les Arts Étranges, bien qu'ils répugnent à utiliser leur précieux loom. Mais, dans des moments critiques, ils auraient démontré leur compétence dans des phylums jaunes.

Les autorités de l'Ordre Loomique de Twance se sont d'ailleurs beaucoup intéressés aux rumeurs faisant état de leur maîtrise d'un phylum très rare, dit "Phylum des Chasses"...

Les Chasseurs d'Automne errent donc ainsi, de contrée en contrée, afin de trouver les sources d'eau d'automne qu'ils pourraient amasser. Ils retournent régulièrement à leur village et y demeurent habituellement de quelques jours à quelques mois, afin bien sûr d'y rapporter le loom jaune, mais aussi pour participer à la vie du village, pour soulager quelque peu de leur besogne les enfants, pour contribuer de leur semence à la postérité de la tribu et pour permettre au Manwa de consigner dans de vastes registres leurs voyages, les sources de loom qu'ils ont rencontré et la manière d'en puiser l'Eau ainsi que toutes leurs rencontres et découvertes. Et, lorsqu'arrivé à un âge avancé, le Manwa meurt ou est finalement atteint de bellancolie, le plus vieux des Chasseurs d'Eau présent au village prendra alors sa place, en consultant les archives secrètes de ses prédécesseurs afin de porter à son tour le poids de la Tradition et des rituels de l'Eau d'Automne.

Tout ce qui précède a été compilé à partir de la vingtaine de rencontres rapportées entre des guildiens et des Saffrans. Les Chasseurs d'Eau n'ont en effet jamais voulu révéler la région où se trouve leur village nomade, craignant à juste titre d'exciter la convoitise de "ceux-de-l'autre-côté-de-la-mer". Ces contacts ont considérablement varié en terme de temps (de quelques instants à des mois) et en cordialité. Si des Chasseurs avaient tout simplement dépouillé des guildiens de leurs sources brutes de loom jaune ou les auraient attaqués au moment de leur découverte, d'autres auraient offert leurs talents de guides, de pisteurs et leur connaissance du Loom en échange du fluide jaune qui serait rencontré en cours de voyage.



Fragments : Les Saffrans



Des amitiés solides auraient ainsi été forgées, malgré la méfiance ancestrale des Saffrans pour les étrangers, tout particulièrement pour les Venn'Dys qui leur rappellent que trop ceux qui les ont chassé de leur monde d'origine.

Pourtant, un grand nombre de détails semblent les rapprocher. Les doctes des Rivages n'ont pas manqué de remarquer l'étrange ressemblance entre les deux peuples: la Bellancolie ressemblant fort à la Langueur, leur affinité mutuelle pour le loom jaune (bien que bon nombre de citoyens de la République rejettent cette idée) et, ajouteront les mauvaises langues, leur attrait pour le métal doré... D'innombrables théories ont été échafaudées à propos des Saffrans, dont entre autres celles d'Ulmèques qui affirment que les bellancoliques sont en fait piégés dans une région agréable de Nocte et ne peuvent en sortir. En fait, nul ne sait vraiment ce qu'il en retourne. Ce qui ne manque pas d'attiser le feu de la curiosité et de la cupidité: les sorciers aimeraient bien faire le jour sur leur mystérieux phylum; les Kheyza (dont certains appellent les Saffrans leurs "frères du Continent" pour leurs pérégrinations sans fins) apprécieraient fort consulter leurs archives, comme bon nombre de guildes; l'énorme masse d'or qui formerait présumément le totem doré ferait certainement la fortune de l'audacieux qui en prendrait possession; des doctes seraient fascinés d'observer sur le terrain une société où un fragile équilibre s'est établi entre une majorité d'enfant et un vieux "gardien de la tradition"; les médecins Venn'Dys donneraient beaucoup pour observer un bellancolique et peut-être faire progresser leur combat contre la Langueur...

Les Saffrans font cependant toujours partie des énigmes du Continent. Jusqu'au jour où, peut-être, l'un d'entre eux daignera dévoiler l'emplacement de la tribu...

La vérité

(Note aux lecteurs: Ce qui suit n'est que pure spéculation de ma part. Nous ne savons pas encore suffisamment de choses sur la nature et les capacités des Puissances pour être certain que mes explications sur les Saffrans seront compatibles avec leur réalité...).

Les Saffrans, avant qu'ils n'empruntent la "Porte" vers Cosme comme bien d'autres peuples du Continent, vivaient dans un autre univers. Manwa Aux-Grands-Yeux a bien fait un rêve, dans lequel une forme dorée lui est apparu. En fait, Manwa était sans le savoir un rêveur capable d'accéder dans l'équivalent de Nocte pour son monde, et il y rencontra le Métamorphe, une entité aimant bien s'amuser au dépend d'autrui et servant la puissance du loom vert. Celle-ci prit la forme d'une créature dorée et fit croire qu'elle était un dieu, en lui donnant comme preuve la présence de la masse d'or près de leur village. Régner sur un petit peuple par le biais de rêves lui semblait une farce amusante, mais elle n'avait pas prévu les répercussions dans le monde matériel, ni que les Saffrans se retrouveraient sur Cosme.

La Puissance du Loom vert y vit par contre une opportunité. Elle prit la relève de son serviteur, injecta un peu de loom vert dans le totem doré (d'où son changement de teinte) et continua à habiter les rêves de Manwa sous la forme d'un "Dieu Doré", en fait une parodie de son adversaire la puissance du loom jaune.



Fragments : Les Saffrans



Elle tabla sur le fait que les Saffranns étaient arrivés dans une région où l'automne dominait et que ceux-ci, habitués au rythme régulier des saisons, se crurent victimes d'une malédiction. Et elle en fit ses propres agents, leur faisant récolter du loom jaune sans qu'ils ne le sache, afin de s'en constituer une réserve, un atout caché, pour le jour où elle lutterait à nouveau pour Cosme. Il faut parfois combattre ses ennemis avec ses propres armes...

Afin d'inciter ses serviteurs au zèle, elle emprisonna peu à peu dans une partie agréable de Nocte des Saffranns, laissant les meilleurs éléments effectuer leur quête de "l'Eau d'Automne" et emplir le totem de loom jaune. Tellement, en fait, que son influence est devenu considérable sur les environs et que les Saffranns transportent littéralement avec eux une région automnale de plus en plus morose avec la quantité de loom jaune qui est rapportée. Seule la petite étincelle de loom vert qui y est présent permet de laisser flotter l'espoir d'un renouveau pour le peuple des Chasseurs d'Automne.

Les Saffranns vivent donc dans un mensonge qu'ils ont eux-même élaborés avec l'aide, cela va sans dire, de l'un des êtres les plus rusés qui soit, la puissance du loom vert. Pourtant, des gens pourraient les aider à s'en sortir: des guildiens. En effet, un utilisateur des Arts Étranges qui ferait une réussite critique en sentant le loom à l'intérieur y trouverait non seulement du loom jaune mais aussi, bien dissimulée, une parcelle de loom vert (sentir le loom du totem a été formellement interdit aux saffranns par la puissance verte par le biais de rêve, un échec le faisant s'évaporer étant trop dangereux...).

Et quelques créatures de Nocte se doutent de quelque chose. Si un Ulmèque obtenait une confession du Métamorphe, peut-être que les Saffranns pourraient être tirés de leur asservissement...

--- > Ceci n'est pas un texte définitif. J'ai élaboré quelques ajouts qui l'enrichissent et qui me semblent intéressants. Ils pourraient être intégrés à la fin du texte principal. Ils ne sont pas encore écrits, mais ça ne serait pas très compliqué de le faire, les idées étant déjà là...

* Un encadré sur la "Révolution des Enfants" chez les Saffranns...et sa conséquence sur d'éventuels contacts avec des guildiens.

* La description et les caractéristiques de Loup Taciturne, Chasseur d'Automne que pourraient rencontrer les PJ, y compris une idée d'aventure.

* Des sources de loom jaune connues des Saffranns: les Cônes-de-Feu, les Faux-Fuyants, le Temps des Rosées et les Vifs-Ambres.

* Des créatures légendaires des Saffranns, associées à l'Automne: le Marmot et le Roi des Roux.

* Quelques sortilèges du "Phylum des Chasses".

Sébastien Savard

