Hotaru-shima, L'île des Lucioles

Un supplément pour ***L'Empire des Cerisiers***
Un jeu de Olivier Sanfilippo

Une publication **Arkhane Asylum Publishing**

Directeur de publication : Mathieu Saintout
Secrétaire d'édition : Fabien Marteau
Textes : Olivier Sanfilippo
Illustrations et cartographie : Olivier Sanfilippo
Relecture : Alix, Brice, Frère Evrard, KamiSeiTo
Directeur artistique : Christopher Guénard
Maquette : Christopher Guénard
Office manager : Sabrina Beaufils

Moyens généraux : Raphaël Crouzat
Remerciements : Fabien Marteau et Aldo Pappacoda, un immense merci à vous deux pour votre travail et votre amitié. *L'Empire des Cerisiers* vous doit tant !
Remerciements spéciaux : Claude, Gabriel, Raphaël Crouzat, Jehan Mestral, Riko Loretan, Thomas, Fabian, Axelle, Julian, Nathalie, KamiSeiTo

Table des matières

La province d'Hotaru-shima 5

Les territoires d'Hotaru-shima 7

Les espaces maritimes de la province 40

Petit récapitulatif non exhaustif des divers groupes en présence 41

L'organisation des communautés villageoises dans diverses régions de l'Empire : quelques exemples 45

Le but de ce petit supplément est de faire une sorte de tour de la province, de ses clans, sa population, ses spécificités, certains de ses petits secrets et particularités. Il ne vise pas à l'exhaustivité, mais plutôt à fournir un ensemble d'éléments qui permettront ensuite aux meneurs de mettre en place leurs propres intrigues. Par exemple, la plupart des clans présentés sont des vassaux du puissant clan Hotaru. Il existe bien entendu des tensions, des petites querelles entre certaines de ces factions, que les meneurs de jeu pourront imaginer à leur guise et créer pour faire correspondre à leurs propres scénarios et campagnes. Ce supplément avait pour but d'accompagner la carte de l'île de quelques repères supplémentaires pour les meneurs de jeu, il a juste pris un peu plus d'envergure, mais reste toujours un outil qui est là pour accompagner et stimuler les joueurs et les meneurs et proposer quelques éléments qui font l'originalité de la province.

Vous trouverez de nombreuses informations sur Hotaru-shima dans les ouvrages suivants :

Livre de base, page 61 (description du clan Hotaru), page 72 (description des Chasseurs de Lucioles), page 172 (description d'Hotarushi) et le scénario « Le Festival des Lucioles », pages 288 à 309 (qui prend pour cadre la vallée des Deux Étangs et le village d'Hotaru-mura).

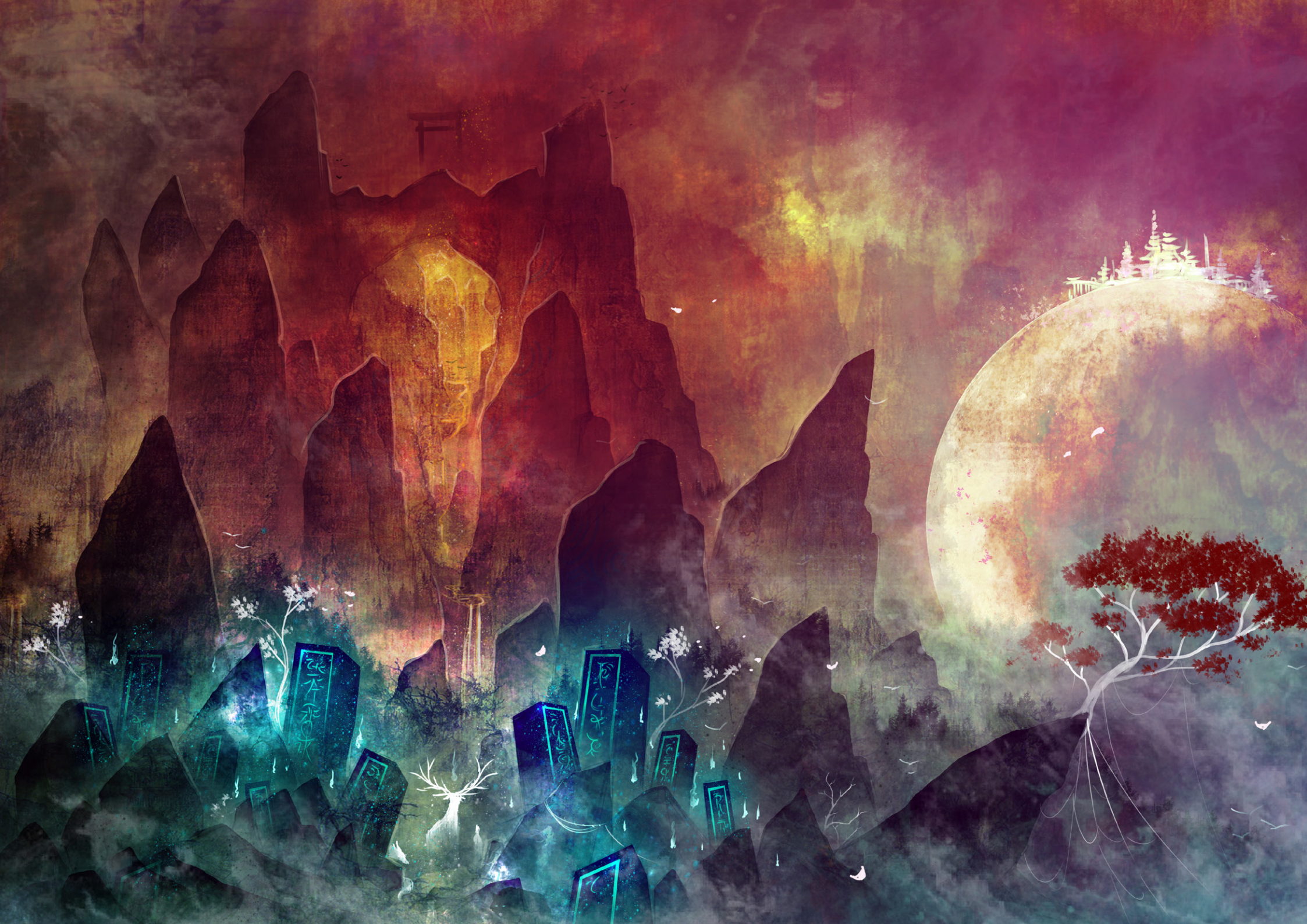
Le supplément Sakura no densetsu, dans les scénarios « Meurtre au sanctuaire des lucioles », pages 3 à 14 (qui prend pour cadre la cité et le sanctuaire d'Hotaru-jinja, le sanctuaire des Chasseurs de Lucioles et le port de Daichi) et « Faire tomber les masques », pages 15 à 27 (qui prend pour cadre la cité d'Hotarushi et met en scène la famille Hotaru et sa daimyô).

Le supplément Yôkai mukashi-banashi traite entre autres des yôkai, mais un petit chapitre aborde avec des détails supplémentaires l'organisation des Chasseurs de Lucioles et leur présence sur l'île aux pages 165 à 167.

L'écran de L'Empire des Cerisiers, qui comporte les cartes d'Hotarushi, de la vallée des Deux Étangs, d'Hotaru-jinja et de Daichi en format A3 (présentes dans les divers ouvrages précédemment cités en A4).

Shinseina kajiya no chûshin de, page 30 (au sujet de la forge sacrée d'Hotarushi et son arsenal et laboratoire), page 42 (au sujet de l'armure perdue Hotaru no Hikari).

Kodaijin monogatari, à paraître (au sujet des esprits-écureuils et des peuples qui y sont liés).



Hotaru-shima, L'île des Lucioles

La province d'Hotaru-shima

La province d'Hotaru-shima se compose de l'île du même nom et de nombreuses autres petites îles qui l'entourent. Domaine de l'ancien et puissant clan Hotaru et ses vassaux, il s'agit d'une région pleine de légendes, de magie où la nature sauvage domine encore largement le territoire. D'ailleurs, si quelques plaines et collines sur la côte ouest de l'île principale ont été aménagées pour l'agriculture, de l'autre côté de la chaîne de montagnes Yamajijii-sanmyaku c'est l'immense massif forestier d'Hotaru-mori qui domine la presque totalité de l'île. Cette très ancienne forêt primaire est le domaine de la nature, de sa flore et sa faune riches, et d'un ensemble de communautés rurales implantées là depuis bien des siècles. Les esprits, les yôkai et les kami sont ici chez eux, et veillent sur les lieux cachés sous la frondaison des grands arbres centenaires, voire millénaires pour certains. Les légendes sont légion et il n'y a pas un endroit qui ne possède pas son histoire et son esprit !

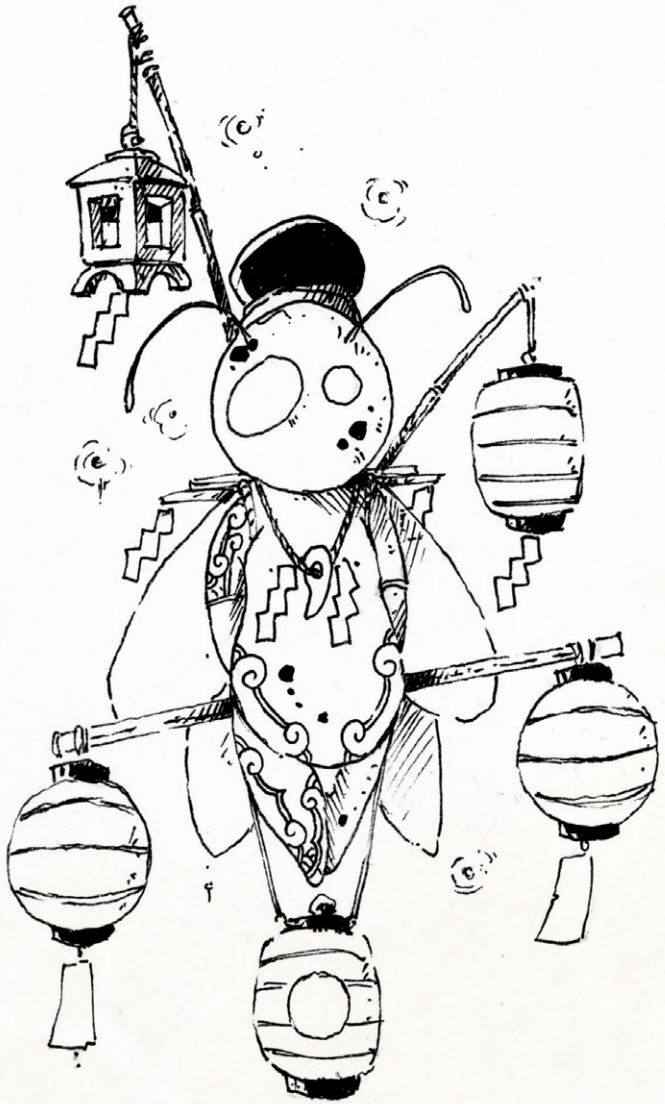
Hotaru-shima, ses clans, ses peuples possèdent une riche histoire, de nombreuses traditions antiques. Le clan Hotaru tire ses origines d'anciennes peuplades locales et de lointains représentants de la cour impériale qui se sont liés au fil des générations donnant naissance au clan régnant et à l'ensemble des petits clans vassaux de l'île. C'est aussi sur cette île que serait née la célèbre organisation des Chasseurs de Lucioles, dont le fondateur constitua le quartier général dans la petite agglomération d'Hotaru-jinja (cf. *Livre de base*, page 72 et *Sakura no densetsu*, page 8). D'ailleurs, ce rapport aux esprits, au spirituel et au mystique est particulièrement présent dans la vie quotidienne des habitants de l'île et dans leur culture, et l'on trouve un nombre incalculable de sanctuaires disséminés partout sur les terres de la province.

Malgré sa position centrale au sein de l'Empire, les Hotaru, quoique l'un des plus anciens et puissants clans guerriers, n'ont jamais été poussés par des velléités expansionnistes. Ses membres sont principalement issus de gouverneurs mis en place par la cour à l'aube de l'Empire qui se sont unis aux tribus et peuples locaux. Ils ont très tôt préservé les relations avec les forces naturelles de l'île, ses esprits en nombre très important, privilégiant une vie harmonieuse entre yôkai, mortels, divinités, etc. L'île en elle-même semble d'ailleurs receler des secrets sur lesquels les anciens Yama no kami, encore dominant dans la région, veillent jalousement. Le clan Hotaru et ses vassaux n'ont jamais essayé de contrevenir aux tabous divins et ont toujours été attentifs aux interdits des puissants esprits-gardiens de la province. Tout cela fait des habitants de l'île des personnes ayant une vie spirituelle très intense, enclins à la superstition et aux choses mystiques et en lien avec les esprits, ainsi que des individus proches de la nature et de ses secrets.

Cette attitude respectueuse a aussi permis la sauvegarde de plusieurs communautés quasi autonomes cachées au cœur de l'île. On y trouve bien entendu des groupes issus de divers peuples yôkai, mais aussi des petites communautés humaines isolées qui tirent leurs origines des anciens peuples autochtones de l'île, dont certaines ont pu maintenir quelques très vieilles traditions et pratiques culturelles. La plupart de ces communautés, surtout celles humaines ou en contact plus régulier avec les seigneurs sakurajin reconnaissent globalement l'autorité des Hotaru, ne serait-ce que par le fait que les grandes divinités et esprits de l'île ne s'opposent pas à cette domination. De fait, si les clans étrangers ne sont pas forcément les bienvenus dans les communautés cachées dans les zones sauvages, la plupart des patrouilleurs forestiers et éclaireurs des clans de la province bénéficient de divers talismans ou connaissent les usages et rites nécessaires pour pouvoir évoluer dans les zones sauvages, sans éveiller l'ire des gardiens spirituels et de leurs serviteurs mortels ou yôkai. Cette prégnance des zones sauvages et la présence de leurs habitants permettent à la famille Hotaru et à ses clans vassaux de se concentrer principalement sur la surveillance des côtes et des principaux axes de communication, ainsi que des quelques infrastructures situées dans l'intérieur de l'île. En dehors de ces zones, on ne trouve que quelques petits groupes missionnés pour des opérations spéciales ou des groupes de forestiers, de rares ermites et voyageurs respectueux. Généralement les lieux sont surveillés et protégés par leurs propres communautés anciennes et isolées.

Les premiers gouverneurs sakurajin de l'île

Durant la grande guerre contre les forces du Yomi et avant les conquêtes de Nanda, Hotaru-shima comptait déjà quelques communautés sakurajin établies le long des côtes ouest et vivant en bonne entente avec les tribus autochtones depuis déjà plusieurs générations. Mais située au centre de l'Empire, la province fut vite l'enjeu de plusieurs groupes, et l'Empereur envoya un contingent militaire



protéger les communautés de son peuple et s'assurer de sécuriser un ensemble de zones comme le détroit des Lucioles ou les îles Imôto-shima et d'autres sites d'intérêt stratégique. Mais l'Empereur souhaitait aussi découvrir les raisons de l'intérêt de certaines factions du Yomi pour son île principale et prévenir d'éventuelles alliances des tribus locales avec ses ennemis. Les forces militaires dirigées par des officiers plutôt bienveillants firent leur office, sécurisant divers lieux et protégeant la population, dont des tribus et d'autres groupes pas nécessairement placés sous la protection de l'Empereur, d'éventuelles agressions de créatures du Yomi. Ils profitèrent largement de l'environnement sauvage de l'île et de la présence de nombreux esprits pour optimiser leurs forces. Ils n'eurent aucun mal à s'attirer la sympathie des clans et tribus locales et la tradition des futurs clans de l'île d'évoluer en petits groupes mobiles spécialisés dans les missions d'infiltration, de reconnaissance et d'embuscade en zone sauvage et hostile naquit. Parmi les officiers sur le terrain, certains conclurent des alliances avec divers peuples qu'ils soient humains ou yôkai, et scellèrent des pactes avec les puissants esprits de l'île. À la différence d'autres régions, les forces militaires sur Hotaru-shima gardèrent un comportement humble et respectueux et ne s'évertuèrent pas à dominer ou dompter les esprits et les populations. À la fin de la grande guerre, se trouvait désormais à leur tête un commandant qui fut alors nommé gouverneur impérial du territoire. Alors que dans l'ensemble de l'Empire des Cerisiers les forces de l'Empereur se lançaient dans une vaste opération de sécurisation, de domination de l'archipel, donnant lieu à de nouvelles guerres contre les populations autochtones qui ne souhaitaient pas du joug de l'Empereur-Dragon, sur Hotaru-shima il n'y eut rien de similaire. Si les autorités locales implantèrent des communautés sakurajin un peu partout en pourtour de l'île, la nature des échanges entre représentants impériaux et population se révéla plutôt pacifique. Des alliances, notamment matrimoniales, furent à nouveau nouées, et autochtones et représentants sakurajin se mêlèrent pour donner naissance aux premières familles des futurs daimyô et seigneurs locaux. La plus remarquable de ces alliances fut l'union de l'ancêtre direct des premiers daimyô Hotaru avec une puissante princesse tribale du cœur de l'île, réputée être la fille de la grande déesse de l'île Hotaru-no-kami. Grâce à ces alliances et à la gestion relativement autonome de leurs territoires, ils s'émancipèrent en bonne partie de la cour impériale pour rejoindre les rangs de la noblesse guerrière, devenant un des premiers grands clans buke de l'Empire. La lignée ainsi formée prit le nom d'Hotaru pour représenter son lien unique avec sa terre, ses habitants, et l'animal totémique gardien de l'île et figure de son puissant kami protecteur. Ce cas de figure fit que l'île et ses habitants, malgré leur position centrale dans l'archipel, furent relativement épargnés par les guerres et les ambitions de conquête, voire de génocide, de l'Empereur. Pour ce dernier, Hotaru-shima était sous contrôle. Certains pensent aussi qu'un accord secret aurait été passé avec de puissantes divinités, peut-être Saruta-hiko, pour permettre à l'île centrale de rester relativement indemne, mais rien ne peut venir confirmer ces rumeurs. Quoiqu'il en soit, lors de la naissance des premiers clans guerriers, l'Empereur et la cour entérinèrent cette situation en donnant naissance au grand clan Hotaru.

Les Territoires d'Hotaru-shima

Les territoires de la province d'Hotaru-shima sont constitués en tout premier lieu de l'immense île qui donne son nom à la province, puis d'un ensemble de plus petites îles toutes placées sous la domination du clan Hotaru. L'ensemble des autres clans qui peuplent et administrent le territoire sont ses vassaux directs. Malgré l'infinie richesse des terres Hotaru, les ressources de l'île sont exploitées avec parcimonie et un respect tout particulier envers les zones sauvages sous la bénédiction des esprits et kami.

Les forces armées des clans d'Hotaru-shima

En tant que clan guerrier, le clan Hotaru et ses vassaux comptent un très grand nombre de bushi. Si les fantassins classiques composent un nombre certain de ses forces, ils sont loin d'en être les seules composantes, bien au contraire. En comparaison d'autres clans, les forces militaires des clans de la province sont relativement composites. Outre les troupes régulières, le gros des forces militaires est réparti en deux types de troupes : le premier constitue les forces navales du clan. Elles n'ont rien de comparable avec les flottes maritimes de plusieurs clans du sud de l'archipel comme les Sakai ou même les Sadame (cf. Sakurajin Nendai-ki*, page 160), mais elles sont constituées d'un ensemble de petits navires légers et rapides pilotés par des marins-soldats avec à leur bord des petites unités de bushi habitués au combat sur l'eau. Certains petits clans vassaux comme les Inuwani ou les Kanauso sont encore plus spécialisés et forment pour les premiers une véritable petite flotte de corsaires, et pour les seconds des troupes d'élite spécialisées dans des opérations aquatiques et maritimes. Ces forces sont stationnées en compagnie de troupes plus classiques sur tout le pourtour des îles. Dans l'intérieur des terres, il en est tout autrement. Plutôt que des régiments et grosses unités de fantassins standards, les guerriers se sont adaptés à la nature sauvage, au relief, et à d'autres spécificités locales et les patrouilles sont principalement composées d'éclaireurs, de soldats rompus à l'évolution en milieu naturel en petites unités mobiles et discrètes. Elles ont plus à voir avec des unités de gardes champêtres, de commandos habitués aux zones forestières, ou bien entendu à des groupes de chasse traditionnelle. Parmi eux, les clans centraux de l'île disposent aussi de quelques unités similaires habituées à évoluer en zones montagneuses. Malgré cela le cœur de l'île, sa forêt et ses montagnes restent relativement peu couverts par des postes de garde réguliers ou des garnisons et la plupart des lieux sont protégés par les esprits des lieux, les communautés isolées, etc.*

Militairement, le clan est plus occupé à remplir des rôles de police pour lutter contre d'éventuelles bandes de brigands, criminels ou encore de pirates. Le fait que les Hotaru ne partagent pas de frontière terrestre avec d'autres clans leur permet de garder une certaine paix et tranquillité sur leurs territoires. Ils sont de plus en relatifs bon termes avec les clans de l'île de Naga-shima, ainsi qu'avec le puissant clan Bikusen au nord et leurs vassaux du sud de la péninsule. S'il n'y a pas de conflit ouvert avec les clans qui se partagent le contrôle du détroit des Lucioles, il existe des tensions bien présentes et il arrive que des accrochages puissent avoir lieu entre les patrouilles maritimes des deux clans. La présence du clan Inuwani, à la réputation ambiguë, parmi les vassaux du clan Hotaru n'aide pas et des crispations peuvent survenir entre le clan Hotaru et ses voisins maritimes du nord de Yuna-shima, dont certaines îles sont très proches des terres de la province. Sans être empêtré dans une guerre ouverte, l'un des clans qui contrôlent les îles au sud, faisant face aux îles Kusunoki, n'hésite plus à naviguer à proximité des eaux Hotaru avec des bateaux armés. Son daimyô prétexte sécuriser ses propres côtes des menaces diverses, dont celle des pirates qui se cacheraient sur les côtes et les îles de la province Hotaru. Plusieurs fois des accrochages ont eu lieu entre certains navires des clans des deux provinces, notamment les Kusunoki et les Inuwani et la situation est préoccupante. D'ailleurs, le clan Mitsunaru a placé des postes de surveillance le long du cap tout au sud de l'île d'Hotaru-shima, pour prévenir des tentatives de débarquement. Heureusement, les falaises de toute la côte du sud sont un obstacle naturel limitant ce genre de tentative. Plus au nord, la position idéale du clan Joseikô à l'embouchure de la mer intérieure des Cerisiers et son alliance ancienne avec les Ryûtôta d'Inari-jinja attise quant à elle la convoitise d'autres clans voisins et ne manque pas de plonger les Joseikô dans certaines intrigues et petits conflits localisés.

La grande île d'Hotaru-shima

Il s'agit de l'île principale qui compose l'immense majorité du territoire et de la province du clan Hotaru et de ses vassaux. Hotaru-shima est considérée comme l'une des grandes îles sacrées qui ont été créées dès les origines par les divinités Izanami et Izanagi. Même si de très nombreux espaces sauvages existent partout dans les autres grandes îles et composent encore une majeure partie de l'Empire, Hotaru-shima est probablement l'une des îles majeures qui en proportion compte le plus grand espace sauvage par rapport à ses territoires domestiqués. Le massif forestier d'Hotaru-mori est gigantesque et occupe la quasi-totalité de l'île, ne laissant qu'un peu d'espace pour les sommets de la chaîne montagneuse des Yamajijii et les quelques cultures des plaines des Lucioles. Cette île est un haut lieu mystique de l'Empire, une terre sacrée et révérée, empreinte de magie et de poésie. Une région proprement magnifique et enchanteresse qui ne laisse personne insensible, réputée dans tout l'Empire pour la beauté de ses paysages et les mystères qu'ils dissimulent.

Les plaines des Lucioles

Situées sur la façade ouest de l'île, les plaines des Lucioles constituent les seuls territoires qui n'ont pas été laissés à la forêt ancienne d'Hotaru-mori ou aux montagnes de la chaîne des Yamajijii. C'est là que se trouvent les principales terres agricoles du clan, sous la protection directe de la famille Hotaru. Il s'agit aussi de la zone la plus urbanisée et la plus densément peuplée de la province, constellée de villages et hameaux de paysans ou de pêcheurs qui ressemblent à la plupart des communautés traditionnelles du centre de l'Empire. Les routes y sont bien entretenues et fréquentées, et permettent d'aisément communiquer le long de toute la côte de la baie des Lucioles, d'Hotarushi à l'embouchure du détroit des Lucioles. Depuis Hotarushi, il est possible de prendre la route qui traverse les montagnes. Depuis cette route, divers chemins permettent d'accéder aux quelques mines de cuivre ou d'argent situées dans les contreforts. Cette route n'est principalement utilisée que par les locaux et quelques troupes militaires, et éventuellement des messagers habitués et entrainés aux conditions périlleuses de la traversée des montagnes et de son col. Les voyageurs préfèrent utiliser la route côtière pour contourner les montagnes, ou encore le faire par bateau.

On y croise le plus souvent : les patrouilles de la famille Hotaru, des marchands itinérants, de nombreux paysans (agriculteurs principalement), des artisans et des pêcheurs, des voyageurs de divers clans, parfois une équipe de Chasseurs de Lucioles, des pèlerins sur le long des routes.

Hotarushi

Dirigeante : Hotaru Akimi, daimyô du clan Hotaru, dirigeante de la Province Hotaru-shima
Capitale de la province (Clan Hotaru) – Siège du pouvoir, activités multiples, politiques, commerciales, administratives, militaires, etc.

La cité d'Hotarushi est la capitale de la province et le siège du pouvoir du clan Hotaru qui contrôle l'ensemble des terres, que ce soit directement ou par le biais de ses nombreux vassaux. Outre être un port florissant, la cité dont les abords sont baignés par la nature accueille la petite forteresse et demeure ancestrale des daimyô Hotaru et de leur actuelle dirigeante, Hotaru Akimi. La petite cité est très active, on y trouve nombre de marchands, d'artisans, mais aussi quelques diplomates, des pèlerins, des voyageurs venant profiter de l'environnement exceptionnel de l'île très apprécié notamment par divers artistes.

On y croise le plus souvent : tous ceux que l'on peut trouver dans une petite capitale de province ! Des Chasseurs de Luciole qui partent ou reviennent sur l'île, des émissaires de clans étrangers, des marchands et négociants de divers horizons, des artistes, des artisans spécialisés dans les productions de la forge sacrée de la cité ou étrangers et intéressés par ces productions en question, des spécialistes des ressources forestières (bois notamment) et ceux qui les transforment (ébénistes, charpentiers, etc.), des marins et des pêcheurs.

Notes : la cité est décrite à travers divers ouvrages mentionnés précédemment, comme le *Livre de base* ou encore dans les scénarios du supplément *Sakura no densetsu.* Sa forge sacrée quant à elle est décrite dans l'ouvrage thématique *Shinseina kajiya no chûshin de*.

Yasumi-mura (n°14)

Dirigeante : Hotaru Tadaka, commandante de la garnison locale et cousine de la daimyô Hotaru Akimi

La petite bourgade de Yasumi-mura est directement administrée par le clan Hotaru. En dehors d'Hotaru-shi, il s'agit de l'agglomération la plus importante des plaines des Lucioles située à son extrémité ouest, le long du détroit. Son petit port grouille d'activité de par sa situation au cœur du trafic maritime. De nombreux navires viennent s'y poser le temps d'un ravitaillement ou pour quelques échanges ou réparations. C'est aussi un des maillons du dispositif de surveillance et défensif de l'île, qui dispose ici d'une petite garnison Hotaru et d'un ensemble de bâtiments défensifs comme une haute tour de bois capable d'émettre des signaux à d'autres tours similaires disposées le long de la côte et de surveiller les allées et venues des navires le long du détroit, ou les côtes opposées de la province voisine et les éventuels mouvements de troupes suspects.

On y croise le plus souvent : les forces militaires et samurai Hotaru, des citadins, paysans (agriculteurs) et artisans sakurajin, des marchands (itinérants ou non), des voyageurs et étrangers qui font halte ou de passage, des pêcheurs, quelques représentants de clans voisins.

L'immense massif forestier d'Hotaru-mori

La majeure partie de l'île est recouverte d'une immense forêt primaire, habitat d'une foule de créatures, que ce soient des animaux sauvages, des yôkai ou autres esprits. Domaine d'anciennes divinités et de peuples oubliés, ses ressources sont soigneusement préservées par ses habitants. Celles et ceux qui vivent de la forêt sacrée sont nombreux, mais ils l'exploitent avec un respect religieux et avec parcimonie, préservant à la fois son intégrité et les anciens pactes tissés avec les nombreux esprits qui l'habitent. Si l'ensemble continu du massif est considéré comme une unique et énorme entité, la forêt est découpée en plusieurs régions et bois qui possèdent en plus des caractéristiques générales du massif, leurs propres spécificités. Ainsi, on peut citer le bois des Papillons au nord et celui du Chêne Noir juste en dessous, qui recèlent encore de nombreuses rumeurs et vestiges au sujet d'une ancienne lignée antique disparue, les Ageha. Le bois du Chêne Noir serait aussi le domaine de plusieurs communautés cachées d'esprits-écureuils, gardiens vigilants d'Hotaru-mori (cf. *Kodaijin monogatari*, à paraître), comme le village de Donguri-mura (n°8). La petite vallée reculée des Deux Étangs, qui est connue pour son célèbre festival annuel, constituerait selon les rumeurs le cœur même d'Hotaru-mori ou en tous les cas cacherait son accès. Plus au sud se trouvent les territoires forestiers d'Hotaru-jinja, avec le petit ensemble montagneux des monts du Dernier Sceau (n°23). Au nord-est de celui-ci se trouve le bois des Pins rouges et au sud-ouest s'étend le grand bois des Renards qui serait le refuge de plusieurs tribus de yôkai kitsune, mais aussi d'autres peuples anciens et autres mononoke. Ils voisinent les étranges bois des Tsurubebi, qui font référence aux yôkai mystérieux du même nom que l'on trouve sur toute l'île, mais plus encore dans ces bois. Il s'agit d'étranges kodama inoffensifs liés aux conifères ayant la particularité d'apparaître sous la forme de petites boules de flammes blanches ou bleutées qui tombent ou se balancent dans les arbres. La plupart du temps, ils ignorent totalement la présence d'étrangers sur leurs domaines, disparaissant éventuellement si les visiteurs se montrent peu discrets.

Hotaru-no-kami, la déesse de la forêt et de l'île

Les légendes de toute la province font de la gardienne d'Hotaru-shima une divinité féminine associée directement aux lucioles. Il s'agirait d'une très ancienne Yama no kami, ou même plus probablement de la mythique divinité de l'île elle-même, créée par la lance d'Izanagi et Izanami à l'aube de la création de l'archipel et du monde. Si elle est priée un peu partout en dehors du grand sanctuaire d'Hotaru-jinja, on ne lui connaît pas d'autre sanctuaire majeur spécifiquement dédié, les habitants considérant l'île en elle-même comme son sanctuaire tout entier. Nul ne sait avec exactitude où résiderait l'esprit de Hotaru-no-kami, ou en tous les cas où elle aurait pour habitude de se reposer, mais certains évoquent la magnifique vallée des Deux Étangs comme lieu privilégié ou comme porte d'accès à son domaine spirituel. Suite aux diverses intrigues et évènements anciens, la déesse se serait mise sous la protection du grand Saruta-hiko et aurait fait de l'île un refuge pour certains de ses serviteurs. Elle serait aussi une des divinités protectrices du célèbre ordre des Chasseurs de Lucioles, et serait la gardienne d'autres secrets bien gardés en lien avec la mission de ses derniers ou celle de Saruta-hiko en personne.

Absolument tout le monde rend grâce à la déesse sur Hotaru-shima, que ce soient les mortels comme les yôkai ou même les autres divinités, et elle est bien entendu considérée par le clan Hotaru comme leur Ujigami. D'après les mythes sur le clan, l'une de leurs ancêtres, princesse des tribus locales, épousa le représentant Sakurajin de l'île, fondant le clan Hotaru. Cette princesse aurait été l'une des filles de la déesse. Nul ne sait si cette appellation fait référence à une enfant née de la déesse elle-même ou une de ses plus puissantes prêtresses antiques. Quoiqu'il en soit, cette légende vient légitimer plus encore le contrôle du clan sur la province en en faisant les descendants de la déesse en personne.

LES ESPRITS-LUCIOLES

Il arrive ponctuellement que la déesse prenne sous sa protection l'âme d'une créature, humaine, yôkai, etc. qui vient de décéder. Nul ne sait quels sont les critères en dehors du fait qu'il s'agit toujours d'êtres dont le cœur et l'esprit sont purs et bienveillants. Ces âmes aux origines variées deviennent des servantes de la déesse sur l'île, mais aussi des guides bienveillantes pour les individus qu'elles jugent dignes de l'être. Au fil des millénaires, l'île a vu le nombre de ces servantes croître progressivement jusqu'à ce que cette « espèce » devienne un type de yôkai mystérieux, mais connu de la région. Le plus souvent, ces esprits et guides gardent l'apparence d'une luciole, mais qui d'une manière ou d'une autre va de par son comportement, une lueur un peu plus intense, ses déplacements étranges, se faire discrètement remarquer et se distinguer des autres lucioles normales. Apercevoir l'une d'entre elles, ou plus encore être guidé par l'une d'elles est considéré sur l'île comme la marque de la bénédiction de la déesse Hotaru-no-kami. On considère ces personnes comme des gens purs et dignes de l'attention d'une des kami les plus anciennes de tout l'Empire (cf. le scénario « Le Festival des Lucioles » du *Livre de base*, pour plus d'information sur les lucioles et sur l'apparition de l'une d'entre elles). Les grands esprits-lucioles choisis par la déesse sont capables d'invoquer autour d'eux des lucioles spirituelles, des petits yôkai lucioles dotés de quelques pouvoirs et d'une conscience plus développée que les petits insectes naturels, ou de s'en servir comme servantes. Ils peuvent prendre quelques rares fois la forme de petites créatures anthropomorphes, à l'image des petits kodama sympathiques qu'on peut croiser aussi dans l'immense massif forestier de l'île. La plupart des habitants les considèrent aussi comme des esprits-lucioles simplement moins puissantes ou importantes. Ils restent toutefois tributaires de la puissance et de l'existence de leur « mère », véritable esprit-luciole.
Les Chasseurs de Lucioles considèrent les esprits-lucioles comme de véritables petites divinités protectrices, et l'un des rites d'entrée dans l'ordre consisterait à recevoir la bénédiction de l'une d'entre elles pour s'assurer de la pureté d'âme et la détermination du nouveau membre à intégrer l'ordre.

On pense même que plusieurs membres de l'ordre parmi les plus vertueux auraient de tels esprits comme « anges gardiens ». Le plus célèbre d'entre eux fut probablement le légendaire Hikaru, le Porteur de Lumière, un des suivants du fondateur de l'ordre qui est réputé être devenu un tel esprit (cf. *Yami monogatari*, page 48, ou encore le scénario « Poursuivre les traces du malheur » du supplément *Sakura ga sasayaku toki*). Ses dons pour maîtriser la lumière, mais aussi pour invoquer les lucioles, leurs lueurs et leurs pouvoirs, et fabriquer des objets surprenants grâce à cette magie, semblent en être la preuve pour la plupart des membres de l'organisation. Cela expliquerait sa résistance naturelle, de par sa nature même, à toute souillure du kegare malgré le fait qu'il réside depuis des siècles dans le Yomi.

Champ : *Esprit-luciole* (Connaissance des yôkai, Danse, Empathie, Orientation, Rites funéraires, Rites de pureté, Rites d'invocation, Rites élémentaires [Lumière], Vol, etc.)

La pureté d'âme et d'esprit ?

Les esprits-lucioles se fichent royalement de votre niveau social, de votre naissance, de qui étaient vos parents et vos ancêtres. Qu'ils aient été des eta, des paysans, des nobles ou même des oni, elles n'en ont cure. Elles ne jugent que votre cœur. C'est la nature de votre âme, de votre esprit, sa pureté, sa bienveillance, qui font qu'elles décident de s'attacher à vous, de vous venir en aide ou de vous apporter leur bénédiction. C'est ce qu'elles voient de vous, au fond de vous, et ce même si vous-mêmes êtes incapable de vous en rendre compte. Il est arrivé, même si ce fut exceptionnel, que des personnes maudites par le kegare mais ayant gardé leur cœur pur et bon, soient malgré tout protégées ou guidées par l'un de ces esprits.

Le sanctuaire de Shigeru-no-kami

Dirigeant : ordre des Chasseurs de Lucioles

Caché dans la petite chaîne des monts du Dernier Sceau (n°23) se trouve un sanctuaire oublié de presque tous en dehors des membres de l'organisation des Chasseurs de Lucioles. Le bois usé de cette petite structure donne l'impression de siècles d'abandon. Et pourtant, quelques initiés veillent sur les lieux et font du mieux possible pour l'entretenir tout en semblant déterminés à ne pas toucher à un seul élément de ce dernier. C'est ici que chaque maître de l'ordre amène son nouvel apprenti, une fois ce dernier reçu officiellement au sein de l'ordre, pour prier afin de recevoir la bénédiction du légendaire Chasseur de Lucioles, le fondateur de l'organisation. En effet, le sanctuaire marque le passage obligé vers ce qui est censé être la sépulture du grand maître des légendes. Cette dernière n'est marquée que par une simple pierre recouverte de mousse, posée au cœur de l'immense tronc creux d'un gigantesque ginkgo entouré d'une épaisse corde shimenawa. Si personne n'a d'information sur l'identité réelle du premier des Chasseurs de Lucioles, une étrange petite statuette qui semble avoir été posée là depuis aussi longtemps que la pierre, porte un cartouche en acier argenté aux teintes bleutées. On compte sur les doigts d'une main les personnes ayant pu l'ouvrir, l'objet étant visiblement protégé magiquement. L'un de ces élus a raconté qu'en dehors d'écritures incompréhensibles, il y avait un court texte ancien écrit en sakurago : « Ici repose Shigeru, le cœur des peuples ». Cette phrase cryptique n'a pas manqué de donner naissance à toutes sortes de théories plus ou moins farfelues. Mais les Chasseurs de Lucioles se sont accordés à faire de Shigeru une des identités de leur mythique fondateur. Certains soirs, l'intérieur du ginkgo s'illumine de petites flammèches de couleur flottantes, pareilles à des hitodama (cf. *Yôkai Mukashi-banashi*, page 146) ou à des tsurubebi, les étranges kodama de l'île. Les soirs de certaines pleines lunes, d'étranges sentiers de lumière spectrale semblent apparaître entre les racines pour se rendre on ne sait véritablement où. En effet, suivre ces voies est considéré comme tabou ou encore particulièrement dangereux. Il est dit qu'il s'agirait d'une épreuve ultime qui ouvrirait la voie vers un labyrinthe spirituel, et que si l'on n'est pas désigné par un ensemble de signes spécifiques, se lancer dans ses méandres serait signer sa disparition définitive. En tous les cas, personne à ce jour n'a de témoignage crédible sur des personnes étant revenues de cette épreuve. Si certaines personnes ont pu parcourir ces mystérieuses voies et revenir saines et sauves, elles ne se sont jamais confiées sur ce qu'elles ont pu découvrir.

Les lieux sont fréquentés par tout un tas de yôkai divers qui semblent inconsciemment trouver refuge à ses abords. On compte aussi la présence importante de membres de la tribu des Princes Noirs, des kuroko (cf. *Yôkai Mukashi-banashi*, page 11) qui ont fait des monts du Dernier Sceau leur domaine. En dehors de ces créatures, il n'y a que les Chasseurs de Lucioles qui s'y rendent, les lieux étant généralement tenus secrets.

On y croise le plus souvent : des Chasseurs de Lucioles, des kuroko, des yôkai divers qui suivent le pacte (ou autres) qui cherchent un refuge, des kodama et tsurubebi, des esprits-lucioles, etc.

Les esprits-lucioles du scénario « Le Festival des Lucioles » du Livre de base

Dans le scénario du Festival des Lucioles, les personnages sont confrontés à plusieurs esprits liés aux lucioles et deux d'entre eux sont les protagonistes de cette aventure. La toute première est la jeune esprit qui va aider les personnages. La seconde est une manifestation terrible, enragée de la déesse de l'île exprimée à travers l'un des plus anciens esprits-lucioles de l'île, gardien de la vallée des Deux Étangs à laquelle les personnages des joueurs sont confrontés. Ce très puissant esprit se nomme Kasukabayashi-tsuaobi, la flamme bleue de la forêt profonde. Il fait réellement figure de véritable Yama no kami, et reflète directement les émotions et la colère de sa déesse, devenant l'une de ses facettes enragées. Ce second cas de figure reste exceptionnel, tant les esprits-lucioles sont des êtres bénéfiques et purs. Il est rare qu'elles se fassent ainsi consumer par leur ara-mitama et le kegare. Mais les évènements à l'origine de cette furie sont d'une gravité exceptionnelle. Les bûcherons de la guilde ont profané un antique sanctuaire sacré, balafré la forêt sans discernement et sans les rites nécessaires auprès de ses divinités, causant même la disparition d'animaux, mais aussi de « jeunes » kodama. Le clan Hotaru, inconscient de l'importance réelle de la zone (à la différence de Kyubi), n'a pas imaginé que les bûcherons agiraient ainsi sur un site proche du cœur de l'île et d'une zone à cheval entre divers domaines sacrés et spirituels. Quant à l'esprit-luciole qui aide les personnages, il s'agit de l'ancienne âme d'une jeune fille qui va tenter de protéger à la fois la vallée, mais aussi les âmes et les vies des habitants innocents sur lesquels elle veille.

Kochô-mura et le château de la famille Ômurasaki

Dirigeant : Ômurasaki Mamoru, daimyô du clan Ômurasaki (vassal des Hotaru)

Kochô-mura est l'un des plus importants villages de l'île. Il est l'un des lieux d'échange majeurs du nord de la province, son port étant ouvert sur l'île de Naga-shima et ses petits clans guerriers à l'est, ou encore la péninsule de Kitsune-saki au nord. Sa guilde de pêcheurs est aussi très active, profitant des eaux riches en poisson de la petite mer généreuse. La cité est dirigée par le clan vassal Ômurasaki, un très ancien clan qui, à la différence de plusieurs autres clans locaux, n'est pas issu des alliances avec les tribus locales. Ses origines quoique nébuleuses en font à l'origine des petits propriétaires terriens sakurajin qui, comme certains autres clan buke, ont réussi à se hisser au statut de la noblesse guerrière en s'armant et en s'alliant avec le puissant clan Hotaru. Le nom du clan et de la famille est arrivé plus tardivement lorsque, selon la légende, le chef de famille épousa une étrange dame papillon originaire des bois environnants. Cet esprit est devenu l'ujigami du clan qui prit alors comme armoiries l'image d'un papillon Ômurasaki, une espèce présente sur l'archipel, ainsi que le nom de l'animal en guise de patronyme. Des légendes diverses courent sur la nature de cette dame. Certains suggèrent qu'il s'agit d'une servante spirituelle et puissante de la grande Hotaru-no-kami, d'autres qu'elle aurait peut-être un lien avec les légendes sur le mystérieux clan disparu des Ageha et qu'elle pourrait être une de ses descendantes, l'esprit d'une de ses anciennes membres ou encore un des rarissimes yôkai papillons réputés résider sur les pentes et les forêts environnantes du Agehachô-san. D'autres enfin pensent que toutes ces hypothèses possèdent une part de vérité et que dame Ômurasaki serait possiblement une ancienne princesse de ce clan, une héritière dont l'esprit se mit au service de l'île et de son grand kami protecteur, devenant l'une de ses messagères. De fait, les Ômurasaki se considèrent comme des samurai bénis par les kami, par l'île elle-même et se targuent d'une ancienne et prestigieuse lignée venant compenser une part de leurs origines plus modestes, mais pas moins méritantes.

Les Ômurasaki contrôlent la majeure partie de la pointe nord de l'île, et malgré leur petit nombre ils font partie des clans locaux et vassaux des Hotaru parmi les plus riches et influents. Ils profitent des ressources maritimes, de l'exploitation contrôlée des essences sylvestres et des ressources forestières du bois des Papillons, et ne manquent pas d'exploiter leur situation géostratégique. En plus du château familial qui domine Kochô-mura, ils contrôlent aussi la forteresse qui verrouille l'extrémité nord de l'île, contrôlant le petit détroit permettant de circuler entre l'île d'Imôto-jima et Hotaru-shima et de faire la jonction entre la petite mer intérieure et la mer généreuse, et de fait passer de la façade est à celle ouest de l'île.

On y croise le plus souvent : des citadins, artisans et paysans sakurajin, des pêcheurs, des samurai et membres de la famille Ômurasaki, divers voyageurs venant de Naga-shima (pêcheurs, marchands, voyageurs, nobles, etc.), des marchands (itinérants ou locaux) et marins locaux ou d'autres régions, quelques yôkai marins dissimulés (ningyô, kappa, etc.).

Kurokashi-jô (n°7)

Dirigeant : Kurokashi Daiju, daimyô du clan Kurokashi (vassal des Hotaru)

Domaine ancestral du clan Kurokashi, une vieille famille locale issue de l'alliance d'un noble et ancien serviteur du clan Hotaru et de la fille d'un chef d'une ancienne tribu autochtone, la petite forteresse se dresse au somment d'une petite montagne haute de quelques centaines de mètres surplombant la mer généreuse d'un côté et la forêt d'Hotaru-mori et du grand bois du Chêne Noir de l'autre. Sa position lui offre un point de vue sur les deux axes principaux de la région, à savoir le seul chemin entretenu et réellement praticable traversant la forêt, et la route côtière. En dehors de la surveillance des abords de leur domaine au cœur de la forêt et de la voie qui la traverse, les activités de la famille sont plutôt tournées vers la côte et ses ressources.

On y croise le plus souvent : des paysans et artisans Sakurajin, des samurai et membres de la famille Kurokashi, des forestiers (bûcherons, chasseurs), des yôkai (divers), des pêcheurs.

Tsukishiro, le château de la lune, ancien kofun (n°24)

Cette grosse colline artificielle d'où émergent les restes de monolithes et autres pierres taillées et usées par le temps n'est autre que la structure apparente d'un très vaste kofun antique. Masquée en grande partie par la végétation et perdue au cœur de la forêt, très peu de gens, en dehors de quelques chasseurs, forestiers de communautés locales et yôkai rodant dans les lieux connaissent encore l'existence de cette ancienne structure funéraire. Plus personne ne sait toutefois qui y est inhumé. Son nom est dû à l'étrange phénomène qui fait que des éléments importants du kofun semblent être frappés par la pleine lune à chaque solstice et équinoxe. Sur ces éléments, on peut encore distinguer des motifs gravés dans la roche qui peuvent faire penser que l'être auquel est destiné le kofun est lié à la divinité lunaire ou

en tous les cas aux cycles lunaires. L'endroit est considéré comme sacré et en partie tabou. Si les locaux s'en servent comme repère géographique et ne voient pas de problème à roder à ses abords, il ne leur viendrait pas à l'idée de pénétrer le cœur de la structure. D'ailleurs, sur le tumulus on peut encore discerner les plus grands haniwa en majeure partie enterrés et dont les parties émergées sont enchevêtrées entre les racines des arbres qui ont poussé au fil des siècles. Ils sont autant de mises en garde pour les indésirables. D'anciens éléments montrent toutefois que le kofun fut utilisé bien après sa construction pour un rite ou un usage quelconque. En effet, des shimenawa très anciens qui ne tiennent que par miracle ont été tendus tout autour par on ne sait quel groupe de religieux. Toutefois, quelques statuettes et des talismans plus récents (ils ont plusieurs siècles) semblent indiquer un lien avec l'ordre des Chasseurs de Lucioles. Au sommet du kofun, une étrange et très vieille lanterne de pierre ouvragée pourrait venir confirmer cette hypothèse d'un usage ancien de ce site par l'organisation. En effet, elle semble avoir été fabriquée par le légendaire Porteur de Lumière, Hikaru, un des suivants du mythique fondateur de l'ordre (cf. *Yami monogatari*, page 49 et le scénario « Poursuivre les traces du malheur » du supplément *Sakura ga sasayaku toki*). Les lieux sont magnifiques, et dès que la nuit tombe ils dégagent une poésie incroyable. Il y a toutefois quelque chose de profondément nostalgique qui émane du kofun et ses alentours, renforçant poésie, mais aussi mélancolie. En été, la zone est envahie de lucioles, et tout le reste de l'année la lanterne de pierre émet une douce lumière qui filtre à travers les arbres qui la dissimulent. Des dizaines de petites lueurs telles les esprits de nombreuses lucioles sont à l'origine de la lumière magique. Et à chaque solstice ou équinoxe, la lumière lunaire vient illuminer le complexe dont les nombreuses gravures se mettent à briller d'une aura lunaire bleutée. Pour quiconque tirerait des conclusions et des hypothèses à partir de tous ces éléments, il est certain que le kofun cache quelque chose de bien particulier... Et si la mythique Hotaru no Hikari, la Vagabonde Céleste, légendaire armure sacrée perdue depuis des siècles, dormait en son cœur (cf. *Shinseina Kajiya no chûshin de*, page 42) ?

On y croise le plus souvent : des forestiers sakurajin ou des tribus locales (chasseurs, bûcherons, cueilleurs, etc.), quelques rares chamanes locaux, des kitsune de la tribu des Filles de la Déesse, d'autres yôkai divers, des esprits liés à la lune et des esprits-lucioles.

La vallée des Deux Étangs

Dirigeant : chef de la famille la plus influente, nommé gokenin par la daimyô Hotaru

La vallée des Deux Étangs est un lieu hautement magique et sacré de l'île. Laissé en grande partie sauvage, il n'y a qu'une petite agglomération en son cœur, le village réputé pour son petit festival des lucioles, le village des Deux Étangs. Il est dirigé par un simple gokenin, un administrateur mandaté par la famille Hotaru et issu d'une des familles les plus influentes de la roture de la vallée. D'après certaines légendes, c'est caché en son cœur que se trouverait l'accès au royaume de la divinité sacrée de l'île.

On y croise le plus souvent : les habitants du village des Deux Étangs (paysans, artisans), des forestiers (bûcherons, chasseurs, etc.), des yôkai (de divers types dont des esprits-lucioles, tsurubebi et kodama), quelques loups étranges (des yôkai gardiens). Lors du matsuri des Lucioles, de nombreux étrangers qui font le déplacement, des artistes et amoureux de la nature, quelques marchands itinérants et forains, etc.

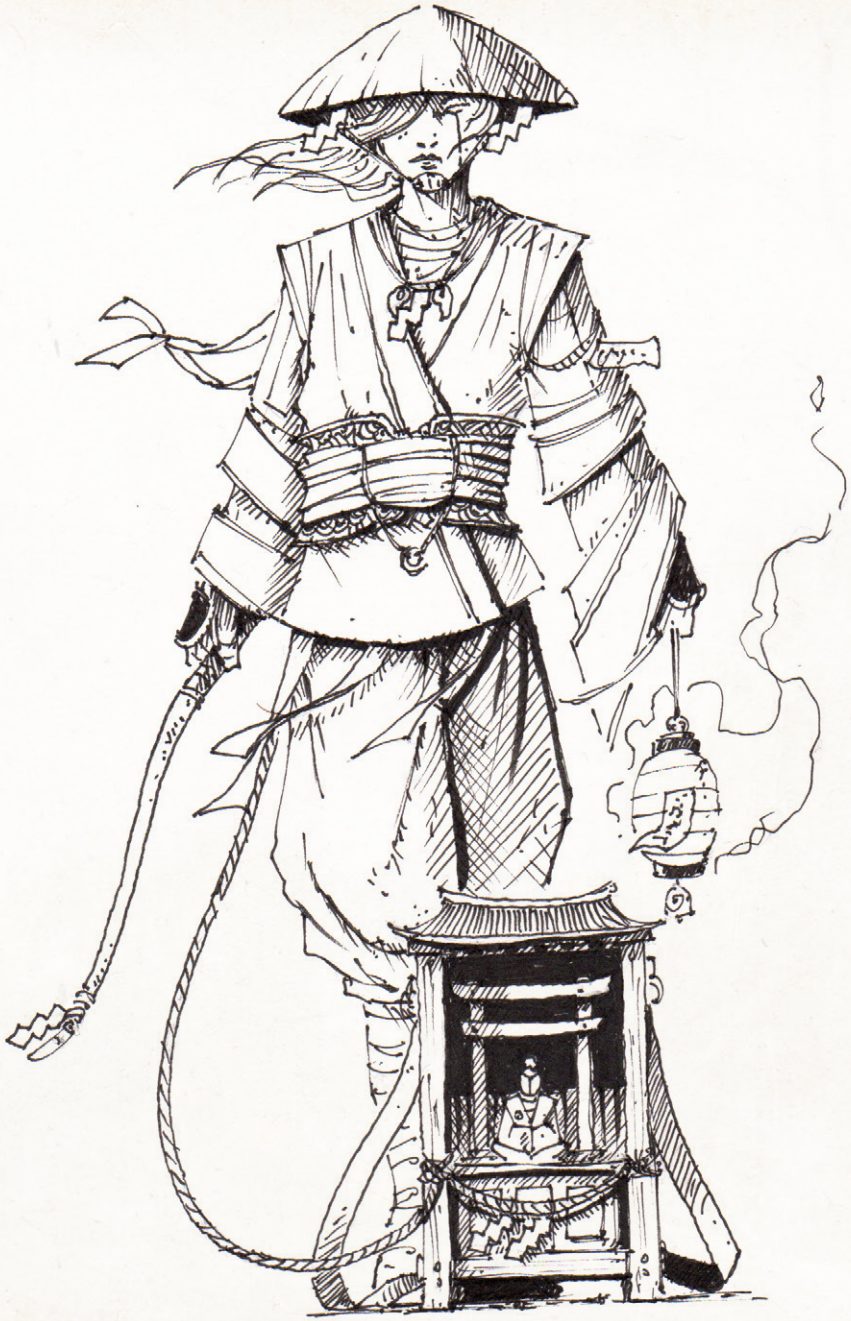
Hotaru-jinja

Dirigeants : gûji du sanctuaire d'Hotaru-jinja et daimyô du clan Mitsunaru. Présence annuelle du conseil des Chasseurs de Lucioles au sein de leur quartier général.

Après Hotarushi, la petite cité d'Hotaru-jinja et ses complexes religieux et sacrés forment l'agglomération la plus importante de l'île en termes de prestige et de pouvoir, mais aussi d'importance. Le rôle sacré des congrégations religieuses présentes en son sein est de premier ordre. Les lieux sont visités régulièrement par des pèlerins et d'autres religieux venant pour des échanges avec les autorités et groupes locaux. La bibliothèque et les archives du grand sanctuaire des lucioles sont d'ailleurs un des centres de savoir parmi les plus réputés dans l'Empire pour la présence de nombreux textes très anciens, voire uniques pour certains. De plus, la présence du siège de l'organisation des Chasseurs de Lucioles ajoute à son prestige et en fait un haut lieu de savoirs ésotériques, mais aussi de contes, légendes, histoires et sources sur les êtres surnaturels, histoire de divers cultes et évènement étranges. Les lieux sont réputés garder et protéger nombre de secrets, de lieux antiques et savoirs interdits, une autre raison pour bien des groupes de s'intéresser à la région !

On y croise le plus souvent : la population sakurajin locale (paysans agriculteurs alentour, artisans et citadins), des membres des divers clergés (Hotaru-jinja, Inari-jinja, etc.), des Chasseurs de Lucioles, samurai du clan Mitsunaru, pèlerins et voyageurs, marchands itinérants, quelques yôkai divers (essentiellement des kitsune et quelques tanuki).

Notes : de nombreuses informations, ainsi que le plan de l'agglomération sont disponibles dans le supplément Sakura no Densetsu *et dans les plans accompagnant l'écran de jeu.*



Le Sanctuaire de Saruta-hiko (n°25)

Dirigeante : Akatsurugi Kagamiko, gûji du sanctuaire et dirigeante de la famille Akatsurugi, vassale du sanctuaire de Saruta-hiko de Chikageshima (dans les faits autonome)

Situé au cœur de l'île sur les sommets des premiers contreforts montagneux de la grande chaîne centrale, le sanctuaire de Saruta-hiko est depuis bien des siècles rattaché au clergé du grand sanctuaire de Chikage-shima localisé sur les lointaines terres du clan Taito, mais il s'agit plus d'un rattachement symbolique ; dans les faits, le sanctuaire est totalement autonome et entretient bien plus de liens avec les autres sanctuaires locaux comme celui d'Hotaru-jinja, ou encore celui de l'ordre des Chasseurs de Lucioles avec qui il entretient des relations étroites. D'ailleurs, les prêtresses et les prêtres de Saruta-hiko du sanctuaire sont de véritables alliés pour l'ordre et le domaine leur est toujours ouvert. Les rapports entre la divinité Saruta-hiko et l'organisation n'y est clairement pas étrangère. Le sanctuaire doit d'ailleurs sa présence à la volonté des premiers membres de l'organisation des Chasseurs de Lucioles, qui participèrent grandement à son érection. L'influence de l'organisation au sein de l'île et auprès des dirigeants Hotaru est particulièrement forte, et ils n'eurent aucun mal à permettre au clergé de Saruta-hiko de s'implanter et à la famille fondatrice, les Akatsurugi, d'en prendre la direction. Toutefois, contrairement à ce que l'on pourrait croire, les membres du sanctuaire de Saruta-hiko ne sont pas au fait des secrets que protègent les Chasseurs de Lucioles et ne sont pas liés aux serments qu'ils firent auprès de la divinité en tant que gardiens du Pacte ; tout du moins ils ne sont pas dans la confidence, même si au fil des siècles et des amitiés, nombre d'éléments ont pu filtrer.

On y croise le plus souvent : des Sakurajin membres du clergé du sanctuaire, quelques pèlerins et voyageurs de passage, occasionnellement des tengu fidèles de Saruta-hiko, des Chasseurs de Lucioles de passage, quelques yôkai vivant dans les alentours et des serviteurs, paysans et forestiers habitants autour du sanctuaire.

Daichi-mura

Dirigeante : Mitsunaru Iezan, daimyô du clan Mitsunaru (vassal des Hotaru)

Cette petite bourgade portuaire est le siège du clan Mitsunaru qui veille sur les terres environnantes et les terres d'Hotaru-jinja. Malgré ses dimensions modestes, ses étroits pontons accueillent à longueur d'année ou presque (il y a peu de voyages maritimes non essentiels durant les périodes des deux saisons des pluies) des navires privés ou commerciaux amenant des pèlerins, des visiteurs et marchands qui souhaitent se rendre jusqu'à Hotaru-jinja (et même en tout début d'été jusqu'au village des Deux Étangs pour assister au festival).

On y croise le plus souvent : la population sakurajin locale (pêcheurs, quelques paysans, des artisans et citadins), des samurai et membres de la famille Mitsunaru, des pèlerins et voyageurs qui se rendent à Hotaru-jinja ou dans le cœur de l'île, des marchands et négociants, des marins locaux et des terres et clans alentour, quelques yôkai alentour (principalement des kitsune, kappa, tanuki, mais aussi de rares bakeneko), des forestiers et artisans du bois locaux (bûcherons, ébénistes, charpentiers, etc.) et des guides locaux.

Notes : de nombreuses informations, ainsi que le plan de l'agglomération sont disponibles dans le supplément Sakura no Densetsu et dans les plans accompagnant l'écran de jeu.

Le Marais des Trois Kappa (n°18)

Dirigeants : les trois rois et reine de chaque clan kappa

Ce petit marais situé au sud du bois des Renards est, comme son nom l'indique, le lieu de villégiature de plusieurs petites communautés de kappa. Les trois kappa en question font référence aux trois petites tribus dirigées chacune par un ou une cheffe, tous frères et sœurs. Ces trois tribus contrôlent les eaux des marais et leurs alentours et le delta qu'elles forment, ainsi que tout le fleuve en amont et les côtes maritimes qui jouxtent les

marais. Ils font office de petits seigneurs locaux et n'hésitent pas lorsque l'humeur leur prend à prélever d'étranges taxes sur les voyageurs qui traversent leurs domaines. S'ils sont en général d'humeur conciliante, laissant passer ceux qui s'acquittent de leurs étranges demandes, ceux qui s'y refusent risquent de provoquer leur colère ! Les taxes des kappa peuvent aller de la simple réponse à une énigme, en passant par un duel de politesse ou encore un concours de pets ! Ils peuvent aussi réclamer divers biens comme des concombres, un objet insolite, ou même les laisser vous débarrasser de votre crasse (ce qui peut se révéler des plus incommodant ou encore intrusif, on parle bien de toute votre crasse !). Il peut arriver, mais cela reste rare, que certains kappa réclament des choses plus délicates comme un sacrifice, allant d'un petit animal à faire couler son propre sang. Des rumeurs racontent même que quelques communautés humaines locales opèrent exceptionnellement des rites sacrificiels où un enfant ou même une jeune femme est offert à la communauté kappa. Les rares étrangers qui ont entendu parler de ces rumeurs pensent que les « sacrifiés » sont dévorés par les kappa. Les populations locales quant à elles sont plutôt d'avis que les personnes ainsi offertes sont adoptées et transformées par les kappa pour devenir un des leurs. À ce jour, aucun clan n'a souhaité s'en prendre aux tribus kappa qui sont considérées comme des éléments essentiels de l'équilibre entre nature sauvage et civilisation. Pour eux, cela équivaudrait à s'en prendre à des divinités mineures de la forêt, et c'est une chose qu'ils refusent. Tant que les kappa ne deviennent pas un véritable danger pour le clan Hotaru et la population de l'île, la situation restera telle qu'elle est. Qui plus est, certains pensent qu'en plus de garder leur territoire, les kappa préservent des secrets anciens de l'île. En effet, au cœur des marais ou encore le long du fleuve on trouve d'anciens vestiges du lointain passé de l'île. De plus, le petit fleuve constitue une voie d'accès au village caché de Fukashi-mura (n°19) qui abrite nombre d'espèces yôkai de l'île qui vivent en harmonie à l'écart des affaires des Sakurajin. Les kappa font ainsi office de sentinelles pour cette communauté.

On y croise le plus souvent : les kappa du marais, les habitants sakurajin et d'anciennes tribus locales des quelques villages et hameaux alentour, des esprits-lucioles, kodama, tsurubebi, de nombreux yôkai de divers types, quelques pêcheurs, quelques rares voyageurs ou pèlerins aux origines diverses (et qui voyagent par la route de la côte), d'éventuelles patrouilles de clans locaux circulant le long de la route côtière, un petit équipage du clan Inuwani mouillant dans un des méandres et négociant avec les kappa.

Yazaimondako-mura (n°16)

Dirigeant : Yazaimon Kazunaga, daimyô du clan Yazaimon (vassal des Hotaru)

La petite ville de Yazaimondako-mura est située à l'embouchure sud du détroit des Lucioles, une situation hautement stratégique qui place la famille vassale qui l'administre, les Yazaimon, à un poste important du système de défense de la province. Une résidence fortifiée aux allures de forteresse domine le cap depuis des collines et enrochements qui surplombent la petite ville portuaire et la route côtière. Sa position permet de voir arriver tout navire approchant, et d'offrir à la population et aux troupes un abri défensif de premier choix. La ville doit son nom à une ancienne légende à propos de l'ancêtre du premier seigneur, Yazaimon, qui périt en tentant d'affronter une créature qui attaquait les navires entrant ou quittant le détroit. En effet, un poulpe gigantesque s'en prenait pour on ne sait trop quelle raison aux navires, paralysant au fil du temps le trafic dans le détroit. Yazaimon était un pêcheur réputé, qui parfois servait d'homme d'armes aux seigneurs Hotaru qui contrôlaient alors le cap. Personne n'osait s'en prendre à la créature, ne sachant pas comment faire pour la traquer et la vaincre. Yazaimon, exaspéré par ses méfaits, voyant les échanges sur les marchés locaux s'effondrer et les pêches grandement perturbées, décida de prendre les choses en main. D'après les légendes, il débuta seul sa chasse marine. Guettant les attaques du poulpe géant, il chercha à découvrir sa cachette. Il finit par trouver l'endroit où il se repo ;sait. Profitant de sa fatigue il l'attaqua, coupant ses tentacules un à un ; toutefois, au dernier, la douleur extirpa le poulpe de son sommeil et, fou furieux, il réussit avec son unique membre restant à attraper Yazaimon et à plonger dans

les profondeurs de la mer des Trois Reines. On ne revit jamais le poulpe gravement mutilé ni le célèbre pêcheur. En l'honneur de sa bravoure et de son sacrifice, le clan Hotaru confia la gestion du village et de sa forteresse aux enfants de Yazaimon. Leurs descendants prirent le nom de leur illustre parent et rebaptisèrent le village en son honneur et en l'honneur de la créature qu'il combattit.

La situation côtière avantageuse de la cité et les échanges qui en résultent forment les seules véritables ressources importantes du clan. En effet, en dehors de la route et de son port, le reste de leur territoire est le domaine d'Hotaru-mori et du bois des tsurubebi, ou encore des premiers contreforts montagneux de la chaîne des Yamajijii. Malgré tout, cela permet au clan et à ses serviteurs de prospérer convenablement. Les Yazaimon n'ont pas abandonné leur héritage modeste et patronnent les plus importantes za (cf. *Sakurajin Nendai-ki*, page 151) de pêcheurs ou d'artisans de la cité, et encouragent le commerce extérieur avec les divers clans et marchands du pourtour de la mer des Trois Reines, profitant de leur position stratégique à l'embouchure du détroit des Lucioles. D'ailleurs, le marché de Yazaimondako-mura est particulièrement réputé, et on y trouve de nombreux marchands étrangers qui en ont fait une halte salutaire et une zone de négociation privilégiée.

On y croise le plus souvent : de nombreux pêcheurs et marins, des marchands locaux ou de passage, des artisans, les samurai et membres de la famille Yazaimon, les paysans et citadins locaux, des membres de cartels de la pègre (yakuza notamment, des kaizoku qui font profil bas aussi), quelques marins du clan Inuwani, des étrangers qui font halte au port et autres voyageurs et pèlerins passant par la route côtière.

Les communautés forestières

L'Empire des Cerisiers compte une surface forestière encore très élevée. Plus des trois quarts des îles sont couvertes par des bois et massifs forestiers dont certains remontent au lointain âge des mythes. De nombreuses communautés tirent profit des ressources naturelles que la forêt offre ou encore de la protection que peuvent offrir les refuges situés en leur cœur. Ainsi, ils sont nombreux à vivre à la lisière ou dans les bois de l'archipel, et à exploiter ces derniers pour leur survie ou même pour le profit. Bûcherons, chasseurs, cueilleurs, guides, il existe de très nombreuses activités et métiers liés à la forêt que les Sakurajin, les anciens peuples ou les yôkai ne manquent pas d'occuper. Les artisans sont aussi nombreux en connexion avec les forêts comme les charpentiers, ébénistes, herboristes, papetiers, etc. À part quelques groupes sans scrupules, toutes ces communautés, artisans et professionnels vivent en harmonie avec le milieu qu'ils exploitent. Ainsi, les bûcherons ne coupent pas les arbres sans avoir au préalable pris un ensemble de mesures, comme choisir l'essence, un arbre au bois de qualité, aux bonnes dimensions, mais aussi dans un emplacement propice qui permettra de ne pas déséquilibrer l'harmonie de la forêt. Avant de commencer, ils prennent soin de demander aux esprits si les spécimens peuvent être prélevés lors de rites visant à s'excuser et remercier les kami des arbres et de la forêt. Chaque année, des matsuri sont organisés pour remercier les dieux sylvestres de leur générosité.

Il existe divers types de communautés, du village ou camp de bûcherons ou de chasseurs, en passant par un village plus traditionnel, mais dissimulé à l'abri des bois. Il peut aussi s'agir d'un relais situé le long d'une route forestière, d'onsen, sanctuaires, temples, etc. ou encore de l'implantation ancienne de villages, refuges yôkai ou encore de peuples autochtones anciens. Bref, il existe bien des styles, mais quoiqu'il en soit à la différence des zones de plaines et des côtes, les communautés forestières sont bien plus dispersées. Les massifs restent encore, dès lors qu'on quitte les lisières pour s'y enfoncer, le domaine exclusif ou presque des kami et des esprits. Si tous les peuples de l'archipel sont des personnes enclines à la superstition et au caractère spirituel, les forestiers, comme les gens qui vivent au cœur de la nature sauvage, vivent continuellement au contact des divinités et des esprits et montrent un penchant au mysticisme et un rapport aux choses spirituelles très intense. Les rites, talismans et prières sont le quotidien de ces personnes qui vivent au contact de la nature et de ses forces tout au long de l'année.

Yamajijii-sanmyaku, la chaîne des Yamajijii

L'île est traversée par une petite chaîne de montagnes que les locaux ont toujours nommée Yamajijii-sanmyaku, du nom d'une espèce de yôkai, les Yamajijii, qui y vivraient cachés. Les montagnes représentent une zone relativement sauvage que peu empruntent, car les légendes et ses dangers sont multiples. Il existe toutefois quelques mines qu'exploitent le clan Hotaru, une poignée de retraites religieuses, et un étroit col périlleux qui les traverse en leur centre permettant aux plus intrépides marchands et voyageurs de les franchir depuis une route partant de la cité de Hotarushi.

On y croise le plus souvent : des mineurs, des montagnards, des yamabushi, quelques guides, des patrouilles Hotaru et des clans locaux, de nombreux yôkai (Yamajijii, tengu, kodama, tsurubebi, yamahime, tanuki, bake-ôkami, bake-risu, esprit-momonga, nobusuma et autres yôkai vivant dans les montagnes et forêts montagneuses).

Les Yamajijii, les Pères de la Montagne et le clan Ageha

Des légendes et des témoignages racontent que les montagnes sont le domaine privilégié d'une très ancienne espèce de yôkai que les habitants nomment Yamajijii. Les histoires varient grandement et font état de plusieurs représentants de ce peuple, à l'apparence de vieilles personnes qui se cachent le plus souvent, mais peuvent aborder les voyageurs s'ils pensent qu'ils ne représenteront pas un danger important. Ils sont dépeints comme des êtres unijambistes possédant un grand œil. Ils sont vêtus de pagnes, haillons, manteaux de paille et ont tout de l'ermite montagnard. Ils sont capables de broyer presque n'importe quoi à l'aide de leur mâchoire. Ils sont aussi capables de pousser des cris si puissants qu'ils peuvent provoquer de violentes bourrasques ou encore des éboulements. D'ailleurs, ils apprécient grandement mesurer leur puissance vocale avec d'éventuels

adversaires. Dotés de pouvoirs empathiques, ils sont capables de ressentir les intentions cachées des gens. Derrière ces légendes à propos des Pères de la Montagne se dissimuleraient les survivants d'un très ancien clan qui se seraient exilés avant même que les lieux ne deviennent officiellement le territoire des daimyô Hotaru, afin de fuir la furie de leurs adversaires politiques et militaires et de ne pas être définitivement éradiqués. Les légendes locales parlent d'ailleurs d'une ancienne famille ou clan, possiblement rattaché à une ancienne princesse impériale ou une ancienne lignée aristocratique, qui suite à un sinistre complot aurait été massacré par ses ennemis. Toujours selon les légendes, il aurait eu pour nom de famille ou clan Ageha, et leur héraldique aurait représenté un papillon. D'ailleurs, le nom Ageha ou Ageha-chô fait directement référence à l'espèce de papillons en question, les papillons machaons. Plusieurs lieux de l'île, notamment dans sa partie nord, portent des patronymes en lien avec le papillon ou ce nom de clan disparu, comme le célèbre volcan de l'île, le Agehachô-san. La réalité est quelque peu différente, et il semble que si en effet un très ancien clan se soit réfugié dans les montagnes, les Yamajijii forment bien un peuple d'esprits des montagnes qui a recueilli les rares survivants des Ageha. En effet, les légendes sur les Yamajijii sont bien antérieures à cette histoire.

Champ : *Yamajijii* (Athlétisme, Arme [cris], Camouflage, Discrétion, Divination, Empathie, Intimidation [cris], Mains nues [poings et morsures], Rites élémentaires [Terre], Survie [zones montagneuses et escarpées])

Les cris des Yamajijii : les Yamajijii sont capables de faire de leurs cris une arme. Ce dernier est si puissant qu'il peut provoquer des hémorragies internes, faire exploser des objets fragiles, soulever des bourrasques terribles et provoquer des éboulements. Les Yamajijii peuvent se servir de leur cri pour intimider et figer ou faire fuir un adversaire, ou encore lui infliger des dégâts. Le cri est considéré comme une arme dont le Yamajijii se sert à l'aide de son champ et d'une éventuelle spécialisation. Il peut ainsi s'en servir comme d'une arme à distance et cibler une créature ou un objet situé à 20 mètres. Comme une attaque sans arme, le facteur de dégât de base du cri est de 0, mais comme pour tout résultat d'attaque la marge de réussite se rajoute aux dégâts infligés. Ainsi, plus un Yamajijii est puissant et compétent, plus il est susceptible de faire des dégâts importants à l'aide de son cri. Toutefois, les Yamajijii les plus âgés et puissants sont capables de développer une technique bien plus dangereuse.

Avantage : *Mâchoire de pierre +2* (les Yamajijii sont réputés pour leurs mâchoires dotées d'une pression et d'une force incroyables, et les dégâts que peuvent provoquer leurs morsures. Lorsqu'ils attaquent en mordant leur adversaire, ils bénéficient d'un bonus de +2 aux dégâts. Si d'aventure ils devaient user de leur mâchoire pour détruire un objet, arracher quelque chose ou encore pour une épreuve de force, ils bénéficient aussi d'un bonus de +2)

Technique : *(Entre Monde, niveau 5) « Hurlement des sommets » (difficulté 15)* : les chefs Yamajijii les plus puissants développent des capacités en rapport à leurs cris véritablement terrifiantes. La puissance de ce dernier est capable de faire trembler les frontières mêmes des royaumes et leurs barrières, provoquant une bourrasque mortelle capable de toucher autant les esprits que les mortels. Leur attaque à l'aide de la spécialisation Arme [cris], peut toucher jusqu'à cinq cibles situées à 30 mètres et bénéficie d'un bonus de +6. Elle bénéficie aussi de la capacité « Purification », permettant ainsi de frapper les êtres spirituels affectés par cet effet.

Le mystérieux clan Ageha

Si les Ageha ont bien existé, la plupart des traces de leur présence dans les archives impériales ont été soigneusement effacées ou dissimulées. Mais au sein des plus anciennes archives privées de certaines grandes lignées aristocratiques subsistent les traces d'un clan prestigieux descendant des premiers suivants et des plus proches officiers de l'Empereur Nanda, lorsqu'il arriva au sein du futur Empire des Cerisiers. Parmi les membres de cette famille, l'un d'entre eux, surnommé le Prince des Papillons, maîtrisait une magie ancienne et puissante en lien direct avec les papillons et leur symbolique. En plus d'être un maître de sa magie, il s'agissait à la fois d'un expert des choses de la cour et d'un duelliste incroyable. Il aurait accompagné Nanda dans ses guerres les plus violentes qui précédèrent le grand conflit contre les forces du Yomi (cf. « le Prince des Phalènes », Shinseina Kajiya no chûshin de, page 97). Ses descendants se seraient vu confier des postes, des terres et des richesses incroyables, et l'un d'eux aurait même épousé l'une des premières filles de l'Empereur (personne ne dit laquelle). Mais, attirant la jalousie et la convoitise, une coalition de clans aristocratiques, considérant que le clan Ageha devenait beaucoup trop puissant, aurait conspiré pour provoquer sa chute. On les accusa de pratiquer la magie noire et la nécromancie, de pactiser avec des forces du Yomi, de complot contre Nanda ou encore contre les Quatre Piliers. Quoiqu'il en soit et quelle que soit la vérité, un ordre impérial fut émis pour destituer le clan de ses privilèges, provoquant un conflit particulièrement violent entre diverses factions impériales. Finalement, le clan Ageha fut abandonné par ses alliés, vaincu et pourchassé pour être complètement éradiqué. La puissante famille Hijikawa aurait été en première ligne dans l'éradication du clan Ageha. Ces histoires semblent se situer avant même la fondation à proprement parler du clan Hotaru, dans le chaos des guerres de conquêtes et d'expansion de l'Empire du premier siècle, quelque temps après la fin de la guerre contre Izanami.

Le Agehachô-san, le père de l'île (n°5)

Ce volcan actif crache en permanence un discret panache de fumée qui se confond la plupart du temps avec les brumes ou les nuages de passage. Il domine le nord de la Yamajijii-sanmyaku et fait office de divinité régnante sur la chaîne de montagnes. Malgré son activité, il n'entre que rarement en éruption et lorsqu'il le fait, c'est par des coulées de lave discrètes et des petits crachats qui, étant donné le peu de population située dans la zone, ne causent que rarement des dégâts humains et matériels. Toutefois, tout le monde sur l'île ne manque pas d'attribuer quelques mots et prières dans l'année pour s'assurer que le vieux Agehachô-san reste conciliant. Les rares fois où sa colère a explosé restent gravées dans la mémoire ancestrale de tous les habitants. On raconte qu'il serait l'époux de la déesse luciole qui régnerait sur l'île tout entière, une très ancienne Yama no kami qui serait la protectrice des lieux, de ses habitants, mais aussi de secrets enfouis au plus profond de ses terres. La colère du vieux volcan serait à chaque fois le résultat de la contrariété même de son épouse. Lorsque quelqu'un s'en prendrait à elle, il gronderait et exploserait pour exprimer son mécontentement. Son nom, il le tient de la présence étrange de nuées entières de papillons machaons sur l'ensemble de ses pentes et les bois environnants, mais aussi des légendes anciennes sur la présence de l'ancien clan disparu et oublié des Ageha. Une histoire locale raconte qu'un prince aurait péri sur les pentes du volcan il y a de cela presque un millénaire, en protégeant les derniers survivants de sa famille. Poursuivi par ses ennemis, des agents envoyés par la cour impériale elle-même selon les récits, et acculé sur le flanc de la montagne, il aurait alors prié la divinité du volcan d'intervenir pour protéger les siens, offrant sa vie en échange. Visiblement pris de compassion, le Yama no kami fit rugir sa colère et fit trembler la région ; un éboulement suivi d'une nuée ardente aurait alors enseveli puis mortellement brûlé le prince et ses poursuivants, laissant à ses trois enfants et leur mère le temps de s'échapper pour se cacher dans les montagnes. Le nom du volcan viendrait de la découverte par des locaux d'un morceau d'armure, ayant probablement appartenu au prince, avec comme symbole le papillon Ageha-chô. Ils le ramenèrent au chef de tribu local et l'histoire se serait répandue sur toute l'île. Le gouverneur local, ancêtre des daimyô Hotaru, aurait alors baptisé le volcan de ce nom en mémoire de cette légende et du sacrifice de cet homme pour sauver les derniers représentants de sa famille et son clan. La présence de très nombreux papillons de cette espèce sur ses pentes et leurs alentours n'est probablement pas étrangère aussi à la dénomination des lieux. On parle d'ailleurs d'étonnants et rarissimes esprits-papillons, des yôkai qui vivraient dans la région.

Les esprits-papillons, les âmes perdues du clan Ageha

Les pentes du Agehachô-san sont le lieu d'habitat d'un peuple yôkai étonnant. Rarissimes, ils se cachent le plus souvent aux yeux des mortels ; ils auraient la capacité de prendre l'apparence de magnifiques spécimens Ageha d'une taille incroyable. Nul ne connaît leurs origines, mais certains qui connaissent les légendes du clan disparu des Ageha les considèrent comme les âmes des membres du clan massacré qui, pour une raison ou une autre, seraient restées attachées à la région et au volcan. Ceux qui partagent cet avis pensent que l'esprit du vieux Yama no kami les aurait prises sous sa protection après le sacrifice de leur prince défunt. L'âme de ce dernier serait d'ailleurs devenue le plus puissant et ancien de ces yôkai et résiderait aux côtés d'Agehachô-san en tant que serviteur et gardien de son domaine, commandant aux autres esprits-papillons, mais aussi à certains des Yamajijii, qui seraient les fils et filles du Yama no kami. Bien entendu, seuls les concernés semblent être au courant de la vérité.

Les esprits-papillons du Agehachô-san agissent comme des gardiens, ils veillent discrètement sur son domaine et les secrets qu'il semble renfermer. S'ils restent particulièrement discrets et paisibles, ils peuvent se montrer terribles et se transformer en véritables maîtres de la mort avec qui viendrait profaner leurs sanctuaires. Ils ont des capacités de transformation qui peuvent les aider à se faire passer sans trop de mal pour des êtres humains. Sous cette forme ils adoptent le plus souvent l'apparence de personnes d'une grande finesse et aux vêtements colorés reprenant les couleurs et motifs des papillons qu'ils représentent. Ils sont dotés d'une beauté étrange et diaphane et ils se déplacent avec une grâce légère et aristocratique. Malgré cette délicatesse, ils peuvent devenir des adversaires redoutables et meurtriers, jouant de subterfuges et de pouvoirs magiques capables d'absorber l'essence vitale de leur cible ou d'invoquer des pouvoirs liés au royaume des morts...

Certains pensent que ces yôkai font partie des rares êtres encore capables d'enseigner la légendaire magie des papillons. Ils en seraient les ultimes gardiens et des maîtres accomplis. D'ailleurs, les légendes sur les pratiques magiques des ancêtres du clan Ageha pourraient expliquer pourquoi les âmes de ces derniers seraient devenues de telles créatures yôkai. Certains murmurent même qu'à force de manipuler cette magie, ils auraient fini par se retrouver ainsi piégés.

***Champs : Esprit-papillon** (Athlétisme, Connaissance des fleurs, Danse, Magie des Papillons, Nécromancie, Rite de transformation, Rites d'invocation, Séduction, Vol, etc.)*

Les sources du matin (n°6)

Au pied du volcan, plusieurs sources d'eau chaude aux vertus multiples jaillissent. Là s'est installée depuis plusieurs siècles une famille qui gère et veille sur les onsen des sources du matin. Accéder aux onsen n'est pas des plus aisés. Cela demande de traverser un chemin serpentant dans la forêt et dans une vallée sauvage montant vers les premiers contreforts des montagnes jusqu'aux pieds du volcan, mais les voyageurs sont nombreux à essayer d'y arriver sans se perdre pour profiter des vertus miraculeuses de ses eaux. Les lieux sont enchanteurs, baignés par la magie ambiante de la nature sauvage, mais aussi par la présence de nombreux animaux et esprits qui n'hésitent pas à venir épier les voyageurs qui se délassent dans les bains naturels. On peut y croiser toutes sortes d'espèces locales et de yôkai curieux. D'ailleurs, beaucoup pensent que les maîtres des lieux cachent une origine spirituelle. Le maître mot reste la tranquillité et la préservation des lieux et de leur harmonie, mais en dehors de cela tout le monde est bienvenu aux sources du matin.

On y croise le plus souvent : des voyageurs sakurajin venus se relaxer et se ressourcer, des amoureux des retraites naturelles et confortables, quelques intrigants venus échanger à l'abri des oreilles trop indiscrètes, des pèlerins venant profiter des vertus sacrées des eaux, des nombreux yôkai alentour (esprits-écureuils divers, des Yamajijii dissimulés et autres esprits-singes, des tanuki, kitsune, tsurubebi, rares esprits-papillons, des esprits-lucioles, etc.) et d'autres de passage venus pour profiter des lieux, quelques renégats divers venus profiter de l'hospitalité des lieux pour se faire oublier...

Le col du serment (n°10)

Nul ne sait plus pourquoi le col qui traverse la chaîne de montagnes se nomme ainsi, mais tout le monde s'accorde sur une évidence : on a dû y faire un serment quelconque, ou encore on l'a nommé ainsi en l'honneur ou en souvenir d'un très ancien serment. Bien entendu chacun y va de son hypothèse : un serment entre la famille régnante des Hotaru et les esprits de l'île ou des montagnes ; un serment entre les mortels et les divinités des lieux ou un serment entre les gouverneurs sakurajin et les tribus locales autochtones ; à moins qu'il s'agisse du fameux Pacte que Nanda fit avec Saruta-hiko et dont les Chasseurs de Lucioles seraient selon certaines rumeurs les gardiens... ou que ce soit de tout autre chose. Quoiqu'il en soit, le col du serment constitue le seul passage évident et connu traversant les montagnes en leur centre et permettant de se rendre d'Hotaru-shi à la partie orientale de l'île sans devoir contourner la chaîne. Malheureusement, si le col est praticable il l'est avec difficulté. La voie unique est étroite, dangereuse et souvent escarpée. Les aléas climatiques et naturels n'aident en rien : vents forts, éboulements réguliers, neige en hiver... Et à cela s'ajoute la présence de nombreux yôkai plus ou moins amicaux, voire carrément monstrueux et agressifs. Bref, cela fait beaucoup de conditions périlleuses qui font que seuls les plus experts du coin et les plus téméraires ou désespérés l'empruntent de plein gré. Au sommet du col, il existe toutefois un relais installé là par le clan Hotaru et tenu par une famille de montagnards connaissant très bien la région. Il est approvisionné à chaque début de saison par une unité de soldats et de guides du Keikai-jô. Un petit sanctuaire dédié aux Yama no kami et autres divinités locales le jouxte. C'est un lieu providentiel pour les voyageurs qui s'élancent dans la traversée du col.

On y croise le plus souvent : des patrouilles du clan Hotaru, des guides locaux, des voyageurs et marchands itinérants trop intrépides ou totalement inconscients, une équipe de Chasseurs de Lucioles, des yôkai (Yamajijii, bake-ôkami, bien d'autres yôkai des montagnes et même dit-on, la Yuki-onna au plus fort de l'hiver), des yamabushi et quelques rares pèlerins courageux.

Le clan caché des onigumo

Des rumeurs parlent de vastes réseaux de cavernes dans les montagnes Yamajijii. Certains d'entre eux plongeraient au cœur des entrailles de l'île et dans les profondeurs de la terre, pour mener jusqu'à des brèches entre l'Empire des Cerisiers et le royaume du Yomi no kuni. Ces galeries et grottes seraient gardées par de terrifiants esprits. La légende parle d'oni aux traits arachnides et font notamment référence à l'onigumo, une espèce d'araignée de l'archipel. Derrière les rumeurs et légendes se dissimule bien un clan de tsuchigumo, qui se fait lui-même appeler Onigumo. Si elles ont probablement des origines identiques à leurs cousines des montagnes de Ryûshima, ses membres semblent ne plus avoir de lien spécifique avec ces dernières (tout du moins en apparence, nul ne sait si les réseaux souterrains situés entre les royaumes ne leur permettent pas de communiquer entre tribus). Elles se sont adaptées à leur environnement et ont développé une culture propre. Elles ne sont pas nombreuses, quelques dizaines probablement, mais elles se surpassent en matière de discrétion, de déguisement, camouflage et rites de transformation. L'une de leurs spécialités est la traque d'esprits-lucioles, nul n'en connaît les raisons et même la déesse de l'île semble ne pas s'opposer directement à leur présence, car elles ne s'en servent pas pour se nourrir, mais pour tromper des individus et les attirer dans leurs repaires ; elles les relâchent ensuite. En effet, les plus puissantes chamanes Onigumo possèdent un talent bien particulier, celui de pouvoir

piéger temporairement dans leurs toiles l'âme d'un esprit-luciole et le faire agir selon leur guise durant un certain temps. Les Chasseurs de Lucioles, les patrouilles Hotaru, ainsi que les forestiers ont appris à se méfier et repérer l'éventuelle présence de fils de soie et les toiles caractéristiques des araignées qui pullulent à proximité des zones de vie des Onigumo, et ne pas se faire berner. Toutefois, les étrangers qui entrent par mégarde sur les territoires des Onigumo ne sont pas à l'abri de leurs subterfuges. Ce qu'il advient ensuite de ces malheureux, personne ne le sait.

Le Keikai-jô, le château vigilant (n°9)

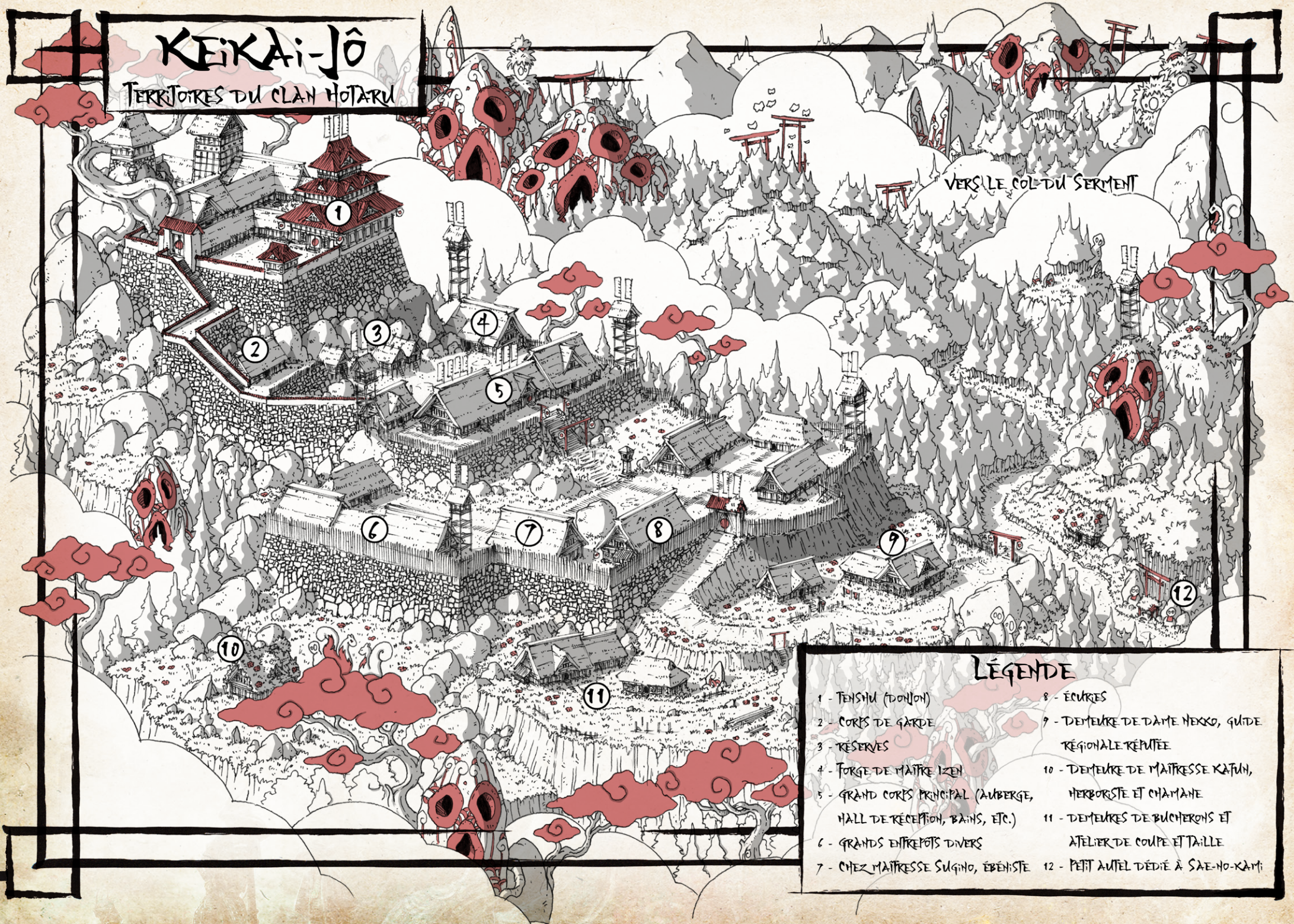
Dirigeant : Hotaru Chiharu, commandant de la forteresse, cousin de la daimyô Hotaru Akimi.

À la sortie ouest du col se tient une petite demeure fortifiée qui fait office de vigie et de petite garnison locale. Elle dépend directement du clan Hotaru. Les forces affectées ici sont pour la plupart des bushi spécialisés dans les manœuvres en zones sauvages et hostiles ainsi que des éclaireurs, guides, montagnards et forestiers. Ils ont pour mission de surveiller les allées et venues dans le col et sur ses routes, mais aussi dans les cas les plus extrêmes de venir en aide à des voyageurs égarés ou piégés dans le col et ses environs. La situation au cœur des espaces naturels sauvages de l'île fait que, militairement, les forces en présence sont peu sollicitées. Mais même s'il ne s'agit pas de troupes rompues aux engagements conventionnels, leurs compétences en zones hostiles et sauvages sont exceptionnelles et en font des ressources précieuses pour le clan Hotaru. Actuellement, le château est tenu par le seigneur Hotaru Chiharu, un cousin de la daimyô. Cet homme est un fin connaisseur du territoire d'Hotaru-shima et en particulier de son cœur, que ce soit ses montagnes ou sa forêt. Il n'est pas très vieux, mais a passé toute sa vie sur les sentiers à patrouiller et jouer les éclaireurs et sentinelles pour son clan. Encore aujourd'hui, il est fréquemment sur le terrain avec ses propres troupes, que ce soit pour former les plus jeunes ou même lors des missions de sauvetages les plus risquées. Très proche des habitants des communautés rurales du coin, il est particulièrement superstitieux et montre un respect infini aux forces de la nature et aux esprits sauvages de son île. S'en prendre à son île et sa nature, c'est s'en prendre à son âme.

On y croise le plus souvent : les samurai et soldats du clan Hotaru aux ordres du seigneur Chiharu, des guides locaux, des équipes de forestiers (bûcherons, chasseurs), des équipes de montagnards chargées d'accompagner les patrouilles en cas de sauvetages ou opérations dans le col et ses alentours, des serviteurs du château, quelques paysans et villageois du petit village au pied du château, des membres des tribus locales alentour. Des voyageurs et pèlerins ayant passé le col ou souhaitant le traverser, des yôkai locaux, une équipe de Chasseurs de Lucioles de passage.

KEIKAI-JÔ

TERRITOIRES DU CLAN HOTAKU



LÉGENDE

1 - TENSHU (DONJON)
2 - CORPS DE GARDE
3 - RÉSERVES
4 - FORGE DE MAÎTRE IZEN
5 - GRAND CORPS PRINCIPAL (AUBERGE, HALL DE RÉCEPTION, BAINS, ETC.)
6 - GRANDS ENTREPÔTS DIVERS
7 - CHEZ MAÎTRESSE SUGINO, ÉBÉNISTE
8 - ÉCURIES
9 - DEMEURE DE DAME NEKKO, GUIDE RÉGIONALE RÉPUTÉE
10 - DEMEURE DE MAÎTRESSE KATUN, HERBORISTE ET CHAMANE
11 - DEMEURES DE BÛCHERONS ET ATELIER DE COUPE ET TAILLE
12 - PETIT AUTEL DÉDIÉ À SAE-NO-KAMI

Le Temple des Infinis Reflets (n°11)

Dirigeants : conseil des anciens du temple

Le temple est une retraite d'une importante congrégation de yamabushi, les frères de la cascade, qui s'est installée ici depuis déjà plusieurs siècles. Situé au sommet d'une montagne qui domine l'amont d'une longue vallée encaissée, le temple fait office de forteresse monastique. Il surplombe un ensemble de chutes d'eau qui percent depuis la roche et plongent jusqu'au fond de la vallée pour former un vaste bassin scintillant. Son eau forme ensuite un fleuve qui serpente à travers la forêt pour se jeter dans la baie du secret. Les religieux vivent totalement à l'écart de la civilisation, seuls quelques prêtres ou prêtresses du sanctuaire de Saruta-hiko (n°25) leur rendent plus régulièrement visite, les autres visiteurs se faisant plutôt rares.

On y croise le plus souvent : les yamabushi de la congrégation, quelques rares visiteurs, des tengu de passage ou résidant dans les alentours et divers autres yôkai locaux comme les esprits des chutes et de la rivière (kappa et associés). Quelques fois des membres du sanctuaire de Saruta-hiko voisin et des membres de tribus locales et communautés forestières anciennes.

Le Yamahime-jô et la légende de la princesse des montagnes (n°12)

Au cœur de la partie sud de la chaîne des Yamajiji se trouve une très ancienne demeure seigneuriale abandonnée depuis bien des générations. Ses murs fissurés dominent au sud une vallée couverte de forêt et entourée des montagnes. Au nord, une autre vallée filant vers les plaines des Lucioles. Les habitants du coin disent le lieu hanté par l'esprit de l'ancienne maîtresse du palais devenue une légendaire Yamahime, une princesse des montagnes. Un terme générique faisant référence à de nombreux yôkai féminins qui vivent au cœur des montagnes, qu'ils soient d'anciennes Yama no kami, de puissants esprits vengeurs, des manifestations des forces naturelles ou de la nature sauvage, ou même des sorcières ou chamanes dotées de pouvoirs

mystiques. Elles sont souvent légèrement vêtues et prennent l'apparence de très belles jeunes femmes à la voix ensorcelante. Dans les légendes, elles piègent les voyageurs ou encore les forestiers et montagnards qu'elles séduisent parfois pour se nourrir de leur fluides vitaux. Certains suggèrent qu'au milieu de quelques créatures fantastiques, nombre de ces légendes cachent des histoires de femmes isolées que des individus peu scrupuleux ont tenté d'abuser et qui ont pu soit abattre soit repousser leur agresseur. Les habitants ont tôt fait d'affubler ces victimes du qualificatif de yôkai, plutôt que d'avoir à reconnaitre les véritables monstres que peuvent abriter leurs propres communautés ! Mais, quels que soient les crimes que l'ancienne maîtresse des lieux ait subis, elle est aujourd'hui un gardien vengeur et courroucé de la région entourant le château. D'autres suggèrent que les créatures locales qu'on pourrait affubler du nom de Yamahime seraient peut-être les versions féminines des Yamajijii eux-mêmes, et qu'il s'agirait du même peuple gardien des montagnes de l'île. Ainsi, la yôkai qui vivrait dans le domaine du Yamahime-jô serait possiblement une réelle princesse de leur peuple veillant sur l'endroit pour on ne sait trop quelle raison.

On y croise le plus souvent : divers esprits et yôkai locaux (kodama, tsurubebi, tengu, onigumo, etc.), des yûrei, la Yamahime, des Yamajijii, des voyageurs égarés, quelques curieux téméraires.

La princesse aux mille ailes, Yamahime de la vallée et du château

L'esprit qui règne sur et hante le Yamahime-jô et sa vallée est le yûrei d'une très ancienne princesse. Il s'agirait de la fille aînée du prince Ageha décédé sur les pentes du volcan Agehachô-san. Après s'être enfuie avec sa mère et ses deux frères, elle se serait cachée et aurait vécu au cœur des montagnes et ses environs en compagnie de quelques serviteurs et vassaux survivants, et surtout des esprits de la montagne que l'on nomme les Yamajijii. La jeune princesse épousa alors l'un des représentants de ce très ancien peuple, fondant une lignée cachée et secrète. De nombreuses années passèrent, mais des rumeurs sur la survie de quelques représentants de la famille Ageha étaient parvenues jusqu'aux oreilles du dirigeant des Hijikawa. Alors que l'Empereur Nanda avait jugé l'affaire close, le patriarche ne pouvait tolérer que des héritiers du prince Ageha aient pu survivre et venir un jour réclamer leur héritage ou bien vengeance. Il envoya alors en secret un groupe d'assassins, dont des membres du tout nouvel ordre secret des Shitennô, avec qui il entretenait d'excellents rapports. Ce groupe débarqua sur l'île et commença sa traque. Elle fut longue, les peuples de l'île n'étant pas très coopératifs quant au fait de vendre des réfugiés placés sous leur protection. Mais à force de persévérance, de corruption, de menaces et tortures même, ils finirent par trouver le refuge de la légendaire princesse aux mille ailes, un petit palais placé sous la protection des esprits Yamajijii, les frères et sœurs de son époux. Profitant de la réputation de bienveillance et d'hospitalité de la maîtresse des lieux, ils se firent passer pour un groupe de voyageurs égarés et demandèrent asile aux portes du château. La princesse les accueillit avec grand plaisir, heureuse de recevoir des Sakurajin dans sa demeure. Ils dînèrent et on leur donna des chambres confortables. Mais durant la nuit ils massacrèrent les habitants du palais, qu'ils fussent humains ou yôkai, et débusquèrent la princesse. Cette dernière, voyant le carnage perpétré par ces hommes, entra dans une rage folle. Elle usa de pouvoirs propres à sa famille, invoquant ceux sur la mort attribués aux papillons. Elle-même se transforma en une terrible créature féminine dotée de milliers d'ailes de lépidoptères. De nombreux assassins furent terrassés par ses pouvoirs, et elle ramena les spectres de ses servants tués pour venir déchirer l'âme de leurs bourreaux. Mais usant de subterfuge, un membre du Shitennô arriva à se glisser dans le dos de la princesse et à lui transpercer le cœur avec sa lame. Son cri résonna dit-on dans toutes les montagnes. Le meurtrier réussit malgré tout à s'enfuir, mais l'esprit de la princesse, transformée en Yamahime, hante depuis les lieux en criant vengeance. On dit qu'elle invite les hommes perdus dans sa demeure avant de les séduire et aspirer leur fluide vital durant la nuit, ne laissant d'eux qu'une peau desséchée. Quant aux Yamajijii, on dit que depuis cet événement les montagnes en dehors de quelques zones autorisées n'ont plus jamais été une terre accueillante pour les humains. L'époux de la princesse aurait lui-même quitté sa retraite pour se lancer à la poursuite du meurtrier de son épouse, se sentant lui-même coupable de n'avoir été présent pour protéger sa dame. En effet, avec ses dons propres aux Yamajijii, il aurait pu sans mal déterminer les mauvaises intentions des invités et éviter ce carnage. On n'a jamais su ce qui était arrivé au seigneur yôkai ou encore à l'assassin du Shitennô.

Le pic de l'ermite Furusoma (n°13)

Le Furusoma-san est un des grands pics de la chaîne de montagnes de l'île, situé quasiment à son extrémité est. Il serait la résidence privilégiée d'un très vieil ermite, un tengu du nom de Furusoma, du nom du phénomène sonore connu au sein de tout l'Empire des Cerisiers sous divers noms. Il s'agit de bruits de craquements d'arbres qui tombent et de tremblements y étant associés, provoqués selon les légendes par la magie des tengu et résonnant dans les montagnes portés par de violentes bourrasques. Ces phénomènes ne laissent toutefois aucune trace physique ! Derrière ce surnom, l'ermite Furusoma pourrait être un des légendaires rois tengu, dissimulé sous cette identité et attaché à la protection de la chaîne montagneuse de l'île d'Hotaru-shima. On raconte qu'au cœur de la montagne serait dissimulé le repaire du vieux tengu et de ses enfants, et que ce sanctuaire cacherait mille trésors. Mais personne, à part quelques fous ou de rares élus, n'a jamais osé se lancer à la recherche de cet endroit, de crainte de provoquer le courroux du vieux Furusoma et des esprits de la montagne.

On y croise le plus souvent : des tengu, des Yamajijii et quelques yôkai locaux. Plus rarement quelques yamabushi courageux.

Le palais du chêne blanc (n°4)

Dirigeant : Shirakashi Shigure, daimyô du clan Shirakashi (vassal des Hotaru)

Cette ancienne villa fortifiée surplombe le nord de l'île en bouclant la chaîne à son extrémité septentrionale. Le site est habité depuis les origines du peuplement de l'île, d'abord par une ancienne tribu puis par leurs descendants unis à des notables sakurajin, proches des daimyô qui ont donné naissance au tout petit clan Shirakashi. Sa position élevée sur le sommet d'un petit mont et le panorama qu'il offre en a toujours fait un lieu sécurisé et stratégique. Son accès pour les visiteurs, marchands, et autres voyageurs se fait par la seule voie véritablement aménagée qui traverse le bois des Papillons, mais les forestiers locaux qui servent la famille régnante connaissent des petits sentiers qui leur permettent d'évoluer sur l'ensemble du territoire en compagnie des éclaireurs du clan Shirakashi.

On y croise le plus souvent : les paysans sakurajin et forestiers locaux, les samurai et membres du clan Shirakashi, des yôkai locaux (des kodama, parfois des Yamajijii, de rares esprits-papillons dissimulés et des esprits-lucioles).

Les îles entourant Hotaru-shima

Si Hotaru-shima compose l'immense majorité des territoires du clan Hotaru et de ses vassaux, la province compte nombre d'îles plus réduites qui l'entourent. Voici les plus importantes.

Imotosan-jima et le clan Joseikô

Dirigeante : Joseikô Ran, daimyô du clan Joseikô (vassal des Hotaru)

Cette grande île au nord d'Hotaru-shima compose, avec la plus petite île encore plus au nord, les territoires du clan Joseikô. Avant même la montée au pouvoir de dame Akimi, la daimyô du clan Hotaru, le clan

Joseikô a toujours été dirigé par des femmes, en dehors de rares exceptions. D'ailleurs, elles sont de farouches partisanes de la nouvelle dame des Hotaru. Particulièrement liées au puissant clan voisin des Bikusen, les familles entretiennent une longue tradition d'échanges commerciaux, politiques et même matrimoniaux. De par sa situation géographique, bordé à l'est par la mer généreuse et à l'ouest par la petite mer intérieure, le clan Joseikô a toujours eu pour tradition de servir de verrou nord et d'ultime poste de contrôle des accès du Akamon-kaikyô, le détroit permettant d'entrer au cœur même des territoires impériaux. Cela fait de ce clan des personnes plus portées sur la diplomatie que tout le reste des clans d'Hotaru-shima, mais aussi de par sa position stratégique de redoutables combattants qui se sont fait une spécialité des abordages de navire et raids côtiers.

Joseiko Ran, daimyô d'Imôto-jima

Ran est une femme raffinée, mais autoritaire qui contrôle ses terres et ses gens d'une poigne de fer, mais toujours en faisant preuve de justice. Mariée très jeune à un fils de la famille Ryûtôta (cf. *Yôkai Mukashi-banashi*, page 99), vassale du clan Bikusen gérant les territoires du prestigieux sanctuaire d'Inari-jinja, elle a toujours entretenu des rapports étroits et amicaux avec les représentants Bikusen. L'une de ses filles a d'ailleurs intégré les rangs des prêtresses d'Inari-jinja, renforçant encore les liens entre les deux familles. D'ailleurs, elle fait toujours grand accueil aux représentants du sanctuaire qui sont considérés ici comme chez eux. Cette proximité bien plus ancienne fait que les îles du clan Joseiko sont parsemées de sanctuaires plus ou moins grands dédiés à la divinité Inari et que le clergé de la déesse est particulièrement influent. Ran a encore accru cette proximité en intégrant secrètement les rangs des mortels de la Cabale d'Inari.

Kawauso-shima

Dirigeant : Kanauso Zurui, daimyô du clan Kanauso (vassal des Hotaru)

Les îles Kawauso forment un petit groupe situé face à la façade est d'Hotaru-shima. Le clan Kanauso domine depuis sa petite forteresse ces territoires pour le compte du puissant clan Hotaru. Ils ont la particularité d'être tous liés à des yôkai que l'on trouve sur l'île, mais aussi plus largement dans tout le territoire Hotaru et au-delà, les esprits-loutres ou bake-kawauso. Joueurs, curieux et amateurs de blagues et d'alcool, malgré leurs tendances territoriales et solitaires, ils sont des yôkai de très bonne compagnie relativement appréciés des habitants locaux, tout du moins de ceux qui ne sont pas trop susceptibles. Si la majorité des bake-kawauso sont plutôt bienveillants, il n'en reste pas moins que certains, tout comme les humains ou d'autres peuples, peuvent faire preuve de vices et travers et se montrer malveillants et cruels. De plus, ils n'ont pas tendance à se laisser faire et n'hésiteront pas en cas de nécessité à se montrer agressifs, surtout si des ennemis ou des indésirables pénètrent leur domaine. Parmi leurs talents, tout comme les tanuki ou les kitsune, ils peuvent être d'excellents change-forme. Ils sont particulièrement doués en déguisement et en imitation. On en trouve dans presque tout l'Empire des Cerisiers, et même jusque sur Kuma no Ôkoku. Ils vivent toujours à proximité d'étendues d'eau et ils entretiennent généralement de très bons rapports avec les êtres spirituels de ces lieux aquatiques, comme les kappa avec qui ils sont parfois confondus.

Plusieurs représentants de ces yôkai vivent au sein de l'île, et quelques-uns vivent même au château seigneurial du Kanauso-jô en compagnie de leurs cousins au sein de la famille du daimyô. D'ailleurs l'actuel daimyô ne cache pas ses origines yôkai, et plusieurs histoires se racontent telles des contes au sujet de son passé de guerrier où il défendait les côtes en usant de ses dons et capacités hérités de sa nature yôkai. Il n'hésitait pas, en compagnie des bake-kawauso, à se lancer à l'abordage de navires ennemis dans des attaques sous-marines ou encore à user de dons de déguisement pour se glisser dans des campements de pirates et semer le chaos une fois la

nuit tombée. Sa fille aînée suit d'ailleurs les traces de son père, et malgré la volonté de ce dernier de la préserver, elle a hérité du tempérament curieux et intrépide de ce dernier et prend régulièrement la tête de petits groupes spécialisés, pour s'attaquer à d'éventuels équipages pirates qui rôderaient sur cette portion des côtes de la province. Ses récents exploits sont arrivés jusqu'aux oreilles de la daimyô Hotaru Akimi qui voit en elle une héritière toute trouvée pour le clan Kanauso, au grand dam d'un de ses frères qui espéraient prendre la relève. Les deux femmes s'entendent particulièrement bien.

Champ : *Bake-kawauso* (Athlétisme, Déguisement, Imitation, Mains nues [griffes, crocs], Natation, Rites de transformation, Rites élémentaires [eau], Vigilance, etc.)

KANAUSO IZUMI

La fille aînée du daimyô Kanauso est une jeune femme intrépide, pleine de vie et de joie, qui aborde l'existence avec une curiosité et une soif de découverte insatiable. Elle aime l'action, l'aventure et à du mal à rester à la cour de son père ou encore d'autres daimyô à faire ce qu'elle considère être la potiche ! Son père a pourtant essayé d'en faire une sorte de petite poupée bien proprette apte à faire ce que l'on attend d'elle. Il a abandonné depuis bien longtemps. Izumi aime sincèrement sa famille, son père dont elle est très fière, mais considère que sa place est dans l'action, sur le terrain, et que l'existence ne vaut la peine que si on s'en saisit pour la vivre à fond ! Ainsi, si elle connaît les bonnes manières, on risque le plus souvent de la croiser sur les plages et les pontons de l'île, à bord des petits navires du clan à chasser du pirate et des monstres marins en compagnie des troupes de son père. Quand elle se considère en repos, on peut l'apercevoir dans quelques débits de boissons, des établissements de loisirs ou à barboter dans le plus simple appareil en compagnie de ses amis bake-kawauso dans les rivières et les bassins d'eau pure de l'île. Il s'agit d'une personne d'une incroyable bonne compagnie et qui ne manque pas d'une petite touche d'espièglerie. Elle aime rencontrer de nouvelles personnes et ce quelle que soit leur catégorie sociale ou leur origine, des détails dont elle se fout impérialement. Elle est spontanée, aime rire et est généralement bienveillante. Mais elle est aussi une femme forte et intelligente, malgré son apparente désinvolture, qui n'hésite pas à remettre à sa place quiconque s'en prendrait à elle ou ses proches ou encore les personnes dont elle est censée assurer la protection. C'est en effet une combattante particulièrement douée, que ce soit à mains nues ou un sabre à la main, et nombre de ses ennemis ont chèrement regretté leur attitude à son égard et les plus mauvais l'ont souvent payé de leur vie !

KANAUSO IZUMI, INTRÉPIDE HÉRITIÈRE DU CLAN

Premier Rôle

Champs : *Bushi 4* (Athlétisme 4, Epée 4, Tactique 2) ; ***Kawauso 4*** (Mains nues 4, Natation 4, Rites de transformation 3, Vigilance 3, Rites élémentaires [Eau] 2)

Avantages :

- ***Joie communicative +2*** (la joie et le tempérament d'Izumi sont tellement puissants qu'ils irradient pour affecter les gens qui l'entourent. Cet avantage est narratif, modifiant clairement l'atmosphère d'un lieu ou d'une situation lorsqu'Izumi est présente. Il permet aussi d'offrir des bonus si Izumi tente d'apaiser une situation ou si elle essaye de rendre le sourire à quelqu'un, une assemblée, etc. Dans ces circonstances elle bénéficiera d'un bonus de +2)
- ***À l'aise comme un poisson dans l'eau +3*** (comme ses comparses yôkai, Izumi a hérité d'une aisance toute particulière à évoluer dans les milieux aquatiques qu'elle affectionne tout particulièrement. Elle peut passer des heures entières à batifoler dans les rivières, la mer, etc. en compagnie des animaux et autres créatures. Elle bénéficie d'un bonus de +3 à tous ses jets visant à évoluer au sein d'un milieu aquatique, notamment ceux faisant appel à des spécialisations comme Natation, Athlétisme, etc. De plus, elle est capable de retenir son souffle bien au-delà des capacités de n'importe quel être humain)

- ***Chasseuse rusée +1*** (Izumi est, à l'instar de ses cousines kawauso, une jeune femme rusée et espiègle. Lorsqu'elle se met en chasse de ses ennemis ou qu'elle traque une proie humaine ou non, elle ne manque pas de ressources et de créativité. Elle bénéficie d'un bonus de +1 pour des jets en rapport avec la recherche et la détection d'individus ou de créatures, avec des spécialisations comme Vigilance ou Pister par exemple)

Désavantages :

- ***Curiosité débordante de Sozoro-gami, le kami de la bougeotte -4*** (sa curiosité couplée à son tempérament intrépide est en mesure de mettre Izumi dans des situations plus ou moins périlleuses, inconvenantes ou fâcheuses ! Izumi ne peut s'en empêcher, il faut qu'elle aille mettre son nez là où elle ne devrait pas ou se rendre dans des endroits dangereux pour assouvir sa curiosité. Et son champ est large, du besoin de connaître et savoir qui est le nouvel amant de la voisine, à découvrir où se cache l'énorme créature qui attaque les navires marchands. De qui est le nouvel arrivant dont on parle, à savoir à quoi ressemble la fameuse relique sacrée que transporte le cortège impérial qui devrait se rendre à Hotaru-jinja... Bref, autant de situations dans lesquels elle peut se mettre en fâcheuse posture. Lorsqu'une situation de ce genre se présente, elle aura tendance à s'y intéresser. Si la situation peut être dangereuse, risquée, ou la mettre dans une situation réellement inconfortable elle peut faire un jet de volonté avec un malus de 3 pour tenter de se contenir. Si la situation ne montre pas de risque immédiat, ou de danger particulier, elle ira sans hésiter assouvir ses envies)
- ***Frère rival -2*** (Izumi ne s'en est pas particulièrement rendu compte, mais l'un de ses frères a décidé de tout faire pour l'empêcher de devenir la prochaine daimyô. Si pour le moment cela se cantonne à dénigrer l'attitude de sa sœur, à la réprimander sur son manque de convenances, cette rivalité risque d'évoluer dès lors qu'elle commencera à gagner en influence, notamment politique. Le rapprochement d'Izumi avec la grande daimyô Hotaru est d'ailleurs une raison supplémentaire pour ce frère jaloux de prendre certaines autres mesures, et potentiellement nuire aux intérêts de sa sœur)

Voie : *Voie du Ninjô 2* (Liberté 2)

Techniques :

- ***(Liberté niv.1) « Bénédiction de Sozoro-gami » (difficulté 5)*** : Izumi est capable de développer des trésors de techniques dès lors qu'il s'agit de s'agiter, bouger, et effectuer diverses épreuves physiques et athlétiques basées sur le mouvement. Elle bénéficie d'un bonus de +2 durant toute une scène à ses jets en lien avec le déplacement : courir, grimper, sauter, effectuer une acrobatie, etc. ***Effet :*** lorsqu'elle se déplace, des petits rires cristallins résonnent autour d'elle, comme si des petits esprits espiègles s'amusaient de la voir ainsi avoir la bougeotte.
- ***(Liberté niv.2) « Libre comme le vent » (difficulté 10)*** : Izumi est capable de se mouvoir tel le vent et gagner en vélocité et légèreté, plus rien ne semble alors avoir de prise sur elle. Elle bénéficie alors d'un bonus de +4 à ses jets d'initiative et un bonus de +4 à ses jets d'esquive. Cet avantage dure toute une scène. ***Effet :*** lorsqu'elle se déplace, elle est entourée par le vent qui soulève poussière, feuilles mortes, vêtements, cheveux, etc.

Notes : Sozoro-gami est le dieu de la bougeotte, une expression du poète japonais Matsuo Bashô, associé au voyage et aux divinités dôsojin.

Kusunoki-shima

Dirigeant : Kusunoki Hanajirô, daimyô du clan Kusunoki (vassal des Hotaru)

Kusunoki-shima, l'île des camphriers et les îles qui l'entourent constituent le domaine du clan vassal Kusunoki. Entourée de magnifiques plages, l'île principale est recouverte de forêt avec en son centre une petite chaîne de monts peu élevés où se dresse le château de la famille seigneuriale. En dehors des quelques villages de pêcheurs, l'île est vierge de toute autre communauté humaine et le domaine exclusif de la faune sauvage et la flore locale. De magnifiques camphriers parsèment le massif forestier d'où l'île et le clan tirent leur nom. Comme au sein de toute la province, l'île ne manque pas de légendes et d'histoires au sujet de ses yôkai ou de sites antiques perdus dans la forêt, lieux de magie aujourd'hui aux mains des kami et des esprits. Les Kusunoki entretiennent des relations amicales avec le clan voisin Mitsunaru et forment une sorte de prolongement de la région. Le clan dispose d'une petite flotte et de marins compétents qui sont aussi chargés de surveiller l'activité dans les eaux qui dépendent d'eux. En effet, Kusunoki-shima marque la frontière terrestre nord entre la mer des Trois Reines et l'océan Éternel. Plus au sud se trouve un ensemble d'îles rattachées aux provinces de Yuna-shima qui peuvent éventuellement se montrer ambitieuses et lorgner vers les terres Hotaru.

Les îles du clan Inuwani

Dirigeant : conseil de la famille Inuwani

Le clan Inuwani est un clan aux origines des plus troubles et que certains associent à une bande de kaizoku, les pirates et corsaires qui sévissent le long des côtes de l'Empire. Ils ne se mêlent pas spécialement des affaires internes de la province et du clan Hotaru, mais sont officiellement des vassaux de dame Akimi et de sa famille, et ce depuis de nombreuses générations. Un accord très ancien semble avoir été conclu entre les fondateurs du clan et les dirigeants d'Hotaru-shima. En échange, ce petit chapelet d'îles leur a été confié et ils sont chargés d'assurer en quelque sorte la défense maritime du sud de la province. Si beaucoup, même parmi les vassaux Hotaru, regardent ce clan avec un certain mépris en raison des rumeurs (plus ou moins fondées) sur leurs origines douteuses, les dirigeants du clan racontent qu'ils sont liés à de féroces yôkai maritimes qui sévissent traditionnellement dans la région, les umi-inu, ou chiens des mers. Ces yôkai considérés généralement comme malveillants attaqueraient les navires des pêcheurs ou marchands du sud d'Hotaru-shima et des îles environnantes, et ce jusqu'au large des côtes nord de Yuna-jinja. Toutefois jamais personne n'a pu décrire le yôkai en question, et certains suggèrent qu'il pourrait s'agir de grands requins féroces ou encore de terribles wani qui vivraient dans la région. Quoiqu'il en soit, les Inuwani semblent être particulièrement à l'aise sur les eaux et leurs navires ne paraissent pas souffrir de ces attaques mystérieuses. Malgré leur réputation de piraterie, ils n'ont pas encore été officiellement confondus, possiblement parce qu'il ne s'agit que de rumeurs infondées, mais plus probablement parce que leurs compétences aiguisées et le fait qu'ils ne laissent jamais de témoin font que personne n'a pu témoigner de leurs implications dans de fréquentes attaques sur des navires de clans rivaux ou des communautés ennemies. Les dirigeants du clan fonctionnent sur le principe des ikki. En effet, tous les membres de la famille forment un conseil qui décide ensemble des décisions. Dès qu'un homme ou une femme est en âge d'être adulte, il ou elle passe un rite tenu secret par le clan. Dès lors, il est membre à part entière du conseil dirigeant du clan et sa voix compte tout autant que celle de n'importe qui d'autre. Si les membres du conseil ont tendance à prendre en compte avec attention les avis des plus anciens ou des spécialistes de chaque domaine en fonction des décisions à prendre, il s'agit plus d'une habitude et non pas d'une règle. Cette forme de gouvernement peut parfois créer quelques tensions lors de désaccords, mais jusqu'à aujourd'hui elle a été plutôt source de lien et d'implication pour l'ensemble des membres du conseil. Les vassaux du clan peuvent aussi se voir offrir une place au conseil, ils sont alors adoptés par la famille régnante et deviennent de fait des cousins, frères ou sœurs des autres membres. Il semble que cette forme de gestion ait été héritée des

origines pirates et wakô du clan. S'ils sont officiellement des vassaux des Hotaru, le clan agit le plus souvent de son propre chef sans que la daimyô Akimi ne soit au courant de leurs agissements. Cette dernière n'apprécie que peu cet état de fait, mais l'importance du rôle défensif du clan le long de toute la côte sud l'oblige à tolérer pour le moment cette semi-indépendance. Quant aux Inuwani, ils apprécient leur liberté et même si ils sont fidèles aux Hotaru, ils souhaitent garder leur autonomie. Toutefois ils se font un devoir en retour d'accomplir des missions de surveillance des eaux et côtes de la province, n'hésitant pas à venir en aide si nécessaire aux clans alliés voisins eux aussi vassaux des Hotaru, comme les Yazaimon, les Mitsunaru ou les Kusunoki. D'ailleurs, si en effet ils commettent des actes de piraterie, ils ne s'y adonnent jamais sur des alliés et vassaux des Hotaru.

Champ : *Umi-inu* (Armes [Morsure], Discrétion, Natation, Rites élémentaires [eau], Survie [milieux maritimes], etc.)

Les espaces maritimes de la province

La province insulaire d'Hotaru-shima est inévitablement tributaire et influencée par les eaux qui l'entourent. Elles sont elles aussi des territoires, des éléments importants de la province et des peuples qui y vivent. Le clan Hotaru et ses vassaux vivent ainsi grandement des ressources maritimes qui composent une part non négligeable de leurs richesses, mais aussi qui permettent entre autres leur subsistance. La majeure partie des agglomérations importantes de la province se trouve sur les côtes, le reste de l'île d'Hotaru-shima étant majoritairement un royaume naturel préservé et sauvage.

La petite mer intérieure : cette mer est un des axes majeurs de communication maritime. C'est par celle-ci que l'ensemble des navires souhaitant entrer dans l'immense baie ou mer des Cerisiers (Sakura-umi), véritable cœur de l'Empire, doivent impérativement passer. Outre permettre l'accès par voie de mer aux nombreuses cités et agglomérations qui entourent l'île de Sakura-shima, c'est le passage obligé pour se rendre de fait à la capitale impériale en franchissant le détroit de la Porte Rouge, le Akamon-kaikyô.

La mer des Trois Reines : au sud d'Hotaru-shima se trouve la Mer des Trois Reines, en référence aux trois grandes îles qui la bordent : Ryûshima, Hotaru-shima et Yuna-shima. Il s'agit d'une importante zone de transit pour les divers navires Sakurajin et un lieu intense de navigation commerciale. En effet, elle est un pivot entre divers axes de communication. Elle permet de rallier les diverses voies maritimes de tout le sud de l'Empire. Elle est en contact à l'est avec l'océan Éternel et les côtes orientales de Yuna-shima. Enfin au sud-ouest elle permet de rejoindre le détroit de Kamegashi et la mer de la torture (Kame-umi). Cette dernière forme une autre mer intérieure entourée par les îles de Yuna-shima, le sud de Ryûshima, l'île de Kame-shima, etc. Depuis celle-ci on peut rejoindre la grande cité d'Etsukyô. L'importance de la mer des Trois Reines et son trafic intense font qu'elle est relativement patrouillée pour prévenir les attaques des nombreuses bandes de pirates de la région.

Le détroit des Lucioles (Hotaru-kaikyô) : ce long détroit ou canal naturel permet de faire la jonction entre la petite mer intérieure et la mer des Trois Reines. Il s'agit d'une voie avec un trafic maritime intense, presque saturé et hautement surveillé par les clans qui la bordent. De nombreux villages et petits châteaux sont visibles tout le long des côtes. La maîtrise de ce canal est hautement stratégique, il s'agit d'une des voies de navigation majeures de tout l'Empire.

La mer généreuse : cette étendue d'eau salée sépare la côte orientale d'Hotaru-shima, la côte méridionale de la péninsule de Kitsune-saki et la côte occidentale de l'île de Naga-shima. Elle est la voie de communication majeure entre ces trois territoires. Son nom est lié à l'abondance de ressources que les communautés de pêcheurs ont l'habitude d'en tirer. Certaines légendes racontent que les esprits des eaux ont béni les peuples qui y résident par leur générosité en faisant venir en nombre les poissons et autres crustacés. Plusieurs marins racontent des histoires aux sujets des yôkai que l'on nomme ningyô et que certaines vivraient dans ces eaux-là.

L'océan Éternel : la façade sud-est de la province fait face au vaste océan éternel et son horizon infini. Les légendes à son sujet sont nombreuses, domaines de divinités oubliées, de créatures terrifiantes, lieu de terres lointaines et inconnues, de royaumes abandonnés. Nul marin, nul navire ne s'éloigne jamais trop des côtes de peur d'être avalé par l'immense domaine océanique, ses caprices et ses mystères insondables.

La baie des Lucioles : la grande baie des lucioles est la zone maritime la plus fréquentée de la province. Située dans la petite mer intérieure, c'est là que mouille et navigue la majeure partie des navires qui souhaitent visiter le clan Hotaru et ses territoires. Hotarushi, la cité et port majeur de la province est la capitale de la province, résidence de la daimyô Hotaru Akimi.

La baie des Secrets : située au sud de l'île, la baie des secrets est bordée par les domaines du clan vassal Mitsunaru et les îles du clan vassal Kusunoki. Comme la plupart des paysages de la province, ceux de la baie sont superbes. Des plages magnifiques donnant très rapidement sur le dense massif forestier de l'île longent le pourtour de la baie. On discerne les petits villages de pêcheurs ou encore les toits de la plus grande agglomération du sud d'Hotaru-shima, Daichi, « capitale » de la petite famille Mitsunaru. Plusieurs navires accostent régulièrement dans la cité, car il s'agit du principal point d'accès maritime au sanctuaire réputé d'Hotaru-jinja. En effet, même s'il est nécessaire de faire un large détour en contournant toute l'île, le trajet reste bien plus court et moins risqué par la mer que par les sinueuses routes et chemins de l'intérieur des terres, ou la longue route côtière d'Hotaru-shima qu'empruntent toutefois bien des pèlerins qui n'ont pas les moyens d'embarquer sur un bateau.

Petit récapitulatif non exhaustif des divers groupes en présence

Les clans de la province

Clan Hotaru : grand clan Buke, règne sur l'ensemble de la province. Daimyô Hotaru Akimi.

Clan Inuwani : vassal Hotaru, clan de marins à la mauvaise réputation de pirates. Ils règnent sur un petit groupe d'îles du sud-ouest de la province. Il s'agit de la principale force navale du clan Hotaru. Leurs membres disent avoir des liens spirituels ou encore de sang avec des yôkai maritimes de la région, les Umi-inu. Dirigé par un conseil familial.

Clan Joseikô : vassal Hotaru, clan matriarcal qui règne sur l'île d'Imôto et les plus petites voisines. Très proche du Clan Bikusen et plus particulièrement de la famille Ryûtôta. Daimyô Joseiko Ran.

Clan Kanauso : vassal Hotaru, clan des îles Kawauso. Ils sont liés par le sang aux esprits-loutres, les bake-kawauso, dont quelques tribus vivent sur les îles Kawauso, mais aussi sur Hotaru-shima. Daimyô Kanauso Zurui.

Clan Kurokashi : vassal Hotaru, il règne sur une partie des bois du Chêne Noir situés sur la partie est de l'île d'Hotaru-shima et la côte maritime. Daimyô Kurosaki Daiju.

Clan Kusunoki : vassal Hotaru, règne sur les îles Kusunoki. Daimyô Kusunoki Hanajirô.

Clan Mitsunaru : vassal Hotaru, règne sur la cité de Daichi-mura et est chargé de la protection d'Hotaru-jinja et des terres environnantes. Daimyô Mitsunaru Iezan (cf. *Sakura no densetsu*, page 13).

Clan Ômurasaki : vassal Hotaru, règne sur les terres du nord de l'île d'Hotaru-shima. Daimyô Ômurasaki Mamoru.

Clan Shirakashi : petit clan vassal Hotaru, du nord de l'île d'Hotaru-shima, régnant sur une petite portion de la chaîne de montagnes des Yamajijii et du bois des Papillons. Daimyô Shirakashi Shigure.

Clan Yazaimon : petit clan vassal Hotaru, de l'est de l'île d'Hotaru-shima. Ses membres contrôlent l'accès sud du détroit des Lucioles. Daimyô Yazaimon Kazunaga.

Clan Ageha : ancien clan mythique aristocratique disparu, dont les survivants se seraient réfugiés et cachés sur l'île d'Hotaru-shima. Clan rebelle.

Les groupes religieux de la province

Sanctuaire d'Hotaru-shima : plus important sanctuaire de toute la province, situé au cœur de la forêt d'Hotaru-mori. Lieu de pèlerinage. Divinités principales : Hotaru-no-kami.

- ***Les Chasseurs de Lucioles :*** une des organisations mystiques parmi les plus influentes de l'île. Hotaru-shima est le berceau de l'ordre, et de nombreux Chasseurs de Lucioles peuvent y être rencontrés.

- ***Sanctuaire des Chasseurs de Lucioles :*** situé dans l'agglomération d'Hotaru-jinja. Siège de l'ordre des Chasseurs de Lucioles. Divinités principales : le Chasseur de Luciole, Saruta-hiko, Hotaru-no-kami et les esprits-lucioles, d'autres kamis divers et les esprits de personnages illustres ou importants de l'organisation.

Sanctuaire de Shigeru (Shigeru-jinja) : situé dans les monts du Dernier Sceau. Site du présumé tombeau du fondateur de l'ordre. Appelé ici Shigeru-no-kami ou Shigeru-sama.

Sanctuaire de Saruta-hiko : petit domaine au cœur de l'île d'Hotaru-shima. Divinités principales : Saruta-hiko, Ame no Uzume. Dirigé par le clan Akatsurugi.

Temple des Infinis Reflets : congrégation isolée de Yamabushi, les frères de la cascade. Divinités : esprits de la nature, Yama no kami, Rois et Reines-dragons Intermédiaires (pratiques shugendô). Dirigé par le conseil des anciens.

Les tribus et communautés des peuples anciens et des yôkai de la province

Le clan tanuki de la clairière aux Papillons : au cœur du bois des Papillons, au nord d'Hotaru-shima, réside un petit clan tanuki composé de quelques dizaines d'individus qui vivent sur les abords d'une clairière sacrée. Ils s'entendent très bien avec les forestiers sakurajin du coin, et il arrive à quelques membres du clan de rejoindre certains villages alentour pour vivre un temps, commercer, échanger, etc. avec les êtres humains. Ils sont toutefois intransigeants avec ceux qui viendraient s'en prendre à leurs domaines naturels, la forêt, la faune, etc. sans l'accord des esprits des lieux. Dirigé par un conseil des anciens.

La communauté du village de Donguri-mura: il s'agit d'une tribu d'esprits-écureuils, des bake-risu principalement, mais un petit groupe de momonga vit avec eux. Ils vivent cachés dans leur village et surveillent la forêt alentour. Ils sont autonomes. D'ailleurs, il existe plusieurs autres petites communautés de bake-risu ou de momonga dans la vaste forêt d'Hotaru-mori. Dirigée par un conseil des anciens.

La tribu du roi Keppû : tribu du marais des Trois Kappa, communauté kappa qui surveille le marais lui-même. Dirigée par le roi Keppû.

La tribu du roi Reigi : tribu du marais des Trois Kappa, communauté kappa qui surveille les côtes et les accès au marais depuis la mer. Dirigée par le roi Reigi.

La tribu de la reine Seika : tribu du marais des Trois Kappa, communauté kappa qui surveille le fleuve en amont du marais et l'accès au village caché de Fukashi-mura. Elle est dirigée par la reine kappa Seika.

Les clans de Fukashi-mura : plusieurs petits clans de diverses espèces de yôkai, mais aussi de quelques membres des peuples autochtones de l'île encore en vie. Ils sont autonomes. Chaque clan de Fukashi-mura désigne un représentant qui préside au conseil des anciens de Fukashi-mura.

Les filles de la déesse : petit clan de kitsune affiliés à la divinité Inari qui résident dans le bois des kitsune. Leur dirigeante sert la Cabale d'Inari. Le clan veille en outre sur un très ancien kofun perdu au cœur de la forêt, la colline des Renards.

La tribu des Princes noirs : cette tribu de Kuroko, des kitsune au pelage noir, vit cachée dans les monts du Dernier Sceau. Ils servent la divinité Saruta-hiko, mais répondent aussi aux demandes des prêtres et prêtresses d'Hotaru-jinja et comptent plusieurs alliés au sein des Chasseurs de Lucioles. Pour qui connaît leur rôle de sentinelle, leur présence dans la région ne manque pas d'éveiller les soupçons. Heureusement très peu d'individus connaissent les secrets des Kuroko.

Les tribus Yamajijii : tribus d'esprits yôkai des montagnes régnant sur la chaîne des Yamajijii. Ils sont les serviteurs des Yama no kami et ne répondent à aucune autre sorte d'allégeance.

La tribu Moriko, les enfants de la forêt : il s'agit d'un ensemble de petites communautés regroupées au sein d'une des plus importantes tribus humaines (qui reste des plus réduites quand même), faisant remonter ses origines aux anciennes tribus autochtones de l'île et s'en réclamant. Leurs petits villages se situent le long des berges du fleuve des Infinis Reflets, et dans les bois alentour jusqu'aux berges du lac de la Belle Assoupie (n°20). Si avec le temps et la situation paisible de l'île ils sont considérés par tout le monde comme des Sakurajin, eux-mêmes continuent de pratiquer un ensemble de rites anciens et de garder quelques coutumes qui

les différencient des communautés traditionnelles du reste de l'Empire. Fortement liés à la forêt, ses esprits, ses divinités, ils vivent de chasse et de cueillette et entretiennent une petite forêt de châtaigniers dont ils font consommation des fruits, une pratique très ancienne datant de bien avant l'arrivée de Nanda. Il n'est pas rare que des yôkai vivent avec eux au sein de leurs petits villages, notamment des tanuki, kitsune ou encore certains esprits-écureuils. S'ils n'ont jamais véritablement reconnu l'autorité de l'Empereur et de sa cour, ils reconnaissent la daimyô Hotaru comme la dirigeante mortelle de l'île, non pas comme représentante de l'Empire, mais parce que sa lignée serait liée et reconnue par la grande kami de l'île, Hotaru-no-kami. Les chefs de chaque communauté président au sein d'un conseil des anciens en compagnie de la grande prêtresse.

Autres factions d'intérêt

Les corporations et communautés de bûcherons et autres forestiers de l'île : ils jouissent d'un respect et de nombre de privilèges. Plusieurs petites corporations très actives se partagent l'exploitation de la forêt, une des ressources principales de l'île et des clans qui la dominent. Leur maîtrise du terrain, leur expertise dans leur domaine, mais aussi la connaissance qu'ils ont de l'ensemble des rites nécessaires à leurs entreprises font que les plus influents de ces travailleurs bénéficient de bien des avantages et d'une reconnaissance évidente de la part même des clans buke dont ils dépendent. Ces corporations, en plus d'être les garants des secrets et techniques des métiers qui les composent, sont aussi l'équivalent de petits groupes quasi religieux qui se transmettent un ensemble de rituels, talismans, pratiques mystiques et spirituelles d'une importance capitale pour pouvoir exploiter la forêt en total respect et harmonie avec ses gardiens divins et ainsi éviter de subir un ensemble de tatari. En plus de leurs tâches autour de l'exploitation des ressources, ils forment aussi des guides hors-pairs, et sont aussi régulièrement mis à contribution aux côtés des éclaireurs bushi des clans. Certains occupent même les deux fonctions, venant brouiller quelque peu la séparation entre buke et gens du peuple. Par extension, les artisans et les corporations qui transforment les matières premières issues de l'exploitation de la forêt sont aussi relativement nombreux et influents. Le bois d'Hotaru-mori s'exporte dans de nombreuses autres provinces de l'archipel et est réputé pour sa qualité, sa robustesse, mais aussi très apprécié pour sa nature sacrée. On lui prête nombre de vertus magiques et spirituelles.

Cette influence n'a pas manqué d'intéresser de plus importantes et puissantes za, comme la très influente Guilde des marchands du Dragon qui n'a pas manqué d'essayer de s'implanter sur l'île avec plus ou moins de succès (cf. l'ensemble de scénarios formant une petite campagne, initiée par celui du *Livre de base*, « Le Festival des Lucioles », qui se poursuit dans l'ouvrage *Sakura no densetsu* et se terminant dans celui de *Sakura ga sasayaku toki*, ainsi que les intrigues de Kyubi et de la Sakurakai).

Les corporations de pêcheurs : à l'instar des corporations et communautés exploitant la forêt, celles centrées autour de la pêche et des autres activités maritimes sont très nombreuses le long de toutes les côtes des îles de la province. Il s'agit, avec l'exploitation de la forêt, de l'autre ressource d'importance pour les clans. Notamment pour ce qui est de leur propre subsistance et autonomie alimentaire, mais aussi pour divers échanges commerciaux.

Les communautés paysannes des plaines des Lucioles et du reste de l'île : même si en termes d'espace, les communautés paysannes des plaines se répartissent sur moins de terres, elles n'en sont pas moins importantes. Il s'agit des nombreux villages et hameaux dont l'activité principale est l'agriculture, notamment celles des céréales, dont le riz et le millet. La plupart des communautés sont gérées de manière quasi autonome par des conseils villageois composés des plus puissantes familles locales. L'importance des ressources agricoles fait que ces familles et ces communautés jouissent de privilèges et en général d'une relative tranquillité de la part des autorités Hotaru. Au-delà du giron direct du clan dirigeant, d'autres villages et communautés sont disséminés çà et là sur Hotaru-shima et certaines îles alentour. Leurs modèles sont relativement identiques à d'autres communautés villageoises paysannes de plusieurs régions de l'Empire.

L'organisation des communautés villageoises dans diverses régions de l'Empire

Dans les villages, le tissu social s'organise généralement autour de familles paysannes qui exploitent la terre ou s'adonnent à des tâches artisanales en échange d'un impôt qu'ils versent aux seigneurs qui contrôlent le territoire dont ils dépendent. Il existe au sein de la paysannerie tout un éventail de conditions. De pauvres journaliers aux riches exploitants terriens. Parmi ces derniers, de véritables lignées et puissantes familles roturières se retrouvent à diriger la vie de ces communautés rurales. On trouve plusieurs types d'organisations sociales, mais le plus souvent les décisions sont prises par un conseil des anciens, les toshiyori, composé des représentants des familles les plus influentes qui se réunissent lors d'assemblées pour débattre et délibérer des décisions importantes à prendre. Souvent, mais ce n'est pas une obligation, les toshiyori servent de conseil à l'équivalent d'un chef de village. C'est ce dernier qui représente le village lorsqu'il est question d'assemblées de plusieurs villages ou quand il s'agit de rendre compte aux autorités d'un clan par exemple. Même s'il s'agit d'un officier roturier, il peut agir comme un petit seigneur local et sa charge est le plus souvent héréditaire. Il en va d'ailleurs de même pour les toshiyori et le terme « d'ancien » ne signifie pas pour autant que ce dernier soit une personne âgée ; il est arrivé qu'un jeune homme (ou une jeune femme depuis les récentes réformes) se retrouve à hériter de cette charge et fonction. Ces maisons (ie), en l'absence de représentants de la noblesse guerrière (ou d'autres types de suzerains, religieux, aristocratiques, etc.) font figure de véritables petites structures seigneuriales au sein de leur communauté. Certaines de ces familles influentes, ou encore le chef du village (patriarche le plus souvent, mais parfois matriarche aussi, et ce plus encore depuis les récentes lois) occupent même parfois des charges spirituelles et sacrées, officiant et dirigeant certains rites shintô (cf. *Sakurajin Nendai-ki*, page 96). Ces élites rurales se nomment de diverses manières, mais sont souvent englobées par le terme de dogô (qui désigne des familles ou clans)

ou encore myôshu (de puissants propriétaires terriens), qui plus est lorsqu'elles se renforcent et occupent des charges et fonctions aussi guerrières, que ce soit pour protéger leur territoire ou encore servir dans les armées du daimyô. Ces conseils des anciens gèrent les affaires du village, la centralisation et la gestion de l'impôt, les conflits entre les habitants et la mise en place de patrouilles et de missions de sécurité grâce à des milices. C'est aussi le conseil qui gère la mise en place et l'application des divers rites religieux du village, les matsuri, cérémonies, etc. D'ailleurs, il arrive que certaines de ces familles accèdent à de plus hautes charges et s'élèvent hiérarchiquement sur l'échiquier social en intégrant les rangs des buke : c'est le cas par exemple sur l'île d'Hotaru-shima des petits clans comme les Yazaimon ou encore des gokenin de la vallée des Deux Étangs qui sont tous issus à l'origine d'une lignée roturière influente. Cela entretient donc un flou entre roture et petite noblesse buke, et on les désigne aussi depuis quelque temps déjà sous le terme de jizamurai, lorsque ces dernières en plus de leurs activités agricoles et paysannes se sont armées et exercent des tâches militaires et guerrières.

Il existe bien entendu d'autres figures d'autorité ou influentes dans les communautés, comme certaines chamanes ou prêtresses, comme les itako par exemple, qui bien souvent occupent une place au sein du conseil des anciens et agissent comme conseillères pour les élites roturières ou même nobles (cf. *Sakurajin Nendai-ki*, page 101).

Les Toshiyori

Ce terme désigne les personnes qui composent les conseils des anciens des villages et des communautés paysannes, un des types de gouvernement fréquent de ces communautés. Il s'agit le plus souvent des chefs de famille les plus influentes de la roture. Certaines de ces familles disposent d'une influence importante qui rivalise avec les membres modestes des buke voire, de par leurs richesses et certains privilèges accordés par leurs suzerains, deviennent en quelque sorte des petits seigneurs locaux. Parmi les toshiyori, il est d'usage de désigner un chef (à moins que ce dernier ne soit directement nommé par le seigneur), qui est le plus souvent le toshiyori le plus puissant et influent... et souvent le plus riche. Il fait office de seigneur du village lorsque ce dernier n'est pas directement administré par des buke. Il s'agit généralement du chef de la famille fondatrice ou l'une des plus anciennes de la communauté, remplissant souvent un rôle rituel et sacré. Le terme de toshiyori est aussi parfois utilisé dans d'autres cadres, comme au sein de la noblesse guerrière pour désigner des anciens de la famille qui occupent des fonctions d'administration ou de gestion de la maisonnée, des ressources, du domaine ou encore remplissant un rôle de conseiller. Il revêt le même sens d'ancien chargé de la gestion du domaine et de ses gens que celui attribué aux anciens du village.

Des communautés entre autonomies et taxes

Dans les campagnes, les communautés villageoises et paysannes peuvent bénéficier de certaines libertés et de plus ou moins d'autonomie en fonction des seigneurs dont elles dépendent. Ainsi, les toshiyori disposent d'une marge de manœuvre presque totale sur la gestion des taches et des devoirs qui incombent aux communautés. Les seigneurs interviennent rarement dans les affaires internes des familles villageoises, qui les règlent entre eux. Toutefois, elles sont les principales génératrices de ressources pour les maîtres des domaines et sont soumises à un ensemble de taxes plus ou moins lourdes, dont la principale est un impôt en nature proportionnel aux récoltes. Les paysans sont aussi soumis aux corvées et doivent un certain nombre de jours de travail au seigneur dont ils dépendent. Ces tâches sont diverses et le plus souvent visent à entretenir, rénover ou construire diverses infrastructures : routes, fortifications, ponts, etc. Ces taxes et impôts peuvent en situation de crise largement s'alourdir et devenir quasi intenables pour les communautés, causant alors des crispations entre le pouvoir féodal et les communautés villageoises. Et dans les situations les plus tendues, il arrive que ces frictions dégénèrent et donnent lieu à des pétitions voire carrément à des révoltes villageoises. On a ainsi vu dans des provinces accablées de taxes, des communautés se liguer entre elles pour porter leur protestation devant le seigneur afin d'obtenir gain de cause. Dans des situations où les rapports entre seigneurs et paysans se sont envenimés, il est arrivé que ces ligues villageoises s'arment et entrent en rébellion contre le pouvoir qui les accablait. Dans certains cas ils réussissent à se faire entendre, dans d'autres cas cela peut dégénérer en conflit armé local. La suite de ces conflits est variable. Ils se règlent souvent par l'envoi de forces militaires du daimyô ou du seigneur local, soumettant les rebelles ou les écrasant dans le sang. Il arrive aussi que les forces du seigneur soient mises en échec, et dans des cas rares, mais réels, que le seigneur local puisse être renversé. Il arrive aussi que la situation s'enlise et que la région plonge dans le chaos durant des années. Malgré tout, la plupart du temps, les seigneurs et les représentants de ces ligues villageoises font en sorte de trouver des accords avantageux pour tout le monde.

La ruralité comme décor de jeu, au-delà du bucolique

Les villages, les champs, les domaines ruraux sont l'un des décors les plus fréquents dans lesquels les joueurs et leurs personnages vont évoluer. Ainsi la vie des villages, des hameaux et autres communautés rurales sont le plus souvent le quotidien d'une majeure partie des gens qui voyagent sur les routes de l'Empire des Cerisiers et traversent ses provinces. La vie des paysans et des villageois est rythmée par les saisons, les récoltes, les rites qui y sont associés, et les tâches quotidiennes diverses qu'elles soient artisanales ou dans les champs (le meneur de jeu peut se référer au chapitre « Jouer avec les saisons », du supplément *Sakurajin Nendai-ki*). Les intrigues quoique locales sont elles aussi bien présentes ; les rivalités, les jalousies, entre individus, familles, communautés, les ambitions, enfin bref tout le spectre habituel des travers humains, mais aussi des passions et des vertus, ont leur place entière dans ces décors et viennent sans aucun mal briser l'atmosphère bucolique de ce genre d'environnement. C'est même un cadre qui peut très vite accentuer ces éléments. Dans un village, un hameau, une vallée, tout le monde connaît tout le monde, les petits secrets s'ébruitent facilement et les rumeurs font vite le tour. Les petits mensonges et les vexations peuvent vite prendre des tournures dramatiques, et quand les esprits s'échauffent la situation peut rapidement dégénérer et devenir hors

de contrôle virant à des vendettas et règlements de compte plus ou moins violents. Lorsqu'une réputation s'effondre, on ne peut pas se noyer dans la masse d'une grande cité pour faire profil bas, très vite tout le monde est au courant et c'est souvent l'ostracisme, l'exil ou pire encore qui attend les concernés. Parfois, on voudra cacher les secrets les plus honteux de la communauté, et dans ces cas aussi la puissance de cette dernière va permettre de taire des horreurs que tous appréhendent, supposent, même sans être véritablement au courant, mais dont le fait même de les mentionner est proscrit, tabou. Ainsi des pratiques perdurent, malgré la honte qu'elles devraient engendrer et les mesures qui devraient être nécessaires pour les endiguer et les faire cesser. La société villageoise, qui fait corps, devient son propre monstre en cachant ce qui ne devrait pas l'être et en entretenant les comportements déviants. Et comme toute communauté, elle cherchera alors souvent des boucs émissaires pour exorciser ses propres démons et ne pas se confronter à ses propres responsabilités. Les intrigues et les relations avec leurs suzerains sont aussi des éléments importants de la vie des communautés rurales. La communauté vit-elle en harmonie avec son seigneur ? Ce dernier est-il bienveillant ou au contraire abuse-t-il de ses privilèges ? Quelle est la température ambiante dans la région ? Les paysans sont-ils plus ou moins heureux, ou la révolte gronde-t-elle ? Est-ce que d'autres groupes attisent les tensions locales ? Bref, même éloignés des grands centres de pouvoirs, des intrigues majeures (quoique), les cadres ruraux des communautés villageoises forment des terrains merveilleux pour faire vivre des aventures riches aux joueurs et à leurs personnages.

Bien entendu, les travers ne sont pas les seules choses qui définissent ces communautés, au contraire. L'entraide, la résilience, l'autonomie sont aussi des éléments qui font la force et la beauté des villages et des communautés rurales. Quand une famille se retrouve en détresse, la communauté se mobilise aussi pour lui venir en aide, chacun met ses compétences au service du village et de ses membres. Les rapports sont plus intimes, pour le meilleur et pour le pire. En situation de crise, si l'hystérie n'a pas pris le pas sur la raison, tout le monde se serre les coudes du mieux possible. Il en va de la survie même de la communauté dans son ensemble, de sa cohésion. Ainsi, si le paysan moyen sera effrayé devant un soldat, lorsque les exactions se font trop nombreuses, un samurai ou un guerrier isolé croyant pouvoir abuser de son statut et de son autorité peut vite se retrouver avec toute la communauté sur le dos ! Et dans les zones reculées de l'Empire, un corps a vite fait de disparaitre pour ne jamais être retrouvé. Et l'on pourra compter sur tous les habitants pour faire silence et protéger la communauté d'un éventuel courroux qui les frapperait tous. Pour un groupe de personnages qui souhaiteraient enquêter sur une disparition de ce genre, une communauté villageoise peut être parfois plus hermétique et soudée dans le silence, et ce malgré les menaces, qu'une bande d'aristocrates qui au final n'hésitera pas à se trahir si le vent tourne en leur défaveur. Qui plus est, il ne faut pas oublier une chose : les paysans (au sens large) composent la majorité de la population ; ils sont probablement l'une des sources de revenus et de richesse majeures des seigneurs de l'Empire des Cerisiers, et un daimyô intelligent et calculateur réfléchira à deux fois avant de passer au fil de l'épée la population d'un de ses villages. Il pèsera probablement le pour et le contre, et il se pourrait qu'il considère qu'un groupe de personnages étrangers à sa province qui disparait soit préférable à la perte d'une part notable de ses richesses. Et puis avec tous ces yôkai, ces créatures et cette nature sauvage, qui sait quel monstre ne s'est pas occupé des curieux indésirables !

Il existe un ensemble de motifs et raisons, qui souvent se combinent, et qui sont à l'origine de la fondation d'un village. Voici quelques exemples de type de communautés ou de raisons qui ont pu former ou forment des communautés villageoises. Il ne s'agit que de quelques idées qui peuvent vous permettre d'envisager divers types de communautés dans vos parties.

Une ancienne communauté, tribu, etc., à proximité de ressources naturelles essentielles (point d'eau, zone de pêche, de chasse, etc.)

Une communauté construite autour d'un lieu de culte, un endroit sacré, site culturellement ou religieusement important, etc.

Une communauté bâtie autour d'une activité majeure : village d'agriculteurs, pêcheurs, de bûcherons, de mineurs, d'artisans (céramique, menuiserie, etc.), etc.

Situation géographique et stratégique : un village construit autour d'une zone ou d'un point stratégique, qu'il soit militaire, commercial, etc. Souvent construit au pied ou à proximité d'un édifice ou d'une structure militaire, sur une zone de passage ou un carrefour important. Des relais majeurs se développent souvent pour devenir et accueillir une plus large communauté permanente. Certains devenant au fil des générations de véritables villages ou même petites cités.

Un village d'artisans et ouvriers spécialisés constitués autour de la construction de structures spécifiques (forteresse, temple, chantier de construction navale, etc.).

Un village construit autour de communautés spécifiques comme des réfugiés, des personnes en fuite, de communautés ostracisées ou recherchées par les autorités ou certaines catégories de personnes : retraites, repaires de brigands, villages cachés de rebelles ou réfugiés, communautés de yôkai isolées et dissimulées, les habitants du hameau (burakumin : eta, hinin, etc.), communautés de malades (lépreux), etc.

Dans la plupart des cas, les villages en question se créent autour d'un ensemble de ressources nécessaires à la subsistance de la communauté. Il y a le plus souvent un point d'eau à proximité, la présence de matériaux naturels permettant de bâtir les structures de vie (bois ou forêt, carrière, etc.). Il faut pouvoir se nourrir, que ce soit en établissant des zones agricoles, de l'élevage ou sinon en ayant les moyens de s'adonner à la chasse et à la cueillette, ou encore en ayant des ressources à échanger avec des communautés voisines. Les peuples de l'Empire des Cerisiers étant majoritairement attachés au spirituel, il y aura toujours un endroit dans le village ou dans ses environs directs dédié à la pratique des rites sacrés et autres pratiques religieuses du village. Ce peut être un autel, un petit bâtiment ou un sanctuaire pouvant abriter une relique, un élément sacré naturel (pierre, rocher, arbre, cascade, bosquet, etc.), une étrange structure antique (un kofun, des ruines étranges, une formation géologique étonnante, etc.).

WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR