



LA SAGA DE HANZO CHAPITRE 2

INTRODUCTION

Une légère brise printanière vint rafraîchir la sueur sur le front de Hanzo. Il effectuait la difficile ascension d'un passage sinueux qui passait entre deux parois lisses de pierre gris-verte. Sous les pieds du ninja, le sol commençait à se couvrir de parcelles d'un vert vif. De nouvelles pousses entamaient leur lutte annuelle pour survivre sur ce sol montagneux. Plus haut, le passage libéra le ninja de ses murs de pierre et lui offrit la vue d'un petit bosquet à flanc de montagne, baigné de la douce lumière du soleil. De grands arbres exposés aux intempéries encerclaient le bosquet. Leurs branches encore nues après l'hiver laissaient toutefois apparaître quelques rares bourgeons verts sur ce qui ressemblait à autant de doigts squelettiques. Quelques-uns des arbres les plus courts du bosquet abritaient de petits autels

dédiés aux vénérables et puissants kamis de la terre. Un surplomb rocheux se détachait de la montagne, sur lequel reposait un simple temple. Ses murs étaient blancs, ses poutres noires, et les bardeaux de son toit en pagode, couleur gris d'acier. Un fin filet de fumée serpentait de son unique cheminé et diffusait un léger parfum de kakis rôtis et de noix de ginkgo.

Comme tout traître reconnu, cela faisait bien longtemps que Hanzo ne s'était plus rendu dans un endroit qu'il aurait pu appeler « chez-lui ». Ce petit temple était peut-être l'endroit qu'y s'en rapprochait le plus dans tout Kagejima. Il lui avait tenu lieu de sanctuaire plus d'une fois, et son gardien vénérable, de guide et de confident. Même si la rude ascension avait rendu ses jambes douloureuses, Hanzo accéléra la vitesse de sa course, déjà surnaturelle, à l'appel du sentiment de sécurité que représentait ce temple.

LES CONTES DE LA TERRE ET DE L'AIR

LE CONTE DE LA TERRE

La roche devant laquelle se trouvait la tête de Hanzo quelques secondes plus tôt vola en milliers d'éclats, sous les coups de l'énorme maillet clouté que portait son adversaire. Hanzo avait manœuvré pour garder son dos collé au rocher. Il ne savait que trop bien à quel point la queue de son opposant pouvait se révéler agile. Plus d'une fois, Hanzo avait vu cet Oni, Ishio, harceler ses adversaires avec sa masse, tout en s'arrangeant pour que sa queue se glisse derrière eux afin de les faire trébucher. Contrairement à la plupart des autres Onis du clan Yamazaru, il avait une fourrure de couleur orange-brun et un visage noir sur lequel perçaient deux yeux couleur d'ambre.

Ishio avait récupéré du balancement de sa masse avec une vitesse incroyable. L'immense force de l'Oni lui permettait de manipuler sa matraque meurtrière comme s'il s'agissait d'une brindille. L'Oni la fit tourner une fois, avant de la faire reposer sur son épaule. C'est ce moment qui lui avait semblé le plus approprié pour gratter la fourrure de son postérieur.

Hanzo, toujours accroupi après son esquive, fit glisser ses pieds contre le rocher qu'il avait utilisé pour protéger ses arrières, avant de se projeter en avant pour lancer une contre-attaque. Une pluie de coups d'épée s'abattit sur l'Oni alors que le ninja fendait l'air. L'Oni ne se contentait pas de parer les coups de Hanzo. On aurait plutôt dit qu'il malmenait

la lame du ninja du plat de son maillet. Hanzo sentait son bras s'engourdir légèrement sous la violence des coups. Du coin de l'œil, Hanzo remarqua que la queue d'Ishio se rapprochait dans son dos. En saisissant son maillet des deux mains, sous la tête, Ishio entreprit d'avancer et de noyer le ninja sous les coups, du bout de sa matraque cloutée. Hanzo avait prévu que l'Oni attendrait que le ninja fasse un bond en arrière en évitant son attaque, pour le faire trébucher avec sa queue.

Hanzo décida de tendre un piège à l'Oni, en le laissant penser que cette tactique qui avait fait ses preuves lui permettrait de prendre le dessus. Lorsque le coup de maillet suivant arriva, Hanzo se présenta de profil et se déplaça d'un puissant pas en avant en direction de l'Oni. Le ninja était à présent à portée d'Ishio et de sa queue. Le plan de Hanzo sembla porter ses fruits puisque le maillet s'écrasa derrière lui. Hanzo, parallèle au manche de la masse, prit la garde de son épée à deux mains et frappa de côté en direction d'Ishio, en espérant asséner le coup fatal.

Sur Kagejima, peu d'adversaires étaient meilleurs au combat que Hanzo. C'était la raison pour laquelle ce dernier avait passé des dizaines d'années à se battre avec Ishio. Personne ne connaissait l'âge de ce dernier. De nombreuses légendes Yamazaru prétendent qu'Ishio avait supervisé la formation de la montagne sur laquelle était établi le temple où ils se trouvaient à présent, et dont l'Oni était le gardien. Qu'importe son âge, Ishio avait vécu plusieurs vies sur Kagejima, et presque tout ce temps, il l'avait passé à combattre.



Alors que la lame de Hanzo se précipitait en direction de la poitrine haletante et de la fourrure rouge-orange de l'Oni, Ishio abandonna son maillet et se laissa tomber au sol comme une pierre. La lame de Hanzo s'abattit dans le vide, au-dessus de l'Oni tombé à terre. Le ninja vit Ishio s'appuyer sur ses deux mains, de chaque côté de sa silhouette imposante, avant de balancer ses deux pieds en avant, pour atteindre la poitrine de Hanzo de plein fouet. Les pieds de l'Oni percutèrent violemment le ninja, que la violence du choc avait envoyé voler en arrière. Alors que ce dernier était projeté, il sentit soudain qu'on le saisissait fermement par la cheville. La queue de l'Oni le tira brusquement dans l'autre sens, ce qui envoya Hanzo mordre la poussière dans un fracas tonitruant. Depuis le sol, épuisé et abattu, Hanzo observa Ishio atterrir dans une position assise, jambes croisées. Ce dernier gonfla ses joues avant d'en expirer bruyamment l'air, tirant sa langue rose à l'attention du ninja.

Hanzo eût du mal à reprendre son souffle et, face aux provocations de l'Oni, il essaya de ne pas laisser la colère lui obscurcir les idées. Ses côtes étaient douloureuses et il n'aurait pas été surpris qu'une ou deux fussent cassées. Hanzo ne se faisait aucune illusion de victoire, ce n'était pas son but. À l'instant présent, comme à chaque fois qu'ils engageaient le combat, Hanzo savait qu'il lui suffisait d'atteindre Ishio une seule fois. C'était le prix à payer pour obtenir l'aide de l'Oni : prouver que l'on était digne de son temps et de ses enseignements. Hanzo avait

essayé d'obtenir les faveurs d'Ishio par deux fois seulement dans le passé. Deux échecs. Cependant, cette fois, échouer n'était pas une option. La Princesse Lune exigeait de lui qu'il maîtrise la terre, tout comme il avait déjà maîtrisé le feu et l'eau. Il n'échouerait pas.

De nouveau sur pied, Hanzo jaugea l'Oni, toujours assis, à présent occupé à se gratter derrière l'oreille avec son pied. Ishio n'avait pas encore récupéré son maillet, mais il ne semblait pas plus pressé que cela de le faire. Qu'importe la vitesse à laquelle évoluait Hanzo pendant ce combat, Ishio avait l'air toujours prêt. L'Oni était déterminé comme la montagne, toujours calme, et distribuait coup sur coup avec la fermeté de la pierre.

C'est alors que Hanzo décida de ce qu'il devait faire. En continuant de s'épousseter, le ninja se rapprocha d'Ishio en le frappant de manière mesurée et régulière. Hanzo n'essayait pas d'atteindre l'Oni, mais bien de le forcer à bloquer les coups avec vigueur pour tenir éloignée la lame du ninja. Encore et encore, Hanzo intensifia son assaut, et bien que ses bras fatigués cherchaient à le trahir, il continua d'attaquer, sa lame réfléchissant la lumière du soleil tout autour du temple. Ishio paraissait curieux de connaître l'issue de cet échange, et après quelques tentatives timides pour récupérer son maillet, il décida finalement de faire pleuvoir sur le ninja une volée de coup de ses énormes poings noirs. Hanzo avait attendu que le premier coup arrive et détourna le bras de l'Oni du plat de son épée. Ishio tenta de saisir Hanzo avec son autre bras, mais le ninja dévia sèchement l'avant-bras de l'Oni d'un coup de pied. Les bras d'Ishio étaient à présent écartés, mais Hanzo refoula l'envie de bondir à l'intérieur de sa garde, en apparence ouverte. À la place, le ninja prit une position large et majestueuse. Ishio rassembla ses deux poings pour asséner une puissante double frappe à Hanzo et s'élança d'un formidable pas en avant. Hanzo croisa les bras au-dessus de sa tête et réceptionna l'Oni juste derrière ses coudes levés, au moment où Ishio redescendait les bras pour les abattre sur le ninja. Hanzo bloqua et, de sa position bien campée sur les jambes, il lança le sommet de son crâne à la rencontre d'Ishio. Son front atteignit l'Oni avec un bruit de viande écrasée.

Hanzo, un peu étourdi, n'y voyait plus très bien et essaya de rester sur ses pieds. Ishio quant à lui, louchait en essayant de voir l'endroit exact de son menton qu'Hanzo venait de fendre avec sa tête. Soudainement, l'Oni s'affala sur le sol dans un accès de fou rire qui sonnait comme un écho sur les murs d'une caverne de pierre. L'Oni se balançait sur son dos et sur ses épaules en saisissant ses orteils avec ses mains. Des larmes de rire coulaient de ses yeux couleur d'ambre. Hanzo s'assit par terre en essayant de ne pas tomber. Le ninja ne sut pas résister à l'envie de rire à son tour face au spectacle d'Ishio, qui se régala du dernier coup porté par Hanzo.

Plus tard, alors qu'Hanzo était assis sous le porche du temple. D'une main experte Ishio s'occupait des bleus et des égratignures du ninja, pendant que ce dernier piochait à l'intérieur d'un morceau d'écorce que l'Oni avait chargé de fruits rôtis, de baies et d'une grande variété d'insectes. Ishio se servit dans son propre morceau d'écorce, et se régala de grosses larves juteuses cuites à point. Ishio avait appliqué un bandage autour de son menton, noué par un nœud au-dessus de sa tête, et qui lui donnait un air à la fois comique et dangereux.

- Tu as gagné mes faveurs Hatori Hanzo, intervint Ishio en brisant le silence du repas. Sa voix grondait comme des rochers qui dévalent un chemin.

- Ce coup était bien porté. Que désires-tu de moi ?

- Je souhaite acquérir la maîtrise de la terre, comme me l'a ordonné ma princesse, répondit Hanzo.

- Est-ce là tout ?

Ishio sourit en relevant les lèvres pour montrer toutes ses dents.

- La terre peut prêter ses secrets, mais on ne peut jamais réellement la maîtriser. Car la terre est maître. La terre est endurante, la terre porte le poids de tous ceux qui marchent sur Kagejima. Et c'est aussi la terre qui se rebella contre l'eau, pour s'élever au-dessus d'elle et créer cette île sur laquelle nous prospérons. La terre est la première rebelle, bien qu'elle n'agisse jamais par imprudence ou précipitation. C'est la force irrésistible du soutien de tonnes de roches, de la protection de cette montagne, et du sol qui ravive ces plantes fragiles, lorsque l'air sec, et l'eau glaciale de l'hiver tentent de les faire périr. La terre semble immobile au milieu du chaos des éléments, et de la volonté des autres habitants de l'île. Et pourtant elle est dynamique dans son temps propre et perpétuel. La terre est la constante, la garantie inévitable du changement. Comprends-tu ce que je veux dire ?

- Je pense que je comprends, répondit Hanzo.

- Prends le temps de savoir, pas de penser, tu comprends ? répondit Ishio. La terre n'est pas pressée, car se hâter c'est commettre des erreurs. Ne commets pas d'erreurs si tu souhaites maîtriser la terre, Hanzo.

- Non loin d'ici, se trouve une caverne, reprit Ishio en se levant. Un jeune Yamazaru est piégé à l'intérieur. Il y a été attiré par un mujina, un yokai blaureau, qui peut prendre la forme d'une très belle femme, mais seulement lorsqu'il est en dehors de sa tanière. Ses parents sont actuellement en route pour le temple. Je peux deviner que leurs cœurs sont lourds d'après leurs empreintes. Leurs larmes dessinent des petites gouttes de boue sur mon sentier. Ils seront bientôt là, et ils me feront des offrandes pour que je libère leur fils. J'aimerais que tu ailles le retrouver à ma place. Et lorsque tu l'auras libéré, à l'extérieur de la caverne, laisse-le se languir d'« elle » qui est restée à l'intérieur. Lorsque le yokai sortira pour le reprendre, ne le laisse pas quitter la caverne, mais contiens-le à l'intérieur, pour que le jeune homme puisse le voir pour ce qu'il est réellement. Fais-le, reviens me voir, et alors tu me diras ce que tu sais.

Alors qu'Hanzo revenait au temple d'Ishio, suivi du jeune Yamazaru, le ninja ne put s'empêcher de compatir avec lui. Hanzo l'avait trouvé à l'intérieur de la caverne dans une source d'eau chaude naturelle. Le garçon l'avait informé qu'il attendait que sa bien-aimée vienne le rejoindre. Plus profondément dans la caverne, alors qu'Hanzo arrivait, le mujina était affairé à creuser le sol de la caverne. Il essayait de se ménager un garde-manger dans lequel il aurait conservé le corps du garçon, pour venir le dévorer petit à petit après l'avoir tué. Le garçon s'était avéré décidément très difficile à convaincre de partir. Finalement, Hanzo avait conclu que le seul moyen de le ramener était de l'assommer et de le porter à l'extérieur.



Une fois à l'extérieur de la caverne, Hanzo l'avait ligoté à un arbre. Le garçon avait entrepris d'appeler sa chère et tendre et de supplier Hanzo de le laisser retourner avec elle. Comme l'avait prédit Ishio, le mujina l'avait entendu et s'était mis en colère. Il avait filé jusqu'à l'entrée de la caverne où il avait trouvé Hanzo, qui l'attendait. L'imposant yokai blaureau mesurait une tête de plus que Hanzo. Ce dernier s'était battu avec la bête juste devant la caverne, sans jamais céder, afin qu'il ne puisse pas se transformer et tromper le garçon. Les cris du garçon languissant d'amour étaient devenus des hurlements d'effroi à la vue du yokai. Le mujina était féroce mais Hanzo n'était pas étranger au combat contre les créatures spirituelles de Kagejima ; pas plus tard que ce jour, il avait affronté un des Onis les plus puissants de l'île. Le ninja n'avait fait qu'une bouchée du yokai et lui avait délivré le coup de grâce sans avoir subi de dommages importants.

Le temps que Hanzo et le jeune homme atteignent le temple d'Ishio, il faisait déjà nuit. Sa famille était déjà arrivée et dès qu'ils posèrent les yeux sur lui, ils se précipitèrent pour l'embrasser, sans se soucier d'Hanzo. Ce qui n'était pas pour lui déplaire. Il était reconnu comme un traître et ne souhaitait avoir aucun ennui avec le chaleureux peuple des montagnes du clan Yamazaru. S'éclipsant dans le temple au beau milieu de la réunion et des effusions de joie, Hanzo s'assit avec Ishio et accepta la tasse de thé que lui offrait l'énorme main noire de l'Oni.

- Que sais-tu à présent ? demanda l'Oni en se curant les dents avec une pousse de bambou.

Hanzo avait réfléchi à cette question pendant tout le voyage qui les avait ramenés au temple. La réponse du ninja ne se fit pas attendre.

- À l'intérieur de la caverne, le garçon était assis dans une source d'eau chaude et attendait sa bien-aimée. Son intuition était émoussée par le confort et il ne prenait pas la mesure du danger qui l'attendait. Il n'entendit pas le mujina creuser la terre, et il ne reconnut pas l'odeur de l'argile et de la terre fraîchement retournées. La terre procure un abri mais rarement le confort, car il nous rend lent et faible. La terre nous veut affûtés comme la pierre, et dur comme le fer qu'elle porte en son sein.

- C'est vrai, commenta Ishio. Que sais-tu d'autre ?

- Le mujina ne pouvait pas tromper le garçon à l'intérieur de la caverne, reprit Hanzo. C'est parce que les voies de la terre ne passent pas par le mensonge. Tromper, c'est falsifier la perception de quelque chose. Cependant, la terre ne s'intéresse pas à ses représentations, parce qu'elle existe en toute simplicité. Que l'on vénère une montagne pour sa beauté ou qu'on la maudisse à cause d'un éboulement, la montagne n'y accorde pas d'importance. Elle continuera d'être une montagne bien après que son adorateur et son accusateur soient partis. C'est l'inévitable vérité de la terre. Elle n'est pas encline au changement et doit donc se reconnaître dans ce qui l'entoure.

- Ces choses que tu sais sont bonnes, Hanzo, déclara Ishio en mâchant bruyamment la pousse qui lui servait auparavant de cure-dent. Je pense que la terre te prêtera un peu de sa puissance.

Après quelques temps passés en silence, l'Oni sortit une grande couverture d'un placard et la plaça sur sa tête de sorte qu'elle couvrit tout son corps. Après un court moment, la couverture commença à monter et à descendre de façon régulière.

Bien que Hanzo aurait bien passé plus de temps dans ce temple isolé, avec l'une des rares créatures de Kagejima qui n'avait pas peur de se dire son ami, le ninja savait qu'il avait beaucoup à faire. De plus, voyager de nuit avait toujours été plus facile pour Hanzo, car il avait moins de chances d'être remarqué.

- Tu te trompes à propos d'une chose Hanzo, reprit l'Oni sous sa couverture.

Cette scène aurait pu paraître ridicule avec toute autre personne que lui.

- La terre procure du confort en une occasion. Lorsque que l'on meurt, on retourne à la terre pour reposer. Si tu devais connaître ce confort avant que nous nous revoyions, Hatori Hanzo, sache que je parlerais de toi avec indulgence. Tueur de yokai et sauveur de villageois. Hanzo du Coup de Boule ! Ishio éclata d'un rire hystérique qui ponctua son trait d'humour, et remplit le petit temple d'un son chaleureux.

Hanzo sourit une dernière fois avant de faire un premier pas dehors, dans la nuit.

LE CONTE DE L'AIR

Hanzo choisit de prendre pour direction une piste empruntée par le gibier, laquelle n'était pas plus large que son pied. La brume s'accrochait obstinément au sol de cette épaisse forêt du Nord, et ne semblait pas encore prête à se dissiper aux premiers rayons du soleil. Le ninja donnait l'impression de marcher sur des nuages en filant comme l'éclair à travers les bois. Depuis les branchages serrés de la forêt que traversait Hanzo, il pouvait entendre une cacophonie de gazouillis, sifflements et pépiements en provenance de nombreux chants d'oiseaux. Le parfum des arbres odorants, des fleurs des champs, et de l'humus, étouffait presque le ninja.

Kagejima présentait peu de dangers pour lui. Même si de nombreux clans avaient mis sa tête à prix à cause de méfaits qu'il avait accomplis, ou qu'on lui avait imputé à tort, Hanzo se sentait rarement en danger où qu'il soit à l'intérieur du Royaume de la Lune. Pourtant, dans ces bois, Hanzo ne se sentait pas à son aise.

Ce n'était pas que le ninja craignait le clan Tanchyo. Bien que ce clan fût celui avec lequel il avait eu le moins d'échanges au cours des dernières années, ses membres étaient réputés pour leur maîtrise mortelle du tir à l'arc. Il ne craignait pas non plus les puissants kamis, qui semblaient plus actifs ici que dans la plupart des autres lieux de Kagejima. Les esprits des arbres semblaient disposés à laisser les voyageurs en paix, tant que ces derniers ne s'attaquaient pas aux troncs anciens, et aux branches nouées de tamagushis qui leur offraient refuge. Ni la faible lumière, ni les brumes basses n'inquiétaient le ninja. Ces brumes étaient presque omniprésentes, jusqu'au cœur de l'été, dans les bosquets de bambous qui couvraient de larges parties de la forêt. Il y avait quelque chose d'autre à l'intérieur de ces bois. Quelque chose de primitif, et peut-être d'aussi ancien que Kagejima elle-même. La présence de cette chose, lorsqu'on la ressentait, laissait un sentiment de désorientation, d'incertitude et de panique ancestrale. Une peur d'habitude latente dans le cœur des hommes, remontant à une époque pendant laquelle les peuples de Kagejima vivaient accroquevillés dans des cavernes, avant la découverte du feu, et se cachaient des prédateurs de l'île. Hanzo pouvait la ressentir et il était certain que d'autres habitants de ces bois la ressentaient également. Les Tengus sont jaloux de leurs secrets, ils avaient donc probablement une opinion sur le sujet, mais n'étaient pas disposés à la partager. De nombreuses raisons pouvaient justifier la construction d'un village parmi les plus hautes branches de la forêt. Hanzo avait cependant la conviction que l'une de ces raisons était que les membres du clan Tanchyo ressentaient cette chose eux-aussi, quoi qu'elle fût. Le clan désirait vivre loin d'elle, au-dessus d'elle, et la surveiller constamment.

En bref, Hanzo détestait cet endroit. Et il avait hâte de partir. De plus, il ne savait pas pourquoi Sa Majesté l'avait envoyé dans ces bois. Elle lui avait donné pour mission de maîtriser tous les éléments de Kagejima, cependant le ninja avait acquis la maîtrise de l'air depuis longtemps. Et elle connaissait très bien ce fait, puisqu'il avait été son sensei par le passé. Malgré tout, le parchemin que lui avait donné la Princesse lui commandait de rencontrer la jeune archère, et héroïne du clan Tanchyo, Zenyo Ryu. Hanzo avait entendu parler de cette dernière, et sa façon de le suivre en ce moment même, depuis les hautes branches de cette forêt, lui faisait forte impression. Hanzo ne donna aucun signe de sa découverte, afin de laisser Zenyo Ryu croire qu'elle avait l'avantage sur le ninja.



Après quelques temps, la piste aboutit à une petite clairière. La lumière du jour perçait à travers la voûte du feuillage, sous la forme de rayons dorés sur une toile verdoyante. À l'intérieur de la clairière se trouvaient des autels de pierre en ruines et presque entièrement recouverts de mousse. La pierre avait été si bien polie par les éléments qu'elle était devenue lisse. Hanzo pouvait tout juste deviner qu'il s'agissait d'une sorte de cimetière. Les autels et les pierres tombales donnaient l'impression d'avoir poussé comme des champignons dans la forêt. L'étrange cimetière grouillait de ce qui semblait être des membres du clan Ijin, lesquels paraissaient particulièrement marqués par leur connexion avec le vide. Ils faisaient le guet pendant que des paysans visiblement épuisés essayaient tant bien que mal d'exhumer d'antiques sépultures à l'aide de pelles et de haches.

Hanzo perçut Zenyo Ryu au moment où elle se laissa tomber sur une branche au-dessus de lui, silencieuse comme une ombre. Au-dessus d'elle, Hanzo entrevit un mystique Tengu qui tombait du ciel. Des Yajiris Tanchyo surgirent de la forêt autour du bosquet, les arcs à la main. Hanzo rencontra le regard de Zenyo Ryu, et lui adressa un subtil signe de tête. À ce moment le Tengu atterrit à côté de Hanzo et poussa un cri d'oiseau de proie, en se réceptionnant à la dernière seconde à l'aide d'un courant d'air. Hanzo sentit le souffle d'air du Tengu le soulever comme une bourrasque puis l'emporter en avant dans la clairière.

- Malin, pensa Hanzo alors qu'il atterrit au milieu de la clairière, accroupi, un bras tendu sur le côté. Il faudra que je me rappelle de celle-là.

Le combat fut chaotique mais court. Les membres du clan Ijin tombèrent rapidement sous une pluie de flèches et la lame féroce de Hanzo. Après avoir mis les ninjas Ijin en déroute, Hanzo découvrit que les paysans avaient été capturés et contraints à creuser. Ils n'avaient pas de plus cher désir que de rentrer chez eux. La plupart des ninjas du clan impliqués dans le combat avaient disparu après ce dernier, mais Hanzo savait qu'ils n'étaient sûrement pas loin. Le mystique Tengu était occupé à exorciser les esprits du vide que les membres du clan Ijin avaient attirés depuis les autels de la forêt.

- Tu t'es bien battu, traître, déclara Zenyo Ryu en approchant de Hanzo.

- Toi également, Dragon de Tanchyo, répondit Hanzo.

Ce n'était pas pure courtoisie de sa part. Hanzo avait rarement vu quelqu'un d'aussi doué avec un arc. Décocher une flèche lui semblait aussi naturel que de respirer. Et la vitesse à laquelle elle couvrait le champ de bataille de ses traits était spectaculaire. Elle était incontestablement formidable. Hanzo n'était pas étonné qu'elle soit devenue l'un des héros du clan Tanchyo, même en étant aussi jeune.

- Son Altesse m'a demandé de vous assister dans votre quête, déclara sèchement le Dragon.

Il semblait évident que la tâche ne l'enthousiasmait guère.

- Je suis à son service, répondit simplement Hanzo. Bien que je ne sois pas certain de ce que le clan Tanchyo est censé m'enseigner sur le sujet. Je pratique les arcanes de l'air depuis des années et, bien que seuls les idiots pensent qu'ils n'ont plus rien à apprendre, j'en ai acquis la maîtrise il y a longtemps. Cependant, j'ai été plutôt impressionné par la technique employée par votre allié Tengu.

Zenyo Ryu parut sincèrement interloquée.



- Je n'ai aucune idée de ce dont vous me parlez répondit le Dragon. Je dois vous conduire à l'endroit de la forêt où se trouvait Korehira Kunimasa il y a vingt jours.

Hanzo cacha sa surprise. Ce n'était pas du tout ce à quoi il s'attendait. Les informations concernant le maître forgeron étaient plus que rares.

- Vous avez vu maître Kunimasa depuis la dernière pleine lune ? demanda Hanzo à l'archère.

- Je l'ai vu. De même qu'une partie de mon clan. Répondit Zenyo Ryu.

- Où ? Hanzo essaya de ne pas paraître impatient.

- Ici. Confirma le Dragon de Tanchyo en désignant le cimetière. C'est ici que nous l'avons trouvé alors qu'il recherchait un minerai rare qui ne se forme que sous d'anciennes sépultures. Je présume que le clan Ijin recherchait la même chose. C'est à ce moment que nous avons fait appel à lui pour nous aider à tuer une puissante kami, rendue folle par l'intrusion de fermiers. Elle massacra ces derniers, puis erra dans les bois, tuant tout ce qui passait sur son chemin. Kunimasa s'opposa à elle à la lisière de la forêt pendant que le clan Tanchyo combattait depuis les arbres et que les proches des fermiers assassinés prenaient les armes pour la combattre au sol. Ensemble nous avons acculé la kami démente, et avec une technique jamais vue par quiconque, Kunimasa la lia au minerai qu'il venait juste de découvrir. Après quoi, le minerai diffusa une étrange lumière vert-pâle. Après la bataille, le clan Tanchyo informa les villageois de la raison pour laquelle la kami avait été rendue folle. Ces derniers se sentirent vraiment mal, car il n'était pas dans leur intention de déranger l'esprit. Le clan Tachyo accepta d'indiquer aux villageois où ils pourraient installer leurs fermes à l'orée de la forêt, sans risquer de déranger un autre kami. En échange, le village accepta d'offrir une partie de ses récoltes au clan Tanchyo, en remerciement de leurs conseils. Viens Hanzo, viens au village Tanchyo maintenant allié avec les fermiers, et laisse-les te montrer les hauts faits de maître Kunimasa.



Dans le village Tanchyo, parmi les branches, Hanzo se sentait bien plus à l'aise. Le village, ses passerelles et ses cordes, reliant les différentes structures construites parmi les frondaisons, offraient un spectacle saisissant. Ce village en particulier avait accueilli un nid de Tengu il y a quelques temps, et les hommes-oiseaux marchaient librement aux côtés des villageois Tanchyo, comme s'ils faisaient partie du clan. Tout l'après-midi, le village avait été extrêmement hospitalier envers Hanzo, et avait mis à sa disposition un endroit calme pour se reposer, des mets délicieux, ainsi que du thé. Alors que la soirée s'avancait, des torches furent allumées partout dans le village des cimes, et une large estrade fut installée. L'excitation des villageois semblait grandir à mesure qu'ils se rassemblaient autour de l'estrade. Hanzo ne savait pas exactement quel type de festivité allait avoir lieu, en tout cas le village ne parlait que de cela.

Finalement, la nuit tomba et Zenyo Ryu apparut.

- Viens-voir les hauts faits de Kunimasa, dit le Dragon en essayant de rester stoïque. Même elle était impatiente de voir ce qui se préparait.

Hanzo la suivit sur des planches qui reliaient les branchages, avant de poursuivre sur une corde à plus de vingt mètres de haut. Il n'était pas inquiet, son agilité n'avait pas d'égale, même à ce jour. Pendant la traversée il regarda en bas et n'aperçut que les volutes d'une mer de brumes.

En arrivant finalement à l'estrade, Hanzo s'assit avec les autres villageois Tanchyo. Après quelques moments, des villageois

se frayèrent un chemin en portant de grandes marionnettes, incroyablement plus vraies que nature. La foule fit silence lorsqu'un dernier membre du clan Tanchyo, d'un âge vénérable, s'inclina devant les spectateurs avant de présenter un parchemin, et de s'asseoir à genoux sur l'estrade. Lorsque cet homme commença à lire le parchemin, les marionnettistes entreprirent de mouvoir leurs marionnettes avec des gestes stylisés étonnamment réalistes. Chaque marionnette représentait un personnage. Chacune était dirigée par trois marionnettistes, tous habillés de noir, et tous sauf un avait dissimulé leurs visages. Chaque marionnettiste était responsable d'une certaine partie du corps, et l'ensemble se mouvait avec harmonie.

Hanzo était ébahi de voir les marionnettes rejouer les scènes qui étaient en train d'être lues par le vénérable narrateur. Lorsque la marionnette de Zenyo Ryu entra en scène, il s'émerveilla de sa parfaite ressemblance avec le Dragon de Tanchyo. Un petit sourire sur le visage de Zenyo Ryu trahit son jeune âge quelques instants lorsque sa miniature fit une révérence. Ce détail ne put échapper à Hanzo. La technique du Dragon était formidable pour son âge, mais Zenyo Ryu était encore jeune, et la magie de ce somptueux spectacle avait réussi à révéler la jeune fille qui demeurait encore en elle.

Lorsqu'enfin le nom de Korehira Kunimasa fut mentionné par le narrateur, les yeux d'Hanzo brillèrent d'excitation. La marionnette du Dragon était un simulacre miniature de l'héroïne du clan Tanchyo. En observant la marionnette de Maître Kunimasa, Hanzo pourrait enfin se faire une image de sa proie. Cependant, Hanzo fut légèrement déçu lorsque le narrateur annonça Kunimasa. Sur la scène, les marionnettistes firent marcher la marionnette de l'armurier de manière aussi vraie que nature. Cette dernière portait un large chapeau de paille, comme le font de nombreux voyageurs à Kagejima, masquant ainsi presque entièrement son visage. D'épaisses touffes de pelage noir débordaient sous le petit chapeau pour créer l'impression d'une large crinière enfermée sous le couvre-chef du voyageur. La marionnette n'avait pas de poils au menton et portait une robe blanche austère et décorée de nombreuses breloques. Ces dernières ressemblaient aux outils d'exorcisme qui couvraient la ceinture et le bagage du voyageur. La marionnette ne possédait ni arme ni bâton de marche, seulement une fine branche de cerisier fleurie de pétales roses.

Hanzo observait la scène avec insistance à mesure que le conte était révélé. Les marionnettes du Dragon de Tanchyo et de Maître Kunimasa se battaient contre une marionnette monstrueuse. Parfois, Maître Kunimasa brandissait sa branche de cerisier comme une épée et ordonnait à l'esprit d'entrer dans le minerai qu'il avait prélevé dans le cimetière, représenté par une boîte peinte. C'est dans cette dernière que la monstrueuse marionnette fut enfermée de façon spectaculaire au plus fort de la représentation, avant que la marionnette de Maître Kunimasa la referme d'un coup sec. Après la victoire de la marionnette, la foule exprima sa joie dans une salve d'applaudissements. Les marionnettes des fermiers du village firent la paix avec celle de Zenyo Ryu. Pour finir, la foule se leva et se mit à danser, tout comme les marionnettes, pour interpréter ce qu'Hanzo devinait être une danse traditionnelle d'amitié du clan Tanchyo. C'était un spectacle grandiose, et en cette rare occasion, Hanzo était le témoin de quelque chose qu'il n'avait encore jamais eu l'occasion de voir au cours de ses voyages à travers Kagejima.

Après les festivités, alors que le village Tanchyo se préparait pour la nuit, Hanzo fit ses bagages pour reprendre son

chemin. Le spectacle de ce soir lui avait redonné du courage, car il avait enfin obtenu une description de l'insaisissable armurier. Et plus encore, Kunimasa s'était rendu dans ce village il y avait moins d'un cycle lunaire. Hanzo se rapprochait de sa proie et son excitation s'amplifiait.

- Tu bénéficies d'un sauf conduit jusqu'à la lisière de la forêt, l'informa Zenyo Ryu en rentrant dans la pièce dans laquelle s'était reposé Hanzo.

- Une fois en dehors des bois, ce sauf conduit prendra fin. Je ne te connais pas Hanzo. Mais tu es un traître aux yeux du Royaume dont je chéris les idéaux. De nombreux membres du clan Tanchyo sont fiers de se battre pour la Princesse Lune, et pour le bien de Kagejima. Je fais partie de ceux-là. Et pourtant tu leur as tourné le dos. Tu es une honte pour ton peuple et pour cette terre. Je le jure Hatori Hanzo, si je devais un jour te croiser de nouveau dans ces bois, je te tuerais !

Le souvenir qu'Hanzo conservait de la magie de cette soirée se dissipa totalement avec les paroles de la jeune femme. La dure réalité de son existence avait repris le dessus. Après avoir chargé son bagage sur ses épaules, Hanzo se retourna lentement et s'inclina avec respect devant Zenyo Ryu.

- Tu essayeras, Dragon de Tanchyo, répondit Hanzo.

Il se demanda si sa voix avait l'air aussi fatiguée qu'il lui parut.

- Comme beaucoup d'autres par le passé, et d'autres encore à venir.

Sur ces mots, Hanzo s'élança sur les branches en-dessous de lui. Après plusieurs bonds, et une rapide descente, il disparut finalement dans les brumes qui tapissaient la forêt en contrebas.

ÉPILOGUE

Hanzo luttait contre les vagues à mesure qu'il ramait en direction des côtes rocailleuses. La houle s'abattait contre la quille de sa frêle embarcation comme si elle cherchait à la faire chavirer. Alors qu'Hanzo naviguait dans les eaux peu profondes de la Baie des Crânes, parmi les navires naufragés, il se concentra pour toujours garder la terre en vue.

Les falaises au-dessus de la baie étaient noires et effilées, comme autant de dents brisées. Quelques traces lumineuses venaient éclairer la nuit noire. Elles provenaient de torches, de chaque côté des lourdes portes de fer creusées à flanc de falaise. Hanzo luttait contre le courant pour orienter son embarcation en direction de la côte. Alors qu'il ramait, il entendit un grand éclaboussement, et aperçut du coin de l'œil quelque chose qui était tout en écailles et en épines dorsales percer la surface de l'eau. Hanzo ne souhaitait pas avoir à faire à cette chose, quelle qu'elle fût, et accéléra la cadence. Ce n'était pas la première fois que le ninja s'aventurait sur les terres du clan Ijin. Il y avait peu d'endroits plus dangereux que celui-ci à Kagejima, et Hanzo ne désirait rien de plus que d'accomplir sa mission avant de s'en aller, dès que possible.



BIENVENUE DANS LA DEUXIÈME SAGA DE HANZO

Les Sagas de Hanzo sont des Ligues de jeu organisé conçues pour le jeu de plateau avec figurines *Ninja All-Stars*. Les ligues seront présentées en quatre chapitres. Chacun d'eux racontera l'histoire du rônin Hanzo, dans sa quête pour obtenir la maîtrise de tous les éléments de Kagejima, et retrouver le célèbre armurier Korehira Kunimasa. Ces ligues sont conçues pour faire jouer six Épreuves par saga (trois par conte), chaque saga donnant lieu à sa propre ligue, pour un maximum de huit joueurs.

Les règles complètes des ligues sont présentées aux pages 68-71 du Livre de Règles de *Ninja All-Stars*. La Deuxième Saga de Hanzo fait appel à toutes les règles référencées dans ces pages, à l'exception de la suivante :

Maître Ninja : Bien qu'un Maître Ninja ne soit pas nécessaire pour jouer cette saga, il est tout de même vivement recommandé d'en choisir un.

REMPORTER LA SAGA

Après avoir joué l'intégralité des six Épreuves, le joueur dont l'Équipe possède le plus haut niveau est le vainqueur de la saga à moins que votre ligue ne mette en place des séries éliminatoires (voir ci-dessous). Si des joueurs souhaitent jouer plus de six parties, ils devront en discuter avec le Maître Ninja de leur ligue, s'ils en ont un, ou créer une deuxième Équipe, s'il reste de la place dans la ligue. Les joueurs qui auront participé à toutes les Épreuves d'un conte, devraient recevoir la carte alternative de Hanzo avec la maîtrise de l'élément qui correspond au titre du conte.

Séries Éliminatoires (Playoffs) : Si au moins deux équipes sont à égalité de niveau, ou si la ligue est organisée dans ce sens, la saga peut déboucher sur des éliminatoires. Ces dernières ne devront pas se dérouler sur plus d'une semaine, et nous recommandons qu'elles soient organisées sur une seule journée, afin que tous les joueurs inscrits à la ligue puissent s'y retrouver. (Nous vous recommandons également de vous munir en abondance de vos boissons et chips favorites).

Les éliminatoires devraient suivre un système d'appariement simple par lequel l'Équipe de plus bas niveau rencontre l'Équipe de plus haut niveau, avec élimination directe à chaque ronde. Les éliminatoires devraient inclure autant de rondes que nécessaire (avec une limite de trois rondes pour une ligue de huit personnes) pour déterminer le vainqueur. Le vainqueur des éliminatoires est la dernière Équipe de Ninjas en lice après que toutes les autres aient été éliminées au cours des rondes éliminatoires précédentes.

Dans le cas où les éliminatoires sont organisées pour départager plusieurs Équipes, faites jouer des parties à élimination directe aux Équipes de plus haut niveau.

Dans le cas d'un nombre impair d'Équipes lors des éliminatoires, l'Équipe de plus haut niveau devrait obtenir un bye. Une Équipe qui bénéficie d'un bye ne jouera pas la première ronde du barrage. Elle rencontrera l'Équipe de plus bas niveau qui accèdera à la deuxième ronde des éliminatoires. En cas d'égalité pour déterminer l'Équipe de plus haut niveau qui obtiendra le bye, le Chunin de chaque Équipe à égalité devra effectuer un test d'Affinité en opposition. Le Chunin qui l'emporte gagne un bye pour son Équipe.

Les Épreuves de chaque ronde des éliminatoires devraient être déterminées en se référant au Générateur d'Épreuves Aléatoires à la page 73 du Livre de Règles de *Ninja All-Stars*. Chaque ronde est considérée comme une partie au sein de la Ligue, des Kobans et des points d'expérience devraient donc être acquis et dépensés. Des jets de Temps Mort sont également effectués entre chaque ronde, il sera donc possible de perdre quelques-uns de vos Ninjas avant la prochaine ronde des éliminatoires. Si le niveau de votre Équipe est modifié à l'issue d'une ronde des éliminatoires, il est recommandé de conserver son niveau d'origine pour le prochain appariement.

L'Équipe victorieuse à l'issue des éliminatoires remporte la saga.

LES ÉPREUVES

Au sein de chaque saga, les Épreuves seront présentées avec le conte dont elles dépendent. Les règles nécessaires pour mettre en place et jouer les scénarios sont les mêmes que celles décrites dans le Livre de Règles de *Ninja All-Stars*, à l'exception des suivantes :

Initiative : L'initiative sera déterminée par un jet d'Affinité en opposition lors des Épreuves de chaque saga. Ce test peut être effectué par un ninja quel que soit son Clan ou son Temple, et par toute figurine soumise aux règles spéciales Héros ou Sensei.

Règles du Conte de la Terre ou du Conte de l'Air : Ces règles viendront compléter ou modifier les règles ordinaires des Épreuves décrites dans le Livre de Règles de *Ninja All-Stars*. Ces règles ne s'appliquent que pour les Épreuves spécifiques qui les présentent, et ne sont pas utilisées pour d'autres Épreuves de cette saga.



LE CONTE DE LA TERRE

1. LE CHAMPION P.74

« Je m'entraîne avec Ishio parce qu'on ne devient pas plus fort en affrontant des adversaires plus faibles que nous. » – Hanzo

Conte de la Terre, Une Dure Leçon : À chaque fois que le Champion choisi par un joueur Assomme, ou Blesse une figurine, ce joueur marque 1 point supplémentaire pour son Équipe si la figurine Assommée ou Blessée a une valeur de **DF** supérieure à la valeur de **FT** du Champion, après avoir appliqué tous les modificateurs.

2. NOUVELLE ÉPREUVE EXPÉRIMENTALE, INTERROGATOIRE

Comme le montre l'histoire du garçon amoureux du mujina, parfois, pour son propre bien, il faut savoir convaincre quelqu'un de partir par la force.

Ninjas Autorisés : 7

Mise en place : À l'étape 4 de la mise en place, après avoir placé les Autels et les Lanternes, les joueurs déploient une figurine Sentinelle chacun à leur tour jusqu'à ce que cinq Sentinelles aient été placées. Chaque Sentinelle doit être déployée sur l'un des quatre espaces qui forment un carré au centre du plateau, ou sur l'un des douze espaces qui leur sont adjacents.

Utilisez les Sentinelles pour cette épreuve. Déployez-les conformément aux instructions ci-dessus.

Toutes les figurines commencent la partie en mode Furtif.

Règles Spéciales : Une Équipe marque des points en mettant les Sentinelles hors d'état de nuire en leur faisant quitter le plateau de jeu. À chaque fois qu'un joueur Blesse une Sentinelle, retirez-la du plateau, et placez un pion Médaillon sur l'espace qu'elle occupait. Les règles pour les pions Médaillon sont présentées à la page 73. Une fois qu'une Sentinelle a été échangée avec un pion Médaillon, elle ne pourra pas revenir en jeu.

Chaque fois qu'une Équipe apporte un Médaillon sur la dernière rangée de son bord du plateau, le Médaillon est retiré de la partie et le joueur marque 1 point pour son Équipe.

Durée de l'Épreuve : 8 Rounds

Points d'XP supplémentaires : À chaque fois qu'une figurine Blesse une Sentinelle, elle gagne 2 XP. À chaque fois qu'une figurine apporte un Médaillon sur la dernière rangée de son bord du plateau, elle gagne 2 XP.



3. CAPTURER LE MESSAGER P.74

Parfois, la victoire sur un ennemi est plus intéressante qu'on ne le croit. Tout comme Hanzo lorsqu'il l'emporta sur le mujina, vous devriez également abattre vos ennemis là où on vous verra.

Conte de la Terre, Montrez-Leur ! : Si l'attaquant Blesse le messager, et qu'au moins un autre membre de l'Équipe en défense a une LdV sur le combat, l'attaquant marque 1 point supplémentaire pour son Équipe.

Si le défenseur fait sortir le messager du plateau depuis un espace de la Zone de Déploiement de l'attaquant, et qu'un membre de l'Équipe en attaque a dans sa LdV l'espace par lequel le messager est sorti, le défenseur marque 1 point supplémentaire pour son Équipe.



LE CONTE DE L'AIR

1. NOUVELLE ÉPREUVE EXPÉRIMENTALE, EXORCISME

Libérez cet endroit de tous les esprits indésirables.

Ninjas Autorisés : 6

Mise en place : À l'étape 4 de la mise en place, avant de placer les Lanternes et les Autels, le joueur qui a l'initiative déploie un Autel à 4 espaces ou moins de l'un des quatre espaces qui forment un carré au centre du plateau. Son adversaire déploie un deuxième Autel dans la même zone, sur un espace situé à plus de 5 espaces du premier Autel. Les autres Autels sont rangés dans la boîte et ne seront pas utilisés pendant cette Épreuve.

Utilisez les Sentinelles pour cette épreuve. Déployez 6 Sentinelles, 3 par Autel, en les plaçant à 2 espaces ou moins de l'Autel. Utilisez les ninjas du Temple du Vide pour représenter les Sentinelles, mais utilisez les caractéristiques habituelles des Sentinelles de la page 73 en leur ajoutant la capacité Maîtrise du Vide.

Toutes les figurines (sauf les Sentinelles) commencent la partie en mode Furtif.

Règles Spéciales : une figurine peut utiliser son action pour tenter d'exorciser un Autel dans sa Zone d'Influence (*cette action n'est PAS Furtive*). Pour exorciser un Autel, la figurine effectue un test d'Affinité. S'il est réussi, la figurine exorciste place un pion Assommé sur l'Autel.

Dès qu'un Autel a 3 pions Assommé, il est détruit et retiré du plateau.

À chaque fois qu'une figurine Blesse une Sentinelle, son Équipe marque 1 point.

À chaque fois qu'une figurine exorcise un Autel avec succès, son Équipe marque 1 point.

À chaque fois qu'une figurine détruit un Autel, son Équipe marque 2 points.

L'Équipe qui a le plus de points à l'issue de la partie remporte l'Épreuve.

Durée de l'Épreuve : 10 Rounds

Points d'XP supplémentaires : À chaque fois qu'une figurine exorcise un Autel avec succès, elle gagne 2 XP. À chaque fois qu'une figurine détruit un Autel, elle gagne 2 XP supplémentaires.

2. CHASSE AU MÉDAILLON P.76

Le minéral qui fut trouvé sous les anciennes sépultures était froid au toucher et veiné de rouille, rouge comme le sang séché. Cela ne présageait rien de bon, sauf son prix.

Conte de l'Air, Sogite : Chaque figurine qui transporte un Médailon subit les effets d'un des plus étranges minerais de Kagejima, connu sous le nom de Sogite. Ce dernier a une très grande valeur car les lames forgées à partir de cette matière sinistre peuvent pourfendre les armures les plus résistantes. Sous sa forme brute, ce minéral attire les kamis de la mort, et met en grand danger tout être vivant. Chaque figurine qui transporte un Médailon gagne +1 **RT** et peut ignorer les effets des terrains. Cependant, à chaque fois qu'elle devrait recevoir un pion Assommé, elle reçoit deux pions Assommé à la place.

3. RIXE P.75

Nous devons endurcir nos ninjas, car un jour prochain ils seront appelés à se battre aux côtés de guerriers comme Kunimasa, contre des ennemis d'un autre monde.

Conte de l'Air, Combat Spirituel : Une Équipe marque 1 point supplémentaire à chaque fois qu'elle Blesse un Oni, ou une figurine avec Maîtrise de l'Esprit.

Une Équipe marque 1 point supplémentaire à chaque fois qu'un Oni, ou une figurine avec Maîtrise de l'Esprit, Blesse une figurine ennemie.



EDGE



Plus d'informations sur
EDGEENT.FR