



LES SHOANTIS

RAPPORT VA-114-017

Un recueil d'informations au sujet des tribus shoanties de la Varisie; un aperçu de leur mode de vie, de leurs croyances et de leurs coutumes.

Kel-grish ! C'est ainsi que les Shoantis des Plaines Cendreuse de la Varisie accueillent les invités lorsque ceux-ci sont les bienvenus.

Beaucoup d'idées reçues circulent au sujet du fier peuple des Shoantis varisiens - et toutes ne sont pas fausses. C'est un peuple de nature guerrière, qui se repose sur des traditions basés sur la fierté, l'honneur et la parole donnée. Ce sont des barbares tenaces, méfiants et courageux qui mènent une existence difficile et brutale sur un territoire impitoyable et inhospitalier. Il s'agit également d'une culture aux racines anciennes et à l'histoire violente, qui a dû affronter les géants des montagnes Kodar, les prédateurs des plaines varisiennes ou encore les envahisseurs chélaxiens venus du sud en plus de la famine, de la soif et d'une terre hostile.

Et, face à tout cela, les Shoantis ont choisi de s'accrocher à leurs traditions et de tenter de conserver, voire même récupérer, les terres qui sont les leurs.

LE MODE DE VIE DES SHOANTIS

Au premier abord, les Shoantis forment un peuple de barbares bien éloignés de la culture. C'est cependant une impression trompeuse : cette peuplade est régie par un code strict et complexe, peut-être même plus strict et plus complexe que les codes de lois de certaines des villes dites civilisées, mais il s'agit d'un code rédigé non pas par des conseils de philosophes mais plutôt de règles imposées par les difficultés de la vie dans un territoire impitoyable comme les Plaines Cendreuse.

C'est également un code de règles et un code d'honneur nourri par un lourd passé de traditions et de conflits qui incitent les Shoantis

à être très méfiants vis-à-vis des étrangers. C'est sans doute ce qui explique qu'il est si difficile de trouver des informations précises sur ces courageux Varisiens.

Les Shoantis sont en majorité nomades, mais certaines tribus sont peu à peu devenues sédentaires, passant d'un mode de vie basé sur la chasse, la pêche, la cueillette et les déplacements au fil des saisons à une société basée sur l'agriculture.

Les Shoantis - du moins ceux qui n'ont connu que la vie tribale - n'ont pas de réelle notion de propriété personnelle. Le concept de possessions existe bien, mais il est placé non pas au niveau individuel mais à celui de la tribu. La plupart des tribus possèdent des réserves communes qui peuvent être utilisées librement par tous les membres selon leurs besoins.

Bon nombre de ceux qui sont partis à la rencontre des Shoantis ont rapporté qu'il s'agissait d'une peuplade fermée à tous les étrangers, de barbares qui attaquaient tous ceux qui étaient différents. Bien que ce soit une description tout à fait exacte de certaines tribus, c'est loin d'être une généralité. Même si, en règle générale, les Shoantis sont (à juste titre sans doute) méfiants envers les étrangers, ils possèdent un sens et des traditions d'hospitalité bien développées. Ainsi, lorsqu'une membre d'une tribu accueille un étranger, tous les autres membres doivent respecter sa décision et traiter l'hôte avec tous les égards dûs (bien que le chamane ou le chef de tribu, le jothka, puisse en décider autrement).

UNE CULTURE GUERRIÈRE

Les visiteurs venus des nations civilisées du sud de l'Avistan considèrent souvent les Shoantis comme des barbares sans



culture. Une des raisons qu'ils avancent pour cela est le mode de vie primitif de cette peuplade (ils vivent dans des huttes, n'utilisent presque pas l'écriture et ignorent les avancées technologiques); la seconde raison est bien souvent le fait que les prouesses guerrières jouent un rôle très important dans la culture des Shoantis.

Mais si on se met à la place des Shoantis, on peut comprendre aisément pourquoi la force, la robustesse et les prouesses au combat possèdent une si grande importance. Cela est principalement dû à deux éléments qui affectent ou ont affecté la vie sur les Plaines Centrées : l'environnement et le voisinage.

L'environnement d'abord ... loin du confort de nos grandes villes, dans les terres désolées et arides où l'eau et les autres ressources vitales sont rares, sur les plaines ravagées par les tempêtes de braises et les autres dangers naturels, seuls les plus forts survivent. Être robuste,

combatif, physiquement apte ... tout cela n'est pas seulement une occupation de primitifs; c'est également une condition nécessaire à la survie. Il n'est pas étonnant que les nécessités vitales aient infiltré en profondeur les traditions, les coutumes, le mode de vie et le mode de pensée des Shoantis.

Mais l'environnement n'est pas le seul facteur extérieur qui a contraint les Shoantis vers cette vénération de la puissance corporelle. Depuis toujours, les habitants des Plaines Cendreuseuses ont dû faire face à des voisins dangereux et agressifs.

Si on se tourne vers l'est, on fait face aux Terres de Belkzen et à ses hordes d'orques. Au nord, on trouve les montagnes Kodar peuplées de terribles géants et de monstres dangereux. Les Terres Cendreuseuses elles-mêmes sont peuplées par une faune (et parfois une flore) qui ne recule devant rien pour faire concurrence aux Shoantis afin de s'approprier les rares ressources du territoire. Et on doit encore ajouter à la liste les envahisseurs (chélaxiens et autres) venus du sud. Tous les Varisiens ont appris comment les colons chélaixiens ont combattu, chassé et exterminé les Shoantis qui occupaient autrefois le site de l'actuelle Korvosa par exemple.

Là encore, ce n'est pas surprenant de voir pourquoi et comment les Shoantis ont été amenés à vouer un tel culte aux prouesses guerrières. S'ils ne l'avaient pas fait, il n'y aurait simplement plus de Shoantis aujourd'hui.

LES RITES DE PASSAGE

Preuve de l'importance des prouesses physiques dans la culture shoantie, on trouve encore dans les diverses tribus de Varisie des rites de passage. Ceux-ci déterminent la frontière entre l'enfance et



l'âge adulte dans la société shoantie, mais ils assurent également que, dès leur plus jeune âge, les jeunes Shoantis reçoivent une éducation où l'habileté physique tient un rôle prépondérant.

La nature exacte des rites de passage varie d'une tribu à une autre, mais dans tous les cas, il s'agit de faire preuve de courage, de force physique, de débrouillardise, d'agilité, voire même de chance. Dans les tribus de la côte ouest, certains jeunes sont lâchés en mer à bonne distance des côtes et en pleine nuit et leur tâche consiste à revenir à la nage jusqu'à la terre. Au sud du Plateau Storval, le rite de passage consiste à se jeter du haut d'une falaise, à remettre son sort entre les mains de la tribu (un chamane transformé en aigle vient agripper le jeune au cours de sa chute - mais celui-ci n'en est évidemment pas prévenu).

C'est à l'issue de leur rite de passage que les Shoantis reçoivent

leur premier tatouage. Celui-ci est généralement composé de symboles possédant une signification propre pour la tribu et il recouvre une partie du corps de l'individu. Ce premier tatouage est comme une graine ou une jeune pousse qui va ensuite se développer en créant des branches, des feuilles et des fruits : au cours des années qui suivent (à peu près une fois tous les 10 ans, ou après des événements importants), de nouveaux symboles sont ajoutés au tatouage qui s'étend ainsi sur une partie de plus en plus grande du corps du Shoanti.

LES TOTEMS SHOANTIS

La religion chez les Shoantis combine différents types de croyances : culte des anciens (surtout les guerriers célèbres), druidisme, et vénération de certains dieux empruntés aux nations du sud. C'est toutefois l'animisme et le culte des esprits de la nature représentés par les totems qui occupent la première place.

Les totems que les Shoantis vénèrent sont souvent associés à certains types d'animaux particulièrement importants pour la vie sur le Plateau Storval : totem de l'ours, totem de l'aigle, ... Il existe également des totems liés à des forces naturelles (qui, elles



aussi, influencent fortement la vie des tribus) : tempêtes de braises, rivières, ...

Les Shoantis voient en ces totems des représentations d'esprits naturels qui protègent et conseillent les guerriers. Ces guides spirituels se manifestent le plus souvent au cours de visions stimulées par des transes, des drogues végétales ou encore des actes héroïques. Bon nombre de Shoantis reçoivent une telle vision au cours de leur rite de passage.

LA STRUCTURE DE LA SOCIÉTÉ SHOANTIE

Pour la plupart des habitants des villes et des nations plus au sud, les Shoantis forment une peuplade unique. Il existe cependant plusieurs « types » de Shoantis, qui sont unis par un héritage, un mode de vie et une culture communes.

Les Shoantis se divisent en sept quahs répartis dans des territoires distincts. Les relations entre les quahs shoantis sont généralement bonnes et basées sur un respect mutuel, même si des querelles apparaissent parfois. En fait, les Shoantis ont tellement d'ennemis extérieurs qu'il serait suicidaire pour eux de se diviser et de se combattre entre eux.

Chaque quah regroupe plusieurs tribus, chacune avec sa propre structure hiérarchique. Chacune des tribus est dirigée par un chef appelé jothka, qui est généralement conseillé par un chamane et un appelle-tonnerre [thundercaller]. Le premier, le chamane, est en charge de l'aspect spirituel de la tribu; le second, l'appelle-tonnerre, fait à la fois office de conteur, de barde et d'historien de la tribu : il est chargé de synthétiser et de transmettre l'histoire de la tribu et du quah.

Les jothkas de toutes les tribus d'un quah forment un conseil qui se réunit périodiquement, mais le quah tout entier est dirigé par un quah-jothka. Ce dernier tient lieu de chef militaire et politique pour toutes les tribus du quah.

LES QUAHS SHOANTIS

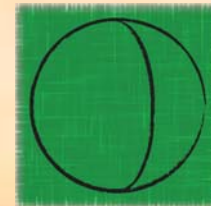
On dénombre sept quah shoantis en Varisie, chacun possédant des coutumes et des spécialités propres.



Territoires (approximatifs) des différents quahs shoantis

LYRUNE QUAH (LE CLAN DE LA LUNE)

Les Shoantis de ce clan sont principalement des chasseurs. Ce sont des arches experts à la fois rapides et dotés d'une vue aussi perçante que celle de l'aigle. Ils occupent principalement les terres à l'est des Montagnes des Wivernes s'étendant entre la rivière Kazavon et la rivière Yondabakari.



SHADDE QUAH (LE CLAN DE LA HACHE)

Il s'agit d'un clan de plongeurs experts au maniement du harpon et de marins utilisant des canoës rapides appelés briseurs de vagues. Ces Shoantis vivent dans des grottes côtières des monts Calphiak et assurent la défense de la région contre les marins-pillards descendant des terres des Rois des Linnorms. Le Conseil de Magnimar a d'ailleurs décidé de leur fournir régulièrement des ressources (du blé principalement) en remerciement de leur protection; ce tribut est souvent appelé « le Calvitarium ».

SHRIIKIRRI QUAH (LE CLAN DU FAUCON)

C'est sans doute le clan le plus abordable pour les non-Shoantis, et celui qui entretient le plus de relations commerciales avec les étrangers (ce qui, d'ailleurs, attire la réprobation de certains autres clans plus fermés). Ces Shoantis possèdent une affinité particulière avec les animaux qu'ils imitent d'ailleurs dans leurs styles de combat et leur mode de vie. Ils sont surtout connus pour les splendides chevaux qu'ils élèvent dans les plaines entre les Gnashers et le Churlwood et dans les collines Curchain entre les rivières Chavali et Lampblack.



SHUNDAR QUAH (LE CLAN DU PIC)

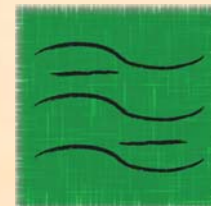
Les Shoantis de ce clan qui voyage dans toute la partie nord du Plateau Storval en tentant d'unir les clans et tribus font office de liens entre les différents quahs. Ce sont les premiers à réagir lorsqu'un autre quah a besoin d'aide ou encore pour agir en tant que médiateur et diplomates entre les quahs. Ils considèrent l'édifice fusiforme appelé Spindlehorn comme un endroit sacré (celui-ci se trouve sur la rive est du Lac de Storval).



spécialistes du combat contre les morts-vivants.

TAMIIR QUAH (LE CLAN DU VENT)

Finalement, les Shoantis revêtus de peaux des lions des montagnes ou d'ours des forêts et ornés de plumes de roc attaquent souvent à vue les étrangers qui s'approchent de leur domaine. Ils occupent le territoire des monts de Pierre (allant jusqu'aux Curchain à l'ouest et même parfois jusqu'à Riddleport vers le sud), passant l'hiver dans des grottes à l'ouest du Plateau Storval et retournant dans les vallées proches des monts à la belle saison.



SKLAR QUAH (LE CLAN DU SOLEIL)

Ces Shoantis de l'est et du centre des Plaines Cendrées (au sud de la rivière Kazaron et dans les plaines au sud et à l'est de la Yondabakari) servent de rempart contre les orques des Terres de Belkzen à l'est. Ce clan est connu pour ses cavaliers d'élite, les chevaucheurs du feu [burn riders], qu'on dit capables de mener leurs montures à travers les tempêtes de braises. Il s'agit également sans doute du clan nourrissant la haine la plus forte envers les non-Shoantis (les *tshamek*), sans doute à cause des nombreux affrontements avec les envahisseurs chélaxiens de Korvosa.

SKOAN QUAH (LE CLAN DU CRÂNE)

Les membres de ce clan sont considérés comme énigmatiques et impénétrables même par certains des autres Shoantis. C'est eux qui sont chargés du traitement des morts importants et de la protection des cimetières shoantis qu'on trouve à l'est dans les collines Kallow (dans le sud-est des Terres Cendrées) et à l'ouest près des Chutes de la Vie (au nord-est des monts de Pierre). Les Shoantis de ce mystérieux clan tiendrait également le rôle d'historiens et de



Une aide de jeu par Dalvyn (dalvyn@gmail.com) basée sur la gamme Pathfinder éditée par Paizo.

Pathfinder Community Use Policy

Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC et se base sur les règles de la Community Use Policy de Paizo. Il nous est expressément interdit de rendre payant l'utilisation ou l'accès à son contenu. Ce document n'est pas publié, supporté ni approuvé de manière spécifique par Paizo Publishing. Pour plus d'informations sur la Community Use Policy de Paizo, veuillez vous référer au site paizo.com/communityuse. Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter paizo.com.