



LA SAGA DE HANZO CHAPITRE 1

INTRODUCTION

Hanzo était accroupi sur la pointe des pieds, en surplomb de la falaise rocheuse. Des centaines de mètres plus bas, la mer se déchaînait. Un vent en provenance de la côte, chargé de parfums de sel et de sumire, faisait parfois claquer son écharpe derrière lui de manière théâtrale. La demi-lune couvrait la mer gris-bleu de reflets d'argent. Le bruissement des vagues coiffées d'embruns blancs apaisait le ninja, car ce lieu était le sien. Hanzo avait entièrement parcouru Kagejima au cours des dernières décennies, mais c'était seulement au sommet de cette falaise, isolé au plus profond des bois, qu'il pouvait relâcher sa garde. Cet endroit demeurerait secret pour de nombreux habitants de l'île. Ici, il n'était plus qu'un homme, perdu au milieu des forces de la montagne, de la mer, et du ciel. Kagejima n'avait pas peur de lui, ne le traitait pas de tueur, ne le considérait pas comme un « traître ».

- Je vois Mon Faucon sur son perchoir, pourtant je me demande s'il est réellement là ?

Une voix douce, et pourtant dure comme le fer, avait résonné derrière Hanzo. Le ninja sourit derrière son masque. Peu de personnes pouvaient l'approcher sans qu'il le remarque. Elle avait beaucoup appris depuis qu'il avait été son sensei, il y avait tant d'années déjà. Il ne l'avait pas vue depuis presque un an, cependant leur dernière conversation remontait à plus longtemps. Hanzo avait su percer à jour son piètre déguisement au cours du dernier Tournoi du Clair de Lune. Comme si une courtisane eut été capable de tant de talent, de patience, et de maîtrise.

Hanzo bondit dans la nuit éclairée par l'astre du soir, et effectua de longues cabrioles suivies d'un salto arrière carapé, avant de se réceptionner en se fendant d'une grande révérence, à distance respectueuse de son invitée. Son regard était tourné vers le sol, signe de son estime et de sa considération. Les acrobaties du ninja l'avaient toujours régalingée dans sa jeunesse, et le sourire qui apparut brièvement sur son pâle et auguste visage laissait entendre que, bien qu'elle ait beaucoup changé, certaines choses étaient restées les mêmes.

- Tu prends beaucoup de risques Mon Faucon de Chasse.

Sa voix était à peine plus audible que le son des vagues en contrebas, pourtant elle semblait résonner autour de Hanzo comme si Kagejima elle-même se faisait l'écho de sa volonté et de ses mots.

- Tu es un traître, et si mes hommes te voyaient, ils essaieraient de te tuer.

Encore une fois il entendait ce mot, « traître ». Il s'y était habitué au fil des années. Il avait même commencé à le porter comme une

armure. Pourtant, l'entendre de sa bouche le blessa de nouveau, et un violent accès de colère et de honte le tourmenta un instant.

- Ta missive rapportait que tes recherches pour trouver Korehira Kunimasa s'enlisent, continua-t-elle. Tu dis que tous les clans le déclarent comme un des leurs. Que tous témoignent de son affinité avec leur élément de Kagejima. Et tu prétends qu'il ne peut pas en être ainsi. Pourquoi Mon Faucon est-il si sûr de lui ?

Cette dernière question prit Hanzo par surprise. Tout le monde savait que seules les héritières de la lignée des dirigeants de Kagejima avaient une affinité avec toutes les forces, et tous les esprits de cette terre. Quelques ninjas avaient acquis la maîtrise de plusieurs éléments, mais personne hormis les Reines et Princesses du Royaume de la Lune ne pouvaient les commander tous.

Devinant son désarroi, elle reprit :

- Il est vrai que seules celles de ma lignée peuvent avoir une affinité avec tous les éléments de Kagejima au même moment. Cependant, certains individus, comme Maître Kunimasa, ont pu s'entraîner avec un clan, pour gagner l'affinité qui lui correspond. Une fois cette affinité acquise, ils s'entraînent avec un autre clan, gagnant ainsi une nouvelle affinité tout en perdant la précédente. De cette façon, vois-tu, Maître Kunimasa a pu acquérir une affinité avec tous les éléments de Kagejima, simplement, à des moments différents.

Hanzo n'avait jamais entendu parler d'une telle chose. Habituellement, lorsqu'un individu rejoint un clan, c'est parce qu'il croit en tout ce qu'il représente, et il incarne ses convictions. Ceux qui ont vu le jour au sein des clans de Kagejima sont endoctrinés tout au long de leur éducation. La plupart ne quitteraient jamais leur clan, et ceux qui le feraient, comme le Rônin lui-même, envisageraient rarement d'en rejoindre un autre. Pourtant, voilà qui expliquerait pourquoi il a été si difficile de retrouver la trace du célèbre armurier.

- C'est cette voie de toutes les affinités que je désire te voir parcourir à présent Hatori Hanzo.

Sa voix avait changé pour prendre la rigidité et la clarté d'un ordre. Elle révéla un simple parchemin depuis la manche de son kimono et le déroula par terre, à ses pieds.

- Cette liste contient les noms de ceux qui t'aideront au sein des six clans : Tora, Yamazaru, Kitsune, Ika, Tanchyo, et Ijin. Suis leurs enseignements. Maîtrise chacun de leurs éléments. Ainsi, découvre ce que Maître Kunimasa a découvert. Il ne pourra être retrouvé qu'à cette condition.

- Je n'ai pas besoin de te rappeler, Mon Faucon, continua-t-elle, de l'importance qu'il y a de le localiser. Personne ne sait mieux que toi de quoi est capable l'Empire du Soleil. De ce qui va

survenir. Il doit être retrouvé et ses armes doivent être maniées par nos ninjas. Tu ne me décevras pas dans cette mission.

Hanzo leva ses deux bras devant elle, serrant son poing dans la paume de son autre main, et baissa la tête d'un air sévère. Quelques instants plus tôt, il n'avait aucune idée qu'il put être même possible de réaliser ce qu'elle lui demandait à présent. Mais elle avait transmis ses ordres et il veillerait à ce qu'ils soient menés à bien.

Elle parut satisfaite de la réponse du ninja, se retourna lentement et reprit son chemin en direction de la forêt. Juste avant de disparaître dans les bois, elle marqua une pause, telle une silhouette noire, découpée dans un halo d'argent lunaire, au milieu des feuilles de bambou.

- N'as-tu aucun commentaire pour ton élève, Sensei ?

Tout à coup, le son de sa voix rappelait beaucoup celui de la jeune fille que Hanzo avait entraînée il y avait si longtemps. Son timbre, toujours assuré, trahissait cependant la tristesse de savoir ce qu'elle avait exigé de lui par le passé, ce qu'elle lui demandait à présent, et ce qu'elle lui ordonnerait à l'avenir.

Hanzo se redressa lentement et se rapprocha du parchemin étalé sur le sol, avant de le ramasser et de le cacher dans une de ses nombreuses poches secrètes.

- Je ne respire que pour servir la volonté de Votre Grace.

Elle acquiesça d'un léger signe de tête, avant de disparaître dans la forêt.

Hatori Hanzo se fondit dans les ombres.

LES CONTES DU FEU ET DE L'EAU

LE CONTE DU FEU

La sueur faisait coller le noragi de Hanzo contre sa poitrine alors qu'il était assis dans l'oppressante chaleur de la forge pour attendre que l'Artificier Nakamatsu, un étrange Tora, termine ce qu'il était en train de faire, quoi que ce fût. L'air était chargé de vapeur de soufre et de l'odeur nauséabonde du métal brûlé. Sans prévenir, de bruyantes explosions erratiques résonnaient dans tout le village. La plupart étaient suivies de cris de joie, mais certaines avaient été à l'origine de cris d'alarme, et de villageois se précipitant jusqu'au puits, situé au centre du village, pour y chercher des seaux et de l'eau. Hanzo s'était grîmé en marchand ambulant et avait acheté une carriole chargée de minerai brut, juste avant d'entamer l'ascension du Getsu. Après avoir demandé son chemin, il arriva finalement dans ce lieu étrange, rempli de pièces d'armure surdimensionnées retenues par des cordes et des poulies, non loin du sommet recouvert de neige du Getsu.



L'Artificier Nakamatsu était le premier nom sur la liste qu'elle lui avait donnée. Il devait enseigner à Hanzo les mystères du feu. Nakamatsu ne correspondait pas à l'image que le ninja s'en était faite. L'Artificier était fin, avec des muscles noueux, selon les critères de n'importe quel clan mis à part les membres du clan Tora, qui font de leur force physique une fierté personnelle. Il ne portait qu'un simple linge autour de l'aîne et du postérieur, ainsi qu'un foulard, couvert de suie et trempé de sueur, sur la tête. La poitrine, les bras, et le haut des cuisses de Nakamatsu étaient tatoués de nombreuses représentations du Tigre et du Feu, et constellés d'innombrables cicatrices de brûlures dues à ses travaux dans la forge. L'Artificier arborait une fine barbe, plus longue sur le menton, et ses grands yeux faisaient constamment des allers et retours fébriles sur son travail.

- Tu ne t'attendais pas à ça, hein Tueur de Chiots ? Demanda Nakamatsu à Hanzo sans lever les yeux de son travail.

« Tueur de Chiots » était l'un des noms peu flatteurs dont Hanzo avait hérité auprès des clans de Kagejima, mais celui-ci était l'un des préférés du clan Tora. Il y avait quelques années, une jeune Chunin Tora, pétrie d'arrogance et de vantardise, avait défié Hanzo non loin d'une auberge de montagne, sur le versant enneigé du Getsu. Hanzo avait accepté avec réticence et n'avait fait qu'une bouchée de la jeune Tora. Mais cette dernière ne se serait pas avouée vaincue avant d'avoir pris une bonne correction. Finalement, Hanzo avait été obligé de lui infliger une blessure qui la laisserait à terre, au moins pour un moment. Malheureusement, le temps s'était assombri pendant la nuit qui suivit. Une tempête de neige avait contraint les résidents de l'auberge à s'y réfugier pendant une semaine. Et en quelques jours, sans l'aide médicale nécessaire, la blessure que la jeune Chunin avait reçue s'était infectée. Elle décéda le quatrième jour, et depuis lors, le clan Tora tenait Hanzo pour seul responsable.

- Le feu est trop souvent admiré pour ses flammes et sa férocité ! reprit Nakamatsu toujours concentré sur son travail. Les gens pensent que pour contrôler le feu, il suffit d'attiser la force destructrice des flammes ardentes. Mais ils n'ont jamais entendu l'histoire de la Première Artificière Mifune. Ce conte t'intéresse Tueur de Chiots ?

Hanzo acquiesça d'un signe de tête.

- Il y a longtemps, lorsque le clan Tora était encore jeune, une illustre Madoushi du nom de Mifune vivait parmi les enfants du Tigre. Sa maîtrise du feu n'avait d'égal que ses conseils avisés et le

clan Tora avait prospéré pendant des générations sous sa protection. Nakamatsu tendit le bras derrière lui, d'un air absent, pour chercher à tâtons un petit marteau qui restait hors de sa portée.

Hanzo souhaitait que le conte reprenne, alors il poussa le marteau avec son pied pour que l'artificier puisse s'en saisir. Nakamatsu le remercia d'un signe de la tête avant de reprendre.

- Ainsi va la vie, Mifune était devenue vieille et fatiguée.

Nakamatsu avait repris le fil de son histoire en même temps que son travail.

- Elle avait remarqué que les autres clans commençaient à faire appel à des Onis contre le clan Tora. Sa force était si grande à l'époque de Mifune, que les autres tribus devaient compter sur ces puissants kamis pour avoir une chance de rivaliser avec notre clan. Mifune décida qu'elle demanderait à Tigre de se battre aux côtés des Tora. Elle savait que son âge lui interdisait de faire le voyage seule. Elle avait également besoin de trouver quelqu'un à qui transmettre les secrets de son art. Alors parmi les villages Tora, elle fit passer la nouvelle qu'elle prendrait un apprenti.

- La nouvelle de cet apprentissage se propagea comme une traînée de poudre. Mifune était appréciée par tous les membres du clan Tora, et ce serait un grand honneur pour n'importe quel village si un de ses habitants devait être choisi pour devenir son apprenti. Un grand tournoi fut organisé en son honneur. Les villages du clan Tora envoyèrent la fine fleur de leurs membres. Un tel tournoi n'avait jamais connu de pareil au sein du clan du Tigre. La lutte fut acharnée et on dit même que Tigre était descendu du Getsu pour voir ses enfants prouver leur valeur. Lorsque tout fut terminé, Mifune avait choisi un apprenti.

- Son choix ne s'est pas porté sur le vainqueur.

Hanzo prononça ces mots comme s'il s'agissait d'une évidence.

Pour la première fois, le regard de Nakamatsu ne se portait plus sur son travail, ses grands yeux semblaient voir Hanzo sous un jour différent.

- Pourquoi irais-tu penser ça Tueur de Chiots ? répondit Nakamatsu avant de retourner à son travail.

- Mifune et son apprenti devaient se rendre devant Tigre. Le clan Tora est fier et puissant, mais Tigre est plus puissant et plus fier encore, répondit Hanzo. Avant toute chose, son apprenti devait connaître l'humilité. Une qualité rare au sein du clan Tora. Pourtant, on ne peut mieux l'enseigner que par la défaite.

Nakamatsu ricana à cette pique à l'encontre du clan Tora, mais il reprit son récit.

- Tu as vu juste. Elle prit comme apprenti le Madoushi qui termina second. Elle lui enseigna les voies de l'Artificier, les secrets de la forge et de la poudre. Mifune savait qu'elle ne devrait pas apparaître devant Tigre sans un présent. Elle découvrit que le clan Kitsune retenait un kami captif, la progéniture de Tigre. Cet esprit n'était pas aussi fort que ses autres enfants, l'exploration et la réflexion étaient ses plaisirs, et il n'avait que peu d'intérêt pour la férocité. Mifune chargea son apprenti de libérer l'esprit captif et de le convaincre de revenir avec lui.

- Mais lorsque l'apprenti de Mifune libéra l'esprit, ce dernier ne désira pas retourner chez lui. Il avait été tenu trop longtemps captif, et avait besoin d'être libre pour voyager de nouveau. Mais l'apprenti était malin. Il fit à l'esprit le récit de ses compétences d'artificiers fraîchement acquises. Il lui montra la poudre-éclair et lui parla des célèbres forges Tora.

L'esprit fut intrigué et informa l'apprenti de Mifune qu'il acceptait de rentrer chez lui en sa compagnie.

- Mifune savait que le moment était venu pour elle, son apprenti, et l'esprit, de se rendre auprès de Tigre au sommet du Getsu. Son grand âge n'avait en rien diminué l'intelligence de Mifune, et alors qu'elle rassemblait le peu de choses qui lui appartenait, elle savait que ce voyage serait son dernier. La nouvelle de son départ se répandit dans les autres clans et, tant qu'ils en avaient encore l'occasion, beaucoup cherchèrent à vaincre la plus grande chef du Clan Tora avant qu'elle n'atteigne le sommet. Leur voyage fut ponctué de nombreuses embuscades et de nombreux combats.

- Au sommet du Getsu, Mifune, son apprenti et le kami se présentèrent devant Tigre et lui demandèrent de rejoindre le clan Tora, tout comme les autres Onis avaient rejoint les autres clans. Mifune lui fit don de la libération de son kami de fils, ainsi que de la ruse de son apprenti, et de la force dont ils avaient fait preuve pour atteindre le sommet du Getsu avant d'arriver jusqu'à Tigre. Pourtant, ce dernier ne put se résoudre à se battre aux côtés du clan Tora, car il était trop fier. Mifune avait anticipé la réponse de Tigre, et à la place, elle lui demanda s'il pouvait autoriser le kami qu'ils venaient de libérer à se battre avec eux. À ces mots, Tigre éclata de rire et demanda à Mifune pourquoi le clan Tora pourrait bien souhaiter partir au combat avec le plus faible de ses enfants.

- Mifune répondit à Tigre par ces mots : « Grand Tigre, les connaissances du clan Tora peuvent rendre ce kami plus fort. Que nos forges épaississent sa fourrure et que ses griffes naissent de notre acier ».

- L'offre de Mifune piqua la curiosité de Tigre. Il lui demanda de lui montrer de quoi elle voulait parler. Mifune et son apprenti créèrent une forge au sommet du Getsu. Ils y forgèrent une puissante armure et une lame imposante. Ils distillèrent tous les secrets de l'art de Mifune dans leur création. Tigre fut satisfait du travail des artificiers et convoqua le kami libéré par Mifune et son apprenti. Dans un puissant rugissement, Tigre attaqua sauvagement le kami à l'aide de ses puissantes griffes, et le lacéra en plusieurs centaines de gemmes de couleur rouge feu.



- Alors Tigre s'adressa à Mifune et lui dit, « Prend ce qui était faible et donne lui la force. Prend une des gemmes qui se trouvent devant toi et place-la à l'intérieur de ta création. Artificière Mifune, sache que tu as satisfait Tigre par tes services auprès du clan Tora. Mais à présent tu deviens faible, et il n'y a pas de place pour la faiblesse aux côtés de Tigre. Donne tes dernières forces à ta création et le clan Tora sera puissant pour toujours.

- Mifune savait ce que Tigre exigeait d'elle. Cette nuit-là, elle adressa ses adieux à son apprenti avant de passer la soirée à forger son essence dans chacune des gemmes que Tigre avait créées, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une, celle à l'intérieur de sa création. Aux portes de la mort, entre ses mains tremblantes, Mifune préleva la dernière gemme de la poitrine de son béhémoth cuirassé d'acier, et lui offrit son dernier souffle. Tigre fut tellement impressionné par ce sacrifice, et cette dernière preuve de force de Mifune, qu'il emporta sa dépouille jusqu'à une sépulture sacrée, dans les profondeurs du Getsu, pour que les flammes de Kagejima la réchauffent pour toujours.

- Lorsque l'apprenti de Mifune retourna auprès du clan Tora, derrière lui, un géant à la silhouette terrible et menaçante martelait le sol à chacun de ses pas et portait un chargement de gemmes de couleur rouge feu. L'apprenti de Mifune installa sa forge ici, dans ce village, il y a des années. Et depuis ce jour, nous, les Artificiers du clan Tora, nous forgeons les incarnations qui abritent nos Onis, et les gardiens de pierre-feu qui les meuvent. Ce sont les Artificiers qui maintiennent vivante l'histoire de Mifune et de son sacrifice.

- Nous, les Artificiers, nous connaissons le véritable pouvoir du feu « Tueur de Chiots », continua Nakamatsu en se redressant devant sa forge. Car même pour nos Onis, créatures puissantes et féroces, la véritable force réside dans une petite pierre en leur sein. Parfois ce sont les flammes les plus petites qui brûlent avec le plus d'intensité. Le feu peut détruire lorsqu'il consume tout, mais dans le charbon de la forge il peut façonner et créer. Tout comme les braises du foyer, il peut être chaleureux et préserver la vie. C'est seulement lorsqu'on comprend cette vérité, que l'on peut gagner la maîtrise du feu.



L'Artificier tendit à Hanzo un porte-bonheur de simple acier, gravé des symboles du feu et de la montagne. Sertie en son centre, une petite pierre de couleur rouge feu semblait diffuser une douce lumière.

- Dis à sa majesté que le clan Tora a rempli ses obligations envers elle, et envers toi, « Tueur de Chiots ».

Hanzo enroula le porte-bonheur autour de son fourreau avant de s'incliner devant Nakamatsu, et de quitter l'atmosphère étouffante de la forge.

LE CONTE DE L'EAU

La lumière de la Lune se reflétait sur les carapaces luisantes de milliers de crabes orchidées qui se rassemblaient sur la plage, à l'extérieur du petit village Ika de Hagu. Depuis le village, on pouvait entendre les tambours taiko imprimer un rythme entraînant, et se mêler avec les bruits festifs des villageois qui profitaient du festival donné en l'honneur de la saison des amours des crabes. L'air marin s'était empli d'une atmosphère joviale. Une fois par an, ces créatures migraient en masse en direction des côtes, leurs fines pattes portaient leurs corps décorés de cinq tâches pourpres, ici et là, à la recherche d'un partenaire, de sorte que la plage entière semblait frétiller et gigoter. Bientôt, les festivités atteindraient leur apogée et tout le village se dirigerait comme un seul homme en direction de la plage avec de grands paniers. Le village ferait le plein de crabes dans ses nasses, pour remplir ses gamelles, et faire bombance les jours à venir.

Hanzo se fraya un chemin au travers de la masse des crustacées, avec précaution, afin de n'en écraser aucun. Une tâche difficile pour qui n'avait pas sa grande dextérité.

- Que les esprits vous guident vers un partenaire, petits crabes. Pensa Hanzo pour lui-même alors qu'il avançait en direction d'un canot tout au bout des quais du village.

- Puissiez-vous connaître un peu de bonheur avant de courir à votre perte.

Une fois sur son embarcation, le ninja rama pour atteindre la coque carré d'un navire qui dérivait de la côte. D'après son niveau de flottaison, Hanzo pouvait deviner qu'il était presque vide. Ses voiles carrées étaient descendues et une seule torche brûlait sur le pont. Ce navire devait être le lieu de rendez-vous de la prochaine personne sur la liste, le célèbre capitaine corsaire, Akkorokamui.

- Bienvenue, Hatori Hanzo, lança Akkorokamui depuis le navire alors que le rônin tirait son canot le long de la coque.

- Vous avez obtenu la permission de monter à bord cette nuit.

Sur ces mots, une corde lui fut lancée, et Hanzo remonta rapidement depuis le flanc du bateau jusqu'au pont avant.

Sur le pont, Akkorokamui était assis en tailleur, les mains sur les hanches. Les lames de sa Kusarigama en forme d'ancre étaient sa signature et dépassaient du dos du pirate comme des ailes d'aciers. De son bon œil, Akkorokamui observa intensément Hanzo pendant un moment avant de l'inviter à s'asseoir.

Akkorokamui sortit une bouteille de saké ainsi que deux tasses abîmées avant de les placer entre Hanzo et lui. En servant la boisson, il reprit la parole :

- Un conteur pour une faveur ?

- J'en donne ma parole, répondit sincèrement Hanzo.

- La parole d'un traître ? Enchaîna Akkorokamui d'un ton neutre.

- Elle vaut autant que celle d'un pirate, répondit très vite Hanzo.

Akkorokamui demeura assis en silence avant de laisser soudainement exploser un rire qui partait de l'estomac, et faisait se soulever et retomber sa large carrure.

- C'est vrai, c'est vrai, répondit Akkorokamui alors qu'il essuyait une larme de rire de son œil, en offrant une coupe de saké à Hanzo.

- Tu aimerais connaître les secrets de l'eau, à la manière du clan Ika ? Après ces quelques mots, Akkorokamui but une large rasade depuis sa coupe.

- Et c'est pourquoi sa Majesté t'envoie à moi. Afin que tu écoutes le récit d'Hokusai Yasuharu, un Ika de légende. Comme tu le sais, mes compatriotes sont très réservés. Je te relate cette histoire, mais sache dès à présent que tu es tenu de la garder pour toi seul.

- Je le jure, promis Hanzo.

- Très bien alors.

Akkorokamui se servit une autre coupe de saké, apparemment indifférent au fait qu'Hanzo n'avait pas encore vidé la sienne.

- Le Clan Ika n'a pas toujours été aussi isolé. Pendant le règne de la troisième Reine Lune, les navires Ika étaient nombreux sur les mers qui entourent Kagejima. On disait même qu'il n'y avait pas une plage sur l'île d'où on ne pouvait voir au loin, une voile aux couleurs du poulpe. À cette époque, les autres clans étaient confinés sur la terre ferme, alors que le clan Ika était libre de parcourir les mers. Tout comme l'eau sur laquelle nous naviguions, nous avions encerclé Kagejima. J'aurais aimé être le témoin d'un tel âge d'or. Je me demande si Akkorokamui pourrait s'élever au même niveau que ces capitaines Ika des temps anciens, pas vrai ?

Akkorokamui parut très satisfait de son trait d'humour.

- Pendant cette époque de hauts faits, le clan Ika était devenu si puissant, qu'il était devenu difficile pour ses membres de se faire un nom parmi leurs pairs. Un Kaiken Ika nommé Hokusai Yasuharu voulait faire ses preuves et s'élever au rang de Capitaine, alors il déclara à ses compagnons de rame qu'il s'introduirait dans le Palais de la Lune sans qu'on le voie et qu'il y volerait son plus précieux trésor.

L'audace du plan dont Akkorokamui faisait le récit attisait l'excitation du pirate, qu'il exprima d'une claque sur le genou.

- Hokusai fit le voyage jusqu'au Palais de Lune et pendant un an et un mois, il surveilla les allers et venues à l'intérieur du château. Les gardes, les conseillers, les quémandeurs d'audience, il les étudia tous. Car tu vois Hanzo, la patience est la voie de l'eau. Oh, bien sûr, ces ninjas-singes du Nord te diront que la patience est une vertu de la Terre.

Akkorokamui retira son masque pour cracher à l'évocation du clan Yamazaru, ce qui semblait témoigner d'une inimitié profonde qu'Hanzo ignorait.

- Mais ils confondent l'inaction et la patience. L'eau est patiente, l'eau s'adapte. Vois comme les rivières serpentent lentement et dévient leur cours à travers Kagejima. Chaque jour, l'eau qui les emplit vient caresser ses côtes, et les creusent, toujours plus profondément. Pourtant, ses assauts sont doux et progressent pas à pas. Tout ce temps, la terre n'a pas conscience de livrer bataille et perd du terrain...

Akkorokamui s'arrêta soudainement.

- La terre ! Perdre du terrain !

Le capitaine éclata de nouveau d'un puissant rire.

Hanzo appréciait l'humour d'Akkorokamui, cependant, il pouvait déjà entendre les villageois se diriger en direction des plages pour récolter les crabes orchidées. Dans peu de temps, le festival parviendrait à son terme et les hommes d'Akkorokamui retourneraient sur leur bateau. Hanzo ferait mieux de ne plus s'y trouver, car il n'était pas sûr qu'Akkorokamui lui-même puisse retenir son équipage, tant la récompense que quelques riches marchands Ika avaient placée sur sa tête était mirobolante.

- Est-ce que cet Hokusai a tenu sa promesse ? S'enquit Hanzo auprès d'Akkorokamui afin de lui faire reprendre le cours de son histoire. S'est-il introduit dans le palais sans être vu, afin de s'emparer de son trésor le plus précieux ?

- Oh oui ! Il l'a fait ! poursuivit Akkorokamui en vidant sa coupe. Il s'infiltra comme un filet d'eau, évitant gardes et serviteurs, jusqu'à ce qu'il parvienne à la grande salle du trésor du Palais de la Lune. Une fois à l'intérieur, seule sur son piédestal, Hokusai trouva une amulette à l'effigie de la lune, faite d'opale et du jade le plus blanc.

- Voilà qui doit être important, pensa Hokusai. Et qui me rendra célèbre parmi le peuple Ika lorsque je reviendrai avec un tel trésor.

Akkorokamui se tint droit et sa voix gagna en assurance lorsqu'il fit le récit des pensées de ce héros Ika du passé.

- Après quelques temps, Hokusai découvrit que ce qu'il avait en sa possession était bien plus dangereux, et plus puissant qu'il n'avait pu l'imaginer. Car avec cette amulette, son porteur pouvait modifier le cycle de la lune, et ce faisant, le rythme des marées autour de Kagejima. Le jeune Hokusai ne comprit pas la portée de ses altérations. Il se servait de son amulette pour offrir à ses navires des marées toujours favorables. Ses attaques devinrent légendaires et son succès lui permit de gravir rapidement les échelons du clan Ika, jusqu'à ce qu'il devienne le plus jeune capitaine de son histoire. Hokusai continua d'utiliser l'amulette au profit des autres capitaines du clan ; il devint ainsi le plus célèbre d'entre eux. La plupart des membres du clan Ika, encouragés par la grandeur de ses hauts faits, se joignirent au jeune capitaine et abandonnèrent leur allégeance à la Cour de la Lune. Tu vois Hanzo, c'est pourquoi l'eau est dangereuse. Trop souvent, elle montera, et montera encore, comme le pouvoir d'Hokusai, jusqu'à ce qu'on ne puisse plus la contenir. Elle doit se libérer. Et lorsqu'elle le fait, elle submerge tout, et ne laisse que destruction sur son passage.

- Kagejima avait souffert de l'ascension d'Hokusai, car les manipulations constantes du cycle de la lune troublaient les océans, et de grands tsunamis commencèrent à frapper ses côtes. Les autres clans, dont les pouvoirs sont également influencés par la lune, envoyèrent des émissaires auprès d'Hokusai pour implorer le jeune capitaine d'arrêter d'interférer avec l'ordre naturel de Kagejima. Dans la perspective d'amasser toujours plus de pouvoir, Hokusai balayait leurs demandes en proposant aux autres clans de le servir. En échange de quoi nous aurions été disposés à altérer les cycles de la lune en leur faveur, lorsqu'ils s'opposeraient aux ennemis d'Hokusai. En peu de temps, Hokusai était aux commandes de la plus large flotte de l'histoire du clan Ika, combinée avec les armées des clans côtiers de Kagejima. La force militaire d'Hokusai rivalisait avec celle de la Reine Lune elle-même.

- Cette dernière avait essayé d'éviter tout conflit, mais elle n'avait plus le choix. Kagejima était dans la tourmente. Les mers s'élevaient et menaçaient de submerger l'île. Les esprits la suppliaient d'agir. Alors elle rassembla tous ceux qui ne s'étaient pas encore alliés avec Hokusai, ce qui incluait les quelques capitaines du clan Ika qui lui étaient restés fidèles, et elle défia Hokusai de la vaincre sur le champ de bataille, sur terre, comme sur mer.

- Hokusai était impatient de s'imposer comme l'homme le plus puissant de Kagejima, plus important que la Reine elle-même, et il accepta ce défi sans attendre. La veille de la bataille, alors qu'il faisait nuit, Hokusai se trouvait sur la plage, non loin du Palais de la Lune, et rassemblait ses forces. Il exposa l'amulette au-dessus de lui et promit qu'elle apporterait la victoire à ses alliés. Cependant, à peine Hokusai avait-il montré l'amulette, que six images apparurent pour l'encercler, toutes à l'effigie de la Reine. À l'unisson, elles bondirent sur Hokusai pour tenter de lui reprendre l'amulette. Ce dernier essaya de défendre le trésor qu'il avait dérobé mais lorsqu'il s'attaqua aux images, elles se dissipèrent comme la brume avant de réapparaître. Il n'avait aucun moyen de deviner laquelle était la vraie Reine Lune. Ensemble, elles submergèrent Hokusai une dernière fois avant de disparaître, en même temps que l'amulette de la lune.

Akkorokamui se pencha en avant pour regarder Hanzo droit dans les yeux.

- C'est la dernière leçon de l'eau, Hanzo.

La voix d'Akkorokamui se fit plus solennelle, et il ne semblait pas avoir l'intention de se servir une nouvelle coupe de saké.

- Que ce soit un tsunami, une pluie diluvienne, ou une crue soudaine, l'eau frappe sans qu'on ne s'y attende, et avec une force inébranlable. La Reine Lune connaissait les mystères de l'eau, comme ceux de tous les autres éléments, et elle s'en servit contre Hokusai.

- Qu'est-il advenu d'Hokusai ? demanda Hanzo.

Il pouvait déjà entendre les festivités s'éteindre peu à peu alors que les villageois retournaient dans leurs foyers. L'équipage d'Akkorokamui serait bientôt de retour.

- Hokusai avait rassemblé de grandes forces, mais il savait qu'il ne pourrait pas lutter contre les troupes combinées de Kagejima sans l'amulette. Il se présenta humblement devant la Reine et lui confirma

qu'il s'était engagé sur son honneur à accepter son défi, si tel était son désir. Cependant, il ne prendrait aucun plaisir à la bataille qui s'en suivrait. Hokusai reconnu que ses actions avaient suffisamment nuit à Kagejima, et qu'il ne désirait en aucune manière plonger le Royaume de la Lune plus dans la tourmente. La Reine Lune, maîtresse dans les arts de la diplomatie, parvint à un compromis avec Hokusai, de sorte que tous deux pourraient sauver la face.

- Ce soir-là, sous la lumière de la pleine lune, elle prononça deux décrets. Son premier décret devait punir les membres du clan Ika. Si leur clan, tout comme l'eau, était autorisé à rassembler ses alliés et à nourrir ses ambitions, il finirait par devenir trop important et à dépasser toute limite, tout comme le Capitaine Hokusai l'avait fait. Pour cette raison, elle décréta que les membres du clan Ika auraient l'obligation de rester entre eux, car ils connaissaient les tentations de recherche du pouvoir, et pourraient se surveiller les uns les autres. Son deuxième décret devait honorer Hokusai. Lorsque ce dernier s'était emparé de l'amulette, il avait fait la preuve qu'il était un pillard chevronné, et un fournisseur de biens protégés. Depuis ce jour, le Royaume de la Lune a établi une charte à l'attention d'Hokusai et de sa lignée, qui officialise leur statut de corsaires.

Une fois son histoire achevée, Akkorokamui se mit debout, et la chaîne de son arme en forme d'ancre cliqueta doucement sur le pont.

Hanzo se leva également, souleva la coupe de saké qui lui avait été offerte, et la descendit d'une gorgée.

- Félicitations au conteur, nous lui devons une faveur, lança Hanzo en adressant un signe de la tête au célèbre pirate.

- En effet, répondit Akkorokamui en lui rendant un signe de la tête. Mais la dette ne sera pas réglée par quelqu'un de ton espèce. Ce n'est pas tous les jours qu'un capitaine peut faire appel aux faveurs de Sa Majesté. Quelle que soit ta mission, elle doit être importante.

Hanzo s'inclina respectueusement avant de retrouver son chemin en direction du canot, qui l'attendait le long du navire.

- Akkorokamui, reprit Hanzo en sautant la rambarde du navire pour saisir la corde qui lui permettrait d'entamer sa descente. Ton arme en forme d'ancre, n'a pas son pareil. Je ne souhaite pas te manquer de respect, mais comment combats-tu avec une telle chose ?

- Très bien, Hatori Hanzo, répondit Akkorokamui en clignant de son œil unique. Après quoi, le corsaire se rendit sous le pont en entonnant une antique chanson sur la mer et les marins.

Alors qu'il retournait en direction de la plage, Hanzo se surprit à ramer en rythme avec la chanson d'Akkorokamui.

ÉPILOGUE

Alors que Hanzo reprenait la direction du Nord, il découvrit qu'il était impatient, pour la première fois depuis longtemps. Le chemin sinueux et escarpé qu'il empruntait à présent à travers les collines de granite, lui offrait un point de vue sur les pins ébouriffés et les plaines en contrebas. La vie d'un traître est presque totalement dénuée d'amis. Cependant, le prochain nom sur la liste de Hanzo était celui d'un ninja qu'il connaissait bien, et il n'avait plus croisé son chemin depuis des lustres.

Un vent froid apportait avec lui l'odeur de la neige. Hanzo s'emmitoufla dans sa cape et essaya de ne pas être emporté hors du chemin étriqué qui serpentait à flanc de coteau. Le voyage qui l'attendait était ardu, et Hanzo ne savait pas avec certitude où se cachait Kunimasa. Mais aucune proie n'avait encore jamais échappé au Sauvage Faucon de Chasse de la Princesse Lune.



BIENVENUE DANS LA PREMIÈRE SAGA DE HANZO

Les Sagas de Hanzo sont des Ligues de jeu organisées 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 Première 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 du Feu ou du Conte de l'Eau : 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 DU FEU

1. RIXE P.75

L'Artificière Mifune savait que l'humilité était la clef d'une alliance avec Tigre, et qu'elle avait également sa place au sein du clan Tora. Il est plus facile d'enseigner l'humilité par la défaite. C'est l'heure de prendre votre leçon !

Conte du Feu, Élu de Mifune : Chaque joueur devrait garder le compte du nombre de fois que ses Madoushis, ou Hanzo s'il fait partie de son Équipe, ont été Blessés. Au terme du sixième Round, lorsque la partie est terminée, mais avant de déterminer le vainqueur, l'Équipe qui a le moins de points peut faire effectuer à chaque Madoushi et/ou Hanzo, un nombre de tests d'Affinité égal au nombre de fois qu'il a été Blessé. Pour chaque test d'Affinité réussi, le joueur qui contrôle cette figurine reçoit 1 point. Déterminez le vainqueur de l'Épreuve en comparant le nouveau total de points.

Les effets qui préviennent une figurine d'être Blessé ne comptent pas dans le nombre total de Blessures reçues par cette figurine pendant la partie.

2. INFILTRATION P.75

Comme à l'époque de Mifune, un village hostile du clan Kitsune retient captif des kamis mineurs du feu. Libérez-les en les escortant loin du village et gagnez les faveurs du feu.

Conte du Feu, Sentinelles Kitsune : À la place des Sentinelles Samourais que requiert cette Épreuve, les Sentinelles appartiennent au clan Kitsune et ne sont qu'au nombre de quatre. Utilisez trois Kaikens du Temple de l'Esprit et un Chunin, ou quatre

Kaikens du clan Kitsune si vous les avez en votre possession, pour représenter les Sentinelles. Ces dernières ont les mêmes caractéristiques que les Kaikens Kitsune décrits à la page 36, ainsi que la capacité spéciale Armes Empoisonnées.

3. ASSASSINAT P.74

Escortez un membre du clan, vénérable et de haute importance, jusqu'au sommet du Getsu, tout comme l'apprenti de Mifune en son temps. Une glorieuse bataille serait la bienvenue afin de prouver votre force et votre valeur à Tigre en atteignant le sommet.

Conte du Feu, Les Malheurs de l'Âge : Toute figurine choisie pour être le VIP subit -1 **MV** et -1 **FT**, cependant elle bénéficie de l'intuition et de l'ingéniosité acquises par une vie entière d'expérience du combat, et sera considérée comme ayant la capacité Agile. Si la figurine possède déjà cette capacité, elle ne tire aucun bénéfice de l'obtenir une seconde fois.

LE CONTE DE L'EAU

1. FOUILLE P.76

Hokusai réussit à se faufiler dans le Palais de la Lune sans être vu. Voyons comment vous vous en tirez.

Conte de l'Eau, Un Ruisseau Limpide : Chaque figurine Kaiken, et/ou Hanzo s'il fait partie d'une équipe, marquera les points suivants si elle conserve son mode Furtif de départ pendant un certain nombre de Rounds :

- **Mode Furtif maintenu jusqu'au début du 7^e Round :** 1 point
- **Mode Furtif maintenu jusqu'au début du 8^e Round :** 2 points
- **Mode Furtif maintenu jusqu'au début du 9^e Round :** 3 points
- **Mode Furtif maintenu jusqu'à la fin de l'Épreuve :** 5 points

Les points ne sont pas cumulatifs d'un Round sur l'autre, vous ne pouvez donc bénéficier que du plus grand nombre de points applicables. Ces points peuvent être marqués pour chaque Kaiken, et / ou Hanzo, qui conserve son mode Furtif de départ.

2. LE ROI DE LA COLLINE P.75

Hokusai ne pouvait se contenter de s'élever au-dessus des clans inférieurs aux Ika. Il désirait dominer jusqu'à son propre clan. Si vous souhaitez suivre le même chemin qu'Hokusai, frayez-vous un chemin jusqu'au pont arrière et, que tout le monde puisse vous voir victorieux derrière le gouvernail !

Conte de l'Eau, Parangon : Choisissez une figurine Chunin ou une figurine avec la capacité Héros que vous contrôlez, ou Hanzo s'il est dans votre Équipe. Le joueur qui contrôle cette figurine marque 1 point à chaque fois que la figurine choisie Blesse une figurine ennemie. Il marque 1 point supplémentaire si la figurine Blessée et la figurine choisie partagent le même Clan / Temple. Dans le cas de Hanzo, on considèrera qu'il appartient au même Clan / Temple que le Chunin de son Équipe. Pour tous les autres Rônins, on considèrera qu'ils n'appartiennent ni à un Clan, ni à un Temple.

Si la figurine choisie quitte le plateau, le joueur qui la contrôle ne peut gagner aucun point de la règle Parangon tant que la figurine choisie n'est pas de retour sur le plateau.

3. CHASSE AU MÉDAILLON P.76

La Reine Lune a terrassé son ennemi au plus haut de son ascension, en le dépouillant par la ruse. Voyons si ce tour marchera aussi bien pour nos filles !

Conte de l'Eau, Les Femmes au Pouvoir ! : Lorsqu'une Kunoichi s'empare d'un Médaille ennemi, elle peut immédiatement être placée sur n'importe quel espace vide adjacent à celui qui contenait le Médaille ennemi, en ignorant les Zones d'Influence des autres figurines et le Terrain. Si la Princesse Lune fait partie de l'Équipe d'un joueur, et que cette dernière s'empare d'un Médaille ennemi, elle peut immédiatement être placée sur n'importe quel espace vide situé à 2 espaces ou moins de celui qui contenait le Médaille ennemi, en ignorant les Zones d'Influence des autres figurines et le Terrain.



EDGE



Plus d'informations sur
EDGEENT.FR