



## Un village Wose

dimanche 15 mai 2005, par [Shinook](#)

Le peuple Drúadan/Wose semble avoir un lien de parenté avec le peuple de Haleth, dominé par des femmes guerrières redoutées. Ils étaient à l'origine quelques centaines, isolés, en famille ou en tribus dans les forêts. Le terme « Drúedain » est une appellation elfique issue de leur langue, le Quenya. Les gens de Haleth les appellent également « drûg ». Leur population s'est vue se rétrécir de plus en plus en raison des luttes faces aux Orcs, nombreux. On les connaît comme d'excellents chasseurs, herboristes et graveurs de pierre et de bois. Ils sont les créateurs des « Pierres de garde » qui protégeaient leur territoire, en prenant vie disait-on. Au Premier Age, on trouvait ce peuple un peu partout dans les Montagnes Blanches, sur les deux versants.

Au Deuxième Age, on ne les trouvait plus qu'à l'extrémité orientale de ces montagnes, dans ce qu'on appelle aujourd'hui « la forêt du Drúadan ». Ils migrèrent vers les Montagnes d'Andrast, à l'Ouest, encore inoccupées. Au Troisième Age, ils ont investi les Montagnes d'Andrast, et on a appelé la région située au Nord « le Pays des Vieux Biscornus », en référence à leurs fameuses Pierres de garde. C'est donc dans ce dernier lieu fort en population wose qu'on s'intéresse à un village, de ma création, que l'on prendra comme exemple. Il s'agit de la « Tribu de Galahuk », située en pleine forêt, dans une petite clairière, isolée du mal et des Hommes.

— Plan de la tribu de Galahuk —



qui fait office de Conseiller, à ses côtés. Dans la tribu, il est le guérisseur et le meilleur herboriste. En effet, c'est lui qui s'occupe de la cueillette de plantes médicinales pour préparer des baumes de

soins, des antidotes... C'est également un grand Sage, vieux et expérimenté, qui est chargé de l'éducation des jeunes Woses. Il connaît les Légendes de son peuple et les dit lors de « Cérémonies nocturnes » quotidiennes autours du feu de camp (voir carte), où l'on prie également Yavanna, lors de périodes de grands troubles. Il est le médiateur lors de conflit entre Woses, en les faisant entendre raison par la voie de la Sagesse.

Ces deux importantes personnes de la Tribu logent traditionnellement côte à côte. Le chef détient la plus grande hutte, la plus décorée, et le chaman a lui une modeste habitation, qui lui sert également pour préparer ses breuvages. Pour ses préparations, il est généralement secondé de son Disciple, jeune Wose de la tribu, destiné à prendre sa place, à sa mort. Il s'agit ici du jeune Gueneac, qui a tout de suite manifesté un vif intérêt pour les plantes et la nature.

### 2. Les groupes de chasse

L'activité principale d'une tribu wose est la CHASSE. La plupart des Woses d'une tribu font parti de ces groupes de chasse, mais on distingue plusieurs rôles distincts. Il y a le Chasseur, chargé de traquer le gibier dans la forêt. Il est équipé d'une lance ou d'un arc et recouvre entièrement son corps de peintures sombres à cette occasion, pour se dissimuler. Marah elle-même fait parti de ces chasseurs. Il arrive assez fréquemment que des chasseurs soient blessés à leur retour de la chasse, plus ou moins grièvement, selon l'animal chassé. En dehors de la chasse, ce sont les éclaireurs et les guerriers d'élite, si une attaque d'Orcs survient, ce sont des guerriers tribaux.

Il existe également la Cueilleuse. Ce rôle est



habituellement détenu par les femmes, plus habiles que les hommes de leurs mains, et il consiste à rechercher des fruits comestibles, des champignons, des herbes, etc... pour compléter les repas à base de viande. Les cueilleuses sont équipées simplement d'une serpe pour couper les végétaux, 'un sac pour les recueillir et d'un couteau ou d'une dague pour se protéger en cas d'attaque ( animale ou Orc ).

Il y a également, et pour finir, les Porteurs d'eau. Ceux-ci sont chargés d'aller à la rivière pour récupérer de l'eau et la ramener au village, pour chaque famille. Ce rôle est donc primordial pour la survie d'une tribu. Cependant, lors de sécheresses, le Chaman peut créer de l'eau ( pouvoir de base ) mais en quantité limitée. Ils ne sont équipés que de seaux d'eau et d'une petite arme de défense, en cas de mauvaises rencontres.

Ces trois groupes sont donc d'une importance capitale, et doivent renouveler ces corvées communes, concernant presque tout le village, tous les jours.

### **3. Les Graveurs de Bois/Pierre**

Il existe également également une autre catégorie de Woses dans les tribus : les Graveurs. Ils sont d'excellents tailleurs de pierre et de bois, et ce sont les créateurs et concepteurs des « Pierres de garde ». Ils réalisent tous les ouvrages que l'on trouve dans ces villages, servant souvent au troc, ou à la décoration. Il leur arrive donc souvent d'aller dans les mines des montagnes, et de travailler avec des Nains ou seuls pour récupérer des métaux pour leurs réalisations. Ces artisans d'exception sont connus pour leur talent, bien que l'Art wose soit peut répandu, étant donné leur nombre restreint. C'est à partir du Quatrième Age seulement que les Hommes s'intéresseront plus à leur savoir en artisanat. Leurs œuvres peuvent aller du simple bâton en bois ouvragé, à la construction d'un temple entier et magnifiquement décoré par leurs soins (pour Yavanna notamment).

Les Pierres de garde sont sculptées en général dans des matériaux assez résistants qu'ils trouvent dans

les montagnes proches. Ces Pierres ont la forme de Woses, seul ou marchant sur un ennemi (Orc...). Dans un premier temps, ces sculptures ont pour mission d'effrayer les envahisseurs (en général les Orcs), par leur apparence et en étant placées tout autour du village, à bonne distance. Mais ces Pierres disposeraient également de certains pouvoirs transmis par leurs créateurs. Ainsi elles peuvent avertir par télépathie leur créateur d'un quelconque danger, mais peuvent aussi prendre vie lors de cas extrêmes, devenant alors de véritables gardiens. Tolkien raconte dans une anecdote que la Pierre et son créateur sont liés physiquement. Ainsi, si la Pierre est endommagée, le créateur subira les mêmes dégâts.

Ces « graveurs » sont moins d'une dizaine en général (car les autres sont réquisitionnés pour la chasse ou informes), tous des hommes, mais leur rôle n'en est pas moins important.

### **Comportement**

Les Woses pourraient être comparés aux Ents, dans le sens où ils sont complètement Neutres, et se préoccupent peu du reste du monde. Mais si leur tribu est à proximité d'un petit village, de n'importe quelle race du moment qu'il ne s'agit pas d'Orcs, ils entretiendront des rapports très amicaux et proches. En effet, les Woses sont très sociables, et n'hésitent pas à venir en aide à leurs alliés, jusqu'à risquer leur vie. Les avoir comme amis est un grand atout, car malgré leur petit nombre, ils sont de fidèles compagnons et combattants. Dans notre exemple, la tribu de Galahuk est située à proximité d'un village forestier d'humains, Gennys. Il arrive souvent qu'ils aident ceux-ci à chasser, couper du bois, etc... A travers, ceci, ils tentent de communiquer, et s'échangent volontiers leurs savoirs, qui les enrichissent. Ils sont également prêts à les défendre en cas d'attaque et ils s'invitent mutuellement lors de grands banquets ou fêtes annuelles.

Les Woses sont en général très neutres dans leurs expressions faciales, comme s'ils étaient de simples animaux, mais ils sont également connus pour deux



autres expressions, principalement. Tout d'abord, il est d'une notoriété publique que les mettre en colère (ce qui est difficile) est un acte totalement suicidaire. Dans ces moments où leur colère est pure, leurs yeux passent du noir profond au rouge sang, ils exposent leurs dents et on devine une mâchoire puissante. Il est très difficile de calmer un Wose... Cependant, on connaît cette race comme étant très joviale. En effet, il arrive souvent qu'un Wose se mette à rire d'une voix forte, notamment pendant des repas, ce qui met en avant leur gaieté.

## Fêtes annuelles

Ce genre de fête est essentiellement de nature religieuse. En effet, la plupart des tribus woses vénèrent la déesse Yavanna. En conséquence, de grand repas ont lieu toute la soirée, qui se finit en général par le récit d'une légende ou d'un conte, par le Chaman. Le tableau suivant énumère quelques unes de ces fêtes religieuses, qui peuvent légèrement différer selon la tribu.

| Fêtes                  | Période de l'année | Durée    | Notes   |
|------------------------|--------------------|----------|---|
| Célébration de Yavanna | Début du printemps | 2 jours  | Remercient Yavanna par des prières et des offrandes |
| Fêtes des temps froids | Début de l'hiver   | 1 jour   | Grand repas pour tenir l'hiver + grande chasse      |
| Imploration de Yavanna | mi-hiver/fin hiver | Variable | Prières à Yavanna pour que les orages cessent       |

|              |                      |        |   |
|--------------|----------------------|--------|---|
| Fête du Chef | Anniversaire du chef | 1 jour | Célébrent la naissance du Chef par un grand banquet |
|--------------|----------------------|--------|---|

## Coutumes de vie

### 1. Repas

Durant leurs grands repas autour du feu de camp, les Woses mangent beaucoup de viandes qu'ils trouvent dans les forêts, et plus rarement dans les montagnes. Il s'agit en général de cerfs, de sangliers et parfois de renards, de loups... Ils les font cuire en les accompagnant d'herbes qu'ils ramassent pour leur donner du goût. Ils mangent finalement peu de légumes, qu'ils remplacent par de nombreux fruits variés, comme des cerises, des fraises et tout autres fruits forestiers.

Les dépouilles des animaux (os, peau et plumes) leurs servent pour orner leurs huttes ou pour fabriquer des objets ou des armes simples. Un os taillé et pointu peut s'avérer tout aussi dangereux qu'une dague voir même une épée courte, et peut servir à enlever la peau d'un animal mort.

### 2. Boissons

Les Woses ne cultivent pas de vignes, ils ne boivent donc que peu de vin, qui peut leur être fourni par des Hommes. Ils aiment le jus récolté dans les fruits, et boivent également de l'eau qu'ils trouvent dans des rivières. Le don d'une boisson fruitée est pour eux un signe d'amitié. Le refuser serait un affront.

### 3. La mort

Le décès d'un des leurs est pour eux un signe de leur déesse, Yavanna. Cela veut dire qu'elle a décidé qu'il devait retourner à elle. Respectant cette croyance, ils ont pour tradition de mettre le ou la défunte sur un tas de bois, et l'entourent d'odeurs envoûtantes, issues de certaines herbes,



pour préparer l'esprit à rejoindre leur déesse. Puis, assez rapidement, ils inhument son corps pour qu'il n'appartienne plus qu'à la terre. On dit que certaines plantes rares poussent à l'emplacement de leurs corps, mais ils n'y touchent pas, par respect pour les morts. Les cueillir serait une profanation, et une mort certaine.

A la mort d'un de leurs compagnons, les Woses se rassemblent au centre de leur village et se mettent à méditer, sans bouger, pendant des heures. Leurs corps ressemblent alors à des statues. Il leur arrive de méditer lors de moments tristes de leur vie, comme ici. Par exemple, Marah et toute sa tribu ont médité une journée entière lorsque sa mère Galahuk, l'ancienne chef, est décédée.

## Le Troc

Chez les Woses, il n'existe pas de monnaie, ils préfèrent le troc. Contre un objet de valeur, Wose donnera ce qui lui semble un objet de même valeur, le plus souvent des colliers d'os, des herbes (mais rarement car elles leur sont indispensables), des plumes d'oiseaux rares, des sculptures en bois ou en pierre, etc... Cependant, lorsqu'un Wose part dans une ville (ce qui est rare), il accepte la monnaie mais essaiera toujours de résoudre un achat par un troc.

Quand ils font du commerce avec des Hommes, ils utilisent donc le troc d'objets de leur facture, qui sont revendus à un très bon prix par la suite, en raison de leur bonne qualité.

## Architecture et Mode

### 1. Les vêtements

Les Woses, en harmonie avec la nature, ne jugent pas utile entre eux de s'habiller, il est donc courant de voir une tribu de Woses nue. Certains s'habillent tout de même d'un simple bout de tissu.

Lorsqu'ils sortent en ville, ils sont donc au minimum vêtus de ce bout de tissu, ou consentent à porter

des tuniques et des bottes.

Ceux qui sont habitués à la ville (ceux qui ont décidé de vivre avec les humains) vivent désormais habillés convenablement, bien que cela reste léger.

### 2. L'architecture

Les Woses n'ont pas l'habitude de construire des bâtiments ouvragés, cependant ils savent fabriquer de multiples objets aux motifs incomparables, comme des masques, représentant des divinités, des démons... avec différentes expressions. Ils fabriquent avec des matériaux simples (bois...), mais ils ont atteint une précision impressionnante.

Dans la réalité, leurs ouvrages pourraient ressembler fortement à l'architecture des Indiens d'Amérique, c'est-à-dire sans écrire, simplement des dessins ou des motifs répétés. Ils allouent à certains d'eux des pouvoirs, bien qu'en fait ce ne soient que des représentations symboliques. La hutte du chef et du chaman seuls sont décorés, ainsi que leurs temples, chaque bout de bois ayant été gravé de motifs agréables à regarder, à l'extérieur. A l'intérieur des huttes, on a aménagé un espace suffisamment grand pour loger une famille nombreuse, adoptant une forme carrée, rectangulaire, ou circulaire selon la taille. Leurs habitations sont assez solides, mais ne résistent évidemment pas au feu. Dans certaines tribus, un totem précède la demeure d'un Wose considéré comme important, pour invoquer la protection de leur déesse. On ne creuse pas dans le sol cependant pour faire un sous-sol, et il n'existe pas non plus d'étages, le toit peut donc être assez haut. Chaque habitat a plusieurs fenêtres, sans volets ni rideaux, car on respecte la vie intime de chacun. Seule la porte d'entrée est fermée par un rideau pour assurer une certaine intimité.

### Table des Woses type

| Nom                  | Niv | Pts de coup | BD | BO mêlée | BO tir     | Man dyn | Notes       |
|----------------------|-----|-------------|----|----------|------------|---------|-------------|
| Chef de tribu, Marah | 8   | 78          | 30 | 110la    | 90la/95acé | 25      | Rôdeur Wose |



| Nom               | Niv | Pts de coup | BD | BO mêlée | BO tir | Man dyn | Notes  |
|-------------------|-----|-------------|----|----------|--------|---------|--|
| Chaman, Buri-Buri | 7   | 59          | 10 | 35ba     | 3sa*   | 10      | Animiste Wose - Connaît 5 listes au 10ème niv de sorts d'animiste, 3 listes au 10ème niv de théurgie libre_15 pp ( additionneur+1) |
| Apprenti, Gueneac | 2   | 12          | 5  | 5la      | /      | 0       | Animiste Wose - Connaît 2 listes au 10ème niv de théurgie libre_4 pp   |

|                 |   |    |    |      |            |    |                           |
|-----------------|---|----|----|------|------------|----|---------------------------|
| Chasseur type   | 3 | 34 | 20 | 55la | 50la/45acé | 20 | Rôdeur Wose               |
| Cueilleuse type | 2 | 19 | 15 | 30da | 20sa       | 10 | Eclaireur Wose            |
| Graveur type    | 2 | 26 | 10 | 40go | /          | 5  | Tailleur de pierre Wose** |
| Enfant type     | 1 | 8  | 10 | 5la  | 20fr/20sa  | 0  | Eclaireur Wose            |

\* sa : sarbacane

|           | Maladresse | Critique                                    | Portée de base | Poids | Modifications spéciales |
|-----------|------------|---|----------------|-------|-------------------------|
| Sarbacane | 1-6        | Contusion ou Perforation (selon projectile) | 30 pieds       | 250 g | BO-5                    |

\*\* Le « tailleur de pierre » peut correspondre à un « Civil », d'après les règles de JRTM. Sa compétence

secondaire principale est décrite plus bas : Pierres de Garde.

*Nouvelle compétence secondaire* : Pierre de Garde (seulement pour les Woses)

A partir de 5 degrés dans cette compétence, le graveur peut obtenir des informations de sa sculpture par télépathie. A partir de 10 degrés, celle-ci peut prendre vie pour protéger quelqu'un ou quelque chose.

Ce bonus permet de savoir si la sculpture a été « enchantée ». Si c'est une réussite, il faudra 3h pour la réaliser. Sinon, à chaque nouvelle tentative, il faut faire une autre sculpture. RP parlant, cela veut dire que le sculpeur aura tellement fait d'efforts et réussit son œuvre qu'elle aura héritée de certains pouvoirs. Si le matériau utilisé est extrêmement résistant (mithril, mithglin, mithrin), il est nécessaire d'utiliser une plante très rare, le « Tarc », et de l'infuser directement sur la pierre de garde pour assurer le transfert de pouvoirs.

Tarc : cette plante est disponible uniquement dans les Montagnes d'Andrast (d-M-6). Les Woses étant presque les seuls à la connaître, ils disposent d'un bonus de +15 pour la trouver.

**P.-S.**

Certaines informations ont été prises dans « les Contes et légendes inachevées » de JRR Tolkien, d'autres sont une pure invention de moi.