

Tours de guet et communautés Osags

Aide de jeu pour



Cette aide de jeu s'inspire des vestiges des tours de guets du peuple Svan en Géorgie (région de Svanétie). Un peuple rude, aux mœurs rebelles et contestataires comme pouvaient être les osags des *Ombres d'Esteren*.



L'aide de jeu fournit ainsi des informations sur ces tours et sur ce peuple de jadis qui pourra vous servir d'inspiration pour l'un ou l'autre clan osag.

Communauté d'Osags

Cette section présente quelques généralités au sujet de ces communautés d'Osags.

Références officielles

Les Osags, peuples ancestrales et primitifs vivent encore dans le sud de Taol-Kaer (Cf. Livre I, Univers, p. 53) dans les *Terres de Déas*. Ce sont des communautés claniques de 30 à 200 personnes. Ils pratiquent encore les traditions ancestrales, avec un langage ancien. Ils sont plutôt rebelles et peu enclins à supporter l'autorité royale. Ils pratiquent l'exogamie.



Particularités géographiques et météorologiques

D'octobre à avril, il neige et givre abondamment et les températures avoisinent en moyenne les -10 C°. De plus, ces régions sont pour la plupart isolées par des chaînes montagneuses.

Us et coutumes

Les osags partagent des mœurs claniques et guerrières.

Au cours de ses pérégrinations, le voyageur se doit d'être sous la protection d'une famille au risque sinon d'être la cible d'attaque qui ne risque aucun conflit ou déclaration de guerre car les vendettas étaient fréquentes. Il convient qu'il se présente au patriarche du village en question pour se faire connaître et reconnaître.

Car dans ces villages, outre la défense contre d'éventuels envahisseurs, les tours servaient aussi à se protéger des clans ennemis lors des nombreuses vendettas. En ces terres, si une personne volait par exemple un mouton à son voisin, à son tour ce dernier venait vous en prendre deux ! La justice du talion et de la vendetta est fréquente dans le coin.

Brèves présentations de clans

Le meneur de jeu trouve ci-dessous une brève description de 4 clans avec leurs particularités.

- **Tusheti.** Le village est très étendu territorialement et géographiquement parlant. Sa communauté est nombreuse, près de 200 personnes. Dès lors, le clan de Tusheti possède également de nombreuses tours de défense. En cas de présence ennemies elles servaient de tours signalétiques placées aux endroits stratégiques on allumait des feux au sommet des tours pour communiquer ainsi de tours en tours. Un moyen plus efficace et plus silencieux que l'habituel tocsin vu l'éloignement de chacune des demeures entre elles.
- **Becho.** Ce clan comporte une centaine de membres. Il est secoué par des rixes intestines pour le contrôle et l'application de l'autorité. Le dernier patriarche en date est décédé sans descendance masculine propre, un sérieux et ennuyeux concours de circonstance... Le conseil du village n'arrive pas à se mettre d'accord sur son successeur et déjà des « sales » coups ont été perpétrés pour dissuader certains de se présenter au poste et la tension ne fait qu'augmenter.
- **Ushguli.** Un village prospère de 50 âmes. Les récoltes sont abondantes et les greniers et réservoirs regorgent de vivres et de provisions. Cela attire la convoitise de clans plus faibles et dans le besoin. Les habitants d'Ushguli profitent des connaissances et de l'expérience d'un grand Demorthèn. De même, ils se refusent d'aider un clan, privilégiant la vente pour se procurer des biens qu'ils ne peuvent produire.
- **Metsia.** Le patriarche du village règne en maître sur la petite communauté qui compose Metsia (une trentaine d'individus). Il n'y a qu'une tour de guet attenante à une demeure, la sienne. Les autres demeures sont plus modestes et les gens viennent se réfugier en cas de conflit dans les nombreux étages de la tour qui se doit d'être bien entretenue par les impôts et taxes que versent les villageois au patriarche.

Tour de guet typique



Le meneur de jeu trouve ici une description générale de la structure et organisation de ce type de bâtiment.

Aucun plan n'est fourni, la composition des lieux est assez rudimentaire.

Des visuels extérieurs permettent au meneur de jeu de se faire une bonne idée de l'ensemble architecturale.

Description sommaire

On présente ici la maison où s'accroche la tour de garde.

- On trouve d'abord une **maison** d'un étage (dénommée kor), sorte de corps-de-logis attenante à la tour de garde. Au rez-de-chaussée, on trouve un vaste foyer qui apporte chaleur et lumière. Le patriarche et son épouse y vivent partageants leur logement avec ses fils et belles-filles provenant d'autres clans. Le patriarche y exerce l'autorité et préside sa famille sur un fauteuil, sorte de trône. A l'étage, on trouve les chambres.
- La **tour** comporte généralement 3 étages, on la dénomme murkvam. En cas de conflits ou de risque, toute la famille s'y abrite. Au rez-de-chaussée et aux 2 premiers étages, on trouve les réserves et stock d'eau, de farine, de fruits, de fromage, de vin et de viande. Au dernier étage, se trouve une sorte de plate-forme de combat au toit d'ardoises. On s'y bat et on y surveille les horizons montant la garde.

pitche_AT_base.be

Crédits photographies

http://www.trekearth.com/gallery/Asia/Georgia/West/Samegrelo_and_Zemo_Svaneti/Mestia/photo833501.htm - Holger Zacharias et <http://www.gregkauffmann.com/Rte%20de%20la%20soie/Georgie.htm> - Greg Kauffmann