

La légende de Zelda : La quête parallèle

Ecrit par Antoine

Il y a très très longtemps...

Avant le début de la vie, avant la création du monde, trois déesses descendirent sur le monde chaotique d'Hyrule. L'une s'appelait Din, la déesse de la force; l'autre Nayru, la déesse de la sagesse; et la dernière Farore, la déesse du courage. Din, de ses puissants bras de flammes, cultiva le sol pour créer la terre. Nayru parsema sa sagesse sur la terre pour donner au monde l'esprit de la loi. L'âme de Farore, pleine de richesses, créa toutes les formes de vie pour le respect de la loi. Ces trois grandes déesses regagnèrent les cieux, laissant derrière elles la Triforce sacrée en or. Dès lors, la Triforce fut à l'origine de la providence d'Hyrule. Le lieu où se trouvait la Triforce devint une terre sacrée. Au fil des âges et du temps, le monde d'Hyrule grandit dans la paix et l'harmonie. Mais un jour, un être vil menaça ce fragile équilibre en voulant se rendre maître d'Hyrule. C'est alors que survint un héros des temps anciens, appelé par l'Esprit des forêts : l'Arbre Mojo, afin qu'il libère Hyrule des puissances du mal...

Chapitre 1 : Révélations

Un jeune homme, répondant au nom de Link, venait de se réveiller suite à un rêve étrange dans lequel il se voyait marcher dans une épaisse forêt, guidé par un astre bleu, jusqu'à ce qu'apparaisse un visage à la fois grave et apaisant qui l'appelait par son nom et qui lui demandait de le rejoindre. Link se leva de son lit et descendit un escalier avant de pénétrer dans la cuisine où se trouvait sa mère. Celle-ci mijotait comme à son habitude de bons petits plats dont elle avait le secret. Le jeune homme remarqua qu'elle avait le visage empreint d'une profonde tristesse. Lorsqu'elle aperçut Link sur le seuil de la porte, elle se tourna vers lui :

"Tu as encore fait ce rêve ? Tu as entendu cette voix qui te demandait de la retrouver par-delà les mers ? interrogea-t-elle. J'ai également entendu son appel et elle m'a appris que tu étais appelé à accomplir de grandes choses pour le bien de ce monde".

Link demeurait interdit et écoutait sagement sa mère.

"J'ai toujours su que tu serais appelé un jour par le destin, confessa la femme. Link, il y a une légende que nos ancêtres m'ont transmise... Il s'agit de l'histoire d'un héros qui terrassa le mal qui rongea un monde lointain, le monde d'Hyrule. Ce héros était notre aïeul. La légende raconte également qu'un jour son descendant serait appelé par le destin lorsque la menace d'autrefois reviendrait en ce monde".

Le jeune homme restait muet, il semblait ne pas comprendre.

"Tu dois partir, Link, déclara sa mère d'une voix émue. Tu dois te rendre par-delà l'océan retrouver cette voix qui sollicite ton aide".

Tandis qu'elle parlait, la mère de Link s'était lentement dirigée vers une vieille dalle de la cuisine qui s'ouvrit brusquement, dévoilant un vieux coffre. La femme l'ouvrit et en sortit un paquetage qu'elle tendit à son fils :

"Avant de quitter cette demeure, reçois ceci. Il s'agit des affaires de ton ancêtre".

Link déballa le paquetage et y trouva un bouclier, une épée, une paire de bottes et une tunique verte.

"Prends-en soin, dit la mère du jeune homme. J'espère qu'elles te seront aussi utiles qu'elles le furent pour ton ancêtre".

Link et sa mère restèrent un long moment, immobiles, à s'observer, puis Link alla étreindre sa mère

avant de sortir précipitamment dehors, ne voulant pas pleurer devant elle.

Le jeune homme se dirigea vers la côte. Il descendit la colline, sur laquelle avait été bâtie la maison familiale, avant que ses pieds ne foulassent le sable de la petite plage sur laquelle était échouée une barque. Link poussa l'embarcation vers la mer puis monta à bord. Il hissa la voile et se dirigea vers l'horizon en ayant un dernier regard en direction de sa maison dans laquelle sa mère attendrait son retour. Il vogua une nuit et un jour sur les flots avant de gagner la côte d'une terre inconnue recouverte par une épaisse forêt. En arrivant à terre, Link aperçut une étrange lueur bleutée qui flottait calmement dans les airs. Le jeune homme se mit à suivre l'astre bleu dans la forêt. Le halo de lumière mena Link à travers les bois avant de s'arrêter dans une clairière dans laquelle trônait un vieux chêne majestueux. Ce dernier avait un semblant de visage que Link crut reconnaître.

"Te voici Link, dit l'arbre. Tu as enfin répondu à mon appel. Je suis le vénérable Arbre Mojo, l'esprit de la forêt. Link, écoute mes sages paroles : Il y a longtemps de cela, Ganon, le Prince des Ténèbres, a tenté de détruire Hyrule mais sa diabolique entreprise fut déjouée par la venue d'un héros. Un héros dont tu es le descendant, Link ! Grâce à ce héros, Ganon fut banni par-delà les dimensions et Hyrule put grandir dans la paix. Mais voilà qu'aujourd'hui le monde d'Hyrule est de nouveau la proie des ténèbres. Ganon sévit, par-delà cette dimension, dans un monde parallèle semblable à celui-ci. En semant la haine et la destruction dans le monde parallèle, il affecte ce monde-ci. Il faut que les agissements maléfiques de Ganon cessent ! C'est pour cette raison que je t'ai appelé, toi, le descendant du héros du temps ! C'est à toi que je m'en remets pour délivrer Hyrule des puissances du mal... N'aie crainte ! Tu ne seras pas seul dans ta quête. Une partie de moi t'accompagnera à travers ton périple".

La lueur bleue qui était demeurée à côté de l'Arbre Mojo se mit à vaciller et s'éteignit totalement pour dévoiler une petite fée.

"Voici Déa, présenta le vieux chêne. Elle sera à tes côtés tout au long de tes aventures. Elle t'aidera dans ta quête en te dispensant des conseils avisés. Link, le temps presse ! Il faut que tu te rendes dans le monde parallèle dans lequel Ganon étend son emprise. Je vais t'ouvrir le portail qui te mènera dans ce monde".

Une mare d'eau qui se situait non loin de l'arbre se mit à luire fortement et un tourbillon de lumière apparut en son centre. Link avança au bord de l'eau puis sauta à l'intérieur du tourbillon. Avant de sombrer dans l'eau, Link put entendre ces derniers mots :

"J'ai foi en toi héros du temps ! Sauve Hyrule des forces du mal !"

Link avait l'impression de flotter dans les airs en traversant un long tunnel de lumière. La sensation de flottement commençait à s'estomper en même temps que la lumière devint plus ténue. Link se retrouva brusquement propulsé sur le sol non loin d'une mare d'eau qui frémissait encore des derniers remous que laissait un tourbillon mourant. Le jeune homme se leva et regarda autour de lui. Il put réaliser qu'il se trouvait dans une clairière identique à celle qu'il avait quittée. Toutefois, il ne retrouva pas le vieux chêne centenaire devant lui mais un arbre d'une autre nature. En effet, au milieu de la clairière, un grand saule pleureur étendait ses longues branches, offrant un abri du vent qui faisait flotter les fines feuilles de l'arbre.

"Bienvenue dans notre dimension, Link, dit le saule. Je suis le vénérable Arbre Nojo. Ne sois pas si surpris ! Je peux comprendre que tu sois troublé, rassura l'arbre en plongeant son regard émeraude dans ceux de Link. Toi qui vivais paisiblement sur une terre lointaine, te voici plongé dans une autre dimension au coeur d'une forêt enchantée à parler avec un arbre. Si j'étais à ta place je croirai rêver ! plaisanta le saule. Mais c'est la réalité ! Tu as été envoyé ici par l'Arbre Mojo pour que tu viennes sauver Hyrule... ou plutôt Hyrule et Ysar. Car tu es dans une dimension presque identique à celle que tu as quittée. Ici, Ysar n'a jamais connu la menace du Prince des ténèbres jusqu'à aujourd'hui. Ganon ayant été banni de ta dimension a réussi à pénétrer dans celle-ci. Il projette de s'emparer du Miroir dimensionnel afin d'ouvrir un passage vers d'autres mondes pour y envoyer ses troupes et devenir le maître incontesté de toutes les dimensions. Link, tu dois l'en empêcher ! Tu es le seul à

travers toutes les dimensions qui puisse être capable de triompher du malin. Ta quête sera longue et périlleuse mais sache que je serai là pour t'aider, déclara l'arbre centenaire. Tu dois te diriger au sud d'ici jusqu'à ce que tu sois parvenu aux portes du Bourg d'Ysar où tu rencontreras la princesse Zelda. Elle est la gardienne du secret dimensionnel. Elle a besoin de ton aide pour protéger la sainte relique des griffes de Ganon, informa l'Arbre Nojo. Pars maintenant ! Va au Bourg d'Ysar ! Si un jour, tu es perdu et que tu as besoin de mes conseils, n'hésite pas à venir ici... ajouta-t-elle. Bonne route, Link ! Et que le destin te soit propice !"

Link s'éloigna de l'arbre et se dirigea en direction de l'ouest en empruntant un petit sentier. Une fois sorti du bois qui portait le nom de Forêt Rikiko, Link embrassa de son regard l'immensité de la plaine nommée Hyrulon. Celle-ci s'étendait sur près du quart du monde d'Ysar. Elle était traversée par un fleuve qui prenait sa source depuis les montagnes avant de se jeter dans la mer. Link fut tiré de sa contemplation par un bruit saugrenu venant au-dessus de lui. Le jeune homme leva les yeux et aperçut un être vêtu de vert qui était assis sur la branche d'un arbre.

"Bonjour jeune étranger, dit l'individu. Comme vous êtes drôle avec votre fée !"

Link le regardait sans comprendre.

"Je ne voulais pas vous vexer Monsieur fée ! poursuit l'homme en agitant ses mains au-dessus de sa tête. Tingle est mon nom, je suis cartographe et aventurier. Peut-être avez-vous besoin de mes services ?

- Oui, je voudrais connaître la direction de Bourg Ysar.

- La direction de Bourg Ysar ? s'étonna Tingle. Mais d'où venez-vous Monsieur fée ? Tout le monde connaît Bourg Ysar ! Enfin, je veux bien vous l'indiquer mais ceci vaut bien un petit quelque chose..." ajouta l'homme en faisant rouler ses doigts.

Agacé par l'individu, Link décida de s'en aller.

"Non, attendez Monsieur fée ! s'écria Tingle, vous m'êtes sympathique. Je vais vous indiquer la direction du bourg. C'est au sud d'ici, mais peut-être voulez-vous une carte pour vous y rendre ? C'est cinq rubis !"

Link fit mine de ne rien avoir.

"Ah ! dit Tingle l'air contrarié. Tant pis alors pour ma *belle* carte ! Au revoir Monsieur fée". Tingle se leva et disparut brusquement dans les feuillages. Link se dirigea alors en direction du sud.

Il marcha un moment dans les herbes avant de rejoindre un chemin de pierre et un panneau indicateur sur lequel figurait la direction de la forêt et celle du bourg. Link chemina alors sur la route et ne tarda pas à arriver en vue des premières tours de Bourg Ysar. Leurs formes longues et effilées défilèrent le ciel d'azur. Une large muraille enserrait le bourg. Situé à l'extrémité est de la ville et juché sur une colline, se dressait le château d'Ysar. Les fortifications du château faisaient corps avec celle du bourg. Une large porte munie d'un pont-levis et d'une herse était gardée par deux minces tours flanquées de chaque côté du portail. Link alla se présenter à la sentinelle qui dormait appuyée sur sa lance.

"Ron, ron...? Hein ? Halte-là ! Qui va-là ?" s'exclama le garde après s'être brusquement remis en faction lorsque Link vint lui tapoter sur l'épaule.

"Tu veux entrer dans la ville ? dit le soldat en considérant le jeune homme d'un oeil endormi. Eh bien entre ! Les portes sont ouvertes, non ?"

Link franchit le portail de la ville et arriva dans l'artère principale de celle-ci. L'avenue conduisait directement jusqu'au port d'où provenait une légère senteur marine. À la gauche de Link, une enfilade de maisons modestes courrait le long de l'avenue avant de s'arrêter brusquement à mi-parcours, coupée par une autre avenue conduisant à la grande place de la ville. À la droite de Link s'élevait l'enceinte du château. Une large porte, dans le prolongement de la rue provenant de la place, perçait la muraille. Une petite guérite accolée au mur offrait un abri au garde du palais. Link se dirigea vers ce dernier.

"Holà jeune homme ! Où allez-vous comme cela ? s'exclama le soldat en dirigeant son arme vers

Link d'un air méfiant.

- Je dois voir la princesse Zelda, répondit l'aventurier.

- La princesse Zelda ? s'étonna le militaire. Mais on ne peut plus entrer dans le château ! D'habitude les portes sont ouvertes au bon peuple d'Ysar, confessa le garde. Mais depuis peu le roi d'Ysar a donné des consignes : Personne n'entre ou ne sort de l'enceinte du château !"

Le garde intima l'ordre au jeune homme de passer son chemin. Link descendit alors l'avenue et arriva sur la grève. Là, son regard fut attiré par l'enseigne d'un bar-hôtel. Il entra dans l'établissement.

À l'intérieur, l'atmosphère était festive. Deux danseuses se produisaient sur une scène et exécutaient leur prestation au son d'un harmonium qu'un musicien hilare faisait fonctionner. Au centre de la pièce était disposée une multitude de chaises et de tables, la plupart étaient accaparées par les clients habituels du bar. Un immense zinc occupait tout le mur opposé à la scène, derrière lequel un jeune barman s'affairait. Link, après quelques hésitations, alla à la rencontre d'un homme qui était accoudé au bar.

"Excusez-moi monsieur..."

Link s'interrompit brusquement lorsque l'homme se tourna mollement vers lui, une odeur forte d'alcool s'exhalait de l'individu.

"Qu'est-ce que tu bois... Hic... P'tit ?"

Link commençait à se détourner de l'homme mais celui-ci poursuivit :

"Qu'est-ce qu'y aaa ? Hic... T'aimes pas boire ?"

Link répondit oui pour lui faire plaisir et pour qu'il le laisse tranquille.

"Aaaah ! Voilà un p't... Hic qui m'plaît ! Puisque tu es mon copain, j'veux bien t'raconter une drôle d'histoire qui concerne la princesse !"

Link fut intrigué par les propos de l'homme et écouta attentivement.

"Y a que la princesse, elle traverse les murs ! s'écria l'homme après avoir lampé son verre. Oui !

Elle a traversé les murs ! insista l'homme aviné. Comment je le sais ? Eh ben, je l'ai vue, pas plus tard qu'y a deux jours, dans la ruelle derrière l'hôtel. Oui parfaitement monsieur ! Dans la ruelle ! répéta l'ivrogne en voyant que son interlocuteur avait du mal à prendre au sérieux cette histoire de princesse passe muraille. J'le sais car j'y vais souvent pour pis... euh, un verre garçon !"

L'alcoolique se désintéressa de Link lorsqu'il s'aperçut que son verre était vide. Le jeune homme en profita alors pour échapper au soiffard et, surtout, à son haleine pestilentielle afin d'aller vérifier les dires de l'homme. Aussi, Link sortit du bar et alla dans la petite ruelle derrière l'hôtel. Alors qu'il se tenait sous le pont que formait l'hôtel en enjambant la ruelle, Link aperçut une petite créature sauter du haut de la muraille du château et atterrir derrière des caisses adossées à celle-ci. Quelques secondes plus tard, l'étrange être sautillait vivement au milieu de la ruelle puis se figea brusquement lorsqu'il vit Link. Il recula d'un saut puis tendit le cou en direction de Link et sautilla de plus belle en disant :

"Link ? Link, c'est toi ?"

Celui-ci demeurait interdit et surpris. Il ne connaissait pas le petit être, comment celui-ci pouvait le connaître ?

"Que fais-tu ici ? Où est la princesse ?"

Link comprenait de moins en moins les paroles du petit bonhomme et son silence irritait visiblement son interlocuteur.

"Où est la princesse Zelda ? insista le petit homme avec une pointe de colère dans la voix. Elle n'est pas avec toi ? Que lui est-il arrivé ? Tout le monde vous cherche au château et on craint pour votre vie ! Avez-vous réussi à protéger le trésor de la famille royale ? Pourquoi ne dis-tu rien ? Réponds !"

Le petit être s'avançait vivement vers Link et se révéla être un Mojo. Link fut surpris et eut un recul que l'autre ne comprit pas.

"Ce n'est que moi, Link. Ton ami Bibi ! Tu ne me reconnais pas ?"

L'être végétal était maintenant si proche que Link pouvait voir ses deux petits yeux marron interrogateurs.

"Que t'est-il arrivé Link ? interrogea le Mojo visiblement troublé par le mutisme de son ami. Tu sembles perdu. Tu ne te souviens pas de moi ? Tu ne te souviens de rien ?"

Bibi fit un bond puis reprit :

"Tu as dû être victime d'un puissant sortilège pour oublier jusqu'à tes amis ! Tu dois retourner au Village Hou-Hou afin que l'on te guérisse ! Suis-moi, le temps presse !"

Bibi fit demi-tour et remonta la ruelle en se trémoussant jusqu'à une vieille maison branlante située au pied de l'enceinte de la ville. Link le suivit à l'intérieur. Le petit Mojo alla jusqu'à la cheminée de la pièce principale et ouvrit un passage secret. Bibi et Link prirent alors l'escalier dérobé et pénétrèrent dans les profondeurs du sol. Les marches les conduisirent dans un long tunnel éclairé par des flambeaux. Les deux êtres suivirent le tunnel et gravirent un second escalier en direction de la surface. Après avoir poussé un petit rocher, les deux êtres se retrouvèrent au pied d'un vieil arbre tordu qui enlaçait ses branches autour des ruines d'un temple antique. Link put se rendre compte que son guide l'avait conduit à l'ouest de Bourg Ysar, dans la plaine d'Hyrulon. Il contempla un moment le temple à demi enterré, dont les portes étaient obstruées par d'énormes rochers, puis se tourna vers Bibi. Celui-ci fixa ses yeux malicieux sur le jeune homme et dit :

"Le Village Hou-Hou est dans cette direction, vers les montagnes, informa l'être végétal. La route est longue pour mes petites pattes, je ne pourrai te suivre. Aussi prends cette lettre".

Le Mojo sortit une enveloppe de sa poche et la remit à Link.

"Quand tu verras la princesse, poursuis le petit être, tu la lui donneras. J'attends son retour au château. Bonne chance, Link !"

Le petit Mojo retourna dans le passage souterrain en laissant Link traverser seul la grande plaine d'Hyrulon.

Chapitre 2 : La quête des cordes

Arrivé en vue des premières montagnes, Link se fit attaquer par deux Moblins, des sbires de Ganon. Ceux-ci faisaient tourner leurs épées en l'air avant de les abattre sur Link qui esquiva. Le héros dégaina son glaive et transperça ses assaillants qui s'évaporèrent en un nuage sombre après avoir chuté à terre. En ayant vaincu ses premiers ennemis, Link fut saisi d'une soudaine inquiétude et accéléra sa course lorsqu'il vit se profiler au loin des volutes de fumées. Il gravit la rude pente qui le menait au Village Hou-Hou et, parvenu en haut de celle-ci, il réalisa que ses craintes s'avéraient justes. Devant lui, la grille défoncée du portique d'entrée du village laissait augurer une récente attaque de Ganon et de ses sbires. Link entra dans le village pour mesurer l'ampleur du désastre. Le toit d'une chaumière était partiellement carbonisé, des caisses éventrées jonchaient le sol. Tout le village portait les traces d'un violent combat. L'attention de Link se porta sur un attroupement de personnes qui se tenait devant une hutte circulaire au centre du village et alla à leur rencontre afin d'obtenir des informations sur ce qu'il s'était produit ici. À son approche, l'un des villageois tourna la tête en sa direction puis se mit à hurler :

"Un fantôme !"

Les autres personnes firent de même lorsqu'ils virent Link puis s'en allèrent précipitamment dans leurs maisons. Les cris des villageois avaient alerté une femme qui sortit de la hutte devant laquelle ils se tenaient auparavant. Celle-ci tourna son regard d'acier en direction de Link, eut un recul de surprise : "Link ? Est-ce toi ? Tu es... vivant ?"

La femme s'approchait lentement du jeune homme afin de mieux observer son visage.

"C'est impossible Link ! Tu as été tué par Ganon lors de l'attaque du village ! Ton corps repose dans notre cimetière ! s'exclama-t-elle. Qui es-tu ? Un sbire de Ganon ?"

La femme recula d'un pas et dégaina son épée. La fée Déa, qui était demeurée cachée dans la poche de Link, sortit vivement de son abri pour s'interposer entre la femme et Link. Celle-ci baissa

aussitôt son épée et considéra la fée.

"Tu as une fée ? Tu es donc envoyé par l'Arbre Nojo ! Comment cela se peut-il ?"

Elle prêta l'oreille à ce que lui dit la fée puis elle reprit la parole :

"Je comprends, dit la femme en hochant de la tête. Tu n'es pas *notre* Link mais celui d'un autre monde et c'est grâce au Vénérable Arbre Nojo que tu es là. Sois le bienvenu en Ysar... Link, déclara la femme d'une voix triste. Je m'appelle Impa et je suis le chef des Sheikahs, les habitants de ce village. J'aurais voulu pouvoir t'accueillir en d'autres circonstances mais, comme tu peux t'en rendre compte, le village a été attaqué. Les sbires de Ganon sont venus hier soir dans notre village et se sont mis à tout détruire. Ils étaient à la recherche du trésor de la famille royale. Les Sheikahs ont lutté contre le Prince des ténèbres et ses hommes, surtout Link qui fit le sacrifice de sa vie afin de permettre au sage Kaepora Gaboera et à la princesse Zelda de fuir en emportant le trésor".

Un long silence s'installa entre Link et Impa puis celle-ci poursuivit :

"Tu dois te demander où est passée la princesse ?"

Link fit oui de la tête.

"Elle est partie avec Kaepora Gaboera dans le refuge du Marais Interdit. Tu dois aller les retrouver pour leur dire que tout danger est écarté... pour le moment", ajouta Impa dont le front s'obscurcissait à la pensée d'un avenir sombre.

Link retourna vers la plaine en laissant Impa devant sa maison qui le regardait partir.

Sur le chemin le conduisant au Marais Interdit (au sud-ouest d'Ysar), Link rencontra un ou deux Moblins qu'il tailla en pièces et retrouva le malicieux Tingle à l'entrée du marais. Celui-ci flottait dans les airs au moyen d'un énorme ballon rouge qu'il avait attaché dans son dos. L'étrange bonhomme n'aperçut pas Link, trop absorbé par son travail de reproduction fidèle du paysage. Link entra donc dans le marais en s'engageant sur un large chemin couvert de l'ombre des hauts arbres qui le bordaient.

L'aventurier ne tarda pas à arriver à un carrefour et alla consulter le panneau indicateur qu'il venait d'apercevoir. À droite, le jeune homme aurait pu se rendre dans le canyon si le pont qui enjambait la rivière n'avait pas été détruit. Tout droit, il pouvait s'enfoncer plus en avant dans l'épaisseur du marais s'il n'y avait eu la barrière de ronces qui lui barrait le passage. Il ne lui restait donc plus qu'un petit sentier à sa gauche que le panneau omettait de signaler. Sur le chemin, le héros dut affronter une plante pourvue d'une énorme bouche dentue. Déa lui apprit qu'il s'agissait d'une Mojo baba et qu'il n'avait qu'à trancher la tige de la plante pour que celle-ci meure. Ce qu'il fit. La plante s'écroula sur le sol en faisant tomber des petites graines. Il s'agissait de noix mojo. Déa recommanda à Link de les prendre, le puissant flash qu'elles produisent pourrait s'avérer utile dans sa quête. Au bout du sentier, Link ne tarda pas à voir se profiler le toit d'une petite chaumière au milieu d'une clairière. De la fumée s'échappait de la cheminée, Link en conclut alors qu'il devait y avoir quelqu'un à l'intérieur. Le jeune homme alla frapper à la porte de la mesure. Une voix tremblante lui demanda de décliner son identité. Il glissa la lettre de Bibi sous la porte et attendit. Au bout de quelques minutes la porte s'ouvrit et Link entra. À l'intérieur de la mesure, il y avait deux personnes. L'une était un homme d'un certain âge qui s'appuyait sur un long bâton recourbé tandis que l'autre était une belle et charmante jeune fille au regard inquiet. La jeune personne regarda longuement Link de ses deux yeux turquoise puis prit la parole :

"Tu as pu t'échapper Link ? Quelles sont les nouvelles du village ? Comment... ?" La princesse Zelda (car c'est elle) s'était tue, Déa se mit à expliquer la situation. Au fur et à mesure des développements, la princesse ne put s'empêcher de réprimer un cri d'effroi (l'annonce de la mort de Link l'a profondément émue). À la fin de l'exposé, le vieil homme (Kaepora Gaboera) déclara : "Ainsi Link a sacrifié sa vie pour nous sauver. Et toi, jeune homme venu d'un autre monde dont le visage et le nom nous trouble tous, tu es celui que l'esprit de la forêt a choisi pour nous aider".

L'homme considéra le jeune homme puis reprit :

"Link, l'ombre de Ganon a envahi le monde d'Ysar mais elle englobera celle des autres dimensions

s'il venait à s'emparer du Miroir dimensionnel".

Kaepora Gaboera marqua un temps puis poursuivit :

"Link, laisse-moi te conter la légende du Miroir dimensionnel, l'objet de la convoitise du vil Ganon... Il y a longtemps de cela, le Miroir fut forgé par de puissants mages afin que les mondes puissent cohabiter ensemble dans la paix. Mais l'ivresse des hommes pour le pouvoir prouva aux mages que le Miroir se devait d'être protégé. Aussi ils prièrent le bon roi d'Ysar, le plus sage de tous les hommes, de dissimuler le Miroir dimensionnel aux yeux de tous. Le roi scella l'objet dans un lieu tenu secret et en protégea l'accès par un puissant artefact..."

Le regard profond et empli de sagesse de Kaepora Gaboera se tourna vers Zelda qui présenta à Link un objet mystérieux. Il s'agissait d'une lyre figurant un oiseau.

"Voici l'Oiseau-lyre, le trésor de la famille royale d'Ysar, dit Zelda d'une voix cérémonieuse. Cet instrument est la clé qui ouvre le passage vers le Miroir dimensionnel. L'Oiseau-lyre était gardé par les Sheikahs et c'est pour cette raison que Ganon a attaqué leur village..."

La princesse contint les larmes qui lui venaient en pensant au sacrifice de Link puis continua :

"Comme tu le vois, il manque des cordes à l'Oiseau-lyre".

Link observa en effet que la lyre ne portait que trois cordes.

"Les huit cordes manquantes ont été dispersées sur l'ordre du roi d'Ysar dans les mains des différents peuples du royaume. Tu dois les rassembler afin que tu puisses faire résonner toutes les notes de la lyre et ouvrir le passage vers le Miroir dimensionnel. Là, il te sera possible de bannir Ganon hors du temps et des dimensions... Link, j'ai foi en toi ! Si tu as besoin de conseils viens me retrouver au château d'Ysar".

La princesse remit l'Oiseau-lyre dans les mains de Link et sortit. Le héros se retrouva seul avec le vieillard qui lui dit :

"Te voici désigné par le destin pour accomplir de grandes choses ! Tu dois triompher du Malin en rassemblant les cordes de l'Oiseau-lyre. Tu trouveras la première de ces cordes au Village Hou-Hou. Retourne-y, je t'y attendrai."

Le vieillard disparut subitement dans un éclair de lumière. Le héros nouvellement primé regagna alors les abords verdoyants de la plaine d'Hyrulon et prit la direction du nord.

Au Village Hou-Hou, il retrouva Kaepora Gaboera aux côtés d'Impa. Celle-ci le félicita pour avoir retrouvé Zelda et l'encouragea pour la lourde tâche qui lui incombait désormais.

"Ton courage va être mis à l'épreuve, Link, dit-elle. Tu dois aller chercher la corde sheikhane qui demeure dans le tombeau du fondateur du Village Hou-Hou. Les portes de la crypte sont fermées, seul un véritable Sheikah peut pénétrer dans le sanctuaire. En attendant prends ces noix mojo, elles te seront utiles".

- Link, tu devrais aller te recueillir sur la tombe du Sheikah qui porte ton nom..." ajouta le sage Kaepora Gaboera.

Après ces paroles empruntées de mystère, Link prit un petit chemin situé à l'est du village menant au Cimetière Hou-Hou.

Chapitre 3 : Rencontre spectrale

Le cimetière était une petite carrière encaissée dans la montagne. Un mince enclos de pierre en barrait l'accès. La porte de ce dernier, construite au moyen de rondins espacés, était ouverte. Non loin de celle-ci, appuyé sur sa pelle, les yeux mi-clos, se trouvait le fossoyeur Igor. Link s'approcha du vieil homme pour connaître l'emplacement de... sa tombe, voulant s'épargner la peine de la chercher lui-même. Le fossoyeur en apercevant Link devint encore plus pâle qu'à son habitude et courut s'enfermer chez lui en beuglant qu'il avait vu un fantôme. Link n'avait donc plus le choix : il devait trouver la tombe de Link tout seul ! Le jeune homme laissa à sa gauche la maison du fossoyeur et se dirigea en direction d'un large édifice. En passant devant, il s'aperçut qu'il s'agissait d'un temple dédié à Farore, la déesse du courage, protectrice des Sheikahs. Les portes du temple

étaient bien évidemment closes. Link poursuivit alors son chemin en allant au fond du cimetière. Là, il s'arrêta près d'un carré d'herbe où se trouvait une tombe dont la terre était fraîchement retournée. Le jeune homme s'approcha de la stèle pour y lire l'épithaphe : "Ici repose Link, valeureux Sheikah qui a offert sa vie pour la famille d'Ysar. Servir ou mourir telle est notre devise" (Purée que c'est beau !). En achevant la lecture des inscriptions, Link recula de surprise car un soudain écran de fumée émergea de la tombe. Un spectre apparut. Il ressemblait à s'y méprendre à Link. Une voix immatérielle s'échappait de l'esprit :

"Toi qui appartiens au monde des vivants, vois ma tristesse ! Mes forces m'ont abandonné et je suis tombé, se lamenta le fantôme. Servir ou mourir telle est notre devise. J'étais destiné à sauver Ysar des puissances du Mal mais Ganon m'a tué et maintenant je tremble pour le futur d'Ysar... La princesse t'a donné l'Oiseau-lyre ? s'exclama le défunt. Elle a su trouver en toi le héros digne d'accomplir ma dure mission. Le sort d'Ysar et l'honneur des Sheikahs sont entre tes mains, Link ! Voici en signe de ma confiance mon épée, elle fera de toi un vrai Sheikah !"

Le fantôme fit apparaître dans les mains de Link une arme à l'éclat argenté. Le jeune homme venait de recevoir de son sosie spectral la lame sheikahne. Le bord tranchant de l'épée faisait refléter le visage grave de Link, conscient plus que jamais de la tâche qui lui restait à accomplir.

"Délivre Ysar des forces du mal et venge-moi... mon frère..."

Le spectre disparut en un nuage de fumée grise. Link demeura un instant interdit devant sa tombe, tenant dans ses mains sa toute nouvelle épée dont le contact froid de la lame le fit frissonner. Il considéra l'arme un long moment puis la glissa derrière son dos au creux de son bouclier laissant juste le pommeau dépasser afin de s'en saisir lors d'un prochain combat. Le héros se remit en marche et alla tout au fond du cimetière pour atteindre le caveau des chefs sheikahs. L'édifice était impressionnant tant par la taille que par les nombreux motifs sculptés qu'il arborait. Le bleu gris de la pierre conférait une certaine solennité et ajoutait un semblant de mystérieux au bâtiment. Après avoir considéré un moment le tombeau, Link entreprit d'entrer dans la crypte. Il remarqua alors que celle-ci était fermée par deux lourdes portes de bronze. Aucune aspérité n'était visible sur les portes de sorte qu'il était impossible de les ouvrir au moyen d'une clé. Link s'approcha des portes et tenta de les pousser. Celles-ci refusèrent de bouger. Le jeune homme tambourina sur le métal orangé en espérant que quelqu'un ou quelque chose ouvrirait de l'intérieur, mais là encore rien ne se produisit. Link ragea alors devant les portes obstinément closes, tapa du pied par terre de colère et rencontra brusquement une certaine résistance. Le jeune homme gratta légèrement le sol du bout de ses chaussures. Un petit nuage de poussière se souleva et découvrit une dalle grise ornée de signes compliqués. Au milieu de cette dalle figurait une fente si mince que seule la lame d'une épée pouvait y entrer.

"La lame d'une épée !" s'exclama intérieurement Link.

Le jeune homme sortit sa petite épée hors de son fourreau puis tenta d'y insérer la lame sans succès. Link se munit alors de sa toute nouvelle épée et répéta la même opération. Le fer de l'épée s'inséra parfaitement dans la dalle. Un grondement sourd se fit entendre sous ses pieds puis un bruit métallique attira l'attention du jeune homme. Les deux portes de bronze tournèrent péniblement sur leurs gonds mais laissèrent suffisamment de place au jeune aventurier pour pouvoir entrer dans la crypte. Link voulut retirer son épée mais s'aperçut que celle-ci demeurait coincée. Il décida à contrecœur de laisser son arme derrière lui et entra dans le caveau nauséabond.

Chapitre 4 : Temple Hou-Hou

Une nuit oppressante enserrait Link. Seule la lumière ténue de Déa permit au jeune homme de s'orienter. La petite fée attira l'attention de Link sur un levier rouillé accolé au mur. Le jeune homme le saisit à deux mains et abaissa la manette ce qui eut pour effet de déclencher l'allumage des flambeaux qui couvraient les murs de la vaste salle. La lumière révéla les lieux au jeune aventurier. Link se trouvait dans une vaste caverne comprenant un large escalier en colimaçon menant aussi

bien en haut qu'en bas. Le rez-de-chaussée, tout comme les étages, était pourvu de multiples couloirs. Link remarqua que l'une des deux galeries du niveau était condamnée par un épais cordage. Le jeune homme s'avança vers celle-ci et saisit les liens. Sa main en retira une épaisse couche de poussière, personne n'était venu ici depuis longtemps. Cependant il s'aperçut que le cordage se mit à bouger et qu'une ombre se dessinait sur le sol juste au-dessus de lui. Link leva alors les yeux et vit avec horreur qu'une araignée énorme glissait dans sa direction. D'un rapide moulinet du bras, il pulvérisa l'araignée qui s'écroula sur le sol. Le jeune homme se pencha sur le corps de son agresseur pour mieux l'observer. La créature avait l'abdomen noirâtre ainsi que quatre paires de pattes jaunes striées de noir tandis que sa face figurait une tête de mort pourvue de deux yeux rouges.

"C'est une Skulltula, informa Déa. Elle demeure suspendue au plafond et attend qu'une proie passe pour lui sauter dessus et la dévorer".

Avisé de ce danger, Link prit soin de ne pas approcher des autres couloirs condamnés de la même manière. Il prit donc le seul non entravé par des cordages et gagna une petite salle obscure dans laquelle se trouvait un coffre. Le jeune homme entreprit d'aller soulever le couvercle lorsqu'un cri déchirant retentit. Le sang de Link se glaça et son corps fut parcouru de frissons. Une créature humanoïde venait de sortir de la cachette qu'elle avait pratiquée dans le mur de la salle et s'avançait lentement en direction de Link. Le corps brunâtre et nauséabond de l'être décharné laissait deviner qu'il s'agissait d'un mort-vivant.

"C'est un Effroi, dit Déa. Garde-toi de t'en approcher car il te sautera dessus pour aspirer toute ton énergie vitale".

Link conserva une distance raisonnable et entreprit d'attaquer la créature infernale par un rapide balayage de son épée. Le fer frappa les jambes de l'Effroi qui poussa un cri plaintif mais n'arrêta pas d'avancer pour autant. L'aventurier chercha alors un autre moyen de battre la créature et c'est en fouillant dans ses poches qu'il trouva la solution. Il en sortit une noix mojo qu'il fit éclater sur le sol. Celle-ci émit un formidable éclair de lumière qui eut pour effet d'immobiliser l'Effroi. Link se glissa derrière lui et exécuta une attaque assaut, tranchant en deux son ennemi. Débarrassé de l'humanoïde, le jeune homme alla voir ce qu'il se cachait dans le coffre. Il y trouva un vieux morceau de parchemin poussiéreux. Après avoir regardé de plus près l'objet obtenu, Link constata qu'il s'agissait de la carte du donjon. Celle-ci lui permit d'apprendre qu'il y avait quatre étages dans la crypte en comptant le sous-sol ainsi que six couloirs répartis dans les niveaux. Link était au rez-de-chaussée dans le second couloir. Il retourna dans la salle principale et prit l'escalier en spirale pour gagner le premier étage. Là, il trouva deux nouveaux couloirs dont l'un était obstrué par des cordages. Il prit celui qui était libre et arriva dans une autre salle. Celle-ci comportait toute une série de coursives qui s'enfonçaient dans les profondeurs du tombeau. Link opta pour le premier corridor qui s'avéra être un cul-de-sac au fond duquel l'attendait un autre Effroi. Link s'en débarrassa de la même manière que le premier et rebroussa chemin. Il prit le couloir du milieu qui le mena dans une grande salle à l'allure de grotte. Un froissement d'ailes au-dessus de sa tête attira son attention. En levant les yeux, l'aventurier s'aperçut qu'une nuée d'yeux sanguinaires le regardaient. Celle-ci s'agita puis de sombres ailes vrombirent en sa direction, une volée de chauve-souris l'attaquait.

"Ce sont des Saigneurs ! avertit Déa en s'abritant dans la poche de Link, méfie-toi de leurs dents pointues, elles te suceront toute ton énergie vitale !"

Le jeune héros se dissimula derrière son bouclier pour se protéger de l'essaim de Saigneurs. Les ailes des vampires vinrent s'entrechoquer sur le bois de l'écu mais les chauves-souris ne réussirent pas à enfoncer leurs crocs dans la chair de Link. Aussi ils regagnèrent les hauteurs pour renouveler leur attaque. L'aventurier se releva et pointa son épée droit devant lui, prêt à taillader le premier de ses assaillants de son glaive. La nuée de chauve-souris piqua à nouveau en direction du jeune héros qui arrêta la course de deux Saigneurs en les pourfendant de son épée. Le reste de la horde eut néanmoins le temps de lacérer le dos de Link qui se replia tant bien que mal derrière son bouclier. Grimaçant de douleur, le jeune homme attendit que ses ennemis descendent à nouveau vers le sol

pour les anéantir. Lorsque la nuée de griffes et de dents arriva à portée de lui, Link tira de sa poche une noix mojo qui aveugla les vampires. Ceux-ci voletaient maladroitement de gauche à droite, ayant perdu le sens de l'orientation. Link en profita pour les tailler en pièces. Lorsque la dernière chauve-souris eut rendu l'âme, un petit coffre apparut au centre de la grotte. Le jeune aventurier l'ouvrit et y trouva une petite clé qu'il fourra dans sa poche en manquant d'assommer Déa qui eut juste le temps de sortir avant qu'elle ne lui atterrisse sur la tête.

"C'est une petite clé, dit Déa en voletant furieusement autour de Link, elle te sert à ouvrir les portes cadenassées mais pas à écraser ta partenaire !"

Link retourna dans le couloir principal et prit l'ultime corridor à droite. Ce dernier le conduisit dans une autre salle. Celle-ci était pourvue d'un dallage dont certaines pierres se mirent brusquement à léviter au-dessus du sol et à foncer sur lui. Le jeune aventurier s'abrita derrière son bouclier et les dalles allèrent se briser contre le bois de celui-ci. Link se releva et marcha plus en avant dans la salle. Soudain une masse gluante tomba du plafond et avala le jeune homme à sa grande surprise.

"Débarrasse-toi de ce Like-Like !" cria Déa en restant hors de portée de l'amas visqueux.

Link se débattit si bien que la créature le recracha. Mais il s'aperçut que son bouclier avait disparu. L'animal l'avait mangé. Furieux, le jeune homme sortit une noix mojo qu'il fit avaler au "Pudding". Ce dernier fut paralysé si bien que Link enfonça son épée dans la masse gluante et la fendit en deux.

Dans les entrailles de la créature, Link y retrouva son cher bouclier qu'il nettoya du revers de sa tunique et ajusta à son bras. La mort du Like-Like déclencha un mécanisme qui dévoila un autre coffre renfermant une boussole, permettant au jeune aventurier de savoir où se trouvaient les trésors cachés du Donjon. Il s'aperçut qu'il y en avait trois dont l'un se trouvait à l'étage du dessus. Link retourna alors sur ses pas et gravit les marches de l'escalier afin d'atteindre le second étage dans lequel il ne trouva qu'une porte scellée. Le jeune héros se débarrassa des multiples Skulltulas qui lui barraient le passage et ouvrit la porte au moyen de la petite clé qu'il avait obtenu précédemment. Le cadenas ouvert, les chaînes tombèrent au sol et permirent à Link de pousser la porte. Celle-ci dévoila une vaste salle fortement éclairée mais vide. Il s'engagea à l'intérieur. À peine eut-il franchit le seuil de la porte que celle-ci se referma brusquement. Link venait de tomber dans un piège. Deux soldats squelettiques surgirent brusquement du sol et pointèrent leurs longues épées en direction de l'intrus. Ce dernier monta sa garde et attendit le premier assaut de ses ennemis.

"Ce sont des Stalfos ! Fais attention à leurs épées !" informa Déa en tournoyant autour des squelettes.

Ceux-ci se contentèrent, dans un premier temps, de tourner autour de Link puis, à tour de rôle, ils vrombirent sur le jeune homme. Celui-ci accueillit ses ennemis par une attaque rapide et efficace de son glaive qui alla heurter leurs os. Les squelettes furieux des coups portés par le petit homme bondirent ensemble sur celui-ci, Link lança une noix mojo, devenant invisible une fraction de seconde à la vue de ses ennemis, ce qui lui permit de se repositionner et d'abattre son épée en plein dans la colonne vertébrale d'un des soldats. Celui-ci se disloqua en un tas d'ossements. Se retrouvant seul, le dernier squelette s'éloigna de Link, qu'il avait sous-estimé, et conserva une certaine distance tout en continuant à lui tourner autour, cherchant une faille dans la défense du jeune aventurier.

Mais celui-ci demeurait prudemment abrité derrière son bouclier et se repositionnait sans cesse pour ne pas présenter son dos à l'ennemi. Ce dernier, lassé de ce manège, profita d'un instant où Link avait levé sa tête pour lui sauter dessus. L'épée du Stalfos frappa durement le pavé et se brisa, un sinistre craquement accompagna celui du métal brisé. Link venait d'enfoncer son épée dans la cage thoracique de son ennemi qui trébucha sur le sol et expira. Le mécanisme qui avait fermé la porte s'enclencha et libéra l'accès. Au même instant, un coffre apparut au milieu de la pièce dans un tourbillon de poussière. Link ouvrit la malle et en extirpa une lampe.

"C'est une lanterne ! s'exclama la fée. Elle te permet d'éclairer les endroits sombres mais aussi d'enflammer certains obstacles. Le feu de la lanterne doit être entretenu par de l'huile sans quoi la flamme mourra et tu ne pourras plus utiliser cet objet".

Link considéra sa nouvelle trouvaille et pensa aussitôt aux barrières de cordage. Il sortit de la salle

et descendit au premier étage où il mit le feu à la forêt de corde qui barrait l'accès du couloir non sans avoir au préalable occis la Skulltula qui en défendait la traversée. Le couloir mena Link dans une nouvelle salle. Celle-ci avait le même aspect que celle où il avait trouvé la lanterne. Un groupe d'Effroi accueillit le héros. Ce dernier s'en débarrassa au moyen de noix mojo et de son épée. Ses ennemis terrassés, le jeune homme se dirigea au fond de la salle et constata qu'il fallait une autre clé pour ouvrir la nouvelle porte. Pestant de rage, il rebroussa chemin et descendit au rez-de-chaussée où il libéra le dernier couloir de ses cordes. Au fond du corridor, Link dut combattre un Stalfos qui portait sur lui une petite fiole contenant de l'huile. Celle-ci s'avéra utile pour remplir le réservoir de sa lampe. Le jeune homme trouva aussi sur la dépouille de son ennemi une petite clé. Satisfait de cette trouvaille et après s'être assuré de ne rien avoir oublié, il regagna la salle du premier étage où il ouvrit la porte cadénassée. Celle-ci s'ouvrit sur une seconde salle où l'attendait un magnifique coffre doré enjolivé par des arabesques bleues. Link courait jusqu'au coffre lorsque un cercle de feu entourait ce dernier et que des barreaux condamnèrent la porte par laquelle le jeune aventurier venait d'entrer. Link comprit, trop tard, qu'il venait de tomber dans un nouveau piège. Un détail curieux attira l'attention du jeune homme. Au fond de la salle, sur le mur, un oeil enchâssé dans un losange doré regardait fixement le jeune aventurier. L'oeil s'embrasa et une boule de feu fonça droit sur Link. Celui-ci eut juste le temps de se blottir derrière son bouclier avant que la sphère de feu ne s'écrase dessus en une explosion flamboyante. L'oculus d'or recommença à diriger ses flammes sur Link. Le jeune héros esquiva la boule rougissante et envoya désespérément une noix mojo en direction de l'oeil. Ce dernier visa la graine qui explosa au contact des flammes. La déflagration eut pour effet de renvoyer la boule de feu en plein sur l'oculus. Celui-ci exprima sa fureur. Il redoubla ses attaques flamboyantes à une fréquence plus soutenue. Link sautait de part et d'autre de la salle pour éviter les salves de feu. Le jeune homme avait compris comment il devait combattre son ennemi : il envoya plusieurs noix mojo en direction de l'oeil qui entreprit de les détruire au moyen de son regard incendiaire. Les noix explosèrent et renvoyèrent la puissance de feu vers l'oculus. Celui-ci ne tarda pas à devenir tout carbonisé et finit par tomber en morceaux. Le cercle de feu qui entourait la malle colorée disparut permettant à Link de l'ouvrir. Il souleva lentement le couvercle et regarda d'un air étonné le contenu. À l'intérieur, posé simplement au fond du coffre, se trouvait une grosse clé dorée sertie d'un énorme rubis.

"C'est la clé du donjon ! s'exclama Déa. Elle te permet d'ouvrir la porte conduisant à la salle du boss du donjon".

Link glissa la grosse clé dans la poche de sa tunique et retourna sur ses pas. Une fois retourné dans la salle de l'escalier, Link regarda minutieusement sa carte. Il s'aperçut qu'il n'était pas encore descendu au sous-sol.

"C'est là que doit se trouver la corde sheikhane" pensa Link.

Il descendit au moyen de l'escalier jusqu'au plus profond de la crypte et se présenta devant une double porte d'airain, un peu comme celle de l'entrée de la crypte. La clé du donjon entra parfaitement dans la serrure et fit jouer le mécanisme du cadenas qui libéra la porte de ses lourdes chaînes. Link entra dans une vaste et sombre salle. Au fond de celle-ci, posé sur un tertre de pierre, se trouvait un gisant. Le jeune aventurier gravit les quelques marches du piédestal et approchait ses mains du couvercle du tombeau lorsqu'une soudaine secousse fit trembler les murs de la salle.

"Comment oses-tu profaner le tombeau du chef des Sheikahs ?" retentit une voix caverneuse et menaçante.

Un halo grisâtre apparut au-dessus du gisant et un fantôme en surgit en colère. Il s'agissait d'un squelette de grande taille habillé d'un ample manteau bleu. Ses phalanges jaunâtres étaient portées sur son flanc gauche, serrant un vieux fourreau poussiéreux.

"Tu n'aurais jamais dû pénétrer dans ce tombeau car maintenant il va devenir le tien misérable voleur !"

Le fantôme sortit une gigantesque claymore de son fourreau et il la fit tournoyer féroce autour de lui. Link s'en écarta juste à temps, la lame arracha un bout de sa tunique au passage. Le jeune

homme roula jusqu'en bas du piédestal et se releva vivement pour se dissimuler derrière son bouclier. Le spectre se déplaçait en lévitant et en faisant tourner sa redoutable épée. Link fouilla dans sa poche et jeta des noix mojo à la face du fantôme qui eut un recul de frayeur. Le spectre s'éloigna quelque peu de Link mais revint vite à la charge en tranchant l'air de son épée. Le jeune homme para les coups tant bien que mal mais se retrouva vite acculé au mur. Le fantôme esquissa un sourire cruel en levant son épée au-dessus de sa tête et aurait fracassé le crâne du jeune héros s'il n'avait fait un bond de côté. Le jeune homme poussa un juron lorsque son bras heurta un vieux candélabre de fer qui se trouvait dans le coin. Une idée traversa alors l'esprit du jeune aventurier. Il sortit sa lanterne et enflamma la mèche des flambeaux que soutenait le portant. La lueur des flammes horrifia le fantôme qui alla se réfugier dans les ténèbres de la salle. Link comprit que son assaillant détestait, comme les nombreux ennemis de cette crypte, la lumière. Aussi se mit-il à courir vers le candélabre suivant. Le spectre ayant compris son intention lança un cri de rage qui eut pour effet de réveiller les chauves-souris qui dormaient suspendues au plafond de la salle. Celles-ci vinrent griffer et mordre Link qui exécuta des moulinets avec son épée afin de disperser les Saigneurs. Certains d'entre eux avaient traversé les flammes du brasero, recouvrant leurs ailes de feu, et voletaient vers le jeune homme. Profitant de l'attaque des chauves-souris, le spectre s'approcha du jeune héros et lui asséna un formidable coup d'épée. Link eut un cri de douleur et tomba au sol. Meurtri mais toujours en vie, il se releva et se réfugia derrière son bouclier tout en reculant prudemment contre le mur afin de protéger ses arrières. Link lança tout autour de lui plusieurs noix mojo, ce qui eut pour effet de faire reculer ses assaillants et lui permit d'aller allumer un deuxième flambeau. La lumière avait envahi la moitié de la pièce et le spectre restait désormais loin de Link tandis que les chauves-souris se jetaient de plus belle sur lui. Il tailla en pièces les Saigneurs et s'avança vers le troisième brasero. Le fantôme l'attendait. Link fit un mouvement pour jeter des noix mojo mais une main cireuse et puante le saisit. Le jeune héros se rendit alors compte qu'il n'avait pas vu que des Effrois s'étaient glissés derrière lui. L'un d'eux enserra la taille de Link et tenta de lui mordre le crâne afin d'aspirer son énergie vitale. Le jeune homme trancha la main du mort-vivant qui eut un cri de douleur. Les Effrois étaient au nombre de trois et tendaient leurs mains avides en direction de Link. Rassemblant tout son courage, le jeune héros fonça sur ses ennemis et, par un enchaînement rapide mais précis de coups d'épées, les tua. Débarrassé des sbires du spectre, Link se retourna contre ce dernier et lui asséna un coup de glaive. Le fantôme fut effrayé par la hardiesse du jeune homme et recula, permettant à Link d'allumer le dernier flambeau. Toute la salle fut désormais emplie de lumière, le spectre n'avait plus aucun endroit d'ombre où se réfugier. L'être se tordit alors de douleur et de rage comme si la lumière le perçait de part en part. Ses membres squelettiques se mirent à tomber en poussière l'un après l'autre si bien qu'il ne resta plus qu'un petit tas de cendres du fantôme. La voix spectrale retentit dans la pièce une dernière fois avant de disparaître :

"Tu m'as vaincu, mon âme n'a plus qu'à retourner dans les limbes. "Servir ou mourir" telle est la devise des Sheikahs..."

Link remarqua dans le tas de cendres que le fantôme avait laissé un coeur d'énergie. Le jeune homme le ramassa et monta son capital d'énergie à quatre coeurs. Revigoré par ce surplus de force, Link s'avança vers le gisant et prit la corde sheikhane qui avait été posée en collier autour du cou du défunt. Tout fier de lui, il la noua à sa lyre et entra dans une aire lumineuse qui venait brusquement d'apparaître. Celle-ci l'emporta à la surface et le déposa doucement devant la crypte.

Chapitre 5 : Entraînement à l'épée

Sorti vainqueur du temple du cimetière, Link décida de retourner au Village Hou-Hou. Mais auparavant, il eut l'heureuse surprise de pouvoir extirper la lame sheikhane qu'il avait laissé dans le sol afin de conserver les portes de la crypte ouvertes. Il glissa la grande épée dans son bouclier avant d'aller trouver Impa dans sa maison. Celle-ci le félicita et lui donna un objet précieux pour

faire fonctionner sa lanterne, une bouteille d'huile.

"Cette bouteille pourra contenir l'huile nécessaire à l'alimentation de ta lanterne, expliquait-elle.

Veille toujours à ce que tu en aies suffisamment pour la faire fonctionner. Lorsque l'huile viendra à te manquer trouve un marchand qui en vend... Link, reprit la chef des Sheikahs, te voici en possession d'une nouvelle corde. Tu es capable d'apprendre de nouvelles mélodies avec ta lyre. Va trouver les musiciens du village, ils pourront peut-être t'enseigner un chant".

Link sortit de la hutte d'Impa et se dirigea au nord du village dans la dernière maison de celui-ci.

Une douce musique retentissait de l'intérieur. Link entra. Un capharnaüm d'instruments de musique accueillit le héros. Link dut se frayer un chemin parmi ces objets tous plus insolites les uns que les autres pour aller trouver deux hommes qui étaient en train de composer auprès d'un immense orgue.

"Bienvenue jeune héros, je m'appelle Dièse et voici mon frère Bémol, dit un homme à l'allure joufflue. Je vois que tu as un bel et rare instrument en ta possession... Oh ! Quel dommage ta lyre n'a que quatre cordes !

- C'est bien dommage, répéta Bémol en pianotant quelques notes sur le clavier de l'orgue.

- Oui, quel dommage, nous avons justement composé une belle mélodie mais elle nécessite cinq cordes ! Nous ne pouvons te l'enseigner !

- À moins que tu ne trouves une cinquième corde, ajouta le frère de Dièse tout en continuant son travail de composition.

- J'ai entendu dire qu'il y avait une corde dans le Marais Interdit. Trouve-la et reviens vite nous voir pour que tu puisses jouer notre chanson !"

Sur ces mots, Dièse tourna le dos à Link et se pencha à nouveau sur sa partition en griffonnant de temps à autre quelques nouveaux accords.

Le jeune héros laissa les frères musiciens à leur oeuvre et sortit après avoir trébuché dans un tas de cymbales. Link entendit également une petite clochette retentir près de ses oreilles. Déa venait de sortir de la poche de sa veste et lui demandait d'aller au marais chercher la corde qui s'y trouvait.

Link, un peu têtu et n'aimant pas qu'on le commande de trop, préféra se rendre chez le maître d'arme du village pour profiter de ses enseignements à l'épée. Ce dernier n'était autre qu'Impa. Celle-ci fut surprise de revoir si tôt Link mais comprit rapidement quel était l'objet de la venue du jeune homme.

"Ainsi tu veux que je te fasse profiter de mon savoir à l'épée ? Bien, cela te coûtera cinq rubis... Tu n'as pas de rubis ? Tu devrais aller trouver le banquier de Bourg Ysar pour qu'il te donne une bourse ! Puisque tu n'as pas de rubis, tu ne peux pas suivre mon enseignement, désolé Link", dit le maître d'arme d'un air navré.

Link s'en alla rageusement de chez Impa et quitta le village. Il traversa la plaine sans encombre mis à part un ou deux Moblins qu'il mit en pièces. Arrivé au Bourg Ysar, le jeune homme s'engagea dans la grande avenue de la cité et, au croisement, prit à gauche. La rue menait à une vaste place circulaire autour de laquelle s'alignaient les différents commerces de la ville. Sous les arcades, diverses banderoles et écriteaux annonçaient l'existence de tel ou tel négoce. Il y avait un apothicaire, un prêteur sur gage, un stand de tir et surtout une banque. Link se dirigea vers l'établissement et alla trouver le propriétaire. Ce dernier était un homme d'une vingtaine d'années portant un chapeau de feutre noir. Le banquier avait adopté une posture pour le moins étrange. Il était assis à genoux sur le comptoir de son établissement et n'avait cessé de frapper de ses deux mains dessus. Link s'avança prudemment de cette énergumène. Celui-ci aperçut le jeune homme et leva les deux mains au ciel en s'exclamant :

"Oh ! Link, ça faisait longtemps ! Tu es enfin passé me voir ! J'ai gardé précieusement ce que tu m'avais donné. La voici !"

Sans comprendre, Link reçut une bourse de rubis pouvant en contenir jusqu'à cent. Celle qu'il avait reçue n'en avait que vingt-cinq, ce qui n'était déjà pas mal.

"Ce sont toutes tes économies mais si tu veux revenir les placer dans mon modeste établissement je serai toujours là pour te rendre ce service !"

Le banquier tambourina de plus belle sur son comptoir en affichant un large sourire. Link prit congé de l'homme et s'en retourna au Village Hou-Hou sans prendre la peine de s'intéresser aux autres échoppes du bourg. Fier, mais fatigué par tant d'allers-retours, Link tendit cinq rubis à Impa qui les empocha lestement. Celle-ci conduisit Link à l'extérieur et pénétra dans le vaste enclos circulaire situé en face de sa maison. Il s'agissait d'une aire d'entraînement. Des cibles étaient disposées sur un côté de l'enclos tandis que des échelles de cordes situées de l'autre côté flottaient mollement au vent. "Tu es prêt ? En garde !" lâcha brusquement Impa en dégainant soudainement une épée faisant au moins le double de celle de Link.

Impa fonça littéralement sur Link sans que celui-ci n'ait eu le temps de se mettre convenablement en état de se défendre. L'attaque qu'il reçut l'envoya promener contre la cloison en bois servant de mur d'obstacles. Le jeune homme se massa douloureusement les côtes.

"C'était l'attaque assaut, déclara Impa d'un air imperturbable. Fais-en de même, Link".

Le jeune héros ne se le laissa pas dire deux fois, il bondit sur Impa qui esquiva l'attaque en une fraction de seconde. Link alla s'écraser, tête la première, contre une nouvelle cloison.

"C'est exactement cela, Link. Tu apprends vite !" dit Impa.

Elle avança son épée d'un geste rapide et sec vers le ventre de l'aventurier. Le jeune homme surpris et terrorisé à la fois eut juste le temps de faire une pirouette arrière pour éviter la frappe.

"Bien, Link ! Ça, c'était l'attaque d'estoc et ce que tu viens de faire c'est un salto arrière, un bon élément d'esquive. C'est bien, je commence à retrouver en toi le Link que j'ai connu", déclara Impa dont les traits semblaient s'éclairer d'un sourire.

Avant que Link n'ait eu le temps de se remettre de ses émotions, Impa enchaîna un combiné d'attaques directes avec son épée. Il évita tant bien que mal les attaques, la dernière lui frôla le bras. Le jeune homme en eut la chair de poule.

"Cet enchaînement est une succession d'attaques simples mais renouvelée, elles font toujours leur petit effet."

Link était en nage, son cœur battait fort dans sa poitrine. Le jeune homme vit qu'Impa poursuivait son enseignement. Elle fléchit légèrement les genoux et s'élança, l'épée au-dessus de sa tête, et frappa son élève après avoir tournoyé sur elle-même dans les airs. L'aventurier usa de son bouclier pour parer le coup. La puissance de l'attaque le fit reculer sur le sol. Impa s'arrêta alors et considéra son apprenti un moment puis lui dit :

"Cette dernière attaque te demandera beaucoup de rapidité mais elle donnera plus de force à ta frappe. C'est tout ce que je peux t'apprendre des attaques classiques..."

Le jeune homme fut soulagé d'entendre que l'enseignement était terminé et en profita alors pour reprendre son souffle.

"Voici l'attaque cyclone, la botte secrète des Sheikahs !" reprit brusquement le maître d'arme.

Les yeux de Link s'écarquillèrent d'effroi. Il vit Impa, un pied en avant, le bras et l'épée tendus derrière elle, exécuter un tour sur elle-même. L'épée de la guerrière frôla l'abdomen du jeune homme. Une formidable onde de choc le propulsa violemment et l'envoya mordre la poussière.

"Voilà comment s'exécute l'attaque cyclone. À toi !"

Après s'être remis de cette soudaine attaque, Link rassembla ce qui lui restait de souffle et d'énergie et exécuta l'attaque demandée.

"Parfait ! s'exclama Impa en esquivant l'onde destructrice, c'est parfait, tu connais toutes les attaques. Exerce-toi de temps en temps afin de ne pas perdre la main".

Link était trempé de sueur, poussiéreux et avait les cheveux hérissés de frayeur.

"Elle ne les a pas volés ses cinq rubis !" pensait-il en essayant de reprendre son souffle.

"Un dernier conseil, ajouta Impa. Utilise les noix mojo pour te soustraire à la vue de tes ennemis. Le puissant flash qu'elles produisent aveuglera temporairement ton ennemi. Cela te permettra de te repositionner et de l'attaquer sur un autre flanc. Va, Link !"

Le jeune homme, éreinté par l'entraînement, s'empressa de laisser Impa au milieu de l'enclos, de crainte qu'elle ne se mette à nouveau à l'attaquer, et prit le chemin de plaine d'Hyrulon sous le

regard amusé du maître d'arme.

Chapitre 6 : Des grenouilles et des singes

Fort de cette éprouvante expérience à l'épée, Link entreprit de poursuivre sa quête en allant au Marais Interdit à la grande satisfaction de Déa qui n'avait eu cesse de lui rappeler son devoir toutes les deux minutes. Link ne tarda pas à gagner les abords du marécage. Il y trouva deux Moblins qu'il tailla en pièces puis pénétra dans l'épaisseur de la forêt non sans avoir acheté une carte des lieux à l'original Tingle. Il retrouva le carrefour aux trois chemins. Cette fois-ci, il alla tout droit vers la barrière végétale. Le mur de ronces qui l'empêchait de passer eut vite fait de disparaître en fumée lorsque Link y mit le feu au moyen de sa lanterne. Le chemin dégagé le conduisit jusqu'aux rivages d'un étang. Au centre de celui-ci se détachait une proéminence brunâtre que le jeune homme identifia comme étant un amas de branchages et de boue. Un coassement fit sursauter Link qui dégaina aussitôt son arme. Il s'aperçut que deux yeux verdâtres le regardaient sous l'eau. Des bulles se mirent à remonter à la surface puis un corps bleu-vert jaillit de l'étang et vint se poser à côté de lui. Le jeune aventurier considéra la chose qui se tenait devant lui. La créature avait une peau verdâtre, son corps était poisseux et une odeur de vase s'en exhalait. L'animal avait deux gros yeux verts qui le regardaient fixement. Il remarqua aussi que l'animal avait deux grosses joues qui se gonflaient en formant un son grave.

"Qui es-tu ? coassa l'animal. Que fais-tu près de l'étang des grenouilles ?"

Link ne dit rien et continuait à observer la bête.

"C'est une grenouille, ça ? Celles d'Hyrule n'ont pas cette taille !" pensait-il.

"Alors ? Tu ne sais pas parler ? Qui es-tu et que viens-tu faire au royaume des Batraciens ?

- Je suis à la recherche de la corde du marais", répondit Link.

Le regard de la grenouille s'assombrit brusquement et ses joues virèrent au rouge. Le batracien se mit à coasser bruyamment puis un long silence se fit avant que le jeune homme n'entende d'autres coassements provenant de toutes parts. Link comprit alors que l'animal venait d'appeler ses semblables. Il voulut prendre congé de la grenouille lorsqu'une nuée de batraciens surgit de l'étang. Le jeune homme fut encerclé et les amphibiens lui retirèrent son arme. La grosse grenouille qui avait appelé ses congénères prit l'aventurier sous son bras visqueux et sauta dans l'eau avec lui. Link retint sa respiration, la grenouille nageait vite sous l'eau et bientôt elle fit surface. Le jeune homme réalisa alors qu'il se trouvait devant le monticule de boue qu'il avait vu depuis le rivage. Le batracien traîna le captif à l'intérieur de la bâtisse vaseuse jusqu'au pied d'un gros crapaud rougeaud. Ce dernier posa son regard jaunâtre sur l'intrus puis, après avoir bombé son torse mou deux ou trois fois, dit :

"Tu es venu chercher la corde du marais où ce qu'on m'a dit ? J'ai déjà dit où ton maître que je ne voulais pas lui donner ! Mais cela ne l'a pas arrêté car la princesse Bétroanie a disparu !"

Le crapaud était plus rouge que jamais et il bavait de colère.

"Où ? Réponds ! Où est la princesse Bétroanie ? Qu'as-tu fait de ma fille ? Ce sont les Singes qui l'ont enlevée, n'est-ce pas ?"

Link ne comprenait rien à ce que lui disait le souverain des grenouilles. Il ne voyait pas ce qu'il avait à voir avec cette histoire de disparition et de singes. Le crapaud s'était levé de colère et il coassait fortement en gonflant frénétiquement son abdomen qui semblait être sur le point d'exploser quand soudain une grenouille apporta ce que le jeune homme conservait sur lui. Le roi des Batraciens avisa l'Oiseau-lyre, ses yeux s'écarrillèrent de surprise puis, visiblement troublé, il tourna son regard jaune vers l'aventurier.

"Qu'est-ce que c'est que ça ? Tu as l'Oiseau-lyre sur toi ? Tu n'es pas avec les Singes alors ?"

Les amphibiens permirent à Link de se relever et Déa, qui était demeurée cachée jusqu'à présent, craignant d'être prise pour un moucheron et d'être gobée par l'une de ces grenouilles, expliqua la

situation au roi. Ce dernier prit un air confus et s'excusa pour s'être emporté si rapidement.

"Excuse-mooi, jeune héros mais je t'ai pris pour l'un des hommes de Goanon. Il est venu il y a deux jours de cela en exigeant que je lui donne la corde mais j'ai refusé et il est parti furieux en nous menaçant et aujourd'hui ma fille Bétroanie a disparu avec un fragment de la corde du marais. Je soupçonne les Singes d'être à l'origine de sa disparition. Leur prince venait souvent voir la princesse. Mais les Singes ne sont pas dignes de confiance ! Ils nous ont trahis !"

Le roi grenouille était à nouveau en colère et coassait bruyamment en recommençant à gonfler son corps rubicond.

"Aide-nous à retrouver la princesse et nous te donnerons notre fragment de corde en échange.

- Un fragment ? Pardon, un bout ? Qu'est devenu l'autre bout de la corde ? interrogea Link.

- Il est en possession des Singes. Mais je ne pense pas qu'ils te le donneront comme cela. Tu devras sans doute leur voler !"

Link remercia le roi des Batraciens pour ses conseils et se chargea de ramener la princesse saine et sauve au palais. Le héros s'enquit de la direction à prendre pour regagner le royaume des Singes. Le roi lui apprit que le territoire de ses ennemis se trouvait de l'autre côté de la rivière mais qu'il était impossible de s'y rendre car le pont du marais avait été détruit. Le jeune homme déclara qu'il trouverait un autre moyen, remercia encore une fois le roi et sortit de son palais de boue.

L'aventurier sauta de nénuphar en nénuphar avant de regagner la terre ferme. Là, il avisa un épouvantail habillé d'une curieuse manière. En effet, celui-ci portait une tunique brune et dissimulait son visage derrière une voilette. L'épouvantail se mit à gesticuler et dit à Link :

"Bonjour, jeune aventurier. N'as-tu pas peur d'être piqué par ces saletés de moustiques ?"

Link, pas intéressé par la conversation, commençait à s'éloigner lorsque l'épouvantail le héla :

"Eh ! Aventurier ! Toi qui parcours le monde d'Ysar sur deux pieds, si tu viens à passer au Ranch Arami dans la Forêt Rikiko passe voir mes amis Pierre et Bonooru, ils pourront peut-être t'aider dans ta quête..."

L'épouvantail gesticulait à nouveau, chassant tant bien que mal les moustiques qui tournaient autour de lui. Link poursuivit sa route en prenant l'unique chemin conduisant au sud du marais. Il longea le cours de la rivière qui se séparait brusquement en deux cours d'eau afin de contourner une longue bande de terre. Le bras de la rivière situé du côté de Link avait un débit plus faible. Le cours mouvementé de la rivière était devenu un ruisseau paisible. Au bord de celui-ci, Link aperçut une petite maison qui s'avéra être un stand de pêche. Le jeune homme y entra en quête d'informations. À l'intérieur, il tomba nez à nez avec une grenouille qui lui tomba littéralement dans les bras. Celle-ci tentait de fuir un énorme singe qui la poursuivait avec une grosse botte en caoutchouc.

"Reviens ici que je t'assomme ! rugissait le primate, viens ici Leesy !

- Attends ! cria la grenouille en se protégeant la tête de ses mains, nous avons un client, Tango !"

Le singe arrêta son geste, la botte de caoutchouc pendait tristement au bout de son bras, stoppée à quelques centimètres du crâne spongieux du batracien.

"Un client ?" s'étonna Tango en considérant Link.

Le primate jeta sa botte vivement dans un coin puis parla d'un ton doux :

"Bienvenue au stand de pêche du Marais Interdit ! Ôte-toi de là, Leesy ! gronda-t-il en bousculant la grenouille. Tu gênes monsieur !"

La grenouille sauta derrière le comptoir et regarda d'un œil craintif Tango qui continuait de s'entretenir avec Link :

"Voulez-vous faire une partie de pêche ? C'est dix rubis ! Avez-vous déjà pêché ? Voici ma meilleure canne, monsieur ?

- Link, mais je...

- Monsieur Link ! Voilà un bien beau nom ! Comme je vous le disais Monsieur Link voici ma meilleure canne à pêche et..."

Link toussa assez fort pour que le singe s'arrête de parler et en profita pour s'expliquer sur sa venue :

"Je ne suis pas venu pour pêcher, dit Link, je suis venu prendre quelques renseignements. Peut-être

pourriez-vous m'aider ?"

Le visage de Tango se ferma aux propos de Link et il reprit vivement sa canne à pêche avant de croiser les bras et dit d'un ton bourru :

"Je pourrais peut-être vous aider mais vous savez, toute information a son prix."

Le singe fit rouler ses doigts signalant par là qu'il attendait un geste de la part de son interlocuteur. Celui-ci offrit alors cinq rubis. Le singe les considéra un moment comme pour s'assurer qu'il ne s'agissait pas de fausse monnaie puis les fit disparaître dans sa large salopette rouge.

"C'est un bon début, commenta-t-il. Que voulez-vous savoir ?

- J'aurais voulu savoir s'il n'y avait pas un moyen de traverser la rivière.

- Il y en a un, le pont au nord d'ici mais il est détruit !

- Je le sais mais je me demandais s'il n'y aurait pas un autre moyen.

- Non. Je ne crois pas. C'est le seul moyen, répondit sèchement le singe. Maintenant, Monsieur, si vous ne voulez toujours pas pêcher, je vous demanderais de bien vouloir sortir de mon établissement, j'ai encore beaucoup de travail."

Le ton de Tango était sans appel. Link préféra s'éclipser.

Link était fâché, le voici bloqué bêtement par une maudite rivière. Comment traverser la rivière ? Il ne pouvait pas la traverser à la nage, le courant était trop fort. Le jeune homme commençait à rebrousser chemin lorsqu'il entendit une petite voix l'appeler :

"Monsieur Link ! Eh ! Monsieur Link !"

Link se retourna et vit arriver en sautillant Leesy la grenouille.

"Monsieur Link, veuillez excuser mon collègue Tango. Il paraît peu amical comme cela mais il est sympa dans le fond.

- Que me voulez-vous ?

- Oh ! dit la grenouille en tressaillant, j'ai peut-être trouvé un moyen de traverser la rivière.

- Vraiment ? Lequel ?

- Vous pouvez vous rendre sur le petit îlot que vous voyez là-bas au centre de la rivière en passant par le barrage des frères castors situé plus au sud d'ici.

- Ça c'est une idée ! s'exclama Link. Merci pour ce conseil, Leesy !"

La grenouille rougissait et regardait obstinément le sol tout en croisant et décroisant nerveusement ses longs doigts. C'était la première fois qu'elle recevait un compliment.

"Merci Monsieur Link, vous êtes gentil. Si vous venez à passer dans le coin n'oubliez pas votre ami Leesy ! La pêche est formidable ici, je vous le garantis !

- C'est dit, déclara le jeune homme en serrant la main poisseuse de la grenouille, je reviendrai pour pêcher. En attendant, encore merci pour ce conseil Leesy."

La grenouille s'éloigna en sautillant vers le stand de pêche et Link passa devant la bâtisse pour continuer à longer le bras mort de la rivière jusqu'au barrage des castors. Ces derniers étaient en train de consolider leur construction, l'eau avait percé par endroit le barrage. À demi-trempe, les frères castors s'activaient à reboucher les trous :

"Cracra, dépêche-toi frérot, le barrage va céder ! dit le plus grand des castors.

- Cracra, je fais aussi vite que je le peux", répondit le plus petit des castors en coupant aux moyens de ses dents des branchages.

Les deux castors, trop occupés à sauver leur barrage, n'avaient pas vu arriver Link.

"Pardonnez-moi..."

- Cracra, pas le temps de causer, le barrage va céder ! répondit le premier des castors.

- Mais je...

- Désolé mais nous n'avons pas le temps ! coupa l'autre castor en se dépêchant de ronger un bout de bois avant de le tendre à son frère qui le joignit à un mélange de boue et de feuillages pour l'appliquer sur une grosse brèche.

- Attends ! reprit le petit castor en considérant l'arme que Link portait à sa taille, je vois que tu as

une épée, peut-être peux-tu nous aider en abattant ce gros arbre derrière toi ?"

Le castor avait désigné un vieil arbre qui penchait vers la rivière. Link acquiesça et, au moyen d'une attaque cyclone, alla sectionner l'arbre à la base du tronc. Ce dernier chuta lourdement dans l'eau, créant une énorme vague qui submergea les deux castors en bas de leur édifice. L'arbre flotta sur la rivière et s'arrêta en haut du barrage, retenu par les branchages. Ceci eut pour effet de réduire le débit des nombreuses fuites d'eau qui menaçaient de rompre la digue. Les castors félicitèrent leur sauveur, ils pouvaient tranquillement renforcer leur barrage.

"Merci pour ton aide, jeune aventurier, nous te sommes reconnaissants. Sans ton aide l'édifice aurait cédé et par la même nous n'aurions plus de maison."

En effet, Link remarqua qu'à la base de la digue une petite éminence de branchages et de feuillages constituait la partie visible de l'habitation des castors.

"Si nous pouvons t'être utiles en retour, n'hésite pas à faire appel à nos services, dit le grand castor en allant serrer la main de Link.

- En attendant accepte ce modeste présent de notre part, j'ai trouvé ceci coincé dans le barrage", déclara le deuxième rongeur en donnant une bouteille vide à Link.

Le jeune homme reçut le cadeau puis prit congé des castors. Il franchit la rivière en passant par le haut du barrage sur le vieil arbre qu'il venait d'abattre et se trouva ainsi sur le petit îlot. De là, le jeune aventurier s'enquit d'un moyen de traverser le deuxième bras de la rivière. Il avisa un autre arbre qu'il tailla de son épée. La cime de l'arbre vint s'écraser sur la rive opposée. Tout content de son pont naturel, l'apprenti bûcheron traversa la rivière et regagna l'autre rive. La végétation de ce côté-ci du cours avait brusquement changé. Elle était plus dense et formait plus d'ombre si bien que le jeune homme dut allumer sa lanterne pour pouvoir se guider et s'engagea dans un chemin couvert par l'épaisseur du feuillage des plantes. En levant la tête, Link put apercevoir une petite montagne qu'il n'avait pas vue auparavant car dissimulée par le voile végétal du marais. Le chemin dévia brusquement vers la droite et retourna sur les bords de la rivière. Le jeune héros longea le cours d'eau jusqu'à ce que le chemin s'enfonce à nouveau dans la végétation. Bientôt, le sentier déboucha dans une grande clairière au centre de laquelle se trouvait un bouquet de hauts arbres. Des bruits saugrenus s'en échappaient. Link s'approcha afin de savoir qui ou quoi pouvait produire ces sons. Alors qu'il venait à peine de faire un pas, une pierre siffla à côté de ses oreilles. Le jeune homme eut alors pour réflexe de s'abriter derrière son bouclier, et grand bien lui fasse, car une véritable pluie de pierres s'abattit sur lui. Les cris redoublèrent et semblèrent plus proches. Derrière son bouclier, Link tenta de regarder d'où provenaient les pierres. Ce qu'il vit le stupéfia. Une horde de singes lui lançait des cailloux depuis le bouquet d'arbre. Ils avaient l'air furieux et semblaient ne pas apprécier la présence de l'intrus. Le jeune aventurier ne demeura pas plus longtemps dans les parages et rebroussa chemin. Les cris et les pierres se firent plus rares, les primates avaient réussi à chasser le gêneur. Le jeune homme venait de trouver l'Arbre aux Singes que le roi des Batraciens lui avait indiqué. Link avait pu constater que sa présence était non désirée de ce côté-ci du marais et n'osa pas tenter à nouveau l'expérience, aussi il regagna les abords de la rivière. Après avoir longé à nouveau le bord du cours d'eau, mais en direction du sud cette fois, l'attention de Link se porta sur un mur de ronces qu'il n'avait pas vu lors de son premier passage. Il y mit le feu et, une fois la fumée dissipée, trouva un nouveau chemin. La disparition des ronces avait aussi révélé un panneau indicateur : "Forêt des Mojo baba" disait la pancarte. Link se remémora la plante carnivore qu'il avait taillée en pièces la première fois qu'il était entré dans ce sombre marais. La perspective d'en rencontrer d'autres ne l'enchantait guère mais il avait reçu une mission, celle de retrouver la princesse Bétranie. Aussi le jeune homme entra dans la forêt hostile.

Chapitre 7 : Prisonnier des Mojo baba

Les craintes de Link se vérifièrent car, au fur et à mesure de sa progression dans la forêt, l'aventurier dut se battre contre une nuée de Mojo baba, toutes dents dehors, qui tentaient de le croquer lorsqu'il

passait à proximité de celles-ci. Quelqu'un qui voudrait suivre Link n'aurait cependant aucun mal à le trouver car il laissait derrière lui des copeaux de Mojo baba. Avec son épée qu'il tournoyait dans tous les sens, tranchant feuilles, tiges et surtout têtes, le jeune homme s'appêtait à rebaptiser la Forêt des Mojo baba en Cimetière des Mojo baba ! La lame sheikahne dégoulinait de la sève des redoutables plantes carnivores, les mains de Link commençaient à lui coller tellement elles étaient couvertes du suc de ces plantes. Alors qu'il venait d'occire une autre Mojo baba, Link entendit un cri de détresse. Il avança dans la direction de la voix et trouva un singe prisonnier d'une Mojo baba géante. Celle-ci gronda de fureur lorsqu'elle aperçut le nouveau venu. Elle ouvrit une large gueule, dévoilant une bouche pourvue de dents acérées. L'énorme Mojo baba avança la gueule en direction de Link qui l'accueillit en lui tailladant la face. La plante rugit, gesticula sur son tronc, ses lianes battirent furieusement le sol. Elle tenta une nouvelle fois de happer son agresseur avec sa gueule mais celui-ci fit un bond de côté et lui trancha le cou. Privé de sa tête, le reste de la plante s'écroula et les lianes qui enserraient le singe se dénouèrent, libérant leur captif. Le primate sautait de joie en poussant des cris amicaux à l'adresse de Link.

"Merci, jeune aventurier, merci ! Sans ton aide, j'aurais été dévoré par cette Mojo baba ! Merci encore !"

Le singe continua de manifester sa gratitude en bondissant autour de Link qui commençait à avoir le torticolis à force d'essayer de suivre des yeux le primate surexcité. Celui-ci arrêta sa ronde effrénée puis demanda :

"Mais au fait ! Je ne connais même pas le nom de mon sauveur !

- Link, répondit ce dernier.

- Link ! Link mon sauveur, peux-tu encore me rendre un service ? Je suis à la poursuite d'un affreux monstre qui a enlevé ma fiancée. Il est parti en direction de cette montagne que tu vois là-bas."

Le singe désigna un amas rocheux que le jeune homme identifia comme étant celui qu'il avait aperçu plus tôt sur les rives de la rivière.

"Ce monstre a emporté ma fiancée, la princesse Bétranie, je dois aller la délivrer !"

Au mot de Bétranie, Link ne put réprimer un sourire, il venait enfin de trouver une piste sérieuse à propos de la disparition de la princesse grenouille.

"Peux-tu m'aider à la délivrer du monstre du marais, Link ?"

Le jeune acquiesça de la tête, ce qui fit bondir à nouveau d'allégresse le primate.

"Excuse-moi, j'ai oublié de me présenter ! s'exclama-t-il. Je suis Gipsy, le prince des Singes et je suis le fiancé de Bétranie, la princesse grenouille ! Tous les deux nous nous aimons même si son père, le roi Bufard, et surtout le mien, le roi Simion, ne consentent pas à notre union, expliqua le primate. J'étais parti pour aller voir en cachette, comme chaque nuit, ma bien-aimée lorsque j'ai entendu son appel au secours. Une énorme chauve-souris l'avait emportée. Je l'ai suivie tant que j'ai pu à travers les arbres jusque dans cette forêt où je fus capturé par les plantes carnivores qui habitent ces lieux. L'apparition de ce monstre est sans doute due à la venue de cet être étrange, Ganon qu'il s'appelle. Il est venu voir mon père en exigeant la corde du marais. Bien entendu il a refusé ! Ganon est parti en nous maudissant tous ! Tout le monde, moi le premier, pensait qu'il ne s'agissait que de vaines paroles... jusqu'à aujourd'hui."

Tout au long de cet exposé, Link et le prince Gipsy avaient poursuivi leur route en direction de la montagne. Le prince venait de terminer son récit lorsqu'ils arrivèrent devant l'entrée d'une sombre grotte.

"Il fait noir là-dedans, nous ne pouvons y entrer sans un peu de lumière... tu as une lanterne ? s'exclama Gipsy en apercevant la lampe de Link. C'est suffisant pour y voir clair ! Allons, ne perdons pas de temps ! Il faut aller libérer la princesse Bétranie !"

Link suivit le singe qui venait d'entrer dans l'ancre sombre de la chauve-souris géante.

Chapitre 8 : Le temple du marais

La lanterne projetait les ombres des deux explorateurs contre les parois humides de la grotte. Une forte odeur de moisi saisit les narines de Link. Un mélange de glaise et d'argile recouvrait le sol de la caverne rendant celui-ci glissant. Gipsy avait pris les devants, il marchait d'un pas rapide sans prêter attention aux dangers qui l'entouraient. Link eut juste le temps de prévenir le singe qu'une Skulltula lui tombait dessus. Le singe recula et permit à Link de tuer l'araignée.

"Fais attention ! Je sais que tu veux retrouver Bétranie mais il te faut être prudent dans ce genre d'endroit, rappelle-toi les Mojo baba ! avertit Link.

- Tu as raison, je ne m'éloignerai plus de toi désormais."

Link s'avança donc en premier suivi de près par Gipsy. Au bout de quelques minutes, et après avoir tué d'autres Skulltulas, ils arrivèrent à un embranchement. Le tunnel qu'ils avaient emprunté se divisait en trois autres conduits. Les deux aventuriers se consultèrent pour savoir laquelle des galeries ils allaient prendre.

"Je propose que nous empruntions celui du milieu, affirma le prince primate après s'être longuement gratté le cuir chevelu. Il semble monter et je crois savoir que les chauves-souris aiment les hauteurs."

Link approuva ce choix. Ils gravirent le chemin humide et sombre sur quelques mètres puis tombèrent brusquement dans un trou que le sol dissimulait sous une couche de glaise. Les deux aventuriers glissèrent dans un long conduit qui les rejeta dans une caverne remplie d'eau verdâtre et nauséabonde.

"Au secours ! Au secours ! Je ne sais pas nager !" cria Gipsy en se débattant dans l'eau.

Link vint à son secours. Le prince primate paniqué lui grimpa à moitié sur les épaules, enfonçant la tête de son ami sous l'eau.

"Calme-toi ! s'exclama Link en tentant de reprendre son souffle. Agrippe-toi à moi ! Et par pitié ne me saute plus sur le dos comme ça ! Tu as failli me noyer !"

Le singe se tranquillisa quelque peu et enserra fortement le bras de son compagnon, peu rassuré de tremper dans cette eau putride.

"Il faut sortir d'ici et au plus vite ! dit Gipsy d'un ton apeuré.

- Je ne vois aucune berge où nous réfugier, répondit le jeune aventurier après avoir scruté du regard la vaste salle remplie d'eau.

- Il doit y avoir une issue sous ce lac ! déclara Déa.

- Sous le lac ! répéta Gipsy d'un air effrayé. Tu n'y penses pas !

- Il le faut pourtant ! rétorqua Link d'un ton autoritaire.

- Je crois que j'ai aperçu une lueur par ici, informa l'être ailé en survolant un endroit du lac souterrain.

- Allons ! Retiens ta respiration et suis-moi !" dit l'aventurier après avoir traîné son compagnon jusqu'au-dessus de l'endroit indiqué par la petite fée.

Avant même que le singe ne puisse ajouter un mot, Link l'entraîna dans les profondeurs du lac en direction de la lumière sous-marine. Une faible lueur filtrait à travers un mince tunnel que les deux explorateurs s'empressèrent d'emprunter. La galerie inondée était assez large pour eux deux mais quelque chose de translucide attira l'attention de Link. Bordant l'entrée du tunnel, des algues blanchâtres ressemblant à des mains défendaient l'accès. Le jeune homme nagea prudemment en direction des tentacules translucides qui, lorsqu'il fut assez proche d'eux, tentèrent de le saisir. Le jeune homme utilisa une noix mojo pour éblouir ses adversaires et se précipita dans la galerie. Au bout de quelques brasses, le conduit déboucha dans une petite salle au fond de laquelle Link trouva une berge. Il hissa Gipsy à la surface et celui-ci se mit à remercier les dieux de l'avoir aidé dans cette épreuve tandis que son compagnon d'aventure se débrouillait pour sortir de l'eau.

"Oh ! Regarde ! s'exclama le singe après s'être remis de ses émotions. On dirait un coffre ! Tu crois qu'il y a quelque chose à l'intérieur ?"

Il alla ouvrir la malle et en sortit une carte.

"Oh ! Un plan du donjon ! On peut connaître toutes les pièces de cette grotte désormais !" s'enthousiasma Gipsy.

Le jeune homme constata qu'ils étaient au premier sous-sol, dans la deuxième salle de ce niveau.

"Nous devons retourner au rez-de-chaussée, dit le prince en regardant avec attention la carte. Je crois qu'il doit y avoir un moyen de..."

Gipsy exulta de joie en désignant une corniche située à quelques mètres au-dessus de lui.

"Regarde Link ! Nous sommes sauvés ! Il y a comme des marches pour accéder à l'étage supérieur !

- La corniche est trop haute ! se lamenta son compagnon. Je ne pourrai jamais l'atteindre.

- Peut-être pas toi ! Mais moi si !" répondit le singe en esquissant un large sourire.

Le primate s'approcha de la paroi de la caverne et fit un bond prodigieux jusqu'à la protubérance rocheuse. Là, il regarda autour de lui et avisa une deuxième corniche vers laquelle il s'élança et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il soit arrivé dans une petite salle au rez-de-chaussée. Gipsy trouva une liane au moyen de laquelle il permit à Link de le rejoindre.

"Merci Gipsy, dit le jeune aventurier posant le pied sur le sol argileux de la pièce.

- Tu m'as aidé lorsque nous étions dans l'eau. Il était normal que je t'aide à mon tour !" répondit le singe d'un air ravi.

Link sortit la carte et la consulta afin de déterminer leur position dans le donjon. Ils venaient d'entrer dans la petite salle située au fond du corridor droit du rez-de-chaussée, il ne leur restait plus qu'à revenir à l'embranchement où ils avaient fait le choix du chemin central. Les deux aventuriers sortirent de la petite salle dans laquelle ils se trouvaient pour pénétrer dans un long corridor obscur. À leur gauche, ils réalisèrent qu'il y avait une porte mais que celle-ci était rendue inaccessible par de lourdes chaînes. Ils prirent à droite et remontèrent le couloir jusqu'à la croisée des chemins non sans avoir dû se battre contre une nuée de chauve-souris et d'araignées. Arrivés à l'embranchement, ils prirent le tunnel opposé à celui d'où ils venaient. Ils ne firent pas cent mètres que bientôt un impressionnant abysse les accueillit. Bloqués, ils allaient faire demi-tour quand Link avisa à sa droite un étroit corridor défendu par une Skulltula au fond duquel il trouva un petit coffre contenant une clé.

"Ouah ! s'exclama Gipsy. Il y en a de ces choses dans cette grotte ! À quoi peut-elle servir cette clé à ton avis ?"

Link ne répondit pas et se contenta de sourire. Il venait de se souvenir de la porte condamnée qu'ils avaient laissée derrière eux. Il fit faire demi-tour à Gipsy jusqu'au fond de la galerie de droite où Link libéra la porte de ses chaînes. Une forte odeur d'eau croupie envahit les narines de nos deux aventuriers. Ceux-ci pénétrèrent dans une salle emplies d'eau. Leurs pieds étaient totalement recouverts par un mélange boueux nauséabond.

"Beurk ! grimaça Gipsy en tentant de soulever l'une de ses pattes enduites de boue collante. C'est encore pire que dans le lac !"

Link leva brusquement son bras, intimant ainsi ordre au prince de faire silence. Le jeune homme et son compagnon purent entendre un murmure venant de dessous la boue. Une multitude de bulles firent soudainement leur apparition puis une gerbe d'eau explosa révélant un monstre visqueux.

Celui-ci était pourvu de quatre tentacules et arborait une bouche ovale. Link fit un pas en sa direction, l'animal cracha aussitôt une boule gluante que le jeune aventurier esquiva à temps.

"C'est un Octorock ! informa Déa en voletant autour de la créature. Prenez garde aux boules cireuses qu'il vous envoie !"

Link demanda à Gipsy de se réfugier derrière lui tandis que lui-même se protégerait avec son bouclier. La créature poursuivait ses attaques en disparaissant et apparaissant mystérieusement à plusieurs endroits de la salle. Link observa le manège de l'animal et réalisa qu'il ne s'agissait pas d'une mais de plusieurs bêtes (quatre s'il avait bien compté) à qui il avait affaire, celles-ci se relayant pour attaquer. Le jeune homme profita du moment où l'une des créatures venait de faire surface pour lui jeter une noix mojo en pleine figure. L'animal se figea instantanément. Link

s'avança pour frapper l'Octorock mais pas assez rapidement car les trois autres créatures apparurent et tirèrent de concert sur Link. Blessé, le jeune homme recula tandis que l'animal figé se libéra de sa torpeur et disparut dans l'eau stagnante.

"Tu ne pourras pas les vaincre ainsi, observa Gipsy.

- Comment veux-tu que je fasse ? pesta Link, meurtri par le coup qu'il venait de recevoir.

- Tu n'as pas remarqué ? s'étonna le singe. Lorsque tu as voulu attaquer l'un d'eux, tu t'es fait tirer dessus ! Alors que moi je n'ai rien eu ! Pourquoi me diras-tu ? ajouta Gipsy en regardant d'un air malin son partenaire. Parce que les Octorocks attaquent seulement si tu bouges !"

Link mit en pratique ce que son compagnon venait de lui apprendre. Il resta prudemment immobile derrière son bouclier et s'aperçut en effet que les Octorocks n'attaquaient pas s'il ne bougeait pas. Le jeune homme observa longuement le manège des pieuvres et soudain une idée germa dans son esprit. Link renouvela son expérience avec la noix mojo. Il jeta l'une d'elles sur un Octorock mais n'attaqua pas cette fois-ci. Alors que la créature demeurait figée, ses comparses poursuivaient leur ballet d'apparition-disparition jusqu'à ce qu'ils se mettent à tirer sur le premier Octorock. En effet, celui-ci venait de remuer, les autres l'avaient pris pour un ennemi et avaient fait feu sur lui. Leur victime hurla de douleur puis s'écrouta morte sur le sol boueux. Ravi de ce tour, Link réitéra la manoeuvre à deux reprises et à chaque fois sa stratégie s'avéra payante. Le jeune homme figea le dernier Octorock et alla lui-même le découper en tranches avec son épée. Lorsque la créature rendit l'âme, un gros coffre apparut dans un tourbillon d'étincelles. Link alla ouvrir la malle et en extirpa un objet courbe.

"C'est un boomerang ! s'exclama Déa. Cette arme te sera très utile pour tuer tes ennemis à distance mais aussi pour activer des interrupteurs ou leviers situés loin de toi."

Après avoir laissé Gipsy contempler le boomerang, Link le lia soigneusement à sa taille puis sortit de la pièce nauséabonde.

"Où allons-nous maintenant ? demanda le singe en voyant que son compagnon avait sorti sa carte.

- Il nous reste à explorer le couloir central et celui de gauche, commenta le jeune homme. Par lequel veux-tu commencer ? ajouta-t-il en se tournant vers le primate.

- Je n'ose plus te donner mon avis, souviens-toi de la dernière fois ! On est tombés dans un lac souterrain !

- Tu n'es pas responsable, j'étais d'accord pour prendre le chemin du milieu, excusa Link. Bon, puisque nous avons eu des déboires avec ce couloir-là, pourquoi ne pas prendre celui de gauche ? Après tout, il nous a porté chance ! C'est dans ce corridor qu'on a trouvé une clé qui nous a permis d'entrer dans la salle du boomerang ! déclara l'aventurier en tentant de convaincre son partenaire hésitant.

- C'est d'accord, prenons le chemin de gauche !"

Les deux aventuriers s'engagèrent dans le passage et arrivèrent bientôt devant le précipice qui les avait fait rebrousser chemin.

"Nous voilà bloqués ! se lamenta Gipsy dont le moral avoisinait le zéro. Il n'y a pas d'autres chemins ! Comment va-t-on faire ? Et Bétranie qui est toujours prisonnière de Batdark !

- Il y a forcément un moyen de franchir ce gouffre, rétorqua Link. La carte indique que le tunnel se poursuit jusqu'au second étage.

- Ma douce Bétranie s'y trouve peut-être ? s'exclama Gipsy dont l'espoir renaissait. Ne peux-tu pas nous aider en allant voir ce qu'il y a de l'autre côté du précipice ?" ajouta-t-il en s'adressant à la petite fée Déa.

Celle-ci acquiesça et vola au-dessus du trou noir. À peine avait-elle fait quelques mètres, qu'une ombre descendit du plafond et eut dévoré la petite fée si la nouvelle arme de Link n'avait pas occis l'immonde araignée.

"Merci, Link" dit la petite fée dont le coeur battait fort après cette frayeur.

Déa avança dans l'obscurité jusqu'à atteindre l'autre rive du gouffre où elle aperçut un curieux tubercule grisâtre suspendu au plafond.

"Link ! alerta-t-elle. Il y a un interrupteur près de moi. Essaie de l'atteindre avec ton boomerang !" L'air siffla au passage d'un objet courbe qui frappa le tubercule. Ce dernier se mit en branle et s'affaissa, déclenchant un mécanisme situé dans le plafond qui libéra une passerelle de bois. Le pont recouvrit entièrement le gouffre et permit à nos deux aventuriers de franchir l'obstacle sans encombre.

"Merci Déa ! dit Gipsy en affichant un sourire radieux. Tu nous as bien aidés !

- Oui, tu as été très courageuse !" acquiesça Link qui se mit à sourire en voyant que la petite fée rougissait, émue et flattée à la fois par ces compliments.

Le trio poursuivit sa route jusqu'à ce que Gipsy désigne un passage à sa gauche au fond duquel Link dut tuer deux Skulltulas avant de trouver une petite clé. Les aventuriers reprirent le chemin principal et firent quelques mètres avant de pénétrer dans une seconde salle dans laquelle ils trouvèrent une nouvelle clé.

"Nous sommes en possession de deux clés, résuma le prince des Singes en conservant précieusement lesdits objets dans sa main velue.

- Nous en avons fini avec cette galerie, déclara Link en arrivant devant une grande porte grise cadenassée.

- Comment ? s'étonna Gipsy. Mais j'ai deux clés ! L'une d'elles doit forcément ouvrir cette porte !

- Il nous faut une clé beaucoup plus grosse que celles que nous avons, informa le jeune homme tandis que primate tentait vainement de faire céder les lourdes chaînes qui condamnaient le portique.

- Mais qu'est-ce qu'il y a derrière cette maudite porte ? s'enquit le singe en tapant rageusement du pied dans l'une des entraves de fer.

- L'objet de notre venue, répondit Link.

- Quoi ? s'exclama le primate en écarquillant de grands yeux. Oh ! Bétranie ! Ma douce Bétranie ! C'est moi Gipsy ! Courage ! Je suis là ! cria le singe en tambourinant sur la porte.

- Nous devons faire demi-tour... dit Link.

- Quoi ? Alors que Bétranie est juste derrière cette porte ? Je refuse ! s'indigna le primate en continuant de donner des coups de poings sur le métal gris.

- Viens avec moi, nous devons trouver... continua patiemment le jeune homme.

- Et abandonner Bétranie ? Jamais ! rugit le singe en s'acharnant sur l'obstacle de fer.

- Mais arrête ! Ce que tu fais ne sert à rien ! Il te faut la clé !" s'exclama Link en colère.

Gipsy cessa son vain combat avec la porte et baissa la tête d'un air penaud.

"Tu as raison, finit-il par avouer. Je serai plus utile avec toi à chercher cette maudite clé plutôt que de rester ici.

- Voilà de sages paroles, Gipsy, dit Link. Allons, viens. Nous devons trouver cette clé."

Le singe suivit son compagnon non sans avoir une dernière fois un regard en direction des lourdes portes grisâtres derrière lesquelles était enfermée sa bien-aimée princesse.

En arrivant à la croisée des chemins, Link prit le corridor central, celui-là même qui lui valut une mésaventure dans le lac souterrain. Il activa l'interrupteur que Déa lui signala au plafond et traversa le pont de bois que le mécanisme avait fait apparaître avant de poursuivre son chemin jusqu'à une nouvelle croisée des chemins où il décida, après en avoir discuté avec Gipsy, de prendre le corridor de gauche. Le chemin qu'ils avaient emprunté était courbe et montait sensiblement. Une nuée de Saigneurs, affolés par la soudaine lumière amenée par la lanterne de Link plongea sur les deux explorateurs. Après s'être débarrassés de leurs assaillants, ils arrivèrent au bout du tunnel, face à une porte cadenassée que l'une des clés permit de libérer de ses entraves. Dans la vaste salle qui s'offrit à eux, les deux compagnons trouvèrent une boussole, ce qui leur permit de savoir qu'un précieux objet les attendait au bout du couloir de droite. Ils rebroussèrent chemin et prirent ledit corridor où ils rencontrèrent au passage de curieux insectes volants.

"Ce sont des mites ! informa Déa. Méfiez-vous de leurs attaques !"

Les horribles insectes au corps noirâtre et aux ailes émeraude fondirent sur nos deux aventuriers qui

se blottirent tant bien que mal derrière l'écu de Link. Ayant échappé aux assauts des créatures volantes, ils réalisèrent cependant que les insectes avaient jeté de curieuses boules collantes qui eurent bientôt enveloppé le corps de nos deux héros. Link et Gipsy voulurent se mouvoir mais leurs gestes étaient ralentis par ce que Déa identifia comme étant des Chardons. Redoutant une nouvelle attaque des Mites, Link décida de se débarrasser rapidement de ces maudites boules duveteuses. Il approcha sa lanterne de l'une d'entre elles qui s'enflamma aussitôt et permit au feu de se répandre aux autres. Bientôt ce fut un véritable torrent de feu qui enveloppa les deux aventuriers. De nombreuses Mites, qui avaient amorcé leur descente, furent happées par les flammes et périrent brûlées. Le brasier commença cependant à faiblir puis à cesser totalement. Deux formes noires toussaient énergiquement sur le sol. Il s'agissait des deux explorateurs qui s'étaient réfugiés sous le bouclier du jeune homme pendant l'incendie. Cela n'avait cependant pas suffi pour prémunir nos deux héros de nombreuses brûlures. Gipsy contemplait d'un air furieux le désastre qu'avait pratiqué le feu sur sa fourrure.

"Regarde-moi ce que tu as fait ! tempêta le singe en s'adressant à son compagnon humain. Regarde l'état de mon pelage ! J'en prenais tellement soin !"

Link n'avait pas le temps de s'excuser, il avait beaucoup à faire avec les dernières Mites qui restaient. À coup d'épée et de boomerang, il eut enfin raison des créatures ailées.

"Tu m'écoutes quand je parle ? rugit le singe.

- Excuse-moi, répondit son camarade. Je suis vraiment désolé pour ta fourrure mais c'était le seul moyen pour nous débarrasser des Chardons et des Mites.

- Il n'empêche qu'il va falloir beaucoup de temps avant que mon pelage ne retrouve son brillant d'autrefois !" rétorqua Gipsy en croisant ses bras d'un air bougon.

Tandis que le prince des Singes ravalait sa colère, Link alla au fond du couloir et libéra de ses chaînes la porte qu'il y trouva. Il entra et Gipsy à sa suite. Les deux aventuriers venaient de pénétrer dans une vaste salle dont le plafond était dissimulé par d'étranges voilages.

"Oh ! Que c'est beau !" s'enthousiasma le singe en tournant son regard au-dessus de lui et qui semblait avoir oublié ses soucis de pelage.

Le visage fasciné de Gipsy se mua soudain en effroi lorsqu'il vit quatre paires de pattes velues et brunâtres fondre sur lui et l'emporter dans l'obscurité des tentures. Link dégaina son arme en maudissant la créature qui venait d'enlever son compagnon. Les voilages qu'ils avaient considérés étaient en fait les toiles d'hideuses arachnides. Celles-ci ne tardèrent pas à apparaître en descendant à hauteur de Link pour tenter de le capturer à son tour. Le jeune homme ne se laissa pas faire. Il blessa l'une des arachnides qui hurla de douleur avant de regagner sa demeure aérienne. Les autres vengèrent leur amie en crachant des boules cireuses sur l'aventurier qui n'eut pas le temps de s'abriter derrière son bouclier. Link jura et abattit dans le vide son glaive. Le jeune homme demeurait blotti prudemment derrière son écu et observait le plafond, épiant le moindre mouvement annonciateur de la venue d'une de ces horribles créatures. L'un des voilages remua et le corps noirâtre d'une arachnide descendit en direction du héros. Ce dernier eut juste le temps de faire un bond de côté et évita de justesse les larges mandibules de la créature. Le jeune homme jeta une noix mojo au sol ce qui eut pour effet d'aveugler la créature. Link en profita pour rompre le filin qui reliait la créature à sa cachette et abattit son épée sur le crâne de celle-ci. Cette dernière cria de douleur et, après avoir reculé un instant, se mit à attaquer son agresseur. Ce dernier enfonça son arme dans l'oeil sanguinaire de la créature qui retomba morte sur le sol. Pendant qu'il achevait l'araignée, ses consoeurs en profitèrent pour sortir à leur tour de leur tanière et envoyèrent à Link une nuée de boules cireuses. Le jeune homme se blottit derrière son bouclier et attendit que les octopodes descendent à nouveau pour attaquer. À l'instant même où la première des arachnides glissa vers le sol, Link emplit la pièce de lumière au moyen d'une noix mojo et sectionna le fil de sécurité de l'araignée avant de tuer l'animal. La dernière des araignées vengea sa partenaire en blessant cruellement le dos de l'aventurier qui se retourna vainement pour frapper un ennemi qui avait déjà regagné les hauteurs. Link attendit que la créature vienne à lui et la tua à son tour.

Débarassé de ces monstres, il s'enquit de retrouver Gipsy afin de s'assurer s'il était encore en vie. Le jeune homme utilisa l'un des filins que les araignées avaient tissés pour pouvoir s'élever jusqu'au plafond où il trouva un étrange cocon qui s'avéra être le prince.

"Merci de m'avoir libéré de ces sales bêtes ! dit le singe. Elles allaient me manger tout cru !

- Regarde, Link !" s'exclama Déa qui voletait non loin des deux aventuriers au-dessus d'une malle dont la lumière de la petite fée révélait le bleu et l'or.

Link reconnut ce coffre pour en avoir déjà ouvert un similaire dans le temple Hou-Hou et, comme il l'espérait, il y trouva une clé dorée sertie d'un rubis sur son manche.

"Nous l'avons enfin trouvée ! explosa de joie Gipsy. C'est la clé de la porte de l'ignoble Batdark !

Oh ! Bétranie ! Qu'attendons-nous ? Allons ! Vite !"

Le singe prit la clé des mains de son compagnon et s'engagea dans le long corridor que les aventuriers avaient emprunté pour venir ici. Link et Déa suivirent au pas de course le prince jusque devant la porte du boss au second étage du donjon.

"Attends-moi !" ordonna Link alors que Gipsy s'apprêtait à entrer dans l'ancre du monstre.

Les deux explorateurs poussèrent les lourdes portes grises et pénétrèrent dans une vaste salle sombre. Une odeur de pourriture encore plus forte que celle qui embaumait la grotte assaillit les narines de Link et Gipsy. À cette émanation tenace s'ajoutait celle d'un animal. L'obscurité presque totale qui emplissait les lieux ne permettait pas de distinguer son occupant mais de légers mouvements provenant du plafond laissaient augurer que le monstre n'était pas loin et que ce dernier était de forte proportion.

"Je crois que nous ne sommes pas seuls", susurra le singe en se rapprochant de Link, intimidé par les lieux.

Au même moment, un cri strident retentit. Ce dernier fut amplifié par la réverbération de la grotte, poussant Link et Gipsy à maintenir leurs mains sur leurs oreilles afin d'atténuer la douleur provoquée par le fulgurant son aigu. Une ombre tomba lourdement sur le sol et deux formidables ailes noires pourvues de longues griffes à ses extrémités apparurent. L'animal inclina sa longue gueule hideuse en avant, flairant de près les deux intrus qui venaient de pénétrer dans son antre. Link observa alors que la bête n'avait pas, au-delà de sa bouche pourvue de dents redoutables, d'yeux mais semblait tout de même "voir" grâce aux oreilles surdimensionnées qui pointaient derrière le poil hirsute de son crâne. Après avoir humé longuement l'air, la créature poussa un nouveau cri strident puis prit son envol pour attaquer. L'immense chauve-souris voleta un moment dans les airs avant d'exécuter un piqué en direction des intrus. Link sortit son épée et tenta de blesser l'animal aveugle mais celui-ci esquiva le coup avec une telle simplicité que le jeune homme en fut décontenancé.

"C'est incroyable ! s'exclama-t-il. Il n'a pas d'yeux pour voir mais c'est tout comme s'il en avait !

- Normal, Link, commenta Déa. Batdark repère tous les obstacles qui se présentent à lui grâce à son sonar et à ses oreilles. Son point faible c'est son nez. Mais si tu veux le battre, il faudra le faire vite et à distance !"

Link porta la main sur son boomerang et entreprit une nouvelle stratégie. Il attendit que l'oreillard soit bien en vue pour lancer son arme. Celle-ci fouetta l'air en tourbillonnant et manqua sa cible, cette dernière ayant viré de côté juste à temps.

"Il est invincible ! se lamenta Gipsy. Il arrive à tout anticiper avec son sonar. Le moindre de nos mouvements est tout de suite repéré !

- Mais bien sûr ! Le moindre de nos mouvements ! Gipsy, tu es un singe rusé ! s'exclama Link.

- Ah oui ? répondit le primate pas sûr de lui.

- Gipsy, tu vas m'aider à piéger Batdark. J'ai besoin que tu cours pour l'attirer. Quant à moi je me tiendrai immobile et j'attendrai le moment opportun pour attaquer.

- D'accord, ça ne me plaît pas de jouer au leurre mais si c'est le seul moyen de tuer ce monstre, alors je le fais pour Bétranie !"

Le valeureux prince se mit à sautiller à droite et à gauche dans la caverne, attirant derrière lui la

terrible chauve-souris. La créature volait au ras du sol, la bouche grande ouverte prête à avaler le pauvre singe. Celui-ci se retournait de temps à autre pour voir son ennemi et il pâlisait de plus en plus en voyant que l'animal se rapprochait de lui.

"Au secours, Link ! Il va me dévorer !" dit Gipsy en passant devant son ami à vive allure presque aussitôt suivi par l'horrible créature ailée.

Link attendit que la bête ne soit plus qu'à quelques pas de lui pour lui jeter en pleine figure son boomerang. Batdark n'eut pas le temps d'esquiver et fut cruellement blessé au visage. La chauve-souris, furieuse, reprit de l'altitude et produisit un cri strident en direction de son agresseur. L'onde sonore se mua en une vague dévastatrice qui pulvérisait tous les obstacles qu'elle rencontrait. Link roula sur le côté et évita la rafale. Gipsy quant à lui, ne cessait de courir, attirant de nouveau Batdark derrière lui. Le jeune homme réitéra sa stratégie qui s'avéra une nouvelle fois payante et l'oreillard répliqua en produisant une nouvelle onde destructrice.

"On a eu chaud, cette fois-ci !" déclara Gipsy après avoir évité, en même temps que son compagnon, l'onde sonore.

Le petit singe reprit son rôle de leurre et permit encore à son partenaire de blesser Batdark. Au bout de plusieurs attaques, ce dernier voletait de manière non coordonnée. Son nez, et par là même son sonar, ayant été sévèrement abîmé, l'oreillard avait perdu le sens de l'orientation.

"Il est presque à terre ! encourage Déa en s'adressant aux deux aventuriers.

- Link, laisse-moi l'achever ! s'écria Gipsy. Il a enlevé ma bien-aimée Bétranie, je dois le punir pour cet affront !"

Le jeune aventurier acquiesça et donna au singe son épée. Celui-ci cessa de courir et se tint héroïquement devant la chauve-souris qui le suivait péniblement. Alors que les mâchoires de la créature n'étaient plus qu'à quelques centimètres de la tête de Gipsy, le primate sauta sur le dos de Batdark et plongea l'épée de Link dans le crâne du monstre. Ce dernier hurla de douleur, produisant une série d'ondes destructrices qui eut fait effondrer toute la caverne si la chauve-souris ne s'était pas tue et écroulée sur le sol, morte.

"Hourra ! exulta de joie le singe. Nous avons vaincu le monstre du Marais Interdit !

- C'est surtout grâce à toi, Gipsy, répondit Link en ramassant le coeur d'énergie qui venait d'apparaître près du corps de la chauve-souris.

- Oh, merci ! dit le primate en rougissant.

- Eh ! coupa Déa en s'illuminant brusquement. N'oubliez pas que nous cherchons toujours la princesse Bétranie !

- Oh ! Oui, ma belle, ma douce princesse ! s'enquit le singe en sautillant partout. Où es-tu mon amour ?"

Un léger appel au secours se fit entendre.

"Elle est là ! Elle est là ! J'entends sa voix mélodieuse derrière cette paroi !" cria Gipsy en bondissant devant un pan du mur de la caverne.

Link aperçut un interrupteur au-dessus de lui. Il l'activa au moyen de son boomerang, ce qui eut pour effet d'activer un mécanisme faisant pivoter la paroi et permit ainsi au prince primate de retrouver sa bien-aimée princesse.

Chapitre 9 : L'Union fait la corde !

Les retrouvailles entre Gipsy et Bétranie avaient ému la petite fée, Link demeurait impassible mais au fond de son coeur, il ressentait lui aussi une certaine émotion. Les tourtereaux allèrent trouver leur père et demandèrent qu'ils consentent à leur union. Ceux-ci après s'être affrontés du regard se laissèrent attendrir par le joli couple que formaient leurs enfants. Simion et le roi grenouille se serrèrent dans les bras et proclamèrent mutuellement leur consentement. Une vague de hourras salua leurs paroles. Les Singes et les Batraciens, ennemis du passé, s'étreignaient et s'embrassaient en entonnant un chant de réconciliation. Les jeunes fiancés reçurent les félicitations de leurs sujets

et les présents spontanés qu'ils leurs offrirent. Link était demeuré un peu à l'écart tandis que Déa voletait au dessus des amoureux en scintillant plus que jamais. Les ailes de la petite fée s'étaient embrasées comme un feu d'artifice et répandaient une douce lumière d'argent et d'or dans le ciel. Après avoir remercié tout le monde, les jeunes époux se tournèrent vers Link et prirent tour à tour la parole :

"Merci Link pour m'avoir aidé à retrouver Bétranie.

- Merci de m'avoir sauvée des griffes de Batdark, jeune aventurier.

- Je sais que tu étais venu dans le marais chercher la corde du marais. Reçois nos deux fragments de corde en plus de notre amitié éternelle, mon ami."

Link obtint les pendentifs que portaient autour du cou les deux amoureux. Il arbora alors un immense sourire, le voici en possession de sa deuxième corde. Il noua les deux bouts ensemble et attacha la corde rafistolée sur sa lyre qui présentait désormais cinq cordes. Le jeune homme prit congé des amants en leur promettant de venir assister à leur mariage et regagna l'autre côté de la rivière. Là, il se souvint d'une promesse qu'il avait faite et alla trouver Leesy au stand de pêche. Tango accueillit Link d'un air soupçonneux tandis que la grenouille ouvrit en large ses deux bras flasques.

"Comme cela fait plaisir de vous revoir, Monsieur Link ! Vous venez honorer votre promesse ? demanda le batracien. C'est vrai ? Tango ! Voilà Monsieur Link, il veut pêcher !" cria Leesy en s'adressant à son partenaire velu.

Le gros singe afficha un large sourire et tendit prestement une canne à pêche à Link non sans avoir exigé le paiement de dix rubis.

"Bien, cher client, déclara Tango d'un ton enjoué. C'est la première fois que vous pêchez ? Cela est simple. Vous vous munissez de votre canne à pêche et vous lancez le plus loin possible votre ligne puis vous attendez que ça morde. Pour attirer les poissons vous devez vous munir d'appâts. Voici cinq vers !"

Link reçut une boîte pleine d'asticots rouges qui se trémoussaient dans leur prison de verre.

"Le poisson du marais est coriace, précisa le singe, c'est un vrai carnassier ! Aussi vous devez être prudent lorsque vous en retirez un de l'eau. Méfiez-vous qu'il ne vous morde pas les doigts ! Ha ! Ha ! Ha !"

Tango porta ses deux bras poilus sur son ventre et rit bruyamment de sa plaisanterie. Leesy leva les yeux au ciel et dit :

"Tango a oublié de parler du plus important : l'Amical du poisson !

- Oh ! T'as raison Leesy ! s'exclama Tango en portant ses deux mains sur son crâne velu. L'Amical du poisson, j'avais oublié ! Voyez-vous, cher client, le stand du marais fait partie d'un groupement de pêcheurs appelé : "l'Amical du poisson", expliqua le primate. Il comprend quatre stands éparpillés à travers Ysar qui proposent à leurs bien-aimés clients de participer à un grand concours. Il s'agit d'obtenir le meilleur score dans chacun des stands pour être sacré champion du concours. Chaque stand propose une épreuve particulière. Ici, il s'agit de pêcher le plus gros poisson carnivore ! C'est simple, non ?

- Peut-être que Monsieur Link souhaite avoir d'autres informations ? s'enquit Leesy. Que voulez-vous savoir ? 1) Où sont les autres stands de pêche ? 2) Quelles sont les récompenses ? 3) Rien pour l'instant, je vais pêcher.

- Où sont les autres stands de pêche ? demanda le jeune homme.

- Il y en a quatre à travers tout Ysar, expliqua Tango. Le premier est celui du marais, le deuxième se trouve dans la Forêt Rikiko, le troisième se situe sur le Lac Lihya tandis que le dernier est sur l'île Oraz. Il vous faut réaliser les meilleurs scores dans chaque stand pour obtenir la récompense du concours.

- Quelles sont les récompenses ?

- Si vous réalisez le meilleur score de chaque stand, vous recevez un ruban ainsi qu'un quart de coeur. La récompense suprême est une coupe d'honneur ainsi qu'un cadeau surprise.

- Qu'est-ce que ce cadeau surprise ?

- Ha ! Ha ! Ha ! Je ne vais pas vous le dire sinon ce n'est plus un secret ! Voulez-vous pêcher maintenant ?

- Oui."

Link commençait à s'avancer vers le plan d'eau lorsque Tango le rappela :

"J'allais encore oublier ! Voici un carnet de pêche, il vous permet de faire état de vos scores dans chaque stand après chaque pêche. Conservez-le précieusement et bonne chance pour le concours !"

Link remercia le singe et alla trouver un endroit pour pêcher. Il alla se positionner sur le bord de l'eau en s'asseyant dans l'herbe tendre au milieu des roseaux. Link sortit un asticot rouge du bocal et l'accrocha à sa ligne. Le jeune homme lança sa ligne loin devant lui. L'appât coula à pic. Celui-ci gesticulait de toutes ses forces n'appréciant pas d'être ainsi embroché sur un hameçon et plongé dans de l'eau froide. Une ombre passa à ses côtés. Cette dernière était pourvue de nageoires et arborait une rangée de dents pointues. Un oeil sanguinaire regardait avec envie le pauvre vermisseau.

L'ombre se rapprocha lentement. La bouche de la bête s'ouvrit puis, d'un coup sec, se referma sur l'appât. Le carnassier voulut poursuivre son chemin mais il se rendit compte que quelque chose avait accroché sa mâchoire. Sur la berge, Link sentit une légère secousse sur sa ligne, indiquant qu'un poisson venait de mordre. Il se mit donc à actionner le moulinet afin d'amener sa prise à lui. Mais l'animal n'entendait pas se laisser tirer si facilement hors de l'eau. Il se mit à gesticuler dans tous les sens, tentant d'échapper à l'emprise de l'hameçon. Cependant, à chacun de ses mouvements, ce dernier s'enfonçait un peu plus dans la chair de l'animal. Aussi le poisson ne tarda pas à s'avouer vaincu et Link le sortit triomphalement hors de l'eau. L'apprenti pêcheur se rendit compte que la prise qu'il venait de capturer était de couleur sanguine et était hérissée d'épines surtout au niveau de ses dorsales et de ses branchies.

"Félicitations c'est un beau poisson carnivore que vous venez de pêcher ! Il doit peser pas moins de douze livres ! s'exclama Tango depuis son comptoir. Voulez-vous le garder et poursuivre votre pêche ?"

Link, fort content de sa pêche, aurait bien voulu continuer s'il n'y avait eu Déa qui le rappela à l'ordre :

"Tu n'oublies pas notre quête ? Il te faut trouver la troisième corde !"

Le jeune homme répondit alors à contrecœur à Tango qu'il ne voulait plus pêcher et inscrivit sa prise sur son carnet avant de quitter le stand. Il remonta le chemin jusqu'à l'étang puis en arrivant à hauteur du pont détruit, il fit la rencontre d'un marchand ambulancier qui tirait derrière lui une carriole à bras.

"Quelle malchance ! se lamenta le colporteur. Le pont est détruit comment vais-je faire pour me rendre au canyon maintenant ? Oh ! Jeune homme ! interpella l'homme en voyant venir Link. Oui ! Vous, là. Pourriez-vous aller à Bourg Ysar et demander à ce que quelqu'un vienne remplacer ce pont ?"

Link sentit dans la voix de l'homme qu'il n'avait pas le choix.

"Je vous récompenserai, si vous le faites", poursuit le marchand à titre d'encouragement.

Link accepta sans même connaître la récompense, après tout, n'était-il pas le sauveur d'Ysar ?

Même pour les petites causes ? Il se dit qu'il s'occuperait de ce problème un peu plus tard. N'avait-il pas à trouver la troisième corde ? Aussi il se mit en route pour le Village Hou-Hou se souvenant que les frères musiciens lui avaient promis de lui apprendre une mélodie nouvelle. Mais avant, il devait aller trouver l'Arbre Nojo afin de savoir si elle pouvait lui indiquer l'endroit de la troisième corde.

Chapitre 10 : Un peu de musique !

Link retrouva avec joie le calme ombrage de la Forêt Rikiko, il acheta sur le chemin de la clairière de l'Arbre Nojo une carte à Tingle au prix de cinq rubis. Le parchemin qu'il lui avait cédé, révéla l'emplacement de Bourg Ysar. Link put en chemin découvrir en détail ce que la ville recelait comme

habitations et commerces. Il y apprit qu'il y avait un charpentier, celui-ci pourrait s'avérer utile pour la reconstruction du pont du marais. Il rangea sa carte en se disant qu'il se souviendrait de cette information en temps utile puis se présenta devant le Vénérable Arbre Nojo. Un vent odorant soufflait dans la clairière et venait agiter le feuillage de l'arbre centenaire. L'Esprit de la forêt tourna ses yeux chargés d'ans vers le petit homme qui venait de sortir du chemin ombragé :

"Tu es revenu, Link. Je sais que tu as déjà deux cordes en ta possession mais ta quête ne fait que débiter car il t'en reste six à réunir pour pouvoir prétendre entrer dans le temple du Miroir dimensionnel et sauver Ysar des griffes de Ganon ! Écoute mon conseil, déclara l'Arbre Nojo, l'une des cordes de l'Oiseau-lyre fut confiée il y a bien longtemps de cela aux Gorons vivant dans la Montagne de la Mort. Les Gorons ont disparu depuis. Link, tu dois retrouver la corde de la montagne. Prends le chemin au nord de cette clairière, il te mènera plus rapidement à cet endroit... indiqua le saule dont l'une des branches se tendit en direction du sentier. Si tu es perdu ou si tu veux venir me parler, reviens ici et je t'aiderai. Écoute aussi les conseils de Déa. Bonne chance Link."

L'Arbre Nojo referma ses yeux ambrés en se laissant bercer par le souffle apaisant du vent. Link contourna l'arbre et prit le chemin qu'il lui avait indiqué. Au bout du sentier, il aperçut une petite ferme : "Ranch Arami" disait l'écriteau suspendu au-dessus du portail d'entrée. Le jeune homme se souvint alors de sa rencontre avec l'épouvantail du Marais Interdit. L'aventurier marcha à la rencontre des deux épouvantails qui trônaient au milieu d'un potager fourni. L'un d'eux se mit à gesticuler à la vue de Link :

"Bonjour, jeune étranger ! Quel bonheur de recevoir de la visite, pas vrai Pierre ?"

Le second épouvantail se trémoussa à son tour et répondit :

"Quel bonheur en effet Bonooru !

- Tu es venu de la part de notre ami du marais ? Comme c'est gentil à lui ! sourit Bonooru. Oh !

Mais que vois-je ? Une lyre ! Oh ! Je t'en prie, joue-nous de la musique, nous adorons la musique !

- Oui, nous aimons la musique, joue-nous un morceau, rien qu'un tout petit morceau." pria Pierre en sautillant sur son pied.

Link était embarrassé car il n'avait jamais réellement joué de son instrument. Il pinça maladroitement les cordes de sa lyre qui produisait un son aigu et désaccordé mais cela ne semblait pas gêner les deux mélomanes.

"Comme c'est beau ! s'extasia Pierre.

- Oh ! Oui, comme c'est beau ! répéta Bonooru.

- Je garderai cette mélodie gravée dans mon cœur !" affirma Pierre en se mettant à entonner la musique que Link avait produite.

"À nous de t'apprendre une musique maintenant, s'exclama Bonooru en soignant ses mains, le veux-tu ?"

Link acquiesça de la tête et se tenait prêt à reproduire les notes que les êtres de paille lui indiqueraient sur sa lyre.

"C'est une musique que tous les épouvantails connaissent, c'est le Chant des moissons, informa Pierre.

- Écoute bien !" poursuivit Bonooru qui entonna une petite mélodie que Link put produire sur sa lyre.

"À toi maintenant !" convia Pierre.

Link répéta fidèlement la musique qu'il avait entendue puis regarda les deux épouvantails qui se trémoussaient encore, charmés par le son de lyre.

"Fantastique ! C'est exactement cela ! C'est le Chant des moissons.

- Je le reconnâtrai entre mille ! s'exclama Pierre.

- En ayant appris cette mélodie, tu nous permets de t'aider dans ta quête, apprit Bonooru. En effet, en jouant le Chant des moissons, tu pourras te transporter à travers l'espace auprès de l'épouvantail du lieu où tu désires te rendre.

- Il y a huit épouvantails dispersés à travers Ysar, reprit Pierre. Tous t'aideront à te transporter dans

leur localité si tu les trouves auparavant et si tu entones ce chant...

- Tu peux déjà te rendre au Ranch Arami et au Marais Interdit", précisa Boonoru.

Link prit congé des deux épouvantails et sortit du Ranch Arami pour regagner les montagnes.

Le jeune homme gravit la pente du chemin conduisant au Village Hou-Hou et n'oublia pas de s'arrêter chez les frères musiciens. Dièse et Bémol le félicitèrent pour avoir trouvé la deuxième corde.

"Tu peux désormais jouer la mélodie que nous avons composée ! s'enthousiasma Bémol.

- Écoute cette mélodie et grave-la à jamais dans ta mémoire".

Dièse joua de l'orgue sous la conduite de Bémol qui ponctuait chaque note de sa baguette de chef d'orchestre. Link sortit son instrument et reproduit minutieusement la mélodie sur l'Oiseau-lyre.

Une sensation mystérieuse envahit Link et le fit sourire.

"Tu as appris le Chant du soleil."

Les frères musiciens applaudirent Link :

"Bravo ! Bravo ! Ce n'était pas mal pour un apprenti musicien, n'est-ce pas Dièse ?

- Pas mal en effet.

- Joue le Chant du soleil et tu commanderas son lever ou son coucher. Tu pourras ainsi passer des ténèbres à la lumière."

Link sortit du Village Hou-Hou content d'avoir appris une nouvelle mélodie. À la sortie du village, il trouva une pancarte : "Sud : Plaine d'Hyrulon; Est : Village Hou-Hou; Nord : Montagne de la Mort". Link prit cette dernière direction.

Chapitre 11 : Le baptême du feu

Le paysage changea brusquement, le sol devint plus rugueux et pentu au fur et à mesure que Link gagnait en altitude. Le jeune homme vit qu'il s'engageait dans un mince défilé et eut la désagréable surprise de voir que le passage était gardé par une solide palissade de bois derrière laquelle se détachaient des têtes de Moblins. Du côté ennemi, l'arrivée de l'étranger fut signalée. Un cavalier monté sur une espèce d'énorme porc sauvage demandant à ce qu'on lui ouvre les portes. Link vit l'étrange équipage et attendit qu'il vienne à lui.

"C'est un cavalier bulbin ! s'écria Déa en tintant. Méfie-toi de sa monture, elle porte une armure couverte de piques !"

Le porc sauvage poussait un cri perçant, dévoilant une impressionnante rangée de crocs. Son cavalier menait sa monture sur le jeune homme en brandissant une longue lance à la pointe hérissée de piques. Alors que le Bulbin et sa hideuse monture n'étaient plus qu'à quelques mètres de Link, ce dernier sortit son boomerang et le lança en direction de l'ennemi. L'arme de jet alla sectionner les lanières soutenant la selle du Bulbin. Celui-ci tomba lourdement sur le sol tandis que le porc sauvage grogna de douleur, le passage du boomerang avait écorché le flanc de l'animal. Link tira son épée et fit un bond de côté laissant la bête passer. Il en profita pour monter sur son dos et lui enfonça la lame sheikahne dans la nuque, rompant les vertèbres de la monture. Celle-ci hurla puis s'effondra sur le sol pour ne plus se relever. Son cavalier, fou de rage, venait de rejoindre Link et sa lance frôla de justesse la tête du jeune homme. Le Bulbin sortit alors son épée tandis que le jeune aventurier sauta à terre et se blottit prudemment derrière son bouclier. L'ennemi abattit son arme en direction du jeune homme qui esquiva en lançant une noix mojo. L'agresseur fut aveuglé par le flash et se frotta les yeux en hurlant. Link en profita pour lui plonger son épée dans le ventre. Le Bulbin eut un dernier râle puis s'éroula au sol. Vainqueur de son combat, le jeune héros retourna à la palissade et usa de son boomerang pour couper les cordages qui maintenaient la porte fermée. Irrités de la victoire de l'intrus, deux Moblins vinrent l'attaquer. Mais Link eut vite fait de les battre. Tout danger étant écarté, il poursuivit son chemin non sans avoir pris la précaution de mettre le feu à la palissade. À la sortie du défilé, Link vit que le sentier de rocaille qu'il suivait se divisait brusquement en deux autres chemins. L'un prenait à droite et le jeune homme pouvait ressentir la

chaleur écrasante de la lave en fusion qui s'écoulait au fond du "Cratère du Péril" comme l'indiquait un panneau indicateur.

"Tu ne survivras que peu de temps avec cette chaleur, il te faut être mieux équipé !" avertit Déa.

L'autre chemin tournait à gauche, Link prit celui-ci qui le conduisait à travers le massif des montagnes de la Mort. Sur la route, il croisa un petit homme affairé à recoudre ce qui ressemblait à un énorme drap. Le petit être était tellement occupé qu'il ne dédaigna même pas lever la tête en direction de l'aventurier. Ce dernier passa son chemin et arriva dans une vallée fortement encaissée. L'endroit était habité par les Dodongos. Ceux-ci avaient construit des huttes de peaux dans l'étroitesse de la vallée. Certaines étaient bâties à même le sol tandis que d'autres étaient perchées sur des monticules de pierre. Link avisa l'un de ses habitants. Les Dodongos étaient d'énormes lézards verdâtres pourvus d'épaisses écailles et étaient capables, juchés sur leurs deux pattes arrière, de cracher le feu. Le Dodongo regarda Link d'un oeil morne et écouta ce qu'il avait à lui dire : "Bonjour monsieur, je suis un aventurier parti à la recherche de la corde des Gorons, peut-être pouvez-vous m'aider ?

- Moi non, mais notre nouveau chef Gorni oui. Vous le trouverez dans la hutte principale", répondit le Dodongo en passant son chemin.

Link se dirigea alors vers la plus grande des habitations dodongos située au centre du village et vit que son entrée était gardée par deux lézards en armure sombre.

"Halte-là ! dit l'une des sentinelles. On ne passe pas !

- Je voudrais m'entretenir auprès de votre chef au sujet de la corde goronne.

- Notre chef ne veut pas être dérangé, passez votre chemin étranger !" répliqua la seconde sentinelle en dirigeant sa hallebarde sur Link.

L'aventurier s'éloigna et alla s'informer auprès des autres habitants, bien décidé à obtenir ne serait-ce qu'un indice sur la localisation de la corde des Gorons. Au détour d'une hutte, l'attention du jeune homme se porta sur l'enseigne du marchand local. Il entra dans la boutique et entama une discussion avec le commerçant :

"Bonjour étranger, que puis-je pour vous ?" déclara le chaland en voyant arriver l'aventurier.

Link vit que le marchand proposait une tunique rouge (permettant de supporter une chaleur extrême) à la vente mais celle-ci était trop chère ! Cent rubis ! Link n'avait pas cette somme. Le jeune homme préféra poser quelques questions au commerçant :

"J'aurais voulu obtenir quelques informations à propos de la corde goronne..."

- La corde goronne ? Voilà qui est curieux ! s'exclama un vieux Dodongo que Link n'avait pas vu. C'est la deuxième personne qui demande après cette maudite corde. La première visite nous a coûté un chef ! Quel malheur nous apportez-vous, étranger ?" ajouta le lézard en regardant le nouveau venu d'un oeil soupçonneux.

Voyant qu'il n'était pas le bienvenu, Link préféra sortir de l'établissement, mais à sa grande surprise son interlocuteur le retint :

"Ne partez pas comme cela étranger ! dit le vieux Dodongo d'un ton plus amical. Vous n'êtes pas comme ce premier étranger, Ganon qu'il s'appelait je crois. Il est venu il y a trois jours et a menacé notre chef King. Celui-ci ne voulait pas lui révéler l'emplacement de la corde goronne. Le problème est que King a disparu depuis et c'est maintenant son méprisable frère, Gorni, qui a pris sa place." Le vieillard lança un regard furieux en direction de la tente du chef puis reprit :

"Avant de disparaître King était parti pour le Cratère du Péril car il avait entendu qu'un monstre ancien avait été réveillé par des mineurs imprudents. Depuis, on ne l'a plus revu, informa le lézard. Si tu veux la corde goronne, il te faut retrouver notre seul et véritable chef, King. Je t'en prie étranger, aide-nous."

Link (comme toujours) accepta à la grande joie du vieux Dodongo.

"Si tu te rends au Cratère du Péril, tu devras te procurer une Tunique rouge car, à la différence des Dodongos, les Ysariens ne peuvent supporter longtemps la chaleur qui y règne. Bonne chance."

Le Dodongo sortit du magasin. Link fit de même et se dirigea en direction de l'ouest, décidé à finir

l'examen des alentours du village avant de trouver le moyen d'aller au Cratère du Péril. Il trouva un petit sentier qui se révéla être bloqué par des gravats. Non loin de l'amas rocheux, Link remarqua la présence d'un Dodongo qui s'amusait à détruire de son souffle ardent des cibles ressemblant à des Moblins. La créature verte aperçut Link et se tourna vers lui d'un air moqueur :

"Toi là, petit homme, admire la puissance de mon feu ! Tu ne serais même pas capable d'en faire autant !"

Un filet de flammes sortit de la gueule du Dodongo et vint carboniser une cible située à plusieurs mètres de lui.

"Essaye d'enflammer ces quatre torches-là !" ajouta-t-il en désignant des flambeaux disposés en cercle.

Link arbora un large sourire et d'un air défiant sortit sa lanterne. Ainsi il mit le feu sans difficulté aux quatre braseros que le lézard lui avait désignés. Ce dernier en eut le souffle coupé. Il regarda d'un oeil curieux le jeune homme puis lui s'exclama :

"Ça alors, petit bonhomme ! Tu es doué ! Accepte ceci, gage de mon admiration..."

Link reçut une splendide tunique rouge ! Content de ce présent, Link s'empressa de l'enfiler et la fit mirer à Déa qui ne put que lui conseiller d'aller au Cratère du Péril.

"Lorsque tu seras équipé d'une "nouvelle arme", reviens me voir ! Je te proposerai un autre jeu !" dit le Dodongo avant que Link ne s'éloigne sur le chemin.

Chapitre 12 : Au coeur de la montagne

Le jeune héros fit le chemin inverse et arriva bientôt en vue d'un énorme lac de lave. La tunique rouge que Link portait suffisait à peine à lui faire supporter la chaleur étouffante qui émanait du cratère. Le jeune homme longea les bords du cratère afin d'atteindre un plateau couvert, à la grande surprise de l'aventurier, d'une végétation. Après avoir gravi l'éminence rocheuse, Link aperçut des habitations aux façades rougeâtres dont les toits sombres perçaient le tapis végétal qui enserrait le village. Les autochtones avaient le visage rougeaud comme s'ils avaient été cuits par le brasier du cratère et arboraient des cheveux noirs et drus. Tous les regards se portaient sur le jeune aventurier dont l'allure trahissait qu'il était étranger à la contrée. Les villageois le regardaient mais ne s'arrêtaient pas malgré les sollicitations de Link. Au détour d'une rue, le jeune héros vit un homme adossé contre un mur assis en tailleur. Ce dernier leva sa tête en direction de Link. Il était habillé d'un long et lourd manteau de laine.

"Par cette chaleur c'est inhumain !" pensa-t-il en le voyant.

Le visage de l'homme était caché pour partie par l'énorme touffe de cheveu qu'il avait et par l'épaisse moustache qui soulignait son nez court.

"Tu marches avec beaucoup d'assurance, jeune étranger, dit l'homme. Es-tu seulement à la hauteur de l'air que tu te donnes ?"

La spontanéité des propos de l'individu eut pour effet de vexer Link qui lui rétorqua :

"Je n'ai pas de leçon à recevoir de vous..."

- Vraiment ? coupa son contradicteur en affichant un malicieux sourire. Je vois que tu as une belle épée derrière ton dos, poursuit-il, une lame sheikahne si j'en ai bien reconnu la facture."

Link fut intrigué par les connaissances de l'individu qu'il avait pris pour un simple mendiant.

"En effet, c'est une lame sheikahne, acquiesça Link. Vous vous y connaissez en armes à ce que je vois.

- Les armes ? C'est ma spécialité, je suis le maître d'arme du village !"

Link considéra l'homme qu'il avait devant lui. L'accoutrement de celui-ci ne lui aurait jamais permis de penser que cet homme était un expert à l'épée.

"Veux-tu recevoir mon enseignement ?" demanda l'homme d'un ton détaché mais qui laissait entendre qu'il espérait bien que Link réponde favorablement.

Ce dernier se souvenait encore de la douloureuse expérience qu'il avait eue avec Impa et se

demandait si tous les maîtres d'arme procédaient de la même manière.

"Je le veux, dit Link après avoir mûrement réfléchi.

- Voilà une excellente décision, il est toujours bon d'apprendre ! Ce sera dix rubis", répondit l'homme en sortant une tirelire en forme de vache de dessous son manteau.

Link lui donna l'argent puis attendit que l'homme se lève mais à sa grande surprise il ne le fit pas.

"Qu'attends-tu pour sortir ton épée ? dit l'homme en regardant Link d'un air étonné.

- Vous ne vous levez pas pour que nous puissions combattre ensemble ?

- Combattre ? J'enseigne seulement ! s'exclama le maître d'arme. Je ne me bats pas ! Prends ton arme et écoute plutôt !"

Link se munit de son épée. Un éclair de feu passa furtivement sur le fer de l'arme.

"C'est une belle épée que tu as, observa l'épéiste. Elle est idéale pour l'attaque rayon ! Lève l'épée au-dessus de ta tête de façon bien verticale puis abaisse-la rapidement en la pointant devant toi comme si tu voulais frapper un adversaire avec", expliqua-t-il.

Link suivit à la lettre ce que le maître d'arme venait de lui apprendre. Son épée se mit à luire puis relâcha une gerbe de lumière quand il abaissa son épée. Le rayon lumineux alla s'écraser contre le mur d'une maison et laissa une marque rougeâtre.

"Tu es doué ! Tu as réussi à maîtriser une attaque en un rien de temps ! félicita l'épéiste. Tu es à la hauteur de la tâche que l'on t'a confiée, jeune aventurier ! C'est tout ce que je pouvais t'enseigner. N'hésite pas à t'entraîner le plus souvent possible pour ne pas perdre la main ! conseilla-t-il. Bonne chance pour la suite de tes aventures, étranger."

Link s'inclina respectueusement devant le maître d'arme puis s'éloigna hors du village et, alors qu'il descendait le plateau en direction du cratère, le regard du jeune homme fut attiré par une silhouette au beau milieu d'un des champs en espalier qui garnissait le flanc de la colline. En s'approchant de la forme, il se rendit compte qu'il s'agissait d'un épouvantail. Celui-ci avait le visage tout noir et portait pour tout vêtement des lambeaux de tissu. La majeure partie de la paille qui constituait son corps avait disparu, emportée par le vent violent qui soufflait en cet endroit. L'épouvantail pendait tristement sur son bâton, un foulard rouge et poussiéreux noué autour de son cou flottait mollement au vent.

"Non d'un p'tit bonhomme ! s'exclama l'épouvantail en écarquillant ses deux yeux noirs. Voilà un drôle de garçon ! Qu'est-ce qui flotte autour de toi ? C'est une fée ?"

L'homme de paille tendit son long bras maigre en direction de Déa qui voletait autour de Link.

"Oui, c'est une fée et elle s'appelle Déa.

- Elle est jolie ta fée mon p'tit gars", ajouta l'être en souriant, dévoilant une bouche pourvue de chicots.

Le teint bleuté de Déa se mit à rosir légèrement au compliment de l'épouvantail et alla se cacher timidement derrière Link.

"Elle me rappelle la Forêt Rikiko et le Ranch Arami où habitent ces bons vieux Pierre et Boonoru. Tu les connais p'tit gars ?

- Oui, je les ai rencontrés.

- Vrai ! Tu les as vus ? Oh ! Mais... mes mirettes ne me trompent pas, tu as un instrument de musique !"

Link décrocha l'Oiseau-lyre de sa taille et permit à l'épouvantail de mieux le voir.

"L'as-tu montré à mes deux potes du ranch ? interrogea l'être de paille. Oui ? Tu connais le Chant des moissons alors ? sourit-il. M'ferais-tu plaisir en le jouant, mon gars ?"

Link fit glisser ses doigts sur les cordes de la lyre. Les notes mélodieuses du Chant des moissons retentirent joyeusement aux oreilles de l'épouvantail qui n'avait cessé de gesticuler de plaisir, perdant des bris de paille à chacun de ses tressaillements.

"C'est ça ! C'est ça ! Oh ! Ça faisait un bail que j'n'l'avais pas entendu si bien joué", s'extasia le bonhomme.

"Puisque tu as bien voulu me jouer le Chant des moissons, poursuit l'épouvantail, et comme tu n'es

pas du coin, laisse-moi te parler un peu de la région... T'es au Cratère du Péril, le village que t'vois là-bas c'est Montrouge, un village de mineurs et d'agriculteurs. À l'est d'ici tu trouveras le campement des mineurs ainsi qu'les mines, il paraît qu'il s'y passe de drôles de choses ! Sinon, c'est un peu près tout c'qui a à voir par dans l'coin. J'te souhaite une bonne route, aventurier ! Ah ! Attends ! J'allais oublier ! reprit l'être de paille en tressaillant sur son piquet. Si tu veux revenir au Cratère du Péril n'oublie pas le Chant des moissons !"

Link continua sa descente du plateau et revint aux abords du cratère de lave qu'il longea en direction de l'est là où se trouvait le campement minier. Des tentes blanchâtres ne tardèrent pas à faire leur apparition. Link gagna le campement et y trouva un homme d'âge mûr qui, les bras croisés, devant sa tente, semblait être en colère.

"Ouaaaah ! cria l'homme avant d'agiter sa tête de droite à gauche. Qui es-tu étranger, es-tu un nouveau mineur ?

- Non, je suis un aventurier et j'ai entendu dire qu'il s'est passé quelque chose ici.

- Oh ! Ça oui qu'il s'est passé quelque chose ! s'exclama l'homme. Ces idiots de mineurs, non seulement ils sont fainéants mais en plus ils sont bêtes !

- Pourquoi vous dites cela ? s'étonna Link.

- Ils ont libéré un monstre ancien qui était retenu enfermé dans le ventre de la montagne et, depuis, ils ont disparu ! expliqua son interlocuteur. J'espère qu'ils ne se sont pas fait dévorer ces idiots ! Toi qui es un aventurier, peux-tu retrouver mes gars et me débarrasser de ce monstre ?"

Link se porta bien évidemment volontaire pour aider le chef des mineurs.

"Il fait nuit là-dedans, j'espère que tu as une lampe ? Voici de l'huile, ça te sera utile, dit l'homme en donnant une fiole remplie de liquide sombre. Retrouve mes gars, ils sont sans doute cachés et morts de peur dans les galeries de la mine."

Link quitta le campement et se dirigea au nord vers l'entrée de la galerie. L'aura bleutée de Déa éclaira dans les premiers instants la pénombre du tunnel mais bientôt le jeune homme dut sortir sa lanterne pour pouvoir progresser dans la mine. Des rails de chemin de fer sur lesquels les mineurs faisaient rouler des wagons de gravats couraient sur le sol de la galerie, Link choisit de suivre ce serpent de métal. Arrivé à un croisement, il opta pour le souterrain situé le plus à sa droite. Au bout de quelques mètres, l'aventurier remarqua que la galerie était obstruée. Son attention se porta sur un bout d'étoffe qui dépassait d'une grosse caisse située en bordure des rails. Link souleva le couvercle de la boîte, un cri d'effroi l'accueillit. Au fond de la caisse, tout recroquevillé sur lui-même, se trouvait un mineur. Ce dernier portait une salopette bleue qui soutenait son ventre proéminent.

"Ne me mangez pas, monsieur le monstre, je vous en prie ! supplia l'homme d'une voix tremblante. Je ne suis pas bon à manger.

- N'aie pas peur, je suis là pour te sauver ! rassura Link en lui tapotant sur l'épaule.

- Vrai ? dit le mineur en relevant la tête et en considérant le jeune homme. Oh ! Merci de venir sauver ce pauvre Jibo. Mon petit coeur a eu très peur quand j'ai vu le monstre. On s'est tous enfuis !

- Où sont les autres ? demanda Link.

- Je ne sais pas. Je suis venu me cacher dans cette caisse, je ne me suis pas retourné pour voir où sont partis les autres !

- Où se trouve le monstre ?

- Dans la galerie la plus profonde de la mine, c'est le tunnel de gauche. Retrouve vite les trois autres mineurs, je les aime tant !"

L'homme sortit de sa caisse et s'éloigna en courant. Avant de rebrousser chemin, Déa attira l'attention de Link sur une plante étrange qui poussait à terre.

"C'est un chou-pêteur ! déclara la petite fée. Mets-y le feu et il explosera !"

Link approcha sa lanterne du plant. L'extrémité de celle-ci se mit à crépiter au contact de la flamme. Le chou-pêteur rougit brusquement puis éclata pulvérisant l'amas rocheux qui obstruait la galerie. Le jeune explorateur franchit les décombres et trouva vingt rubis qu'il glissa dans sa bourse. Une fois retourné au croisement des tunnels, il prit le chemin que lui avait indiqué le mineur. Arrivé à

mi-parcours, il dut s'arrêter car un nouvel amas de roches obstruait la galerie mais cette fois-ci pas de chou-pêteur pour dégager le passage.

"Il faut trouver un autre moyen de faire sauter la roche !" informa Déa.

Link fit demi-tour et prit un troisième tunnel. Au fond de celui-ci, le jeune homme trouva un autre mineur terrorisé.

"Merci d'être venu sauver Nico ! dit l'homme aux cheveux crépus. Les deux autres mineurs doivent être dans une autre galerie."

L'homme s'en alla précipitamment. Link retourna une nouvelle fois au carrefour et prit le dernier tunnel. Il trouva les deux derniers mineurs : Hiro et Julio.

"Merci, tu nous as tous retrouvés ! Nous avons eu le temps de faire sauter la galerie conduisant à l'ancre du monstre aux "grands yeux rouges" et qui crache des "flammes".

- Je dois aller tuer cette créature, aidez-moi à libérer le passage menant à son repaire".

Les deux mineurs se regardèrent avec leur air abruti puis, après un long moment d'hésitation, Hiro déclara :

"C'est d'accord, nous allons placer de la dynamite près des rochers mais nous ne restons pas pour t'aider ! Nous avons trop peur !"

Les deux mineurs firent ce qu'ils avaient dit. Le souffle de l'explosion fit voler en éclats la paroi rocheuse qui dévoila un sombre tunnel. Une odeur chaude et soufrée s'en exhala. Hiro le mineur s'en alla vivement à la suite de Julio en criant à Link :

"Maintenant débrouille-toi tout seul avec le monstre, je tiens trop à ma petite vie d'amour !".

La voie étant libérée, le héros avança d'un pas décidé dans l'ancre de la bête.

Chapitre 13 : Temple de la montagne

Une chaleur encore plus écrasante que celle qu'il avait jusqu'alors endurée assaillit Link. Il marcha en direction d'une lueur rougeâtre qui le conduisit dans une espèce de cirque rocheux au fond duquel bouillait une mare de lave. Le jeune homme se pencha prudemment sur le bord pour juger de la hauteur qui le séparait du bas. Ce faisant, il s'aperçut qu'il y avait d'autres niveaux en dessous de lui. Un bruissement léger fit lever les yeux de Link qui eut juste le temps de s'abriter derrière son bouclier pour parer une soudaine nuée de flammes qui s'abattit sur son écu. Deux ombres noires volèrent un instant au-dessus de Link puis plongèrent dans le gouffre. Link réalisa alors qu'il venait de se faire attaquer par deux Saigneurs dont les ailes avaient été recouvertes du feu que les animaux s'apprêtaient à nouveau à aller puiser au fond du gouffre de lave. Le jeune homme attendit que les chauves-souris s'élèvent en sa direction pour les abattre au moyen de son boomerang. Débarrassé des gêneurs, l'aventurier entreprit de longer le bord du gouffre sur sa droite et arriva face à un long couloir d'où s'exhalait une chaleur infernale. Il emprunta le corridor qui le mena au bord d'un précipice au fond duquel s'étalait un immense lac de lave en fusion. Bloqué, l'explorateur fit demi-tour après que Déa lui fasse remarquer qu'une porte cadénassée se trouvait de l'autre côté de l'abîme. Link en conclut qu'il devait trouver un moyen de s'y rendre en empruntant peut-être un autre chemin. De retour au cirque rocheux, l'aventurier continua à longer le gouffre en direction de la gauche où il ne tarda pas à trouver un autre chemin. Il suivit le tunnel jusqu'à un endroit où celui-ci formait un coude puis il sentit ses pieds glisser sur le sol devenu soudainement lisse. Le jeune homme cria de surprise et chuta dans une espèce de toboggan qui, après maints chocs, le conduisit dans un autre corridor hanté par d'étranges limaces incendiaires.

"Ce sont des Feux visqueux ! avertit Déa. Étouffe leurs flammes avec ton épée puis achève-les avant que leur feu ne reprenne."

Link assena plusieurs coups de glaive sur les créatures qui moururent en laissant derrière elles des fioles d'huile qu'il s'empressa de verser dans la réserve de sa lanterne. La voie libre, l'aventurier alla au bout du couloir et s'arrêta net au bord d'une petite mare de lave qui lui barrait le passage. Il cherchait autour de lui un moyen de passer lorsque Déa l'interpella depuis la voûte.

"Eh ! Link ! Je crois que cette partie du plafond est abîmée."

Le jeune homme comprit qu'il devait déloger les pierres pour que celles-ci, en tombant, viennent former un passage au-dessus de la roche fondue. Après plusieurs coups de boomerang, la voûte s'effrita et comme il l'aurait, les rochers eurent vite fait de recouvrir la lave, lui permettant ainsi de traverser sans dommage. Une fois sur l'autre rive, l'explorateur vit qu'il entraînait dans un tunnel dont l'extrémité conduisait à un escalier menant à l'étage supérieur tandis qu'à mi-parcours du tunnel, une trouée dans la paroi le confrontait à la lave qui emplissait le fond du cirque. Des pierres disposées çà et là dans la mare formaient un passage jusqu'à une berge où le jeune héros aperçut un coffre. Link entreprit de traverser l'obstacle en sautant de pierre en pierre jusqu'à la malle de bois. Dans sa traversée, des Tets rouges entourées de leur auras ardente jaillirent de la lave et tentèrent de le blesser. L'aventurier en fendit bon nombre en deux avant de pouvoir arriver à son objectif. Là, il ouvrit le coffre et en extirpa une carte qui lui révéla la géographie des lieux. L'explorateur apprit qu'il était au quatrième sous-sol après avoir dévalé le toboggan depuis le rez-de-chaussée. Il retourna sur ses pas et emprunta l'escalier situé au fond du couloir pour arriver au seuil du troisième sous-sol. À cet endroit, le jeune héros trouva deux chemins. L'un condamné par une porte scellée et l'autre menant à un second escalier qu'il gravit pour arriver au deuxième sous-sol. Là, il eut à affronter un Feu visqueux et deux Saigneurs dont il se débarrassa sans soucis. En prenant à sa droite, le jeune homme arriva dans une petite salle où un Dinolfos crachant le feu l'attendait. S'abritant derrière son bouclier, Link attendit que l'animal cesse de cracher des flammes pour se ruier contre lui et lui enfoncer son épée dans l'abdomen. La créature eut un cri mêlé de surprise et de douleur puis chuta inerte à terre. Un coffre apparut et l'aventurier en sortit une boussole. L'instrument lui indiquait l'emplacement d'un objet situé à l'étage supérieur. Le jeune héros prit un autre escalier et arriva au premier sous-sol où il trouva une petite clé. Link se souvint de la porte cadenassée du troisième sous-sol et fit demi-tour. Arrivé devant ladite porte, il ôta les lourdes chaînes qui l'encombraient et entra dans une salle sentant le soufre. La porte par laquelle il venait d'entrer se referma brusquement et des barreaux vinrent en verrouiller l'accès. Aussitôt des masses brunes et grondantes surgirent du sol et se mirent à rouler en direction du héros.

"Attention Link ! avertit Déa. Ce sont des Nejiron ! Ils sont bourrés d'explosif ! Ne les laisse pas s'approcher de toi !"

Le jeune homme se mit à courir dans la pièce en évitant de croiser les créatures sentant le soufre. Sa folle cavalcade ne servait cependant à rien car peu à peu il se vit acculer et il lui fallait trouver un moyen de se débarrasser de ses ennemis. Son boomerang ne fit rien de plus que de rebondir sur le dos cuirassé des Nejirons et d'attiser leur colère. Link usa alors d'une noix mojo pour aveugler ses assaillants. Celle-ci eut pour effet de perturber l'un d'eux qui se télescopa avec un autre Nejiron, provoquant une formidable explosion. Le jeune héros profita alors de l'espace libre pour se réfugier de l'autre côté de la pièce tandis que les Nejirons reprenaient leur course dans l'autre sens. Fort de sa première expérience, il usa du même subterfuge mais rata son attaque. Il esquiva juste à temps un Nejiron qui vint entrer en collision avec le mur. La déflagration blessa Link et le projeta plus loin au sol. L'aventurier se releva péniblement et vit venir à lui trois Nejirons. Il éclata une noix mojo et roula de côté, ses adversaires se percutèrent et s'envolèrent en fumée. En se débarrassant de ses ennemis, il réussit ainsi à libérer la porte de sortie de ses barreaux et fit apparaître un coffre renfermant un curieux objet. L'aventurier considéra le sac brunâtre qu'il venait de trouver.

"C'est un sac de bombes fait en peau de Nejiron ! commenta la fée Déa. Il peut contenir jusqu'à vingt bombes !"

La main du jeune homme plongea dans l'étui de cuir et entra en contact avec quelque chose de froid et métallique. Link en sortit un objet quasi-sphérique de couleur bleutée au sommet duquel pendait une courte mèche.

"Voilà quelque chose qui me sera bien utile", pensa-il en contemplant l'explosif dans sa main.

Il remit l'objet dans le sac et attacha ce dernier à sa taille, lesté d'un poids conséquent. Il sortit de la salle et, en se guidant de sa carte, emprunta l'escalier devant le mener au rez-de-chaussée. Après

avoir gravi quelques marches, Link se trouva confronté à un obstacle. Un mur de pierre lui barrait le chemin. Le jeune homme enflamma l'un de ses explosifs et alla se réfugier avant que la paroi ne cède sous la déflagration de la bombe. Le passage libéré, il poursuit sa montée des marches et arriva devant un second mur qu'il fit là encore exploser non sans avoir au préalable pressé un curieux bouton situé à sa gauche contre le mur. La bombe venait de libérer l'accès vers le rez-de-chaussée et conduisit Link jusqu'au hall d'entrée. Là, il longea la corniche par la droite, passa devant l'entrée du temple puis regagna le couloir au fond duquel se trouvait le toboggan. Là, il glissa à nouveau dans le conduit qui se révéla moins long que la première fois. En effet, Link fut arrêté dans sa descente au troisième sous-sol, le toboggan ayant été condamné à ce niveau par une paroi que le mystérieux bouton enclenché auparavant par Link avait dû faire apparaître. Face au héros, une paroi friable qu'une bombe n'eut aucun mal à pulvériser en miettes. Le jeune homme s'avança vers une vive lueur rouge et fut étreint par une chaleur étouffante. Il réalisa qu'il se trouvait au-dessus du lac de lave qu'il avait précédemment aperçu depuis le rez-de-chaussée. Là, il suivit une petite corniche qui le conduisit jusqu'à une colonne de vapeur que projetait par intermittence une longue cheminée volcanique située en contrebas.

"Eh ! s'exclama Déa. Cette vapeur monte jusqu'à la corniche que j'aperçois là haut. La vapeur agit comme un ascenseur !"

Link regarda d'un air dubitatif la colonne de fumée qui s'élevait violemment dans les airs avant se dissiper en de fins nuages.

"N'aie pas peur ! Saute !" encouragea la petite fée.

Le jeune homme attendit que la cheminée volcanique se mette à gronder pour se jeter dans le vide. Link chutait avec rapidité vers la mare de lave et maudissait déjà Déa lorsqu'une soudaine rafale vaporeuse l'enveloppa et le projeta avec force en direction du haut. En quelques secondes, il arriva à proximité de la corniche que la petite fée avait précédemment signalée. L'aventurier sauta dessus avant que la pression de la colonne d'air chaud ne retombe et que la vapeur ne se dissipe. Il examina alors l'endroit qu'il venait d'atteindre. Il se trouvait sur une mince bordure rocheuse autour de laquelle ce n'était que le vide abyssal. Link rassembla tout son courage pour ne pas céder au vertige et leva les yeux en direction d'un interrupteur translucide que Déa lui indiquait. Le boomerang de l'aventurier siffla dans l'air étouffant de la caverne et vint s'abattre sur le cristal qui s'illumina et mit en branle un mécanisme qui fit descendre de la voûte une passerelle de bois venant s'intercaler entre l'endroit où se tenait le héros et le promontoire rocheux conduisant au cirque. Avant de prendre la direction de l'entrée du temple, Link avisa un de ces curieux boutons qu'il enclencha. Arrivé au cercle de pierre, il prit à nouveau la direction du toboggan et se laissa emporter par le conduit qui le déposa cette fois au premier sous-sol. Là, le jeune héros fit céder une nouvelle paroi rocheuse et se retrouva à nouveau au-dessus de l'étendue magmatique. Un long chemin situé à sa droite le conduisit juste devant une autre colonne de fumée qu'il emprunta. Il arriva sur une nouvelle corniche où il trouva un second interrupteur et un autre bouton qu'il actionna. Une nouvelle passerelle apparut et reconstitua une autre portion du chemin devant conduire l'aventurier vers la grande porte cuivrée qu'il pouvait apercevoir au loin. Comme Link le supposait, le bouton qu'il avait actionné avait changé le temps de glissade du toboggan et cette fois-ci, il le déposa au deuxième sous-sol. Le jeune homme fit céder un mur qui lui barrait le chemin et arriva dans une vaste salle au centre de laquelle brûlait un grand brasier. Lorsqu'il posa ses pieds sur le dallage qui recouvrait cette pièce, une herse s'abattit derrière Link et bloqua l'issue. Au même moment, un rire hostile emplit la salle. Jaillissant du brasier, un être au corps de feu se mit à tourbillonner tel un valseur fou. L'individu projetait des flammèches qui se déplaçaient en direction du jeune homme. Celui-ci les écrasa avec son épée mais fut vite débordé et souffrit de la brûlure que lui causaient les flammes mobiles. Pendant que le héros tentait d'éloigner les flammèches de sa personne, le valseur igné exécuta un tour du brasier et dirigea sa course vers Link qui ne le vit pas arriver et reçut un formidable coup de pied ardent en plein visage. Son agresseur ricana et plongea dans le brasier pour en ressortir à nouveau et poursuivre sa manoeuvre d'attaque.

"Il semble qu'il ait besoin de ses flammes pour se battre, observa Déa. Si tu éteins son feu, ton ennemi sera vulnérable."

Link hocha la tête et mit en pratique les conseils de la fée. Le jeune homme enflamma une bombe et la jeta sous son ennemi tandis qu'il exécutait sa danse. La déflagration blessa l'individu mais surtout souffla ses flammes. L'être de feu perdit son corps igné et apparaissait désormais sous la taille d'une petite créature noire munie de deux petits pieds qui sautillait sur le dallage. Link fondit sur son ennemi et lui assena deux coups d'épée avant que celui-ci ne réussisse à retourner dans le brasier. L'être hurla de douleur et se réfugia dans le bûcher pour en sortir quelques instants après, paré d'un nouvel habit ardent, violet celui-ci. Link profita à nouveau de la valse de son adversaire pour utiliser un explosif qui dissipa son habit mauve. Le jeune aventurier taillada le danseur incendiaire de nombreux coups d'épée avant que celui-ci ne retourne au coeur du braiser. L'individu sortit une dernière fois des flammes, vêtu d'un corps verdâtre. Link renouvela sa stratégie d'attaque et eut raison de son ennemi. En mourant, celui-ci déclencha un mécanisme qui fit apparaître au milieu du brasier déperissant un coffre turquoise dans lequel le jeune aventurier trouva la clé du donjon. Link plongea l'objet dans sa poche et fit demi-tour. Déa le retint un instant en l'avertissant de la présence d'un cristal transparent serti au plafond de la pièce. L'explorateur utilisa alors son boomerang et l'interrupteur réagit en s'illuminant : au rez-de-chaussée, la dernière portion de la passerelle venait de se mettre en place. Le jeune homme retourna dans la cage du toboggan, celui-ci avait encore changé et lui permit de gagner le quatrième sous-sol depuis lequel il dut remonter en direction du rez-de-chaussée par les nombreux escaliers que renfermaient les niveaux. Ensuite, le héros alla en direction de la porte cuivrée derrière laquelle, il le savait, l'attendait le "monstre aux grands yeux rouges crachant des flammes" comme l'avaient décrit les mineurs de la montagne. Il engagea la clé dorée dans le cadenas cuivré qui retenait les portes du boss du donjon. Les chaînes cédèrent. Il entra.

Une chaleur oppressa la poitrine de Link. Des volutes de fumées épaisses s'échappaient de cheminées volcaniques et accentuaient l'odeur de soufre qui brûlait les sens du jeune aventurier. Link venait de pénétrer dans une vaste caverne dans laquelle un ballet de flammes errait entre les grandes stalactites noirâtres de la voûte. Le brasier aérien tourna quelque temps au plafond puis se mit à descendre vivement en direction du héros qui réalisa à ce moment que cette nuée flamboyante était en fait le dragon Volcania. Ce dernier se posa lourdement sur le sol et ouvrit grande la gueule pour faire entendre un grondement terrifiant. Il déploya ses deux ailes et défia du regard l'intrus comme pour le tétaniser de peur. Le jeune homme ne se laissa pas impressionner par la masse rougeoyante et brandit bravement son glaive. L'animal eut un nouveau cri comme pour manifester son amusement face au ridicule petit homme vert qui osait lui tenir tête. Volcania prit son envol et commença à tourner autour de Link comme le ferait un requin avant de dévorer sa proie. Le héros suivait attentivement du regard les ronds que le dragon esquissait dans le ciel.

"Son point faible est son museau", informa Déa qui s'était courageusement approchée de Volcania afin d'identifier une faille chez l'animal.

Link sortit son boomerang et tenta de le diriger sur le dragon. L'arme courbe ne réussit qu'à ricocher sur les écailles du monstre volant sans que celui-ci ne s'en émeuve.

"Ça ne marchera pas comme cela ! constata Déa. Essaie plutôt de faire tomber les rochers situés au-dessus du dragon !"

Le héros propulsa son boomerang en direction de la voûte. L'arme rencontra de nombreuses stalactites qui cédèrent à son passage et vinrent s'écraser sur le dos écailleux du dragon. Ce dernier fut déséquilibré par les chutes de pierres et se retrouva au sol à rugir. Link en profita alors pour aller lui asséner un coup de glaive mais l'animal se défendit en crachant un torrent de flammes. Le jeune homme reçut la décharge ardente de plein fouet et hurla de douleur. Le dragon en profita pour se débarrasser des gravats qui lui pesaient sur le dos et s'envola à nouveau, crachant quelques gerbes de feu en direction du sol. Link souffrait horriblement de ses blessures mais il voulait sa revanche.

Il réitéra sa stratégie mais au lieu de se précipiter à la rencontre du dragon, il jeta une bombe en direction de l'animal. Ce dernier cracha une colonne incendiaire sur le curieux objet que son assaillant venait de lui jeter. L'explosif éclata et meurtrit le visage du lézard.

"Nous sommes quittes !" pensa Link en regardant Volcania s'élever à nouveau dans les cieux. Le monstre volant tourna lentement au-dessus du héros, crachant de temps à autre du feu que ce dernier esquiva par des bonds de côté puis Link lança son boomerang dans les airs afin de décrocher encore quelques stalactites de la voûte. Celles-ci s'écrasèrent sur le dos du dragon qui piqua vers le sol. L'aventurier l'accueillit en lui lançant un explosif. L'exercice continua ainsi jusqu'à ce que le dragon et l'homme soient mutuellement épuisés. Mais ce fut le jeune héros qui triompha de son ennemi. En effet, alors que Link venait de jeter sa dernière bombe, celle-ci explosa au nez de Volcania et le retour de flamme alla lui brûler la gueule. Le dragon secoua sa crinière de feu et son corps fut parcouru d'un immense frisson qui fit dresser ses terribles écailles. Le lézard chancela quelques instants et s'effondra sur le sol. La poitrine du reptile volant se souleva une dernière fois puis se figea, le dragon était mort. Link s'empara du cœur d'énergie qui apparut au milieu des restes fumants de l'animal. Il toisa un instant le monstre en passant puis se dirigea dans une petite galerie située au fond de la grotte. Au bout du tunnel, il trouva un Dodongo piégé sous des éboulis.

"Aide-moi à me débarrasser de ces rochers !" implora la créature.

Link fit exploser les pierres et libéra le lézard de son entrave minérale. Celui-ci se leva en remuant ses écailles et bomba le torse en crachant du feu, ravi d'avoir été libéré.

"Merci, petit homme. Je m'appelle King et je suis le chef des Dodongos, se présenta l'animal. Je suis prisonnier de cette grotte par la faute de mon frère Gorni. Le traître ! Il a voulu ma mort en m'enfermant avec ce dragon puant de Volcania ! Mais maintenant que je suis libre et que le monstre est mort, Gorni va connaître ma colère ! Raaa !"

King laissa échapper de sa gueule une colonne de feu qui vint s'abattre sur les rochers obstruant la sortie de la grotte. Ceux-ci fondèrent instantanément sous la chaleur des flammes. Les pierres laissèrent pénétrer la lumière de l'extérieur et Link retourna à l'air libre. Là, le jeune homme se rendit compte que la sortie du tunnel débouchait sur un petit plateau d'où une immense cascade d'eau descendait bruyamment dans la plaine d'Hyrulon. Le chef des Dodongos ne s'attarda pas à contempler le paysage et s'en alla en roulant rageusement vers son village. Link se mit alors à le suivre et assista juste à temps aux règlements de compte entre les deux frères. Une rafale de feu jaillit de la porte de la hutte du chef et Gorni apparut, traîné par son aîné. Ce dernier infligea une sévère correction à son frère qui, tout penaud de sa déculotté, retourna dans son ancienne maison et n'en sortit plus. King se tourna alors en direction de son sauveur, son visage rageur avait fait place à un large sourire :

"J'ai appris que tu étais à la recherche de la corde goronne et que tu voulais te rendre dans la Vallée des dolmens, la demeure des Gorons, déclara le reptile. Nous, les Dodongos, pour te remercier de m'avoir sauvé, allons t'aider à détruire les rochers qui condamnent l'accès de cet endroit."

Les lézards géants se rendirent tous devant les rochers et la puissance de leurs flammes fit le reste. Link put enfin poursuivre sa route et pénétrer dans la Vallée des Gorons.

L'endroit était solennel. De multiples blocs rocheux occupaient la moitié de la vallée en dessinant des espèces de demi-cercles concentriques qui irradiaient en direction d'un immense bâtiment branlant construit à même la roche. Link descendait tranquillement le sentier menant à la vallée lorsqu'un énorme rocher sur le bord de la route se mit à bouger. Le jeune homme sortit son épée et se plaqua contre son bouclier. Le bloc rocheux bougea à nouveau et se dressa en grognant. Link comprit alors que ce qu'il avait pris pour un rocher était en fait une gigantesque créature ressemblant à un ours. Il alla à sa rencontre.

"Hum ? Oh ! Un visiteur ! Voilà bien longtemps que Médiggoron en a vu ! s'exclama l'animal en frottant ses yeux ensommeillés. Que cherches-tu en cet endroit reculé, humain ?"

Les deux petits yeux noirs de l'étrange ursidé regardaient avec curiosité le frêle individu qui se

tenait devant lui, armé de ce qui semblait être un cure-dent et une coquille de noix.

"Je suis à la recherche de la corde des Gorons, pouvez-vous m'indiquer où se trouve leur village ? demanda le jeune homme.

- Le village des Gorons ? s'étonna le colosse. Mais tu y es ! Les Gorons sont ici... enfin, étaient ici. Ils ont disparu voilà bien longtemps de cela, petit homme. Ils ont été victimes de leur gourmandise : les cailloux. Ils en ont trop mangé ! Et vois maintenant ce qu'ils sont devenus ! Des pierres ! Je suis le dernier des Gorons et je veille sur eux", expliqua Médiggoron en affichant une mine attristée après avoir désigné les monolithes qui occupaient la vallée.

"Quant à la corde, reprit-il, elle doit se trouver dans le mausolée goron. Les chefs gorons portaient tous autour de leur cou une corde qu'ils se transmettaient de génération en génération...".

Médiggoron s'arrêta dans son monologue, contempla un instant Link, puis, estimant qu'il avait assez parlé pour aujourd'hui, se mit en boule et reprit aussitôt sa sieste. Le héros s'avança alors au centre de la vallée et pénétra dans le mausolée. À l'intérieur, il trouva une torche qu'il alluma. Celle-ci déclencha un mécanisme qui enflamma tous les autres flambeaux qui bordaient le long tunnel du tombeau. Sur les murs et le plafond de la galerie étaient figurés des Gorons dans leurs activités quotidiennes : jouer, manger, dormir. Link s'enfonça au plus profond du mausolée et arriva devant une lourde porte sur laquelle était peinte en noir une main goronne. Il fit exploser la paroi et pénétra dans la chambre funéraire. Celle-ci était de forme ovale et bordée de statues de granit représentant les chefs de tribu qui s'étaient succédé. Link avança sous leurs regards menaçants et s'approcha d'une haute statue d'albâtre qui dominait les autres depuis le piédestal sur lequel elle avait été posée. Les yeux de l'aventurier se portèrent sur un mince cordon brun qui entourait le cou de l'effigie d'albâtre. Le jeune homme s'empara de la corde et la noua sur sa lyre avant de s'en aller précipitamment en direction de la sortie afin d'échapper aux regards inquisiteurs des statues. Il sortit de la vallée muni de sa troisième corde et Déa l'informa que l'Arbre Nojo voulait lui parler. Le héros se mit donc en route pour la Forêt Rikiko en nourrissant l'espoir de pouvoir bientôt serrer dans ses mains la quatrième corde de l'Oiseau-lyre.

Chapitre 14 : Péripéties sylvestres

Link respirait à pleins poumons l'air frais et odorant de la forêt, ne regrettant nullement celui de la montagne. Il était revenu sous l'ombrage des bois pour aller trouver l'Arbre Nojo dans sa clairière lumineuse.

"Tu progresses dans ta quête Link. Tu as déjà trois cordes en ta possession, félicita le vénérable saule. La quatrième corde se trouve dans cette antique forêt. Ce sont les Rikikos qui en sont les gardiens. Ils habitent sur une île au milieu du Lac Sacré à l'est d'ici, ajouta-t-elle. Link, pour trouver les Rikikos, il te faudra sans doute "voler". Suis bien les conseils que Déa pourrait te donner et sois attentif à ce qui t'entoure, cette vieille forêt est emplie de magie."

Link sortit de la clairière et prit le sentier du sud devant le conduire vers la plaine. À mi-chemin, Déa attira l'attention de Link sur un étrange interrupteur accolé à un tronc d'arbre.

"Cet interrupteur doit sans doute servir à quelque chose, essaye de l'atteindre."

Voyant nulle liane ou prise sur l'arbre permettant au jeune aventurier d'aller activer l'interrupteur manuellement, il réfléchit un instant puis sortit triomphalement son boomerang. D'un coup bien ajusté, l'arme siffla dans l'air et frappa l'interrupteur. Un mécanisme s'enclencha et une barrière végétale qui dissimulait un chemin tomba. Link réceptionna le boomerang puis s'engagea dans ce nouveau sentier. Au fur et à mesure de sa progression, il put se rendre compte que la route le dirigeait vers l'est. Bientôt la piste bifurqua en deux autres voies. Link opta pour celle de gauche. Au fil du sentier, le paysage autour du jeune homme changea. Les arbres se firent de plus en plus rares au profit de hautes fougères et de roseaux tandis qu'au bout de quelques mètres, Link aperçut le reflet turquoise d'une étendue d'eau.

Le Lac Sacré était immense. Une nappe de brume courait sur l'eau, empêchant l'aventurier de voir la rive opposée. Dans le brouillard, un point lumineux attira l'attention du jeune homme. En regardant plus attentivement, il put entrevoir une petite mesure qui bordait le lac plus au nord. Il longea l'étendue d'eau par la gauche et arriva bientôt près de la maison. Celle-ci était une petite bâtisse de pierre moussue à l'aspect chancelant. Une cheminée laissait s'échapper une fumée moutonnante, signe que quelqu'un l'occupait. Le jeune aventurier poussa la petite porte de l'enclos qui enserrait la maison et arriva au beau milieu d'un potager sauvage. Sa venue fut accueillie par une voix hostile : "Que viens-tu faire ici, étranger ? Tu n'as rien à y faire ! Allez ! Ouste ! dit un épouvantail affublé d'un chapeau de sorcière et à l'air menaçant. Tu n'as pas entendu ce que j'ai dit ? Va-t'en ! On n'aime pas les inconnus par ici !" ajouta-t-il en agitant furieusement un balai qu'il serrait dans sa main droite.

Les vociférations de l'être de paille avaient été entendues par l'occupant de la maisonnée puisque Link aperçut une silhouette qui regardait à l'extérieur par l'unique fenêtre de l'habitation. L'ombre disparut et la porte de la chaumière s'ouvrit sur une vieille femme aux cheveux noués en chignon sur sa tête. Elle portait une longue robe marron et tenait un balai à la main.

"Qu'est-ce qu'il se passe ici ? Qui fait tout ce boucan ?" interrogea-t-elle.

Le regard de la femme s'arrêta sur Link. Elle le dévisagea un long moment puis le questionna : "Que viens-tu faire ici étranger ?

- Nous embêter ! clama l'épouvantail en gesticulant furieusement sur son piquet.

- Tais-toi ! Je ne t'ai rien demandé ! répliqua sèchement la vieille femme. Que viens-tu faire ici, jeune étranger ? répéta-t-elle en se tournant à nouveau vers Link.

- Je suis un aventurier parti à la recherche de la corde de la forêt et j'essaye de trouver un moyen de me rendre chez les Rikikos, expliqua le jeune héros.

- La corde de la forêt, dis-tu ? reprit-elle en grattant son menton duveteux. Tu n'es pas le premier à la rechercher, jeune homme. Il est difficile de l'obtenir pour la simple et bonne raison qu'elle est aux mains des Rikikos et que personne ne sait où ils se sont... Enfin presque personne. Hi ! Hi ! Hi ! ajouta-t-elle en ricanant.

- Pouvez-vous m'aider à me rendre chez les Rikikos, madame ? Il faut absolument que je les trouve. L'avenir d'Ysar en dépend ! s'écria le jeune homme d'un ton pressant.

- Je le peux, répondit laconiquement la vieille femme.

- Dites-moi si je peux vous être utile d'une quelconque manière afin que vous acceptiez de m'aider, demanda Link comprenant qu'il n'obtiendrait rien de son interlocutrice sans contrepartie.

- J'espérais bien que tu me le demanderais, s'exclama-t-elle. Il y a bien un service que tu peux me rendre. Je me suis fait voler ma canne ! Je suis une vieille et pauvre femme, se lamenta-t-elle. J'ai besoin de soutien pour marcher et ces maudits brigands des bois me l'ont volée ! Si tu me la rapportes du repaire des voleurs alors je serais disposée à t'aider.

- C'est entendu, je vais reprendre votre canne des mains des voleurs.

- Fais bien attention, les brigands ne te faciliteront pas la tâche ! avertit la vieille femme.

- Où demeurent-ils ? s'enquit Link.

- Ils habitent au sud d'ici. Pour les trouver, il te suffit de reprendre le chemin par lequel tu es arrivé puis celui qui descend vers le sud de la forêt."

Link rebroussa chemin et arriva au carrefour où il emprunta le chemin qu'on lui avait décrit. Le jeune héros avait l'étrange impression d'être observé. Des bruissements dans le feuillage des arbres l'alertèrent et il sortit son épée. Déa avait pris de l'altitude et surveillait les alentours.

"Link ! s'écria-t-elle. Vers ta droite, il y a un bouquet d'arbres étrange. On dirait qu'il y a des constructions. Ça doit être le camp des brigands... Attention !"

À peine la petite fée eut-elle le temps d'avertir son compagnon que trois bandits surgirent de derrière un fourré. Le jeune aventurier fut surpris de l'aspect de ses assaillants. Ils étaient de petite taille et étaient habillés de feuillages. Deux petits yeux lumineux et une bouche ressemblant à un bec d'oiseau constituaient leur visage. Les bandits attaquaient au moyen de sarbacanes lançant des

fléchettes aiguisées. Link évita les traits en se réfugiant derrière son bouclier. Les brigands redoublaient leurs tirs et firent bientôt cercle autour de l'intrus. Le jeune homme se sentit perdu mais c'était sans compter sur Déa qui vrombit sur l'un des ennemis et le fit reculer d'effroi. Link profita de cette diversion pour aller frapper l'un des bandits. Celui-ci poussa un cri de surprise puis tomba inerte sur le sol. Le jeune homme reprit sa position défensive, esquivant de justesse un nuage de dards. La fée renouvela son attaque aérienne mais sans résultat. Link tendit alors son épée derrière lui puis s'approcha lentement de ses deux ennemis. La lame sheikahne se mit à luire faiblement. Alors qu'il se trouvait non loin de ses assaillants, le héros se leva brusquement et tourna sur lui-même, exécutant une attaque cyclone. L'onde de choc fracassa les deux bandits contre un arbre. Débarrassé de ses ennemis, Link se dirigea vers l'endroit que lui avait indiqué Déa. Il tenta de se faire discret tout en sachant que les trois bandits qu'il venait d'occire avaient sans doute déjà donné l'alerte. Toutefois, il avançait, couché sur le ventre, rampant précautionneusement vers un escalier qui s'enroulait en montant autour d'un arbre séculaire. Le jeune héros gravit vivement les marches et arriva sur une espèce d'esplanade suspendue dans les airs. Là, il aperçut deux gardes qui patrouillaient visiblement informés de sa venue car ils n'avaient cessé de se pencher de temps à autre vers le bas pour regarder s'ils ne l'apercevaient pas. Profitant d'un instant où ils se penchaient tous deux, le jeune aventurier leur fit un croc-en-jambe et les fit basculer par-dessus la rambarde de corde. Link put traverser la place mais se rendit compte qu'au-dessus de lui des archers l'avaient vu. Abrité derrière son bouclier, il prit l'escalier menant aux étages supérieurs. Muni de son boomerang, il réussit à triompher de quelques archers et croisa aussi de temps à autre le fer avec des gardes qui bondissaient de leur cachette. Link finit par atteindre le dernier étage et arriva devant une large hutte de branchage. Il entra. À l'intérieur le chef des bandits l'attendait armé d'un long bâton. Le jeune homme exécuta une attaque assaut avec son épée mais à sa grande surprise, son ennemi disparut subitement pour réapparaître aussitôt derrière lui pour lui asséner un coup de canne sur la tête. Link monta sa garde et, au moyen de son boomerang, tenta de toucher le bandit mais celui-ci esquiva. L'aventurier se souvint alors du conseil que lui avait donné Impa : "Utilise les noix mojo pour te soustraire à la vue de tes ennemis". Link saisit une noix mojo et la lança sur le sol. Celle-ci explosa et un éclat de lumière vive envahit l'espace. Le bandit fut désorienté, c'est ce qu'espérait le héros qui se repositionna et frappa de son épée l'ennemi. Celui-ci poussa un cri de douleur puis disparut. Le jeune homme se réfugia précipitamment derrière son bouclier parant de justesse l'attaque surprise du bandit. Link renouvela sa technique qui s'avéra payante. Le chef des brigands, blessé et à bout de souffle, un genou à terre, s'avoua vaincu. Il tendit alors son bâton à son adversaire.

"Prends cette canne que tu es venu chercher et rends-la à la sorcière du lac, déclara le voleur. Tu es un redoutable guerrier, ajouta-t-il, admiratif. Aussi permets-moi de te récompenser en faisant de toi un membre d'honneur du cercle des voleurs ainsi que ce masque de mort, signe de ton appartenance au clan."

Link accepta le présent que le chef des brigands lui fit puis sortit. En redescendant de la cité perchée des voleurs, le jeune homme fut surpris par les témoignages amicaux que lui prodiguèrent les bandits qu'il avait combattus auparavant. Il venait d'être adopté par le clan. Il prit congé de ses drôles de nouveaux "amis" et alla rendre la canne à sa propriétaire. Celle-ci le remercia et lui apprit où se trouvaient les Rikikos :

"Ils demeurent sur une île au milieu du lac. On ne peut pas la voir car il y a trop de brume et aussi parce que l'île n'est jamais à la même place."

Link fronçait les sourcils, il ne comprenait pas ce que la femme lui disait.

"Aussi étrange que cela te paraisse, l'île des Rikikos se déplace sur le lac, c'est pourquoi il est difficile de la trouver, expliqua la vieille. Le seul moyen de t'y rendre c'est de la chercher en volant au-dessus de l'eau. Mais tu ne sais pas voler n'est-ce pas ?"

Link secoua la tête de façon négative.

"C'est bien ce qu'il me semblait. Il te faut trouver un moyen de locomotion. Tu vois ce trou dans la

terre ? déclara la femme en désignant un endroit de terre fraîchement retourné. Il te faut planter un haricot magique. Le plant te permettra de voler au-dessus des flots. Mais même si tu plantes un haricot, tu es de toute manière trop lourd et trop grand pour qu'il puisse te porter. Il te faut devenir plus petit."

Link ne comprenait décidément pas tout ce que lui disait la vieille femme. Il se demandait même si elle n'était pas un peu folle.

"Je vois que tu as un instrument enchanté avec toi, poursuit-elle en désignant de son doigt crochu l'Oiseau-lyre. Prends-le et écoute..."

Un soudain silence s'installa puis la femme de sa voix nasillarde entonna une obscure mélodie. Link comprit qu'il devait essayer de la reproduire au moyen de sa lyre. Lorsque la dernière note vibra sur l'Oiseau-lyre, le jeune homme eut une sensation de picotement qui lui parcourut tout le long du corps. Il vit le paysage s'allonger et devenir plus grand qu'il ne l'était initialement. Ses jambes sentirent de façon plus nette le contact de l'herbe grasse sur sa peau. Link vit ce qui lui était jusqu'à présent étranger, il avait rapetissé ! Il n'était désormais pas plus haut qu'un petit caillou !

"Hi ! Hi ! Hi ! ricana la sorcière en penchant sa face fripée en direction du mini-Link. Tu as juste la taille qui faut pour monter sur un haricot et aller sur l'île des Rikikos... Qu'attends-tu pour planter un haricot magique ?"

Link fit mine de ne pas en avoir sur lui.

"Oh ! Comme c'est dommage ! Tu ne peux pas te rendre chez les Rikikos sans haricot magique ! Et te voilà tout petit ! déplora la vieille. Joue la mélodie à l'envers pour retrouver ta taille normale."

Link fit courir ses doigts sur sa lyre et redevint grand.

"Tu dois trouver des haricots magiques sans ça, tu ne pourras mener à bien ta quête !"

La vieille femme s'en retourna chez elle et laissa Link pensif. Ce dernier conserva un moment la tête penchée vers le sol, réfléchissant sur le moyen de trouver des haricots magiques.

"Peut-être au Bourg Ysar, chez un marchand, j'ai aperçu plusieurs échoppes sur la place..." se disait-il.

"Te voilà bien ennuyé, déclara une voix désagréable que le jeune homme reconnut comme étant celle de l'épouvantail. Tu ne sais pas où trouver des haricots magiques, c'est ça, hein ? poursuivit l'être de paille d'un air narquois.

- Tes sarcasmes ne m'intéressent pas ! lâcha Link en s'éloignant.

- Attends ! dit l'épouvantail d'un ton impérieux. Tu ne trouveras jamais seul les haricots magiques pour la simple et bonne raison qu'il n'y a qu'une seule personne qui les cultive. Celle-ci est un énorme glouton qui garde jalousement ses graines pour les manger. Je le sais parce que c'est mon ami du Marais Interdit qui me l'a dit. Maintenant va-t'en et laisse-moi tranquille !" tonna l'être de paille en tournant le dos au jeune homme.

Link n'osa pas remercier l'épouvantail pour les informations qu'il lui avait fournies à demi-mot. Il sortit sa lyre et exécuta le Chant des moissons. Une brusque tornade apparut, enveloppa le musicien et s'éleva dans les airs en l'entraînant. Avant de perdre de vue la maison de la sorcière, il sembla au jeune homme que l'épouvantail avait souri et s'était mis à dandiner au son de la musique.

Chapitre 15 : À la recherche des haricots magiques

La tornade fit parcourir en un rien de temps plusieurs kilomètres à Link et le déposa doucement près de la mare aux grenouilles, non loin de l'épouvantail du marais qui l'accueillit jovialement :

"Quelle joie de te revoir aventurier ! Tu as rencontré mes amis Pierre et Boonoru autrement tu ne serais pas venu au moyen d'une tornade ! Ça décoiffe hein ? Ça fait toujours drôle la première fois mais on s'y habitue. Mon cousin l'épouvantail n'a jamais aimé ce moyen de transport, il perdait toujours son chapeau, ce qui le rendait furax ! Ha ! Ha ! Ha !"

L'être de paille se tordait de rire sur son piquet, manquant de chuter à terre.

"Mais je parle, je parle. Qu'es-tu venu faire ici ? Ce n'est pas pour les moustiques tout de même !

Saleté de bêtes ! dit-il en agitant ses bras en l'air chassant un essaim de ces suceurs de sang.

- Non, je suis à la recherche du vendeur de haricots magiques.

- Oh ! Celui-là tu auras du mal à le trouver ! s'exclama l'épouvantail. Il est tellement gourmand qu'il se cache pour pouvoir manger tranquillement ses graines. As-tu des bombes sur toi ?"

Link sortit un explosif de sa poche.

"C'est parfait ! Ça sera suffisant pour faire sauter le gros rocher qui cache son repaire. Va de l'autre côté de la rivière, tu le trouveras dans la Forêt des Mojo baba. Méfie-toi, ces plantes sont aussi redoutables que des moustiques ! Sales bêtes ! Prenez ça et ça !"

L'être de paille avait oublié Link et se battait contre un nuage d'insectes. Le jeune homme longea le cours de la rivière jusqu'au barrage des castors où il traversa la rivière et regagna la rive opposée.

Là, il retourna dans la Forêt des Mojo baba et chercha du regard un gros rocher. Se frayant un chemin parmi la nuée de bouches hostiles des plantes carnivores, Link ne tarda pas à trouver un énorme roc. Il le fit sauter au moyen d'une bombe, libérant ainsi un petit sentier qui le mena à une grotte. Link entra. À l'intérieur, assis sur un large tapis, un gros bonhomme était en train de manger goulûment ce qui ressemblait à des graines.

"Que viens-tu faire par ici ? dit le goinfre d'un air méfiant, tout en mâchant bruyamment les graines qu'il extirpait fréquemment d'un grand sac de toile situé à côté de lui.

- Je viens chercher des haricots magiques.

- Ça risque de te coûter cher, répondit le glouton en serrant de plus près son sac de toile. C'est quarante rubis l'unité."

Link se retint de contester et sortit de sa bourse la somme nécessaire.

"Merci pour les rubis, dit le vendeur de haricots magiques en tendant une main baveuse. Voilà ta graine de haricots magiques." Le vendeur prit l'une des graines de son sac, la donna à Link et poursuivit son repas. Le jeune héros sortit de la caverne et joua de la lyre. En une fraction de seconde, il se retrouva aux bords du lac dans le potager de la sorcière de la Forêt Rikiko.

Chapitre 16 : L'île perdue des Rikikos

Le précieux haricot magique en main, Link s'empressa de l'enfouir dans le sol meuble. Un point vert apparut au milieu du terreau et se mua en une longue tige qui s'éleva lentement. Le végétal commençait à prendre forme. De longues feuilles s'étiraient gracieusement en éventail à la base du plant tandis que l'autre extrémité de la tige s'était recourbée en une crosse dorée. Link composa la Mélodie de la petitesse et monta sur le plant. Celui-ci s'éleva brusquement dans les airs et fila au-dessus du lac. L'avancée fulgurante du haricot magique obligea son occupant à s'agripper au pédoncule pour ne pas tomber dans le vide. Le mini-aventurier put de cette façon diriger la course du haricot au-dessus du lac. Le légume volant effleurait le lac, ridant le miroir cristallin sur son passage. Soudain, une ombre glissa sous l'onde puis, dans une gerbe d'eau, un poisson vorace tenta de gober Link. Ce dernier tira de toutes ses forces sur le pédoncule du haricot afin de gagner de la hauteur. Il évita de justesse la redoutable mâchoire de l'animal qui claqua dans le vide et disparut dans les ténèbres du lac. Échaudé par cette rencontre, l'apprenti pilote veilla à ce que le plant resta hors de portée de tout péril. Mais un étrange bourdonnement se fit bientôt entendre au-dessus de la tête de Link et attira son attention. Un énorme insecte volant, un draco-lule, pointait son aiguillon électrique vers le héros. Ce dernier se débarrassa de l'intrus en lui tranchant les ailes au moyen de son boomerang. Le jeune homme prit encore un peu plus de hauteur et profita d'un courant ascendant pour augmenter la vitesse du haricot magique. L'aventurier regardait tout autour de lui, tentant de repérer dans l'épaisseur de la brume quelque chose qui ressemblerait à une île. Soudain, une étrange colline couverte de verdure apparut droit devant. La vitesse du haricot était telle qu'il était impossible à Link d'éviter le pire. Le plant alla se fracasser contre le tronc d'un arbre tandis que le jeune homme chuta lourdement sur le sol moussu d'une forêt. Le héros se releva péniblement, la tête lui tournait. Il voyait les choses de manière confuse, il lui semblait que plusieurs personnes le

regardaient. En effet, des petits êtres ailés étaient venus porter secours à Link : il venait de trouver les Rikikos ou plutôt les Rikikos venaient de le trouver. Celui qui paraissait être leur chef s'avança fièrement vers le jeune homme. Link regarda le visage du Rikiko. Il avait l'air d'un enfant, seuls ses yeux en amande trahissaient son âge. Son regard était empli de sagesse mêlée à de la méfiance vis-à-vis de l'intrus qui venait de tomber du ciel :

"Je suis Rikimido, chef des Rikikos. Qui es-tu étranger ? dit le petit être d'un ton peu chaleureux.

- Je m'appelle Link et je suis envoyé par la princesse Zelda.

- Connais pas, déclara le Rikiko. Es-tu venu ici pour la corde ?

- Oui", répondit Link.

Les Rikikos manifestèrent leur fureur en réaction aux propos de Link. Ce dernier comprit alors qu'il n'était pas le bienvenu.

"Tu es un des hommes de Ganon !" explosa le chef des Rikikos en dégainant une dague de dessous sa veste.

Link se mit en garde et attendit que le Rikiko attaque le premier.

"Ne faites pas ça !" dit une voix douce et mélodieuse.

Link regarda autour de lui, cherchant d'où provenait cette voix.

"Ici Link ! retentit la voix.

Le jeune homme leva la tête et aperçut dans le ciel un grand éclat de lumière. Il s'agissait de Déa ! Link l'avait oubliée sur le bord du lac et celle-ci avait suivi le haricot magique aussi vite qu'elle le put.

"Tu aurais pu m'attendre tout de même, Link ! dit la fée d'un ton grognon. Qu'est-ce qu'il y a ? continua-t-elle en voyant que son compagnon la regardait d'un air ébahi.

- Tu... tu as grandi ? balbutia Link.

- Ha ! Ha ! Ha ! pouffa Déa. Non, c'est toi qui as rapetissé ! Et oui, Link je suis aussi grande que toi !"

La fée se posa doucement sur le sol en esquissant un ravissant sourire. Déa avait cessé de remuer ses petites ailes bleutées et celles-ci retombèrent gracieusement le long de ses épaules. Elle tourna son visage angélique vers Link qui put mieux l'observer. Une longue chevelure bleue encadrait son visage d'albâtre et ses lèvres minces, comme dessinées au pinceau, ainsi ses yeux clairs avaient l'éclat du turquoise. L'apparition de Déa avait causé un fort émoi au sein des Rikikos. Ceux-ci regardaient d'un air ébahi la fée. Soudain Rikimido recula d'un pas et s'agenouilla devant l'étrangère et toute l'assemblée l'imita. La fée fut surprise par la ferveur des petits hommes et cherchait désespérément dans le regard de Link une réponse à ce qui se passait. Ce dernier était lui-même dépassé par les événements et observait sans comprendre.

"Sois la bienvenue sur l'île des Rikikos, Divine fée, dit le chef des Rikikos d'une voix timide. Loué sois-tu Esprit de la forêt et pardonne ma conduite vis-à-vis du jeune étranger, je ne savais pas qu'il était l'un de tes serviteurs.

- Son serviteur ! s'indigna Link en colère. Déa m'accompagne, je suis le sauveur d'Ysar tout de même !"

L'assemblée des Rikikos ne semblait pas avoir entendu ses dires et commençait à entonner un mystérieux cantique aux Esprits de la forêt auxquels Déa venait d'être assimilé.

"Merci, merci, dit la fée visiblement gênée de tous les égards que les êtres ailés lui portaient. Merci mais vous n'avez pas à vous incliner devant moi, je ne suis qu'une fée et, comme le dit Link, j'accompagne celui qui doit sauver le monde d'Ysar.

- Tu es trop modeste Divin esprit, répondit Rikimido en levant ses yeux verts en direction de Déa.

Laisse les Rikikos t'aider dans la tâche que tu as reçue.

- Ça ne serait pas de refus ! répliqua Link en croisant les bras, manifestement agacé par tout ce cérémonial. Où est la corde de la forêt ? L'avez-vous ?"

Rikimido baissa confusément les yeux puis murmura :

"Je l'avais en ma possession mais je l'ai perdue en explorant les profondeurs de l'île.

- Quoi ! explosa Link. Comment je vais faire pour la retrouver moi ?

- Calme-toi Link, dit Déa d'un ton doux et réconfortant. Ça nous prendra juste un peu plus de temps, c'est tout. As-tu une idée de l'endroit où tu l'as perdue, Rikimido ?

- Je crois que l'ai égarée lorsque j'ai voulu échapper au monstre des profondeurs qui hante notre île. Je crois que j'ai fait tomber la corde dans son antre, avoua le chef des Rikikos.

- La bonne affaire ! s'exclama Link visiblement de plus en plus impatient avec le Rikiko. Je suppose que c'est à moi d'aller trouver le monstre et de retrouver la corde ? C'est toujours la même chose ! J'en ai...

- Ça suffit ! Tu ne vas pas lui reprocher d'avoir essayé de sauver sa vie tout de même ? Si nous sommes ici c'est pour retrouver la corde et débarrasser Ysar des sbires de Ganon ! cria Déa en virant au rouge. Dis-moi, reprit la fée en se tournant vers Rikimido, peux-tu nous conduire à l'entrée de l'antre du monstre souterrain ?

- Je peux t'y conduire à l'instant, Divine fée, répondit le chef des Rikikos.

- Alors allons-y !" clama Link, impatient.

L'être ailé guida les deux aventuriers dans les bois. Tous les Rikikos les suivaient également comme magnétisés par la fée. Le chef des Rikikos s'arrêta au beau milieu d'une clairière devant une sombre crevasse.

"Voici l'entrée du monde souterrain, commenta Rikimido en désignant de la main le gouffre. Méfie-toi des dangers des ténèbres et reviens-nous vite, Divine fée. Sois prudente."

Déa s'inclina respectueusement à l'adresse de Rikimido, flattée de sa sollicitude tandis que Link s'était déjà engagé dans la crevasse en ronchonnant.

Chapitre 17 : Temple de la forêt

La première sensation qui envahit Link fut celle du sol spongieux qui laissait des marques verdâtres sur ses bottes. Le jeune homme s'étonnait aussi du mouvement ondulant du sol et s'interrogeait sur la nature de l'endroit dans lequel il venait de pénétrer.

"N'aie pas peur, Link, dit Déa en voyant le visage inquiet du jeune homme. Nous sommes à l'intérieur d'une tortue.

- Comment cela une tortue ?

- Je croyais que tu le savais ! s'étonna la fée. L'île des Rikikos est en fait une énorme tortue sur laquelle les êtres du lac ont trouvé asile.

- Cela explique le fait que personne n'arrive jamais à repérer leur île.

- En effet, la tortue se déplace tout le temps !

- Mais alors, la chose spongieuse qui colle à mes bottes, c'est de la chair de tortue !" grimaça Link en regardant ses pieds recouverts de gelée verdâtre.

Après avoir contenu sa nausée passagère, le jeune aventurier poursuivit son chemin à l'intérieur de l'île-tortue. Déa marchait à ses côtés et éclairait le passage par son aura bleutée. Nos deux aventuriers étaient sortis du tunnel spongieux et évoluaient maintenant sur un long sentier blanc qu'ils identifièrent comme étant la colonne vertébrale de l'animal. Ils arrivèrent bientôt en vue d'un énorme ballon bleuté dont les parois n'avaient cessé de se contracter. En approchant ses mains de l'organe, Link sentit une soudaine fraîcheur.

"Il nous faut entrer, Link", déclara Déa en tournant sa charmante tête bleue en direction de son compagnon.

Le jeune homme pratiqua une fente dans la fine membrane du ballon. Ceci eut pour effet de créer un appel d'air qui happa nos deux aventuriers à l'intérieur de l'organe. Tandis que Link errait çà et là dans le ballon au gré des courants, Déa avait déployé ses ailes translucides et luttait contre le vent.

"Cramponne-toi à moi ! dit la fée en saisissant Link par le bras. Nous sommes sans doute dans les poumons de la tortue. Nous devons sortir d'ici ! Le vent est trop fort ! Je ne tiendrai pas longtemps !"

Déa avisa un conduit situé à une extrémité du ballon d'air et s'y précipita à toute volée. Le corridor les conduisit jusqu'à un sas qui les stoppa net dans leur course. Link se massa douloureusement le dos et aida sa partenaire à se relever.

"Nous sommes en sécurité ici, déclara la fée. Mais j'ai bien peur que nous soyons dans une impasse !

- Pas sûr !" répondit Link en désignant un curieux tubercule situé au plafond.

Le jeune homme utilisa son boomerang qui alla frapper l'interrupteur, libérant l'accès au sas et permettant ainsi aux deux aventuriers de pénétrer dans une nouvelle partie du corps de la tortue. La pièce dans laquelle ils venaient d'entrer n'avait cessé elle aussi de remuer. Le sol se soulevait vivement pour reprendre son emplacement initial avec la même vitesse. Dans cet endroit tumultueux, des créatures semblables à des araignées sautillaient en direction des deux explorateurs. "Ce sont des Araknons ! informa Déa. Quelques coups d'épées devraient suffire pour t'en débarrasser."

Link sortit sa lame sheikhane et fendit en deux ses ennemis. Débarrassé des gêneurs, le jeune homme observa la salle dans laquelle il se trouvait. L'espace était hermétiquement clos, la seule sortie était l'accès par lequel ils venaient d'entrer. Link avisa alors un étrange mécanisme situé au centre de la salle. Ce dernier avait la forme d'un remontoir de réveille-matin. Face à l'objet, deux entailles avaient été pratiquées dans le sol. Link en conclut alors qu'en déplaçant le curseur du remontoir, un mécanisme secret devrait s'activer. Le jeune homme se plaqua contre l'interrupteur et, avec l'aide de Déa, fit tourner l'objet. Celui-ci pivota jusqu'à la première encoche. Aussitôt la porte de la salle s'ouvrit. Un vent soudain se leva et emporta nos deux aventuriers en direction de la sortie. Déa et Link se laissèrent entraîner par le courant qui s'engouffrait dans un mince conduit. Ce dernier les déposa face à un autre sas. Link trouva l'interrupteur commandant l'ouverture de la porte et pénétra dans une vaste salle au milieu de laquelle se trouvait un coffre. Le jeune homme dut lutter contre des méduses électriques avant de parvenir à la malle de bois contenant la carte du donjon. Link et Déa apprirent qu'ils se situaient au premier étage, dans ce que la fée supposait être la tête de la tortue. En analysant bien la carte, elle informa son compagnon qu'ils étaient arrivés ici en empruntant une longue artère sortant du ventricule droit du cœur, là où ils avaient tourné le remontoir au rez-de-chaussée. Après l'examen de la carte, le jeune homme la plia soigneusement et la plaça dans sa poche avant de prendre une porte située à l'opposée de celle par laquelle ils venaient d'entrer. En ouvrant le sas, un nouveau courant d'air emporta les explorateurs jusqu'au rez-de-chaussée face à une porte close. Link trouva l'interrupteur et entra. La salle dans laquelle les aventuriers venaient de pénétrer était identique à celle où ils avaient trouvé un remontoir. Déa déclara qu'ils devaient se trouver dans le ventricule gauche du cœur. L'aventurier se débarrassa d'une paire d'Araknons rouges ainsi que d'un Octorock qui n'avait cessé de jouer à cache-cache en apparaissant et disparaissant subitement. En triomphant de ses ennemis, un coffre apparut. Le jeune homme en extirpa une boussole qui lui révéla la présence d'un trésor à l'étage inférieur. Le héros fourra la boussole dans sa poche et alla aider Déa à pousser le mécanisme qui s'immobilisa sur l'unique encoche du sol. Le sas s'ouvrit et nos deux aventuriers furent happés par un vent violent qui les conduisit dans un énorme ballon bleuté où Link dut s'accrocher de toutes ses forces à sa partenaire pour ne pas être emporté par les vents. La petite fée alerta son compagnon de la présence de Mites qui volaient à proximité et tentaient de la déstabiliser. L'aventurier utilisa son boomerang pour trancher les ailes de ses adversaires qui allèrent s'écraser au sol. Déa, quant à elle, poursuivit sa route en direction d'un petit conduit situé à l'autre extrémité du ballon. Ce dernier les mena jusqu'à la partie droite du rez-de-chaussée, dans la première salle au remontoir. Là, les deux aventuriers déplacèrent le curseur de l'interrupteur jusqu'à la seconde encoche. Une mélodie retentit signalant qu'un mécanisme venait de s'enclencher. Une rafale de vent cueillit nos deux amis et les guida dans un mince conduit jusqu'à un lac verdâtre à l'odeur nauséabonde. Link eut un haut-le-cœur, l'air ambiant était insupportable.

"Attention, Link ! alerta Déa en désignant l'étendue fétide. Nous sommes dans l'estomac de la

tortue. L'eau de ce lac est en fait des sucs gastriques ! Pose seulement le pied dessus et tu verras fondre tes bottes !"

Le héros se pencha prudemment sur la berge et jeta l'un de ses cheveux pour vérifier les dires de sa compagne. À peine le mince fil blond effleura le lac qu'il se consuma aussitôt. Fort de ce constat, le jeune homme se mit en quête d'un moyen de traverser la rivière acide pour gagner la rive opposée qu'il pouvait apercevoir au loin.

"Au secours ! Link !"

L'aventurier se tourna en direction de l'endroit où se trouvait la fée et vit celle-ci en proie avec une énorme main blanche qui lui enserrait la taille. En entrant dans l'estomac, elle ne s'était pas aperçue de la présence de cette curieuse créature agrippée à la paroi. Link trancha l'hideuse bestiole et rattrapa Déa avant que celle-ci ne chute dans l'eau corrosive.

"Merci, dit la fée en rougissant d'un air gêné, émue par le contact des mains de Link sur son corps.

- Comment pouvons-nous traverser ce lac ? demanda Link, indifférent à la situation.

- Je... je ne sais pas, peut-être... répondit Déa quelque peu déconcertée par la question de son partenaire.

- C'est bon ! J'ai trouvé !" coupa-t-il en désignant du doigt un monticule translucide qui flottait au milieu du lac.

Le héros venait d'apercevoir un énorme bocal de verre qui dérivait dans les sucs gastriques sans paraître être éprouvé par l'action digestive de ces derniers. Link présenta son plan à Déa : il leur fallait atteindre cet objet puis de là rejoindre la berge opposée. La fée souleva le jeune homme dans les airs et entreprit de traverser l'étendue acide. Pendant la traversée, Link tenta de repousser au moyen de son boomerang les attaques incessantes d'une nuée de Mites qui volait au-dessus de Déa. Les créatures furent tuées mais certaines d'entre elles, avant de chuter dans les sucs gastriques, eurent le temps de blesser l'être ailé. La fée informa son camarade qu'une de ses ailes était particulièrement abîmée. Rassemblant ses dernières forces, elle réussit à se poser sur le bouchon de liège de la bouteille. Là, elle déclara avoir besoin de se reposer quelques temps afin que ses ailes se cicatrisent. Link décida alors de tuer le temps en observant les alentours depuis sa vigie de verre. Au bout d'un moment, il remarqua que leur embarcation se déplaçait de plus en plus vite. Il tourna son regard dans la direction que semblait prendre la bouteille et réalisa avec horreur qu'ils se dirigeaient en plein sur un tourbillon. La compagne de Link s'aperçut à son tour de la situation. Le jeune homme tentait vainement de dévier la bouteille de l'attraction du siphon au moyen de bombes. Déa proposa de s'envoler mais son partenaire lui rappela qu'elle était encore trop faible. Nos deux aventuriers se laissèrent prendre par le tourbillon et coulèrent avec la bouteille. Link se croyait perdu lorsqu'il réalisa que le maelström était juste un trou qui l'avait mené au deuxième sous-sol où il eut à combattre une hideuse créature. En effet, trônant sur un piédestal, un énorme Pudding ondulant se penchait en direction des nouveaux venus afin de les aspirer. Link plaça Déa derrière lui et sortit son boomerang. L'arme courbe siffla dans l'air et alla frapper le Like-Like pour rebondir aussitôt. L'aventurier réalisa alors que son arme était inefficace contre le monstre. Le Pudding tendait son corps mou en direction de ses assaillants et eut réussi à aspirer Link si celui-ci n'avait pas sauté de côté. Ayant raté son attaque, la créature se redressa en ondulant de rage, cela éveilla l'attention de Link qui observa que le monstre ne quittait pas son piédestal alors que la pièce dans laquelle ils se trouvaient était grande.

"Il doit garder quelque chose en dessous de lui", pensa-t-il.

Link jeta des noix mojo sur le Like-Like mais elles ne produisirent pas l'effet escompté. Le héros ne voyait pas comment il pouvait triompher de la masse gluante. Déa vint à son secours :

"Sa peau est une véritable carapace ! Son seul point sensible est l'intérieur de son corps !"

Le conseil de son acolyte fit imaginer un nouveau plan dans le cerveau de Link. Puisque le Pudding ne bougeait pas de son socle, il fallait uniquement se garder de sa terrible bouche.

"Une bombe pourrait être efficace... pensa Link à voix haute. Mais, je suis trop loin pour pouvoir lui lancer une bombe..."

- Je peux t'aider !" répondit Déa.

Link considéra sans mot dire la fée du regard et esquissa une moue désapprobatrice.

"Nous formons une équipe, non ? insista-t-elle en voyant que le jeune homme ne semblait pas approuver ce choix.

- Tu as raison", acquiesça Link.

Il expliqua à sa partenaire qu'il avait besoin d'elle pour jeter une bombe dans la bouche du Pudding. La fée approuva le plan et prit son envol. Link lui envoya une bombe allumée que la femme ailée s'empressa de laisser tomber sur le Like-Like. Celui, trop content de pouvoir se mettre quelque chose sous les dents, avala tout rond l'objet. Il ne fallut pas plus d'une minute pour qu'une violente explosion lui déchire le ventre et lui cause d'horribles brûlures. L'animal hurla de douleur et tenta de gober Déa en représailles. Celle-ci répliqua en jetant une nouvelle bombe dans la gueule de la bête. La déflagration lui brûla les lèvres. Nos deux aventuriers renouvelèrent leur attaque jusqu'à ce que la créature gluante succombe de l'incendie provoqué dans son estomac. La masse graisseuse du Pudding disparut en un nuage de fumée et dévoila un coffre doré et turquoise dans lequel Link trouva une petite clé sertie d'un rubis écarlate. Après l'obtention de cet élément, l'aventurier remarqua que le piédestal sur lequel trônait son adversaire était en fait une plate-forme commandée par un interrupteur translucide.

"Ce bouton que j'aperçois là devrait nous permettre de remonter à la surface !" déclara la fée.

Link et Déa, ayant besoin d'une embarcation pour traverser l'estomac, disposèrent la bouteille sur la plate-forme et allèrent se jucher sur le haut de celle-ci. Au moyen de son boomerang, le jeune homme activa le prisme translucide qui s'illumina. Aussitôt un tremblement envahit toute la pièce et la plate-forme se mit à s'élever jusqu'au premier sous-sol. Là, la bouteille se retrouva entourée des eaux fétides du lac et poursuivit sa longue dérive vers la berge que les explorateurs avaient précédemment aperçue la première fois qu'ils étaient venus dans cette caverne. Arrivé sur le sol ferme, l'aventurier se dirigea vers un sas auprès duquel il ne trouva pas d'interrupteur.

"Nous sommes bloqués cette fois-ci, déclara le jeune homme.

- Non ! informa Déa qui venait de s'élever dans les airs. Il y a une corniche au-dessus de nous et j'aperçois une porte."

Link se laissa porter par la fée qui le déposa devant une double porte de bronze. Il sortit la clé dorée qu'il avait arrachée au monstre du sous-sol et l'engagea dans le cadenas qui fit tomber les lourdes chaînes qui obstruaient la porte. Déa et Link, après s'être regardés mutuellement, avancèrent d'un même pas à l'intérieur de ce qu'ils savaient être l'antre du boss du donjon.

Une obscurité étouffante enveloppait nos deux aventuriers. Guidé par Déa, Link trouva deux flambeaux qui apportèrent un peu plus de lumière dans la vaste salle sombre dans laquelle ils venaient de pénétrer. Les murs et le sol étaient noirâtres et une odeur particulièrement agressive emplissait les narines des deux explorateurs. Alors qu'ils étaient en train de découvrir les lieux, le sol se mit à trembler. Un mouvement sous cutané apparut puis un long corps verdâtre et visqueux surgit. Il s'agissait d'un énorme ver parasite muni de deux larges mandibules et dont l'énorme oeil vindicatif était rivé sur ceux qui venaient de troubler son repos. Link s'aperçut que l'animal portait autour de son cou un mince filin doré que Déa identifia comme étant la corde des Rikikos. Le ver géant retourna dans le sol tandis que le héros sortit son épée et demanda à sa partenaire de rester prudemment derrière lui. Le sol remuait devant Link, permettant au jeune homme de repérer l'endroit où se trouvait son ennemi. Il réalisa aussi que la créature suivait chacun de ses pas. Aussi il intima l'ordre à Déa de ne pas bouger de l'endroit où elle était tandis qu'il se déplacerait afin d'attirer le ver en sa direction. L'hideuse créature fit surface à quelques centimètres du héros, ses mandibules claquèrent dans l'air, Link ayant eu le temps d'esquiver son attaque. Le jeune homme réussit à abattre son épée dans l'oeil de la créature. Celle-ci hurla de douleur et s'enfouit dans la chair de la tortue pour réapparaître plus loin, plus déterminée que jamais à croquer son agresseur. Le héros se munit de son boomerang et étourdit l'animal avec, ce qui lui permit de redoubler les coups d'épée

dans l'oeil sanguinolent du ver. Le parasite géant, devenu borgne, rampa comme un aliéné et percuta à plusieurs reprises les parois intestinales de la tortue, manquant à deux reprises de percuter Déa qui réussit à s'envoler à temps à chaque fois. Link acheva la créature par une bombe qui vint se loger sous l'abdomen de l'animal et qui lui déchira le ventre. Le ver se tortilla dans tous les sens puis s'immobilisa, mort. Le héros récupéra un coeur d'énergie et la corde des Rikikos qui reposait sur le sol non loin du cadavre de son ennemi. Un cristal transparent apparut. Link et Déa allèrent se positionner dessus. Un halo bleuté les enveloppa et les ramena à la surface où les Rikikos les attendaient.

"Merci de nous avoir débarrassé du parasite, félicita le chef des lutins ailés en se tournant uniquement vers Déa qu'il prenait pour une divinité. Notre île est sauvée ! Tu as bien mérité la corde de la forêt ! Que ta route soit sûre, adieu Divine fée !" ajouta-t-il en s'inclinant respectueusement devant Déa.

Link ronchonna devant les honneurs que Rikimido faisait à sa partenaire et s'isola. Il emprunta un sentier qui le conduisit à une falaise abrupte depuis laquelle, en se penchant un petit peu, il eut l'heureuse surprise d'apercevoir le haut de la tête de la tortue qui servait d'île aux Rikikos.

"Merci, Jeune Héros ! dit l'animal. Tu m'as guérie du mal qui me frappait. Laisse-moi te ramener sur la terre ferme."

Alors que la tortue nageait en direction de la Forêt Rikiko, Déa vint rejoindre Link en lui demandant pourquoi ce dernier avait subitement disparu. Le jeune homme ne répondit pas mais le regard mauvais qu'il lança à Déa lui suffit à comprendre. L'île des Rikikos était arrivée en vue de la rive du lac. Déa porta Link jusque sur la berge, aussitôt le jeune homme sentit des picotements dans les jambes. Le paysage changea tout autour de lui, les objets devenaient de plus en plus petits. En un instant, Link venait de retrouver sa taille normale et regardait alternativement le halo bleuté qu'était Déa et l'île-tortue des Rikikos.

"Tu es vraiment plein de ressources, jeune aventurier, rit le reptile. Je te remercie encore pour m'avoir soigné, aussi reçois ce modeste cadeau de ma part."

La tortue se mit à cracher quelque chose que Link identifia comme étant la fameuse bouteille qui l'avait tant aidé à l'intérieur de l'animal.

"Merci encore Link et bonne chance pour la suite de ta quête", dit la tortue en disparaissant dans la brume.

Chapitre 18 : Pérégrinations du pont

Link venait de retrouver sa taille normale et se téléporta au Ranch Arami. Déa voletait joyeusement autour du héros :

"Bravo Link mais notre quête n'est pas terminée, il nous faut trouver les autres cordes.

- Une corde ? coupa une voix que Link reconnut comme étant celle de Boonoru l'épouvantail. Une corde vous dites, je crois qu'il y en a une au Canyon de pierre.

- Comment sais-tu cela ? interrogea Pierre étonné.

- C'est notre cousin d'Ocraïlle qui nous l'a dit ! répondit l'épouvantail. D'ailleurs je me demande ce qu'il devient... Dites, jeune aventurier, si vous passez dans la région du Canyon pouvez-vous aller voir notre ami l'épouvantail ? Dites-lui qu'on aimerait avoir de ses nouvelles."

Link acquiesça de la tête et sortit du potager de la ferme pour se diriger dans la plaine.

"Tu as entendu l'épouvantail Link ? dit Déa. Il faut que nous allions au Canyon de pierre. Le problème est que pour s'y rendre il faut traverser le fleuve."

Link pesta contre lui-même pour ne pas avoir essayé plus tôt de trouver quelqu'un pour rebâtir le pont et entreprit le voyage pour Bourg Ysar.

C'était heure de grande affluence dans la ville, les rues étaient noires de monde. Link se fraya un chemin jusqu'aux doubles portes gardant l'entrée de l'enceinte du château, bien décidé d'aller rendre

visite à la princesse Zelda avant de trouver une personne capable de construire le pont. La sentinelle ne le retint pas et le laissa entrer à l'intérieur. Une longue allée pavée conduisait au palais royal. Link se présenta à la porte du château en demandant à voir la princesse Zelda et fut aussitôt reçu par un homme légèrement bossu, le visage soucieux.

"Je me présente, Monsieur Grimour, l'Intendant du palais d'Ysar, déclara l'homme. Vous avez demandé à voir la princesse ? Celle-ci vous attend dans la salle du trône auprès de son père le roi."

Link suivit l'homme aux cheveux bleu nuit jusqu'à une grande salle située au premier étage du palais après avoir gravi le long escalier du hall d'entrée. Les doubles portes s'ouvrirent à leur passage. Un long tapis carmin guidait les visiteurs jusqu'à un piédestal sur lequel se tenait assis dans leurs trônes de pierre les souverains d'Ysar. Le roi s'était levé à l'approche de Link tandis que Zelda restait en retrait assise sur son siège.

"Bienvenue en notre monde, Link ! dit le roi de sa voix grave et puissante. Ma fille m'a conté ta venue en notre dimension et on m'a déjà informé de tes prouesses. Tu as déjà quatre cordes à ce que je vois. Tu progresses, mais ta quête est encore longue ! Pour t'aider dans tes aventures accepte ceci..."

Link reçut une lettre des mains du roi qu'il remercia en s'inclinant respectueusement.

"Cette lettre te procurera une monture. Rends-toi au Ranch Fergus et donne-la à son propriétaire. Continue ta quête, Link. Mais sois prudent, le pouvoir de Ganon devient chaque jour de plus en plus fort ! avertit le seigneur d'Ysar. Il te faut rassembler les cordes de l'Oiseau-lyre, le sort d'Ysar en dépend."

Le roi retourna s'asseoir et Link fut invité à se retirer. Alors qu'il sortait de la salle du trône, il fut rattrapé par la princesse Zelda.

"Attends Link, j'ai à te parler."

Elle demanda à Monsieur Grimour de les laisser et mena Link dans les jardins du palais où ils s'assirent tous deux sur un banc.

"Tu as déjà parcouru la moitié d'Ysar et tu as sans doute fait la rencontre de personnes qui ont cru reconnaître en toi le Link de cette dimension. Moi la première... déclara la princesse en affichant une mine affectée. Link était un jeune aventurier plein d'astuce et de courage. C'était aussi mon ami. Sa disparition nous a tous bouleversés et ton visage me rappelle la douleur que j'éprouve."

Les yeux de Zelda étaient emprunts d'une profonde tristesse et d'un autre sentiment que Link ne comprit pas.

"Je sais que tu n'y peux rien, reprit-elle, mais le destin est parfois trop cruel..."

Zelda s'interrompit, elle venait d'apercevoir un petit être vêtu d'un chapeau rigolo qui s'avançait en sa direction. Link reconnut le page de la princesse, Bibi.

"Ah ! Princesse Zelda ! Vous voilà je vous cherchais, dit le Mojo en sautillant nerveusement. Salut Link ! Alors cette quête ?

- Ça avance, répondit simplement le jeune homme.

- Ravi de l'apprendre, sourit Bibi. Désolé de vous importuner Princesse, reprit le Mojo, mais on vous demande au palais. Vous savez que votre père n'aime pas que vous restiez dehors. La dernière fois vous aviez disparu..."

La princesse haussa les yeux au ciel en signe de lassitude puis suivit le petit être à l'intérieur du palais non sans avoir tourné une dernière fois son regard azuré en direction de Link. Le jeune héros se retrouva seul au beau milieu du parc royal et entreprit de retourner au bourg en contrebas. Il emprunta un petit sentier bordé de fleurs qui le mena dans un potager. Link réalisa alors qu'il s'était trompé de route, il allait rebrousser chemin lorsque son regard s'arrêta sur un drôle de garde. Au beau milieu du potager, se dressait un soldat à l'armure usée et poussiéreuse. Le plus curieux étaient les brins de paille qui dépassaient de dessous son heaume.

"Halte-là, on ne bouge plus ! s'exclama le garde. Déclinez votre identité jeune homme.

- Link, aventurier.

- Aventurier ? Vous avez une épée, un bouclier et sans doute de bonnes jambes mais est-ce que ça

fait de vous un aventurier ? J'en doute fort ! dit le soldat d'un ton sec. Veuillez vous approcher que je vous considère un peu mieux."

En s'approchant du drôle d'inconnu en armure, Link se rendit compte qu'il s'agissait encore d'un de ces épouvantails farfelus. Il ne put s'empêcher de rire ce qui eut pour effet de vexer le faux soldat.

"Comment ? Vous vous moquez de moi ? Osez seulement sortir votre épée de votre fourreau et venez vous battre !" rugit l'épouvantail dont la grosse moustache se frisait de colère.

Link fit ce qu'il lui demandait et pointa son épée en direction de l'imposteur. Celui-ci eut un recul de surprise.

"Euh... je... je ne voulais pas dire cela... Rangez votre épée, je n'ai pas d'arme", balbutia l'épouvantail apeuré.

Link sourit en remettant son glaive dans son étui puis regarda d'un air moqueur le provocateur poltron.

"Désolé de m'être emporté, c'est la chaleur du soleil", s'excusa l'être de paille. "Je meurs de chaud dans cette maudite armure rouillée ! Peut-être qu'une chanson me ferait oublier mes soucis ?"

Sans se faire prier, Link sortit sa lyre et composa le Chant des moissons à la grande satisfaction de l'épouvantail qui gesticulait tant bien que mal sur son piquet dans sa cotte de maille grinçante.

"Ça c'est une bonne musique. Elle me met en joie et détend mon corps tout courbaturé. N'hésitez pas à rejouer cette chanson si vous voulez revenir ici !"

Link s'éloigna et prit cette fois-ci le bon chemin pour regagner le bourg. Il descendit la longue avenue jusqu'aux quais et prit à gauche. Il passa devant le bureau de poste depuis lequel s'échappaient des croassements furieux. Un peu plus loin, après quelques entrepôts, Link avisa une enseigne : "Hache, Charpentier". Il entra. L'intérieur était sombre, les fenêtres étaient couvertes de sciure. Une lumière unique soulignait un établi auprès duquel se tenait un homme habillé d'un large tablier. Celui-ci était penché sur un gouvernail d'une embarcation qu'il était en train de raboter. Link se mit à tousoter afin de signaler sa présence. L'homme se retourna et ajusta les lunettes qu'il avait sur son nez afin de mieux considérer le nouveau venu.

"Que puis-je pour vous ? demanda l'homme au visage accusant la cinquantaine passée.

- Le pont du Marais Interdit est détruit. Peut-être pourriez-vous m'aider à le reconstruire ?

- Bien entendu, répondit l'homme en s'essuyant les mains sur son tablier. Avez-vous le matériel nécessaire ? J'ai bien quelques planches dans mon atelier mais j'ai peur que cela ne puisse suffire.

- Non, avoua Link contrarié.

- Il vous faut donc trouver quelqu'un qui puisse vous fournir des planches. Je connais justement deux bûcherons dans le marais qui pourraient vous apporter le bois nécessaire pour le pont."

Link se souvint des deux castors du barrage qui lui avaient fait la promesse de l'aider. Le jeune homme demanda au charpentier de se rendre au Marais Interdit et de l'y attendre, Link se chargea de trouver le bois nécessaire et de l'emmener jusqu'au pont. Le vieil homme acquiesça de la tête, prit ses outils et s'en alla. Link joua le Chant des moissons et se transporta au Marais Interdit. Là, il alla trouver les frères castors pour leur rappeler leur promesse.

"Évidemment ! dit le grand castor. Nous allons te donner tout le bois qu'il te faut pour reconstruire le pont. Pas vrai fréro ?"

Le petit castor opina de la tête et se dirigea vers un gros arbre en vue de le dépecer. Les deux castors mirent du cœur à l'ouvrage. En peu de temps, Link vit s'empiler devant lui tout le bois qu'il lui fallait pour rebâtir le pont. Restait un problème que le jeune homme n'avait pas envisagé jusqu'alors : comment acheminer tout le bois d'ici au pont ? Il remarqua au sol quelque chose qui lui redonna le sourire. Un petit carré de terre retournée indiquait que l'on pouvait planter un haricot magique. Le jeune homme fouilla dans sa poche et prit la dernière graine qui lui restait. Il l'enfouit sous terre et attendit. Le légume ne tarda pas à pousser et bientôt un formidable plant de haricot occupait la surface du carré. Link se disait que s'il avait pu prendre une taille minuscule, peut-être que le tas de bois le pouvait aussi. Il joua donc la Mélodie de la petitesse. La pile de bois rétrécit à vue d'oeil à la grande stupeur des castors. Lorsque le tas de bois acquit la dimension d'un fagot, le

musicien cessa de jouer. Il transporta alors le bois sur le haricot magique et prit à son tour la taille d'un mini-Link pour pouvoir le guider au-dessus de la rivière. Le jeune homme fit s'élever le plant et fila en direction du nord, remontant le cours d'eau. Le végétal ne tarda pas à arriver en vue du pont détruit. Link joua la Mélodie de la petitesse à l'envers afin de redonner taille normale à la cargaison et à lui-même. Le charpentier n'en crut pas ses yeux. Il demeura un moment ébahi, ne sachant que dire :

"C'est, c'est incroyable ! finit-il par s'écrier. Je n'ai jamais vu cela ! C'est magique ! Vous êtes sacrément doué, jeune homme... Enfin, grâce à vous je vais pouvoir reconstruire le pont, merci pour le bois."

Link laissa le charpentier oeuvrer et sortit du marais. Là, il trouva Tingle et le marchand ambulant qui discutaient :

"Ce que vous me dites est très inquiétant Monsieur Tingle ! Et moi qui voulais me rendre à Ocraille ! se lamentait le marchand.

- Que se passe-t-il de l'autre côté de la plaine ? interrogea Link en faisant se retourner les deux hommes.

- Oh là là ! Monsieur fée ! s'exclama Tingle. Les Moblins ont attaqué les Pintuluros à Ocraille.

- Êtes-vous sûr de ce que vous dites ? insista le jeune homme avec une certaine appréhension dans la voix.

- Certain, Monsieur fée ! répondit Tingle en levant ses deux bras en l'air comme pour s'envoler. Je les ai vus de mes propres yeux. Je voulais faire des cartes du canyon mais c'est devenu trop dangereux pour moi là-bas !

- Je dois aller là-bas, dit Link d'un ton déterminé.

- Il vous faudra courir vite Monsieur fée ! Car la plaine est envahie de Moblins !

- Je crois que j'ai trouvé un moyen pour cela..." répondit Link d'un air mystérieux en serrant dans ses mains un morceau de papier qu'il venait de retrouver dans sa poche.

Le jeune aventurier s'éloigna dans la plaine laissant ses deux interlocuteurs perplexes.

Chapitre 19 : Un cheval nommé Epona

Link remontait la plaine en direction du nord en suivant le cours inverse du fleuve. Bientôt il arriva en vue d'une grande étendue d'eau. "Lac Lihya" informait un panneau non loin de là. Link aperçut au centre du bassin une petite habitation sur pilotis rendue inaccessible par le faible niveau de l'eau. En effet, le lac avait perdu étrangement une bonne part de sa capacité, laissant juste assez d'eau au fleuve pour continuer à s'écouler en direction du Marais Interdit. En suivant la berge, l'aventurier ne tarda pas à trouver plusieurs habitations ceintes par un enclos de bois. Le jeune héros alla au portail du corral et lut sur le fronton de celui-ci : "Ranch Fergus". Link s'avançait dans l'allée principale de la métairie lorsqu'une douce voix attira son attention. À sa gauche, à l'intérieur d'un enclos, chantait une jeune fille au milieu des vaches. Le jeune homme alla à la rencontre de l'inconnue. En l'apercevant, la fermière cessa de chanter et son visage s'illumina brusquement.

"Oh ! Link ! Comme je suis heureuse de te voir ! dit-elle en se jetant littéralement dans les bras de l'aventurier. J'étais si triste ! J'avais entendu dire que tu étais mort !"

Link fut surpris par ce soudain élan d'affection.

"Encore quelqu'un que le Link d'Ysar a connu. Il était très aimé à ce que je vois !" pensa-t-il.

"Comme tu le vois ce n'est pas le cas, mentit Link ne voulant pas faire de peine à la belle fermière.

- Oh comme c'est joli, s'exclama la jeune fille en montrant Déa du doigt. C'est une fée, c'est ça ? Où l'as-tu trouvée ?

- On me l'a confiée, répondit le jeune homme. Elle m'aide dans ma quête.

- Tu accomplis une quête ! s'enthousiasma la fermière.

- Oui, confirma Link en bombant fièrement le torse voyant l'admiration qu'on lui portait. Je suis chargé par la princesse Zelda de retrouver les cordes de l'Oiseau-lyre !

- La princesse Zelda ? répéta la jeune fille dont le sourire avait disparu pour faire place à un visage contrarié. Je n'aime pas trop que tu traînes avec elle. Tu le sais ?"

Link fut étonné de la réaction de la fermière et encore plus intimidé par le regard sombre qu'elle lui avait lancé.

"Euh, oui, balbutia Link. Je le sais bien, je..."

- Tiens mais c'est Link !" coupa une voix.

Le jeune homme se retourna et vit un homme habillé d'une salopette bleue, une fourche sur l'épaule, marcher mollement vers les deux jeunes gens.

"Alors Juna, tu vois bien qu'il n'est pas mort !" lâcha l'homme en se tournant vers la fermière.

- Oui et j'en suis ravie ! répondit la jeune fille. Figure-toi qu'il est chargé par la princesse Zelda de trouver des cordes !

- Des cordes ? s'étonna le fermier. J'en ai un paquet dans la grange, je peux t'en donner si tu veux Link.

- Euh, non merci, ce n'est pas ce genre de cordes que je recherche. Ce sont des cordes magiques pour l'Oiseau-lyre, dit le jeune homme en sortant l'instrument.

- Oh ! Comme c'est beau, c'est dont ça l'Oiseau-lyre ? s'extasia l'homme.

- Oui.

- C'est une sacrée quête qu'on t'a confiée là ! Peut-être auras-tu besoin de mes services ?

- C'est justement la raison de ma venue ici ! répondit Link.

- Comment ça ? C'est justement LA raison ! s'offusqua Juna, je croyais que tu étais venu me voir !

- Oui aussi, dit l'aventurier gêné.

- Comment j peux t'aider ? demanda le paysan en posant sa fourche contre une barrière de l'enclos.

- Il me faudrait un cheval", répondit le jeune homme en sortant la lettre du roi d'Ysar de sa poche.

Le fermier lut la lettre avec beaucoup d'attention, regarda longuement l'élégante écriture du souverain puis leva les yeux vers Link.

"Le roi me demande de te donner mon meilleur cheval. Je ne sais pas si c'est le meilleur mais je pense qu'il te conviendra. Viens avec moi, Link !"

Le paysan le conduisit à l'intérieur des écuries et le mena à un box où un cheval bai mangeait paisiblement du fourrage. L'animal dressa la tête et ses yeux foncés regardèrent curieusement les visiteurs.

"Voici Epona, c'est une jument très docile. Elle est aussi très rapide et endurante. Je pense qu'elle te conviendra."

Link regarda le cheval un long moment et approcha timidement sa main vers son encolure. L'animal eut un recul puis se ravisa et tendit son cou vers le jeune homme pour que celui-ci le caresse. Link sentit alors qu'Epona acceptait de le prendre comme cavalier. Le paysan sortit la jument de l'écurie et, après l'avoir sellée, la conduisit dans un petit enclos. Juna avait suivi la scène de loin et lorsqu'elle a vit son père sortir Epona, elle se précipita jusqu'à l'enclos.

"Papa, que fais-tu ? Tu lui donnes Epona ? dit Juna d'un air étonné.

- Oui, pourquoi ?

- Parce qu'elle est trop jeune encore et parce qu'elle n'aime pas les étrangers, elle ne connaît pas Link !

- Tu crois ? s'étonna le fermier. Pourtant elle s'est laissée approcher par lui ! Foi de Fergus Je m'y connais en chevaux ! Je suis persuadé qu'elle a adopté Link ! Reste cependant à savoir s'il est un bon cavalier... "

Le jeune homme était un peu hésitant devant le cheval et l'animal le sentait. Il mit le pied à l'étrier et se hissa sur le dos de la bête. Puis il serra fortement les rennes dans ses mains tremblantes.

"N'aie pas peur ! rassura le paysan. Bien ! continua-t-il en voyant que Link commençait à se détendre. Je te propose de te familiariser avec ta monture. Tu as devant toi un petit parcours d'obstacle, dirige Epona au moyen de la bride et laisse-lui faire le reste. Allez c'est parti !"

Link titilla du talon les flancs du cheval qui se mit au galop. Le jeune homme tirait plus ou moins à

droite et à gauche en fonction des obstacles qui se présentaient. Epona sauta sans difficulté de petites barrières et réussit à en sauter une plus haute après que son cavalier lui ait fait prendre de l'élan. Au bord de l'enclos Juna et son père regardaient le jeune homme exécuter son parcours et semblaient approuver ce qu'ils voyaient.

"C'est parfait ! dit Fergus d'un ton enthousiaste. Tu as réussi ton parcours sans problème ! Vous vous entendez à merveille Epona et toi ! Tu vois que je ne me suis pas trompé, Juna, ajouta-t-il à l'adresse de sa fille.

- Tu avais raison Papa, répondit la jeune fille. Bravo Link !"

Le jeune homme descendit de sa monture et lui flatta l'encolure.

"Epona t'apprécie, c'est bien, dit Juna avec une pointe de jalousie. Mais si tu te trouves séparé d'elle, sache qu'il te faut connaître sa chanson pour qu'elle vienne à toi.

- Peux-tu me l'apprendre, Juna, demanda Link en sortant sa lyre.

- Oui, écoute", ordonna Juna en prenant sa plus belle voix pour chanter une douce mélodie.

Link reproduisit la chanson que la jument accueillit d'un long hennissement joyeux. Le jeune homme noua l'Oiseau-lyre à sa ceinture puis s'enquit de savoir comment il allait se rendre au Canyon de pierre, le pont du Marais étant seulement en train de se construire.

"Il y a un autre pont plus au nord d'ici, informa le paysan. Il se situe à mi-chemin entre le ranch et les Ruines de l'ancien Bourg Ysar.

- Merci, répondit Link en montant sur sa monture.

- Le seul problème, poursuivit le fermier, est que le pont est barricadé par les Moblins et ils sont nombreux !

- Les Moblins ? Peuh ! Ce n'est qu'un détail", rétorqua Link sûr de lui.

Il remercia Fergus par une poignée de main et se laissa embrasser par sa fille avant d'élancer sa monture en direction du nord.

Chapitre 20 : Ocraille

Link sortit du ranch et continua à suivre le cours d'eau. Alors que les montagnes de la Mort se faisaient plus nettement visibles, il arriva en vue du pont et, comme on le lui avait dit, il était défendu par des Moblins prudemment réfugiés derrière une forteresse de bois. La venue de Link fut signalée par un cor d'alarme. Deux cavaliers juchés sur des porcs monstrueux sortirent du fortin et foncèrent vivement sur le jeune homme. Ce dernier alla à la rencontre de ses ennemis et propulsa son boomerang devant lui. L'arme alla percuter de plein fouet la tête d'un des cavaliers qui tomba à terre, évanoui. Le second ennemi fendit l'air de sa lance au-dessus de la tête de Link, qui eut juste le temps d'esquiver. Le Bulbin pesta de rage en manquant son attaque et fit faire demi-tour à sa hideuse monture. L'animal grognait furieusement et ouvrait grande la gueule dévoilant ses crocs jaunis. Ceci donna une idée à Link. Il força Epona à foncer sur l'ennemi puis, au dernier moment, alors que le Bulbin levait sa lance pour frapper à nouveau, il dévia la course de sa monture et jeta une bombe dans la gueule du porc sauvage. Celui-ci avala tout rond l'objet puis explosa quelques secondes plus tard. La déflagration envoya voltiger le cavalier qui retomba sur le sol en se brisant le cou. Débarrassé de son ennemi, le jeune homme regagna les abords du fortin. Il trancha la tête du premier Bulbin qui venait de se relever, la lance au poing, et acheva sa monture qui était restée à ses côtés. Une pluie de flèches accueillit le héros alors qu'il tentait de s'approcher du pont. Link se mit hors de portée puis observa les lignes ennemies.

"Le seul moyen de traverser la rivière est de franchir ce pont, pensa-t-il. Le problème est qu'il est barré par cette forteresse et que les Moblins la défendent chèrement."

Le jeune homme nota toutefois que le mur de bois qui coupait le pont n'était pas haut. Il serra fortement les brides d'Epona et lui donna un violent coup de talon dans le flanc. La jument hennit et se mit à galoper en direction du fortin. L'animal parcourut vivement la distance qui le séparait des Moblins. Ses sabots heurtaient lourdement le sol tout en accélérant la cadence sous les coups de

talon de son cavalier devenu fou. Link avait levé son épée en dessus de sa tête et poussait un cri de dément. La curieuse attitude du jeune homme avait fait cesser le tir des archers, ces derniers regardaient avec stupeur la fulgurante chevauchée du jeune héros sans comprendre ce qu'il comptait faire. Arrivé à quelques mètres de la palissade, Epona prit appui sur ses pattes arrière et s'élança dans les airs, réalisant un formidable saut au-dessus du mur de bois, à la grande surprise des défenseurs. La jument atterrit bruyamment sur le sol de l'autre côté de la plaine dans le camp ennemi. Link agita son épée dans tous les sens, cueillant de la lame de nombreuses têtes de Moblins. Epona continua sa folle course, le regard habité à la fois par la peur et par la folie. Grâce à la vitesse de sa monture, le cavalier eut tôt fait de quitter le fortin et de traverser l'autre partie de la plaine non sans avoir à combattre contre plusieurs Bulbins montés sur leurs hideuses bêtes.

Le vert de la plaine céda la place à l'ocre des rochers, Link venait de gagner les abords du Canyon. Il remonta un long chemin sinueux dans un goulet rocheux sous les nombreuses attaques des Moblins qui pullulaient dans ces lieux. Au bout du défilé, la route se scinda en deux. Un épais panache de fumée attira l'attention de Link et le fit prendre à gauche. L'aventurier se retrouva au beau milieu d'un petit village construit dans la roche. L'entrée du hameau portait les traces de récentes explosions et les nombreux cris qu'il put entendre signalaient que le village était attaqué. En effet, ça et là, les Moblins finissaient de pourchasser les derniers habitants qu'ils n'avaient pas encore capturés. Link se porta à leur secours en tuant leurs tourmenteurs. Les habitants remercièrent le jeune homme et lui apprirent que le reste du village était retenu captif dans plusieurs maisons défendues par les sbires de Ganon. Le héros s'enfonça un peu plus dans le village en allant vers le haut de celui-ci où se trouvaient les principaux édifices du hameau. Link y croisa une horde de Moblins qu'il anéantit à grand renfort de bombes et de noix mojo le tout agrémenté de la lame de son épée et de la virtuosité d'Epona. Une fois les derniers ennemis occis, le jeune homme se rendit dans ce qui ressemblait à un palais. Il laissa sa monture à l'extérieur et entra. Là, il dut combattre un adversaire d'une toute autre nature et d'une toute autre force. Ce dernier portait une solide armure dorée et fendait l'air d'une pesante hache à double tranchant.

"C'est un Hache-viande ! avertit Déa. C'est un redoutable guerrier ! Prends garde à son arme !" Link conserva ses distances avec le chevalier qui approchait lentement mais sûrement dans sa direction. En s'approchant suffisamment, le Hache-viande faillit étêter le jeune homme si celui-ci n'avait pas roulé de côté pour éviter l'attaque. La hache du chevalier fit éclater le dallage de la salle et resta enfoncée dans le sol. Profitant du fait que son adversaire essayait de débloquer son arme, Link se plaça derrière lui et lui porta un coup de lame sheikhane dans le dos. Le Hache-viande eut un cri de douleur puis tourna vivement sur lui-même et asséna un coup de poing en pleine figure de son assaillant. Link fut littéralement projeté contre le mur. Le jeune homme se releva en se frottant douloureusement la mâchoire puis se mit en garde. Le Hache-viande continuait à avancer vers Link, le bruit de son armure ponctuait chacun de ses pas. Le chevalier tenta une nouvelle fois de briser le crâne du héros mais celui-ci aveugla son ennemi au moyen d'une noix mojo et frappa son armure avec son épée. Celle-ci trembla sous le fer de la lame et une partie de la cuirasse se détacha. Étant moins pesamment vêtu, le chevalier marchait beaucoup plus vite, si bien que ce fut un véritable enchaînement de pirouettes et de roulades que Link dut exécuter afin d'échapper à la lame redoutable de son ennemi. Le jeune homme profita à nouveau que la hache de son adversaire soit encastrée dans le sol pour aller lui entailler le dos. Le chevalier poussa un cri puis fit volte-face en fendant comme un damné l'air de son arme. Le métal froid de la lame frôla le torse de Link. Ce dernier éclata une nouvelle noix mojo et plongea son épée dans le ventre de son opposant. Le Hache-viande eut un râle de surprise puis s'effondra sur le sol lorsque Link retira son épée de son abdomen. Vainqueur de son adversaire, le jeune héros contempla un instant la dépouille de ce dernier puis leva brusquement la tête au-dessus de lui, il lui semblait qu'une voix appelait : "Aide-moi à descendre de là !" dit un homme à la peau rouge enfermé dans une grande cage d'acier. Link sortit son boomerang et rompit les cordes retenant la geôle. Celle-ci se fracassa contre le sol,

libérant le captif.

"Merci de ton aide, étranger. Merci d'avoir libéré tous les Pintuluros des griffes de ces saletés de Moblins, loua l'homme. Je m'appelle Carmin et je suis le chef du peuple du Canyon, ajouta-t-il. Grâce à toi Ocraille, le village des Pintuluros, est sauf, nous t'en sommes reconnaissants..."

Le chef cessa de parler, un étrange nuage de fumée venait d'apparaître. Les volutes grises bougeaient lentement pour dessiner le visage d'un vieil homme. Le nuage s'anima et une voix se fit entendre :

"Carmin ! Le temple est attaqué par les sbires de Ganon ! Viens nous aider je t'en prie, nous ne tiendrons plus longtemps..." supplia l'apparition.

Le nuage se dissipa. Carmin afficha un visage grave et se tourna vers Link :

"Ils sont venus chercher la corde au Djebel Din ! L'attaque des Moblins n'était qu'une diversion ! Il faut aller porter secours à Sahasrahla ! Viens avec moi étranger."

Le chef des Pintuluros conduisit Link au fond de la salle et ouvrit une porte qui donnait sur un plateau rocheux devant lequel s'étalait l'immensité du Canyon. Saisi par cette vision, Link s'arrêta un moment de courir pour contempler le paysage lunaire. Un énorme gouffre s'étirait vers le nord jusqu'aux pieds du massif occidental des montagnes de la Mort. Loin, à l'horizon, il crut distinguer une bâtisse posée sur un pilier isolé au centre du canyon. L'épaisse fumée noire qui s'y échappait, laissait augurer que l'on devait se battre là bas.

"Par Din ! s'exclama le chef des Pintuluros qui avait gagné un petit promontoire sur lequel s'amoncelaient de curieux ensembles de bois et de tissu. Les Moblins ont détruit tous les avions ! Nous n'avons plus de moyen de transport pour atteindre le Djebel Din ! La corde est perdue !

- Il n'y a pas d'autres moyens pour se rendre au temple de Din ? s'enquit le jeune héros.

- Hélas non ! C'est le seul moyen ! se lamenta Carmin. Il y a bien encore ce deltaplane-là, dit-il en désignant du doigt un curieux assemblage de bois qui semblait avoir été épargné par les actes de vandalisme des Moblins. Mais il n'a plus de toile, elle a été déchirée comme toutes les autres ! Si seulement nous avions une "toile de rechange".

- J'ai peut-être une solution", répondit Link en se souvenant d'un petit homme qu'il avait croisé dans les montagnes en train de raccommoder un grand drap.

Il retourna dans le village et chercha Epona. Celle-ci avait trouvé un coin d'ombre à l'écart d'Ocraille, non loin d'un personnage que Link identifia comme étant un épouvantail. Celui-ci était tout bariolé de couleurs et semblait mécontent.

"Hé ! Il est à toi ce cheval ? interpella l'individu. Tu ferais bien de le chasser de là ! Il a failli me manger tout crû ! Je ne suis pas une salade !"

Link écarta la jument de l'épouvantail et s'excusa auprès de ce dernier.

"Je n'accepte les excuses que si elles sont mélodieuses !"

Link comprit l'allusion de l'homme de paille et joua le Chant des moissons.

"Ah ! Comme cela est agréable d'entendre cette douce mélodie ! dit l'épouvantail en dandinant sur son piquet. Ça me rappelle le Ranch Arami et mes amis Pierre et Bonooru. Ça fait longtemps que je ne suis pas aller les voir ! Dis-moi, aventurier au teint blanc si tu passes dans les parages du Ranch Arami donne bien le bonjour à mes deux amis et dis-leur que je viendrai bientôt les voir."

Link prit congé de l'épouvantail en jouant à nouveau le Chant des moissons pour se téléporter au Cratère du Péril. Là, il prit le chemin conduisant à la Vallée Dodongo, non sans avoir appelé Epona. La jument permit à Link de progresser plus rapidement sur le sol rugueux des montagnes et arriva en vue du fameux petit homme au drap. Ce dernier leva les yeux vers l'aventurier et son regard s'arrêta sur le cheval de ce dernier.

"Oh ! Un cheval ! C'est justement ce qu'il me fallait ! s'écria l'homme. Oh ! Jeune homme pourrais-tu m'aider à déplacer mon ballon d'ici ?"

Link regardait l'homme d'un air étonné, il ne voyait aucun ballon à côté de lui mais plutôt une grosse corbeille en osier et un long morceau de toile recousu.

"Ha ! Ha ! Ha ! rit l'homme. Ne sois pas si surpris ! Non je ne suis pas fou. Ce que tu vois là est bel et bien un ballon ! Ça s'appelle même une montgolfière !"

Link considéra un moment l'objet puis s'imagina que celui-ci pouvait voler, ça dépassait son imagination.

"Je te ferai voir comment ça marche, si tu veux bien m'aider à tirer la nacelle jusqu'à ma tour d'observation que tu vois là-haut."

Le jeune homme dirigea son regard dans la direction qu'on lui indiquait. Sur l'escarpement rocheux se dressait fièrement une étroite et haute bâtisse de pierre, Link évalua du regard la distance qui le séparait d'elle ainsi que l'inclinaison de la montagne.

"C'est haut et la montée est raide, commenta Link. Ça sera dur mais je pense qu'Epona est capable de le faire.

- C'est vrai ? s'exclama l'aérostier tout sourire. Tu m'ôtes une sacrée épine du pied tu sais. Allons, voici des cordages ! Attache-les à ton cheval."

Link noua les liens autour des épaules de la jument qui renacla un moment puis se laissa faire. Le brave animal tira de toutes ses forces pour déplacer la nasse d'osier. Aidée des deux hommes, Epona réussit à hisser tant bien que mal la nacelle jusqu'au pied de la tour.

"Félicitation ! Ton cheval est extraordinaire ! s'écria l'homme en frappant dans ses mains. Je vous suis redevable pour tout ce que vous avez fait. Est-ce que je peux être utile ?

- Il se pourrait, répondit Link dont le regard se porta sur la grande toile du ballon. J'aurais besoin de ceci."

L'aéronaute fit une grimace regrettant visiblement de s'être proposé sans condition. Après avoir réfléchi un long moment, d'un air contraint il dit :

"C'est entendu, je veux bien vous *prêter* la toile de ma montgolfière mais prends-en bien soin, tu me le promets ?

- Comptez sur moi, je vous rendrai votre toile dans le même état que vous me l'avez confiée, assura Link, ce qui eut pour effet d'apaiser quelque peu les craintes du navigateur des airs.

- Merci jeune homme. Reviens vite me voir pour que je te fasse découvrir le voyage en ballon."

Link joua le Chant des moissons et retourna à Ocraille. Il retrouva Carmin et lui remit la toile.

Celui-ci s'empressa de la fixer au deltaplane et confia à Link la mission d'aller aider les moines de Djebel Din. Le jeune homme se cramponna à la barre transversale de l'engin qui lui permettait de le diriger dans les airs puis il prit son élan et se jeta dans le vide. Un violent courant ascendant le porta au-dessus du canyon. L'aventurier réussit à stabiliser son planeur et conserva le cap vers le panache de fumée qui couvrait le sommet du Djebel Din en proie aux combats.

Chapitre 21 : Le voleur ailé

Un courant puissant et rapide poussait le petit deltaplane de Link en direction du rocher isolé au milieu du canyon que constituait le Djebel Din. Arrivé à hauteur du temple, le jeune héros commençait à amorcer doucement sa descente lorsque deux planeurs surgirent de derrière un nuage. Deux Bulbins vinrent l'attaquer. L'un d'eux tentait de trouer la toile du deltaplane de Link. Celui-ci fit pencher son planeur de côté afin d'esquiver les traits qu'on lui lançait puis, au gré d'un vent ascendant, s'éleva rapidement dans les airs et se plaça derrière l'un des planeurs ennemis.

L'aventurier alluma et lança une bombe qui pulvérisa le deltaplane et son occupant. Le dernier Bulbin fonçait sur Link. Ce dernier saisit son boomerang et trancha les cordages reliant l'armature de bois à la toile, l'ennemi alla s'écraser en contrebas. La voie des cieus étant redevenue libre, le jeune homme put descendre sur le Djebel Din. Il se posa un peu maladroitement sur le plateau et se dirigea rapidement à l'intérieur du temple. Un groupe de Moblins se battait contre les moines dans la grande salle d'honneur. Link aida les prêtres à se débarrasser des envahisseurs puis gravit quatre à quatre les marches conduisant au sanctuaire de Din où se trouvait le sage Sahasrahla. En entrant, il vit le vieil homme devant l'autel cherchant à échapper à deux sbires de Ganon.

"Merci jeune aventurier, dit le vieux prêtre après que Link eut tué les deux gêneurs. Grâce à toi les Moblins ont été défaits et le trésor des Pintuluros n'est pas tombé entre leurs mains."

Link remarqua que Sahasrahla tenait fermement dans ses vieilles mains ridées une longue ficelle qu'il identifia comme étant une autre corde magique.

"Je sais que tu recherches les cordes de l'Oiseau-lyre afin de triompher de Ganon, poursuivit le vieillard, aussi reçois la corde de Din."

Le vieil homme était sur le point de donner la corde lorsque la voûte du sanctuaire s'effondra sous le poids des serres d'un oiseau géant qui saisit le prêtre et l'emporta dans les airs.

"Ha ! Ha ! Ha ! Trop tard étranger ! ricana un homme assis sur le dos du volatile. Tu es arrivé trop tard, la corde est à moi : le grand voleur Khirone !"

Link lança désespérément son boomerang sur les serres de l'oiseau mais celui-ci rebondit dessus sans que l'animal ne manifeste la moindre douleur.

"Ha ! Ha ! Ha ! Tu es ridicule étranger ! Mon Rokh est insensible à tes armes ! Tu ne peux le battre et tu ne pourras jamais nous rattraper ! ajouta l'homme en faisant prendre de l'altitude à sa monture et en s'éloignant dans les airs.

- Aide-moi ! cria le vieil homme d'une voix désespérée avant qu'il ne disparaisse avec ses ravisseurs dans l'ouate des nuages.

- Quel malheur ! se lamenta l'un des moines médusé qui avait assisté à la scène du rapt. Le sage Sahasrahla nous a été enlevé par un monstre volant ! Il faut se mettre à sa poursuite !"

Link opina de la tête et se mit à courir en direction de la sortie lorsqu'une voix douce mais autoritaire résonna dans le sanctuaire :

"Attends, Link !"

Le jeune homme se retourna et ce qu'il vit le fit reculer de surprise. Devant l'autel venait d'apparaître dans un tourbillon de fumée la divine déesse Din. Celle-ci avait le visage empourpré visiblement fâchée de ce qu'il se passait et des ravages causés à son temple.

"La peau du Rokh est trop épaisse pour les armes que tu possèdes, seul l'arc de puissance est capable de percer la cuirasse de l'animal."

La déesse tendit ses deux bras et fit apparaître un magnifique arc en bois précieux.

"Prends cet objet, Link, et ramène mon fidèle serviteur sain et sauf ainsi que la corde dans mon temple."

La déesse disparut dans une tornade de feu. L'aventurier regagna l'extérieur du temple et s'harnacha à son planeur avant de prendre la route des cieux. L'ouate des nuages couvrait l'horizon rendant la visibilité délicate. Link cherchait désespérément du regard une trace du voleur ailé. Il tournoya longtemps dans les airs lorsqu'une soudaine bourrasque de vent déporta le planeur et faillit faire chuter son occupant dans le vide. Celui-ci retrouva une certaine stabilité et leva les yeux vers ce qui était à l'origine du vent violent : l'oiseau géant.

"Raté ! pesta Khirone. Je t'avais dit que tu ne pouvais rien contre moi. Pourquoi t'entêter ?"

Avant même que le jeune homme ne puisse lui répondre, la monture ailée du voleur fonça sur lui. Le bec en fourreau de l'oiseau frôla la mince toile du planeur.

"Encore raté ! rageait le voleur. Tu es coriace mais tu mourras de toute manière !"

L'oiseau prit de l'altitude puis exécuta un piqué sur le deltaplane. Link sortit sa nouvelle arme et perça d'une flèche l'aile droite du Rokh. Celui-ci piailla de surprise et reprit de la hauteur.

"Qu'est-ce que tu as fait ? dit le voleur en regardant la plaie qu'avait pratiquée le trait de Link. C'est impossible ! Aucune arme ne peut percer la cuirasse de mon formidable oiseau !"

Le jeune homme tira une seconde flèche dans l'aile blessée pour faire démentir le voleur.

"Arrête ça ! hurla Khirone. Ou je fais tomber le vieil homme !"

Le regard se porta sur les pattes du Rokh qui tenaient fermement Sahasrahla et le bras du jeune homme abaissa l'arc.

"Voilà qui est mieux, dit le voleur. Je savais que tu étais quelqu'un d'intelligent !"

- Ne t'arrête pas ! coupa le vieillard. Ne t'occupe pas de moi, tue le Rokh !"

Link hésita un moment puis céda aux exhortations du sage Pintuluro. Il tira une rafale de flèches sur l'oiseau qui le perça de part en part. L'animal hurla de douleur et lâcha le vieil homme dans le vide. L'oiseau agita péniblement ses ailes ensanglantées puis ses membres se raidirent et l'animal chuta précipitamment vers le sol. Khirone était agrippé aux plumes de son oiseau en maudissant Link tandis que le jeune homme avait précipité son planeur en direction de Sahasrahla. Il réussit à lui attraper le bras à quelques dizaines de mètres du sol et le hissa sur la barre transversale du planeur. "Merci Link. Sans toi j'étais mort", souffla le vieil homme.

Alors que le jeune héros venait de récupérer le sage Pintuluro, le Rokh vint s'écraser avec son passager sur la roche en un tourbillon de poussière ocre. L'aventurier se posa non loin de la dépouille du volatile et alla voir s'il était mort. Le regard noir et inanimé du Rokh ôta tout doute dans l'esprit du jeune homme. Le Rokh s'était écrasé à terre avec Khirone dont on voyait le bras dépasser de dessous l'animal. La main du voleur serrait désespérément la corde qu'il venait de ravir au temple. Link s'en empara et la sertit à sa lyre. Sahasrahla félicita l'aventurier et lui donna un cœur d'énergie. Après avoir récupéré la toile de son planeur, Link se positionna dans le cristal de téléportation dans lequel attendait le sage Pintuluro. Un flash lumineux enveloppa les deux hommes puis ils réapparurent au sein du Djebel Din dans le sanctuaire du temple où les attendait la déesse : "Merci Link pour avoir récupéré le trésor du temple. Tu as su triompher du Rokh en utilisant l'arc de puissance, tu es digne d'en être le propriétaire.

- Les Pintuluros te sont reconnaissants pour tout ce que tu as fait, poursuivit Sahasrahla.
- Te voici en possession de cinq cordes, Link, dit la déesse. Il ne t'en reste plus que trois pour pouvoir ouvrir les portes du Miroir dimensionnel et bannir Ganon de ce monde. Je te conseille d'aller rendre visite aux deux autres déesses d'Ysar, elles t'aideront dans ta quête en te dispensant un peu de leur magie."

La déesse se mua en une étoile rouge puis disparut. Link laissa les moines du temple et joua le Chant des moissons pour retourner au village des Pintuluros.

Link fut déposé par la tornade auprès de l'épouvantail d'Ocraïlle qui manifesta sa joie de revoir le jeune homme :

"Eh ! Jeune pâlot ! Bravo pour le Rokh ! Tout le monde chante tes louanges au village !

- Merci, dit Link."

Le jeune homme alla retrouver le chef des Pintuluros, Carmin, qui le félicita à son tour :

"Loué sois-tu ! Tu as sauvé notre bien-aimé et sage Sahasrahla ! Notre déesse t'a fait un grand honneur en te donnant son précieux arc ! dit Carmin en regardant avec admiration et non sans envie l'arme que Link portait accrochée à l'épaule.

- Il te sera encore utile Link, ajouta le chef des Pintuluros en prenant un air affecté. Hélas ! Je suis porteur de mauvaises nouvelles ! Lorsque les Moblins ont envahi le village, j'ai entendu l'un d'eux dire que les Pirates des mers s'étaient alliés avec Ganon et devaient attaquer Bourg Ysar !

- Comment ? s'écria Link dont le visage devint blême.

- Oui, les Pirates sont en route pour le Bourg. Tu dois aller prévenir mon ami le roi d'Ysar."

Link ne se le fit pas dire deux fois, il joua le Chant des moissons et se téléporta dans les jardins royaux. Là, il se rendit compte qu'il était trop tard, les pirates avaient investi la ville.

Chapitre 22 : Bourg Ysar est attaqué !

Des volutes de fumées s'échappaient du premier étage du palais. On se battait au château. Link courut jusqu'au perron où il eut à découdre avec deux pirates. Ces derniers étaient des squelettes habillés d'un pantalon noir au bord effrangé et d'un maillot rayé blanc et bleu ainsi que d'un bandeau pour tout couvre-chef. Les pirates ricanaient en montrant leurs affreuses dents déchaussées tout en brandissant leur sabre émoussé en direction du jeune homme. Ce dernier n'eut pas grande peine à les occire et passa par-dessus leurs corps afin de gravir l'escalier principal menant au premier étage.

Là, le héros fit sauter la porte de la salle du trône au moyen d'une bombe et entra dans la pièce. Il y trouva le roi d'Ysar en compagnie de deux de ses gardes en mauvaise posture, six pirates les entouraient. Link fondit sur le groupe en blessant deux pirates et acheva les quatre autres aidés du roi et de ses hommes. Le seigneur d'Ysar demanda à son jeune sauveur de l'aider à atteindre le second étage du palais afin d'aller à la tour sud où se trouvait la princesse Zelda. L'équipée voulut utiliser le grand escalier mais une statue avait été délogée de son socle pour bloquer l'accès du deuxième palier. Ils empruntèrent alors un escalier secondaire que le Roi leur indiqua et réussirent à gagner le second étage, non sans s'être frayé un chemin dans la masse des pirates jusqu'aux portes des appartements de la princesse. En pénétrant dans la chambre royale, ils virent que celle-ci portait la marque d'une lutte récente et trouvèrent Bibi évanoui au milieu des débris de meuble.

"La princesse Zelda a été enlevée, gémit le petit être en reprenant ses esprits. Les pirates sont venus et se sont enfuis en direction du port. Il faut les empêcher de fuir à bord de leur bateau !"

Link redescendit au bourg avec l'ordre de contacter le chef de la garde, Viscen, qui s'était retranché dans le bastion de la cité. Ce dernier devait couler le navire pirate au moyen des canons du fortin. La grande avenue était le théâtre de nombreux pillages et affrontements. Les Ysariens avaient dressé des barricades derrière lesquelles ils tentaient de repousser les pirates. Link vint porter secours aux citoyens. Un homme de grande taille et au ventre proéminent commandait le groupe de résistants. Le héros y retrouva aussi le banquier qui jetait désespérément des cailloux sur leurs assaillants. Un éclat bleuté brilla dans le ciel puis une bombe vint exploser parmi les pirates, c'était Tingle qui, accroché à son ballon, les bombardait. Une femme de forte corpulence, appelée Diva Laroma, chantait de sa puissante voix de cantatrice repoussant les pirates qui portaient leurs mains sur leurs oreilles meurtries par le bruit. Un homme d'une trentaine d'années lançait, aidé d'une tribu de jeunes garçons, des cocktails explosifs qu'il avait fabriqués.

"Prends ça garçon", dit le gros homme en donnant une bombe à Link.

Le jeune homme lança l'objet qui pulvérisa un pirate.

"Bien joué ! Tu sais viser mon gars ! félicite l'homme.

- Merci, répondit Link, mais je préfère me servir de ceci !"

Le jeune homme sortit son épée et sauta au-dessus de la barricade à la consternation générale pour aller croiser le fer avec les pirates. Les flibustiers ricanèrent de voir le téméraire aventurier oser affronter une douzaine de solides gaillards comme eux. Ils déchantèrent vite lorsqu'une soudaine onde de choc les projeta contre le mur des habitations en les disloquant.

"Bravo ! s'écria le banquier en tapant dans ses mains.

- Comme t'as fait ça ? demanda le chef de la bande des garçons, admiratif.

- La voie est libre !" s'exclama Déa en tintant.

Link prit congé des citoyens sous leurs regards ébahis et tourna au coin de la rue. Il déboucha sur la grande place au milieu de laquelle les pirates amassaient le fruit de leur pillage. L'un des boucaniers avisa Link et donna l'alerte. Aussitôt une nuée de pirates l'encercla. Le jeune homme ne se laissa pas intimider et renouvela l'attaque cyclone qui dispersa l'ennemi. Ayant libéré le passage, l'aventurier s'engagea dans un petit corridor qui perçait les arcades en s'ouvrant sur un escalier conduisant au fortin. Après avoir fait passer de vie à trépas deux autres pirates, il entra dans le bastion où il trouva un détachement de soldats en proie avec les squelettes des mers. L'un des hommes se distinguait des autres de par sa haute stature et son casque argenté surmonté d'un panache violet.

"Commandant Viscen ?" cria Link en tentant de couvrir le bruit des épées qui s'entrechoquaient.

L'homme en question tourna son regard vers Link :

"Qui êtes-vous ?

- Je suis envoyé par le Roi. La princesse a été enlevée ! Il faut absolument couler le navire pirate avant qu'il ne prenne la mer !

- Comment ? s'exclama le commandant alarmé par la nouvelle. Suivez-moi !"

Viscen s'échappa dans un couloir laissant ses hommes en finir avec les pirates. Link se fraya un chemin dans la masse et courut à la suite du commandant.

"Il faut absolument gagner les remparts où sont nos canons !" dit le militaire.

Link et Viscen sortirent sur le chemin de ronde non loin de l'endroit où se trouvaient les bombardes. Ils avançaient en direction de celles-ci lorsqu'un pirate de forte carrure et muni d'une longue lance leur barra la route.

"On ne passe pas !" dit l'individu en fendant l'air de son arme.

Les deux hommes esquivèrent le coup et se mirent en garde.

"Je m'en occupe ! dit le commandant. Va allumer les mèches des canons !"

Le militaire se rua sur son ennemi afin de permettre à Link de le dépasser et d'aller accomplir ce qu'il lui avait demandé de faire. Le jeune homme voulut user de sa lanterne pour enflammer la mèche des batteries lorsque d'autres pirates vinrent l'attaquer. Il se démena comme un enragé, portant un coup à droite et à gauche mais il arrivait encore toujours plus d'ennemis. Link et Viscen se battaient tous deux avec rage mais ils sentirent qu'ils perdaient du terrain. Les pirates pointaient leurs redoutables sabres en leur direction en formant un cercle.

"Rendez-vous ou mourrez ! ordonna le corsaire à la lance qui semblait être le supérieur des boucaniers.

- Jamais ! défia Viscen en se redressant fièrement, tout en portant son épée le long de sa poitrine en un salut d'honneur.

- Jamais !" répéta Link en se munissant de son arc et, au moyen de sa lanterne, enflamma une flèche qui lui permit d'allumer d'un seul coup les canons. Ceux-ci fumèrent et crachèrent du plomb fondu en direction de la baie. Les boulets allèrent frapper le galion pirate.

"Non ! hurla le chef de la bande des pirates. Tu vas le payer misérable !"

Il se rua en avant avec son sabre mais Link et Viscen stoppèrent son élan en plongeant leur épée dans son corps. Le lieutenant corsaire se retira, considéra son corps blessé puis s'écroula à terre à la grande stupeur de ses hommes. Ceux-ci hésitèrent à attaquer les deux hommes maintenant que leur supérieur était mort. Puis, ils choisirent de se retirer en voyant le navire pirate lever l'ancre. Tous les corsaires regagnèrent précipitamment le port pour réintégrer leur bâtiment. Les soldats du roi se mirent à leur poursuite pour tenter de les empêcher de fuir mais trop tard, le navire avait réussi à quitter la baie malgré l'averse de boulets des canons qu'il avait reçus.

"Quels sont les dégâts ? interrogea le commandant Viscen en s'entretenant avec son lieutenant qui revenait des quais.

- La plupart des pirates ont fui, mon commandant. Il reste encore quelques flibustiers dans la cité mais nous aurons vite fait de les capturer.

- Et la princesse ? demanda Link soucieux.

- Elle... elle est toujours prisonnière des pirates."

Chapitre 23 : Préparatifs pour sauver la princesse

Link aida les gardes d'Ysar à déloger les derniers pirates qui s'étaient barricadés dans des habitations non loin du port. Le jeune homme prêta main-forte à l'aubergiste qui chassait, munie de son balai, deux squelettes qui s'étaient réfugiés dans l'une des chambres au premier étage de son établissement. En redescendant, Link passa à côté du comptoir de l'hôtel et prit une porte conduisant au bar. Les lieux portaient la trace de la venue des pirates. Des tables et des chaises fracassées jonchaient le sol et le barman se lamentait devant la réserve à alcool qui avait été dévalisée. Link avisa un homme habillé d'un maillot sans manche, dévoilant ses biceps tatoués, et qui se tenait accoudé d'un air attristé au bar. Le jeune homme s'approcha de l'individu. Celui-ci leva ses yeux bleu gris et le considéra d'un oeil morne :

"Que m'veux-tu garçon ? dit l'homme d'un ton bourru.

- Je me demandais, répondit Link en observant l'ancre de marine qui était dessinée sur le bras musculeux de l'homme, si vous n'étiez pas un marin...

- Un marin ! Par toutes les tempêtes ! Pour sûr garçon ! s'exclama l'homme en bombant fièrement le

torse. Pourquoi cette question ?

- J'aurais besoin d'un bateau pour me rendre sur l'île aux pirates.

- Un bateau ? Un bateau ! Ça oui que j'ai un bateau ! Et même le plus beau de tous ! C'est le Lion rouge ! Regarde comme il est beau !" s'enthousiasma le marin en montrant par la fenêtre les quais. Link se pencha derrière la vitre et vit une embarcation de taille modeste et un peu miteuse ancrée non loin du bar.

"Il est beau ? Non ? insista l'homme.

- Très beau ! dit Link pour être aimable.

- Et tu voudrais aller sur l'île aux pirates ? C'est ça ?

- Oui, je dois aller délivrer la princesse Zelda.

- Ha ! Ha ! Ha ! s'esclaffa le marinier. Et tu penses réussir à manoeuvrer un bateau tout seul sur l'océan jusqu'à l'île des pirates ? Sais-tu au moins où elle se trouve l'île aux pirates ?

- Euh... non, avoua Link d'un air penaud.

- Ha ! Ha ! Ha ! Je m'en doutais. Tu es un aventurier, garçon ! Pas un marin ! Je voudrais t'aider garçon, tu m'as fait bien rire. Mais hélas, j'ai déchiré ma voile lors d'une maudite tempête et avec l'attaque des pirates je n'ai pas eu le temps de la réparer.

- C'est pas un problème ! s'exclama Link en affichant un sourire radieux. J'ai ce qu'il vous faut ! Voici !"

Link déplia le long drap qui lui avait servi dans le canyon et le porta aux yeux du marin.

"Ha ! Ha ! Ha ! rit le marin. Tu m'impressionnes garçon ! Voilà une drôle de voile ! Mais elle devrait faire l'affaire pour mon Lion rouge !

- C'est entendu alors ? demanda Link. Vous m'emmenez sur l'île aux pirates ?

- Laisse-moi une heure pour préparer le navire et on embarque garçon !"

Link promit au marin d'être sur le port dans une heure et profita du temps qui lui restait pour parcourir la ville. Dans la rue, les citadins s'activaient à effacer les traces des combats. La grande place du bourg avait retrouvé son animation habituelle. Les foules circulaient sur l'esplanade ovoïde en colportant les derniers ragots.

"Il paraît que la princesse Zelda a été enlevée ! dit une femme blonde maigrelette.

- Non ? répondit un homme barbu en écarquillant ses grands yeux.

- Si ! Et même que le roi a chargé un courageux aventurier d'aller la délivrer", poursuivit-elle.

Link passa à côté de la femme, qui ne prêta pas attention à lui, et, ayant envie de s'exercer au tir, entra dans une maison affichant : "Stand de tir".

Un homme au ventre rebondi l'accueillit :

"Bienvenue jeune homme ! Tenteras-tu ta chance au tir à l'arc ? Il y a un fabuleux prix à gagner ! C'est dix rubis la partie."

Link paya et se dirigea vers une estrade depuis laquelle on lui demandait de tirer sur des cibles mouvantes. Une nuée de corbeaux sauvages passa au fond du décor figurant un ciel bleuté, Link les dégomma tous. Puis ce fut le tour de pieuvres jaillissant d'un bassin. À chaque flèche tirée le jeune homme faisait mouche, si bien qu'il obtint le meilleur score.

"Bravo ! s'exclama le forain. Tu as bien mérité ce prix.

Link reçut le grand carquois. Désormais il pouvait transporter jusqu'à cinquante flèches au lieu de trente. Content de sa récompense, Link joua une seconde fois rien que pour le plaisir puis il sortit de l'établissement. Ses yeux se portèrent sur le cadran du beffroi de la grande place qui ponctuait le temps de ses aiguilles d'airain. Le jeune homme avait encore une trentaine de minutes devant lui, il se décida d'aller retrouver le commandant Viscen dans la forteresse située non loin de là.

"Que fais-tu ? demanda le militaire en le voyant arriver.

- J'attends que l'on affrète un bateau pour me rendre sur l'île aux pirates, répondit-il.

- Tu as bien fait de venir me trouver, Link, dit Viscen. Je peux t'enseigner une nouvelle attaque à l'épée qui te sera utile lors de tes prochains combats."

Link accepta en versant les quinze rubis demandés pour bénéficier de l'enseignement.

"Voici une attaque qui te demandera beaucoup de précision et de vitesse. On l'appelle l'attaque multiple. Elle te permet d'attaquer plusieurs adversaires à la fois !"

Viscen plaça une série de mannequins autour de lui et sortit son épée. Le soldat ferma les yeux et demeura un instant immobile puis, avec une grande virtuosité, le commandant exécuta un enchaînement rapide d'attaques qui réduisit en miettes les cibles de bois.

"As-tu compris ? demanda Viscen. Tu dois visualiser tes ennemis mentalement et appréhender leurs gestes pour que tous les coups que tu porteras trouvent une cible. Un conseil, attaque d'un côté puis de l'autre afin de toujours conserver un espace de vide entre tes ennemis et toi. A ton tour maintenant."

Le commandant disposa d'autres mannequins dans la pièce et regarda faire Link. Celui-ci fit preuve d'une grande adresse mais, au goût de Viscen, il n'était pas assez rapide.

"C'était bien mais entraîne-toi encore. Les pirates sont coriaces, tu sais ? Surtout leur chef : le Capitaine Osselaid. Sois prudent et ramène la princesse Zelda saine et sauve. Le roi et tous ses sujets comptent sur toi."

Link remercia le commandant pour sa technique à l'épée et ses encouragements puis retourna sur les quais où l'attendait le marin.

"C'est prêt ! Alors qu'attends-tu pour monter, moussaillon ? Tu n'as tout de même pas le mal de mer ?"

La voile fut hissée et le Lion rouge s'éloigna vers le large.

Chapitre 24 : Sur l'île aux pirates

Le bateau vogua sur les flots un long moment avant d'atteindre l'île aux pirates. Le marin jeta l'ancre à bonne distance de la plage ne souhaitant pas s'approcher trop près, de peur de se faire remarquer par les flibustiers. Link se jeta à l'eau et parcourut les quelques mètres qui le séparaient de la plage. Le jeune homme se dépêcha de regagner l'ombre par crainte de se faire voir. Il longea les récifs avant d'atteindre la paroi d'une haute falaise au sommet de laquelle avait été bâtie la forteresse des boucaniers. Le navire de ceux-ci était ancré dans une baie isolée, à l'abri derrière la falaise, protégé du vent. Link gagna le galion et monta à son bord. Sur le navire, il n'y avait que quelques sentinelles, le reste des Pirates était monté dans la forteresse. Le jeune homme fouilla vainement le galion à la recherche de la princesse. Il ne trouva que quelques rubis et un quart de coeur. Il en conclut que Zelda devait être retenue prisonnière dans la forteresse. Le problème qui se posait à Link était que la citadelle ennemie était imprenable. En effet, il n'y avait aucun chemin, que ce soit par mer ou par terre, permettant d'accéder à la bâtisse. Toutefois, après avoir longuement observé le navire pirate, et notamment la hauteur des mâts de ce dernier, Link entrevit un moyen de pénétrer dans la forteresse. Il monta en haut du grand mât et tua les deux pirates qu'il rencontra sur l'échelle de corde pour parvenir au nid de pie. De là, il avisa que la vigie était à hauteur d'une excavation s'enfonçant sous la forteresse depuis laquelle avait été tendue une corde la reliant au mât. Le jeune homme traversa le pont de singe et entra. Un escalier humide montait au sein de la forteresse au bout duquel une lourde porte grillagée lui ferma l'accès. Voyant que la porte était cadénassée, Link entreprit de la faire sauter. Le souffle de l'explosion résonna dans la pièce et fit venir une poignée de pirates armés jusqu'aux dents. Ces derniers levèrent leurs sabres et fendirent l'air de leurs armes. L'aventurier esquiva les coups et mit en application l'attaque multiple que lui avait enseignée Viscen. Il n'eut aucun mal à se débarrasser de ses ennemis et, une fois le chemin libéré, s'enfonça plus en avant dans les méandres de la forteresse. Après avoir déjoué de multiples pièges de sécurité et affronté plusieurs ennemis dont l'un lui permit d'obtenir un grappin, il arriva à l'édifice central du complexe pirate. Là, Link tomba nez à nez avec le Capitaine Osselaid. Ce dernier, l'oeil vindicatif, l'attendait de pied ferme, sabre au clair. La princesse Zelda était attachée solidement sur une chaise dans le fond de la pièce et regardait avec effroi le combat auquel se livraient les deux hommes. Le pirate fondit sur le jeune homme et le frappa durement. Link s'aperçut alors que son ennemi était

très rapide aussi il opta pour une stratégie toute nouvelle. Ayant repéré des poutrelles en bois au plafond, il se mit à tenir son épée de la main droite et son grappin de la gauche de façon à pouvoir se hisser, en pointant avec le fer de son grappin une des poutres, au-dessus du pirate et de lui asséner un coup d'épée au passage sur la tête, son point sensible. Le jeune aventurier renouvela plusieurs fois l'opération et eut raison de son adversaire. Le corsaire se disloqua et devint poussière. Dans le tas de cendres qu'était devenu l'ennemi, un coeur d'énergie en émergea. Link le ramassa et alla débarrasser la princesse Zelda de ses entraves. Celle-ci remercia son sauveur et lui remit la corde ysarienne qu'il reçut avec ravissement.

"Il ne te reste plus qu'à retrouver deux cordes, commenta Zelda après s'être remise de ses émotions, et tu pourras aller au sanctuaire du Miroir dimensionnel. Je serai à tes côtés lorsque ce moment arrivera. En attendant, ne restons pas ici, retournons à Bourg Ysar. Mon père doit se faire beaucoup de soucis."

Link sortit sa lyre et entonna le Chant des moissons.

Chapitre 25 : L'île Oraz

De retour à Ysar, et après que le roi ait retrouvé Zelda, Link apprit par l'auguste seigneur qu'il devait se rendre sur l'île Oraz sur laquelle vivait le peuple des Zoras, les amis de la famille royale d'Ysar. Zelda écrivit même une lettre à l'attention de la souveraine des Zoras, son amie de longue date.

"Présente ce message à la Reine Aruto, dit-elle. Celle-ci t'aidera dans ta quête de la corde de l'océan."

Link prit le pli et entreprit de gagner l'île des Zoras. Aussi, il alla trouver le marinier, qui l'avait si bien aidé pour se rendre chez les pirates, à l'auberge du port.

"Je suis désolé, déclara le marin. Mais il est impossible de se rendre sur l'île Oraz par bateau. La mer est curieusement agitée en cet endroit et certains racontent même qu'un monstre habiterait cette partie de l'océan. Vois plutôt ces trois pauvres marins zoras qui ont essayé une violente tempête avant d'échouer ici !"

Link alla voir les trois créatures marines que l'homme avait indiquées du doigt. Celles-ci étaient assises tristement autour d'une table et regardaient fixement leur verre d'alcool à moitié vide.

"Vous avez failli perdre la vie en mer à ce qu'on m'a dit", affirma Link en s'approchant de la tablée des Zoras.

L'une des trois créatures leva ses yeux bleu nuit en direction du jeune homme et le considéra longuement de sa face blanchâtre.

"Nous avons perdu notre navire dans une maudite tempête provoquée par ce sale monstre marin ! répondit la créature mi-homme mi-poisson.

- On nous avait prévenus ! dit un deuxième Zora dont les vêtements n'étaient plus que lambeaux et dont le corps arborait de multiples cicatrices, témoins de la violence de l'ouragan. Il ne fallait pas prendre la mer. Mais nous n'avons pas écouté...

- Et nous avons tout perdu ! conclut le troisième Zora qui était le plus petit des trois.

- Vous dites qu'il y a un monstre dans l'océan ? questionna Link.

- En effet, rétorqua le premier Zora, il y a un monstre. Il ressemble à s'y méprendre à une longue chaîne de récifs barrant ainsi la route entre Oraz et Ysar.

- Cela ne m'arrange guère, confia le jeune homme. Je dois me rendre sur votre île, je suis à la recherche de la corde zora et...

- Un être répugnant est venu sur notre île et a cherché à obtenir la corde, notre reine a refusé de lui la donner, coupa le deuxième homme-poisson. Depuis son refus, ce monstre est apparu.

- Curieux n'est-ce pas ? compléta le troisième Zora en regardant avec méfiance Link.

- Je n'ai rien avoir avec Ganon, se défendit l'aventurier en voulant dissiper tout malentendu. Je suis chargé de réunir les cordes de l'Oiseau-lyre afin de chasser ce monstre. C'est la raison pour laquelle il me faut aller sur l'île Oraz pour rencontrer la reine Aruto.

- Comme tu le sais sans doute, il est impossible d'aller sur Oraz par bateau, répondit le premier Zora.

- Cependant, il y a un moyen de contourner le monstre... déclara la deuxième créature.

- En descendant le cours du fleuve, acheva de dire le petit Zora.

- C'est la seule solution", conclut le premier des trois.

Link remercia les trois hommes-poissons puis alla de nouveau voir le marinier et lui demanda s'il ne pouvait lui prêter son navire.

"Comment ! s'écria le marin. Te prêter le Lion rouge ! Il n'y a qu'un seul propriétaire à ce bateau et tu l'as devant toi ! Si tu veux aller sur l'océan avec mon navire c'est avec moi à la barre !

- Ça me va, dit Link en faisant mine de vouloir partir tout de suite.

- Eh ! Attends moussaillon ! répliqua le marin en retenant le bras du jeune homme. Je refuse de te conduire à l'île Oraz, n'as-tu pas compris que cela était impossible du fait du monstre ?

- Pas si nous le contournerons ! rétorqua Link d'un ton triomphal. Nous allons descendre le fleuve en passant par le Marais Interdit !

- C'est pas bête, avoua le marin. Mais comment vas-tu faire pour acheminer le Lion rouge jusqu'au fleuve ? Ne crois pas que je vais le porter sur mon dos jusqu'au marais !

- Je m'en occupe, n'ayez crainte.

- D'accord, je te fais confiance. Mais encore un détail, dit le marinier, je ne loue pas mes services gratuitement. Cela te fera cent rubis pour la ballade.

- Cent rubis ! Mais c'est du...

- C'est ça ou t'y vas à la nage, p'tit gars ! coupa le marin en se tournant pour boire la chope de bière que venait de lui servir le barman.

- C'est entendu, dit Link après avoir longuement réfléchi.

- Alors tope-là !"

Link versa la somme demandée au marin puis lui demanda de bien vouloir le suivre jusqu'au port.

Là, ils montèrent tous les deux à bord du Lion rouge et le jeune homme composa le Chant des moissons sur sa lyre. Une tornade enveloppa le navire et l'emporta dans les airs jusqu'au Marais Interdit. Le marinier était devenu vert de peur et se mettait à jurer à tout va.

"Voyons, soyez poli tout de même", dit une voix.

Le marin considéra l'être de paille qui venait de lui parler. Ce dernier le regardait d'un air scandalisé par ce que venait de dire l'homme. Le marinier baissa honteusement la tête et s'excusa. Link finit par rappeler au marin qu'il devait descendre le fleuve, aussi ils se mirent à pousser le Lion rouge quelques mètres sur le sol avant que ce dernier ne soit à flots. Les deux hommes montèrent à son bord et se munirent de rames afin de diriger le navire dans le courant. L'embarcation descendit lentement le cours du fleuve jusqu'à son embranchement où, après que Link ait ordonné au marinier de prendre le bras de droite, un obstacle se présenta sur son chemin. Jeté en travers de la rivière, un arbre mort formait barrage. Il s'agissait du pont de fortune que Link avait utilisé pour rejoindre la rive des Singes. Le jeune héros se précipita à l'avant du bateau et, avant que le mât de ce dernier ne soit détruit par le tronc d'arbre, exécuta une attaque rayon qui scia l'obstacle en deux et permit le passage du Lion rouge. Le navire continua tranquillement sa course et finit par se jeter doucement dans l'océan. Link hissa la voile et le marin orienta le gouvernail du navire en direction du sud-ouest. Il fallut quelques milles nautiques avant qu'ils n'arrivent en vue d'une île. En approchant de la côte, un être mi-homme, mi-poisson jaillit de l'eau et attaqua le navire. Le marinier hurla de peur et vira de bord. La manoeuvre eut pour effet de faire chuter la créature marine ainsi que Link qui manqua de se noyer. Le jeune aventurier héla désespérément le marinier mais celui-ci avait trop peur et l'abandonna. Le héros entreprit alors de gagner rapidement la côte mais une main le saisit par les pieds et il se retrouva rapidement maîtrisé et entravé par plusieurs êtres aquatiques. Link fut jeté sur la plage comme un vulgaire ballot de tissu aux pieds d'un être marin vêtu d'une tenue de guerre et qui exhibait fièrement un panache rouge sur sa tête.

"Que viens-tu faire chez les Zoras, suppôt de Ganon ? interrogea la créature à l'air coléreux. Qu'on

l'emmène devant la reine !" poursuivit-il sans que Link n'ait eu le temps de répondre.

Le jeune homme fut traîné à terre jusqu'à l'entrée du palais zora. Là, les portes de corail de l'édifice s'ouvrirent lentement et laissèrent entrer les êtres azuréens. Par un dédale d'escaliers et de tunnels à moitié envahis par les eaux, Link fut finalement jeté à genoux devant une superbe femelle zora assise sur un trône d'émeraude. Celle-ci se leva et considéra d'un air impérieux le jeune homme :

"Qui es-tu, espion de Ganon ?

- Je suis Link d'Hyrule et je suis venu ici trouver la corde marine.

- Tu es donc venu voler le trésor des Zoras, vil créature ! rugit le Zora à la cocarde rouge.

- Je dois récupérer cette corde, c'est ma quête. C'est le voeu de l'Arbre Nojo et de la princesse Zelda.

- La princesse Zelda ? répéta la reine des Zoras. Qu'est-ce qui prouve que tu viens de sa part ?

- Fouillez dans ma poche et vous verrez."

Sur un geste de la reine, deux Zoras fouillèrent le jeune homme et en sortirent une lettre dont la souveraine prit connaissance.

"Si j'en crois cette lettre de mon amie la princesse d'Ysar, tu n'es pas venu ici en ennemi mais en ami. Gardes ! Libérez ce noble aventurier !"

Link fut enfin débarrassé de ses entraves et jouit de la liberté.

"Excuse la rudesse de mon accueil, jeune homme mais mes hommes ont reçu l'ordre d'appréhender toutes personnes étrangères à l'île. Ganon a étendu son influence maléfique sur l'océan, c'est la raison pour laquelle nous sommes vigilants, expliqua la femelle zora. Je suis la reine Aruto et voici le général Dorzat", ajouta-elle en dirigeant sa gracieuse main vers le Zora à cocarde rouge.

Ce dernier salua sèchement Link de la tête.

"Pardonnez-moi majesté, dit une petite voix fluette que Link reconnut comme étant celle de Déa. Mais le temps nous est compté. Comme vous avez pu en prendre connaissance dans la lettre de la princesse Zelda, Link a besoin que vous lui donniez la corde des Zoras afin qu'il puisse poursuivre sa quête et chasser Ganon de notre dimension.

- Je suis bien consciente de la situation, répondit la reine. Mais je ne peux vous donner la corde de la mer comme cela. Comprenez-moi, je suis souveraine du peuple Zora et je ne serai tranquille que lorsque le monstre de l'océan aura disparu. Le général Dorzat a élaboré un plan pour détruire ce monstre mais sans ton aide nous avons peu de chance de réussir ! Accepte de nous aider et je te donnerai la corde lorsque cette créature de Ganon aura été anéantie."

Link soupira, décidément il ne lui était jamais facile d'obtenir une corde magique.

"Acceptes-tu d'aider mon peuple, Link, héros d'Ysar ?" insista la belle Zora en regardant le jeune homme de ses grands yeux turquoises.

N'ayant pas le choix, et étant quelque peu tombé sous le charme d'Aruto, Link acquiesça.

"Grâce te soit rendue, Link ! déclara la reine des hommes-poissons. Ne tarde pas ! Je te laisse au bon soin du général Dorzat qui t'expliquera le plan que nous avons élaboré."

Ceci dit, la reine se retira dans ses appartements avec une élégance toute royale. Le général zora affichait une mine peu heureuse et regardait Link avec une pointe de jalousie et de colère, frustré que la reine ne lui ait pas témoigné son entière confiance en lui adjoignant ce petit homme en tunique verte.

"Veuillez me suivre", dit-il à l'humain d'un ton glacial.

Le Zora alla dans une salle voisine à celle du trône dans laquelle figurait un ensemble de cartes marines et terrestres sur une grande table de corail poli.

"Comme me l'a ordonné sa majesté, je me dois de vous communiquer notre plan d'attaque, déclara le général en posant sa main écailleuse sur une carte des environs. Voici l'île Oraz et voici l'emplacement approximatif du monstre, ajouta-t-il en désignant du doigt une longue crête de récifs située à l'est de l'île. Pour chasser le monstre, il suffit de le détruire au moyen de bombes qu'il nous sera nécessaire de lancer à distance.

- Au moyen d'un canon ? proposa Link.

- Nous y avons pensé au départ mais en apercevant ton arc, je crois que j'ai trouvé un meilleur

moyen : les flèches explosives.

- Des flèches explosives ? répéta le jeune homme.

- Oui, il s'agit de bombes fixées sur des flèches et qui te permettront de toucher une cible de loin, expliqua le général Dorzat. Mais le problème est que le chargement de bombes que nous attendions n'est toujours pas arrivé.

- Je vois, peut-être que ces bombes suffiront alors ? répondit Link en sortant les explosifs que contenaient son sac.

- Hum... non, ces bombes ne seront pas efficaces, commenta le Zora après les avoir examinées. Ces explosifs ne sont pas utilisables, leurs mèches s'éteindraient à la moindre éclaboussure d'eau. De plus, ces bombes seront trop lourdes pour pouvoir les utiliser avec ton arc. Non, il nous faut des bombes spéciales pour tes flèches, conclut le général zora.

- Où peut-on trouver de telles bombes ? s'enquit le héros.

- Chez le seul expert en explosif de tout Ysar : l'artificier du village Montrouge, informa la créature marine.

- Je me charge d'aller au village et de vous apporter ces bombes, proposa le jeune homme.

- Bien ! répondit le général. Voici une lettre de commande. Donne-la à l'artificier de ma part. Il te procurera les bombes nécessaires."

Link prit l'enveloppe et la mit dans sa poche. Puis il prit congé du militaire zora et sortit du palais de corail. Le jeune homme arpenta la plage de sable fin sur laquelle il était venu, en espérant repérer le Lion rouge et son propriétaire mais il n'aperçut aucune voile à l'horizon. Cependant, un reflet bleuté attira son attention. Plus loin sur la plage, posé au milieu d'un amas de rochers, un foulard bleu flottant au vent ceignait un poteau en bois de même couleur. Au fur et à mesure que Link s'approchait de l'objet, il réalisa qu'il s'agissait en fait d'un de ces épouvantails farfelus. Celui-ci était vêtu d'une longue robe turquoise et arborait une ombrelle en plus d'un chapeau de paille. L'individu tourna son regard vers le héros et s'exclama :

"Quelle heureuse surprise ! Comme il est plaisant de voir du monde sur cette plage ! Quel bon vent vous amène ici, jeune homme ?

- Je suis à la recherche d'un navire appelé Lion rouge. L'avez-vous vu ? demanda Link.

- Ma foi non, je n'ai pas vu de bateau ces temps-ci, confessa l'être de paille. Il faut dire que depuis qu'un monstre rôde dans les parages, il n'y a plus beaucoup de monde par ici. Mais si vous souhaitez vous rendre sur le continent, il vous est toujours possible de jouer le Chant des moissons, jeune ami", ajouta l'épouvantail.

Link se plaqua la main au front. Comment avait-il pu oublier le chant des épouvantails ? C'était la meilleure solution pour faire le voyage Montrouge-Oraz en un temps très bref. Le jeune homme remercia l'épouvantail qui tressaillit de joie lorsqu'il joua le fameux air des épouvantails et, en une fraction de seconde, Link s'envola pour le Cratère du Péril.

Chapitre 26 : Un léger contretemps

La chaleur étouffante du volcan assaillit les poumons de Link. Le jeune homme mit sa tunique rouge et gravit les quelques mètres qui le séparaient de l'entrée du village.

L'arrivée du héros suscita la même curiosité des habitants que lors de sa première venue. Il remonta la rue principale sous leurs regards insistants. Une enseigne figurant un baril de poudre attira l'attention du jeune homme. Link entra dans la boutique. À l'intérieur, il trouva un homme au teint pâle et dont le derme était couvert de tatouage. L'homme considéra l'aventurier de ses yeux sombres :

"Que puis-je faire pour votre service ? demanda-t-il en s'accoudant nonchalamment sur son comptoir.

- Je souhaiterais des bombes pour des flèches explosives, répondit Link en désignant l'article sur l'une des étagères branlantes de l'échoppe.

- Je suis désolé mais je suis en rupture de stock, rétorqua l'homme d'une voix morne.

- Il m'en faut pourtant ! insista Link en montrant la lettre de commande du général Dorzat.

- Hélas ! se lamenta l'artificier après avoir considéré la missive. Même pour mon ami le général Dorzat, je ne peux rien pour vous tant que je n'ai pas la poudre suffisante pour confectionner mes bombes ! Mais puisque je vois que vous voulez absolument ces bombes, pourquoi ne pas m'aider ?" Link s'empressa de répondre oui.

"Le soufre nécessaire à la confection des explosifs se trouve dans la mine du cratère. Il m'en faut une bouteille pleine."

Link sortit de la poudrerie et fonça en direction du camp des mineurs où il trouva Mutoh et ses hommes.

"Ouaaaaah ! cria l'homme en gesticulant la tête. Tu veux du soufre ? Tu m'as bien aidé en sauvant mes hommes des griffes du dragon. Voilà de quoi faire sauter les Montagnes de la Mort !" ajouta-t-il en remplissant l'une des bouteilles de Link.

Le jeune homme remercia le chef des mineurs et retourna voir l'artificier qui s'empressa de prendre la poudre et de disparaître dans son atelier après avoir demandé à Link de revenir le voir demain. Le jeune homme sortit et joua le Chant du soleil que les frères musiciens lui avaient enseigné afin que le temps s'écoule plus vite. Une fois le charme musical accompli, Link alla trouver l'artificier qui exigea la somme de cinq rubis par bombe.

"Comment ! Mais c'est scandaleux ! s'insurgea le jeune aventurier. Je vous ai aidé à obtenir de la poudre et vous me faites payer les bombes !

- Je vous remercie pour la poudre mais les affaires sont les affaires, déclara l'homme pâle. Mais pour vous récompenser, et par amitié pour le général Dorzat, je veux bien vous offrir cinq bombes spéciales."

Link prit les explosifs en ronchonnant et en acquit une vingtaine d'autres, épuisant aussi le contenu de sa bourse. Le jeune homme quitta l'échoppe du marchand sans un merci et s'envola pour l'île Oraz où le général Dorzat réprimanda le héros d'avoir été aussi long.

"Maintenant que nous avons les mines, dit le Zora. Il est temps d'aller chasser ce monstre. Je sais que les hommes ne savent pas nager dans l'océan, c'est pourquoi je t'ai trouvé un navire".

Link alla sur la plage et eut un recul de surprise en voyant le Lion rouge échoué sur le sable. À ses côtés, le capitaine du bateau, encadré par deux gardes zoros.

"Oh ! Je suis désolé ! s'exclama le marin en apercevant Link. Je ne voulais pas t'abandonner, tu sais moussaillon. Mais ces hommes-poissons, ils m'ont fait une de ces peurs !"

Link passa à côté de l'homme sans un mot et monta sur le Lion rouge que les Zoras aidèrent à regagner la mer tandis que le marinier fut contraint de monter à bord afin d'assurer la navigation. Depuis la terre, le général Dorzat indiqua au barreur la direction de l'est et donna un dernier conseil à Link :

"Attends que le monstre fasse surface pour lui tirer tes flèches explosives ! Et méfie-toi des typhons qu'il a créés !"

Le Lion rouge disparut de l'horizon et ne tarda pas à arriver en vue d'une longue crête de récifs infranchissables. Un brouillard soudain enveloppa l'esquif et un grondement sourd se fit entendre. Link avait disposé sa lanterne devant lui, éclairant ainsi les abords et conservait une main dans son carquois rempli de flèches explosives, prêt à décocher l'une d'elles sur toute partie de monstre qu'il verrait.

"Nous sommes perdus ! s'écriait le marin plus pâle que la voile de son bateau. Le monstre va nous dévorer ! Il va casser mon joli Lion rouge !"

La voix du marin se perdit dans l'air puis un cri déchirant semblable au tonnerre répondit aux angoisses de l'homme. L'embarcation arriva en vue d'une ligne de rochers en dessous de laquelle deux yeux sanguinaires s'allumèrent dans les profondeurs de l'océan.

Chapitre 27 : Monstrueux récifs

La mer se mit à frissonner. Des vagues de plus en plus grandes roulèrent contre la coque du Lion rouge qui absorba tant bien que mal les coups. Link était aux aguets, il suivait du regard le mouvement sinusoïdal des récifs qui étaient en fait d'épaisses écailles osseuses du monstre aquatique qui hantait les lieux. Sur les recommandations du général Dorzat, il attendait que la créature fasse surface. Ainsi il demanda au marin de maintenir leur position et de se préparer au combat. Alors que le jeune homme venait de transmettre ses ordres, une masse sombre et écailleuse fit surface. Le monstre, qui ressemblait à un énorme serpent, tourna sa gueule en direction du frêle esquif et considéra leurs occupants de ses yeux globuleux. Link réagit aussitôt. Il tira une des flèches spéciales sur le museau du monstre. Celui-ci ne sembla pas sentir l'explosion que provoqua la bombe et ouvrit grand sa gueule pour laisser s'échapper une tornade aqueuse. Celle-ci vrombit sur le bateau qui aurait été détruit si le marinier n'avait pas viré in extremis de bord. Link ne comprenait toujours pas comment toucher le monstre. Déa vint à son secours en rassemblant tout son courage pour aller voler tout près du monstre afin d'identifier ses points faibles. La petite fée informa l'aventurier des faiblesses du derme du serpent marin situées juste en dessous des grandes écailles de celui-ci. Sachant où frapper désormais, le tireur attendit que le monstre refasse surface et, avant qu'il ne puisse provoquer de nouveaux typhons, lui décocha une flèche explosive en dessous d'une de ses écailles. L'explosion de la bombe fit rugir de douleur l'ophidien en plus de faire sauter l'une de ses épaisses écailles. Celui-ci répliqua en crachant une double tornade d'eau et une série de vagues que le marinier réussit à éviter à chaque fois. Le jeune homme recommença ses exercices de tirs sur les zones sensibles du monstre. Alors que la plupart de ses points faibles avaient été atteints, l'animal opta pour une nouvelle stratégie. Il provoqua des remous importants à l'arrière du navire de Link afin de rapprocher celui-ci de ses flancs écailleux. Le héros décocha une nouvelle série de flèches mais le serpent ne sembla pas les sentir. Il continuait inlassablement sa tentative de rapprochement, si bien que le Lion rouge fut tout près de l'énorme reptile et que Link pouvait presque tendre la main et toucher les écailles râpeuses de la créature. Le marinier cria qu'ils étaient perdus, que le navire allait se fracasser contre la bête et qu'ils allaient être broyés par le choc. Dans un dernier élan, le jeune homme décocha une dernière flèche qui alla se loger dans l'oeil du monstre marin. L'explosion provoqua une vive douleur à la créature qui plongea sous l'eau pour éteindre le feu qui attaquait son oculus. Le marin en profita pour éloigner son navire des dangereuses écailles du serpent avant que ce dernier ne refît surface. Borgne qu'elle était, la bête agitait sa tête en tout sens, hurlant de douleur et de rage. La créature voulut créer un nouveau typhon mais la tornade mourut dans sa bouche et le monstre s'écroula provoquant d'énormes vagues qui enveloppèrent le Lion rouge en manquant de le faire chavirer. Douché par cette trombe d'eau, Link eut juste le temps d'apercevoir ce qu'il restait des grandes écailles du monstre disparaître sous l'eau, il venait de triompher de la bête. Le marin soupira de soulagement tandis que le jeune homme demanda à ce dernier de s'approcher de l'endroit où se tenait l'animal afin de repêcher le coeur d'énergie qui flottait sur l'eau. Revigoré, Link fit faire demi-tour au Lion rouge et regagna les côtes de l'île Oraz. La reine Aruto remercia le jeune héros pour avoir vaincu le serpent de mer et lui signifia toute sa gratitude en lui donnant la corde marine. Celui-ci la reçut en rougissant quelque peu, intimidé par le regard plein de tendresse que lui portait l'auguste reine des Zoras. Après avoir salué les hommes-poissons, il décida de traverser la mer nouvellement libre sur le Lion rouge afin d'entrer en triomphateur dans le port de Bourg Ysar.

Chapitre 28 : Pas ailés pour un héros pressé

En pénétrant dans la rade d'Ysar, le Lion rouge baissa sa voile et alla amarrer à son emplacement habituel. Le marinier pria Link de ne plus lui demander son aide et lui rendit la voile qui lui avait permis de naviguer. Le jeune homme, sur les conseils de Déa, alla trouver les trois marins zoras

dans le bar. Ceux-ci le remercièrent d'avoir tué le monstre aquatique et lui donnèrent en gage de remerciement un quart de coeur. Fort de ses exploits et pressé de trouver la dernière corde de l'Oiseau-lyre pour pouvoir enfin en découdre avec Ganon, Link alla chercher conseil auprès de la famille royale d'Ysar. Le monarque le reçut chaleureusement et lui apprit que la dernière corde se trouvait dans le désert de Gerusie aux mains de son ami le roi Kréon.

"Prends ces bottes, dit la princesse Zelda qui descendait les escaliers depuis le deuxième étage alors que Link venait de sortir de la salle du trône. Ce sont des bottes ailées. Le désert de sable de Gerusie est traître. Tu t'y enfoncerais en un rien de temps. Ces bottes magiques te permettront de marcher sur le sable s'en t'enfoncer et elles accroîtront ta vitesse à pied."

Link prit le présent de la princesse et voulut s'en aller mais Zelda le retint encore un moment.

"Link, il ne te reste plus qu'une seule corde à trouver. Lorsque tu seras en possession de la dernière viens vite me retrouver aux Ruines de l'ancien Bourg Ysar situées au nord du lac Liha, informa-t-elle. Nous ouvrirons alors les portes du temple du Miroir dimensionnel et nous bannirons le Mal de ce monde. Avant que tu ne t'en ailles, ajouta la princesse, tu devrais aller voir la déesse protectrice d'Ysar dans son temple situé au-dessus du souterrain que Bibi et toi avez emprunté la première fois."

Link remercia la princesse et regagna la maison abandonnée située au fond de l'impasse derrière l'hôtel du bourg. Là, il emprunta le passage secret qui le mena dans la plaine d'Hyrulon au pied du temple. Le jeune homme considéra un moment le bâtiment branlant et il s'aperçut que la porte du sanctuaire était à moitié ensevelie. Link s'interdit de la faire sauter au moyen d'une bombe de crainte que le temple en ruines ne s'effondre totalement. Aussi le jeune homme devait trouver une autre solution pour pénétrer dans le sanctuaire. Il leva la tête et aperçut une ouverture au-dessus du fronton de l'édifice. Au moyen de son grappin, il réussit à se hisser et entra dans le temple délabré. L'intérieur était sombre et humide. Une végétation sauvage avait envahi par endroits les murs. Link descendit prudemment le long d'une liane et atterrit sur le dallage de la salle principale. Le jeune homme remarqua la présence d'un autel brisé sur lequel pendait un reste d'étoffe peint du blason de la famille royale d'Ysar. Il regarda aussi autour de lui et ne put que constater l'état de délabrement du temple. De hautes fenêtres aux vitres brisées par les racines des plantes laissaient filtrer une lueur blafarde. Le jeune aventurier mit le feu aux torchères humides qui bordaient les murs de l'édifice. Celles-ci fumèrent un long moment avant de s'embraser et la lumière qu'elles apportèrent, jeta un éclairage nouveau sur les murs. Link put alors admirer de splendides fresques narrant une histoire ancienne. Les peintures semblaient compter la légende du Miroir dimensionnel. En observant attentivement les dessins, l'aventurier remarqua une curieuse série de lettres. Link approcha sa lanterne de la paroi et se rendit compte que ces lettres étaient en fait des notes de musiques. Le jeune homme se munit de sa lyre et composa les premières notes sur son instrument, le reste étant illisible. Le son de la lyre résonna un temps dans le sanctuaire puis mourut sous le poids du silence de l'abandon qui emplissait les lieux. Soudain un petit rire se fit entendre. L'aventurier se retourna vivement et aperçut une jeune femme vêtue de bleu assise gracieusement sur l'autel.

"Ce n'est pas mal, dit l'étrangère en fixant le jeune homme de ses yeux turquoise. Mais il te manque encore quelques notes pour achever la mélodie, Link."

Le héros fut surpris que l'inconnue connaisse son nom.

"N'aie pas peur, reprit la femme d'une voix douce. Je suis la divine Nayru, protectrice de la famille royale et déesse de la sagesse. Tu as accompli de grandes choses pour notre dimension mais ta quête est loin d'être terminée ! Tu dois triompher de Ganon et de ses hommes. Accepte mon aide en recevant le bouclier-miroir."

La divinité écarta les bras et fit apparaître un bouclier argenté dont le centre reflétait le doux visage de Nayru. Le jeune homme prit le bouclier et s'inclina respectueusement devant la déesse.

"Que mon présent te soit secourable, Link, pria la jeune femme. Il te protégera contre les maléfices de Ganon."

La divinité disparut en un rai de lumière bleutée. L'aventurier sortit du temple, tout fier du bouclier qu'il avait reçu, puis il entonna le Chant des moissons pour se rendre dans le Marais Interdit. En arrivant à l'orée de la plaine, Link s'aperçut que la rivière était enjambée par une toute nouvelle structure de bois.

"Hé ! Merci !" dit une voix.

Link aperçut deux hommes près du pont : le charpentier et le marchand ambulant qui venait de l'interpeller.

"Merci d'avoir permis la reconstruction du pont, déclara le chaland. Voici un petit quelque chose pour te remercier."

Link reçut une bourse pouvant contenir jusqu'à deux cents rubis.

"J'espère te revoir comme client ! ajouta l'itinérant en affichant un large sourire avant de partir avec sa carriole à bras. Ah ! Attends ! héla-t-il en s'arrêtant brusquement. Je n'ai pu m'empêcher de voir que tu avais une lampe. Elle doit consommer beaucoup d'huile. J'ai entendu dire qu'il existait un "feu sacré" qui ne s'éteignait jamais, peut-être que cela te serait utile ?"

Le marchand passa de l'autre côté de la rive et s'éloigna dans la plaine. Link alla féliciter le charpentier pour son travail. Ce dernier lui remit le quart de coeur qu'il avait trouvé dans les restes de l'ancien pont et retourna au bourg. Le jeune héros emprunta le même chemin que le chaland et, après avoir appelé sa fidèle monture Epona, prit la direction de l'ouest en traversant la plaine d'Hyrulon. Il galopa jusqu'aux abords de la cité d'Ocraïlle puis, au lieu de se diriger vers la ville, continua tout droit. Au bout de quelques mètres, il se trouva face à un amas de rochers qui lui bloquait la route. Link fit sauter cet obstacle au moyen de ses toutes nouvelles flèches explosives. Un nuage de fumée âcre emplît les narines du jeune héros. Lorsque le brouillard de soufre et de poussière se fut dissipé, il aperçut le désert de Gerusie. Pour se rendre dans ce monde de sable, Link devait traverser un large gouffre empli d'eau de mer. Le désert était en fait une grande île que l'océan ceinturait, seul un pont massif de pierre noire permettait de se rendre dans le désert. L'aventurier décida d'emprunter ce passage mais à sa grande surprise, le pont était obstrué par de larges palissades de bois. Des Moblins farouches jetaient des regards menaçants derrière la muraille. Lorsqu'ils aperçurent le jeune homme, ils sonnèrent l'alerte et deux cavaliers bulbins sortirent. Link eut vite raison d'eux en décochant plusieurs flèches explosives qui vinrent se ficher dans leurs monstrueuses montures et les tuèrent. Le jeune homme précipita Epona sur le pont, le cheval sauta par dessus la palissade à la grande stupeur des Moblins qui n'eurent pas le temps de riposter, ayant rencontré la lame de l'épée de Link qui les tua. Les sabots de la jument foulèrent le sable fin et chaud de Gerusie, le jeune homme avait revêtu ses bottes ailées que lui avait offertes la princesse Zelda. Sur les conseils du roi d'Ysar, il conserva la direction de l'ouest pour se rendre à la forteresse du roi Kréon. Arrivé aux abords de ce qui ressemblait à un énorme bloc de rocher pourvu de hautes et massives tours carrées, le héros stoppa net la course de sa monture. Aux pieds de la forteresse des Gerusiens, une nuée de Moblins encerclait l'édifice.

"L'armée de Ganon fait le siège du château ! s'exclama la petite fée Déa. Il faut que tu trouves le moyen d'entrer."

Link considéra du regard les troupes ennemies puis la muraille du château qui portait les marques des projectiles lancées par la ligne des catapultes des assiégeants. Le jeune homme ne vit qu'une seule solution pour entrer dans la forteresse, foncer. Mais avant d'entreprendre cette périlleuse traversée, il voulut créer une diversion en allant détruire les catapultes ennemies. Il se dissimula derrière un rocher et lança une série de traits qui rencontra ses cibles. L'explosion des machines de siège donna l'alerte au sein des troupes ennemies. Les Moblins dirigeaient leur regard vers l'amas de cendres et d'éclats de bois, Link en profita pour sauter sur son cheval et lui ordonna de foncer en direction des portes de la forteresse. La jument traversa les troupes de Ganon avec une grande célérité. Son cavalier cueillit une douzaine de têtes ennemies au passage de son épée et cria aux sentinelles gerusiennes de lui ouvrir les portes. Celles-ci considèrent un moment l'audacieux jeune homme puis, sur les ordres d'un chevalier en armure qui venait d'apparaître sur les remparts, ils

ouvrirent les portes au cavalier. Link s'engouffra vivement dans la forteresse juste avant que les lourdes portes ne claquent derrière lui.

Chapitre 29 : Que la lumière soit !

Ayant pénétré dans la cour principale de la forteresse gerusienne, le cheval de Link fut arrêté par deux gardes et l'un d'eux demanda au jeune homme l'objet de sa venue.

"Je suis envoyé par le roi d'Ysar pour trouver le roi Kréon et lui demander la corde gerusienne, dit-il en montrant l'Oiseau-lyre afin d'ôter tout doute dans l'esprit des soldats du désert.

- Je vous crois, aventurier, répondit le militaire gerusien. Laissez votre cheval ici, je m'en occupe. Allez aux remparts, le roi Kréon s'y trouve."

Le soldat indiqua un escalier à Link et s'en alla avec Epona dans les écuries de la forteresse. Le héros se dirigeait vers les marches de pierre lorsqu'il aperçut, adossé contre le mur, ce qui lui semblait être un épouvantail tout mité.

"Aaaah ! gémissait l'être de paille dont le dos reposait contre le mur. Aaaah ! Regarde ce que les sbires de Ganon m'ont fait !"

L'épouvantail indiqua au jeune homme le bâton brisé qui lui servait de pied.

"Ils m'ont assassiné, les monstres ! Aaaah ! râla-t-il. Oh ! Est-ce qu'il y a quelque chose en ce monde capable de soulager ma douleur ?"

Link, compatissant aux souffrances du malheureux, sortit sa lyre et entonna le Chant des moissons, espérant que le son mélodieux de son instrument l'apaiserait.

"Aaaah ! Oh ? Merci ! s'exclama l'épouvantail dont le visage gagna en sérénité. Comme il est réconfortant d'entendre ce chant ! Tiens, voici pour toi."

L'homme de paille tendit un quart de coeur à Link en guise de remerciement.

"Dis-moi, jeune aventurier, poursuivit l'homme factice, que viens-tu faire ici dans cette forteresse assiégée par les monstres de Ganon ?

- Je dois trouver le roi Kréon sur les remparts, répondit Link.

- Ça ne te sera pas facile, les remparts sont difficiles d'accès, dit le pantin de chaume. En fait, toute la forteresse est difficile d'accès car les nombreux couloirs et escaliers qu'elle comporte sont systématiquement fermés par de lourds et complexes mécanismes. Un conseil, sur le chemin qui te mènera aux remparts, la lumière sera ton alliée."

Les yeux de l'épouvantail se fermèrent et l'être de paille s'endormit brusquement, exténué par la fatigue et la douleur. Link s'éloigna du dormeur et gravit un petit escalier qui le conduisit dans les bâtiments fortifiés.

L'intérieur était étroit et oppressant. La forteresse se composait d'un ensemble complexe de galeries éclairées par des torchères murales qui jetaient une lumière orangée sur le mur gris du bâtiment.

Link parcourait au hasard les longs couloirs de la forteresse, il ouvrait toutes les portes qui se présentaient à lui. Il trouva ainsi la salle d'armes, les cuisines, une grande salle d'apparat ou encore des cabinets mais à chaque fois, il ne rencontra personne et ne trouva aucun escalier ou chemin conduisant en haut, là où se trouvaient les remparts. Link pensait être définitivement perdu dans le labyrinthe gerusien lorsque, dans l'un des multiples couloirs de l'étage, il aperçut une large fente sur un mur. Un mince filet de lumière filtrait derrière la roche. Le jeune homme fit sauter la paroi au moyen d'une bombe et laissa le jour pénétrer dans le couloir. La lumière vint luire contre la paroi opposée et, à la grande surprise de Link, celle-ci s'effrita au contact des rayons du jour, dévoilant un escalier dérobé qui conduisait à l'étage supérieur. Le jeune aventurier l'emprunta et, dans ce nouvel étage, se mit en quête à nouveau du prochain escalier vers les remparts. Link pénétra dans une grande salle dans laquelle était alignée en vis-à-vis une double rangée de miroirs. Il vit que la salle comportait des fenêtres mais que celles-ci étaient obstruées par d'épais rideaux. L'aventurier enflamma une série de flèches qui allèrent consumer les voilages et permirent aux rayons de l'astre

diurne d'aller se mirer dans les glaces de la pièce. Les miroirs réfléchirent la lumière et agitèrent comme un catalyseur créant un épais rayon lumineux. Link se dirigea vers le seul miroir de la pièce à ne pas compter de miroir en face de lui. C'était vers cette même glace que les rais de lumière formaient le puissant rayon. Le jeune homme observa le mur qui faisait face au miroir et avisa un étrange cercle de métal figurant un soleil endormi. Link fit pivoter le miroir sur lui-même et le dirigea en direction du soleil. Le rayon de lumière était maintenant positionné en dessous du cercle de métal. Le jeune aventurier réfléchissait au moyen de faire en sorte que la lumière aille sur ce curieux dessin. Après quelque instant, il se frappa le front :

"Le bouclier-miroir que la déesse Nayru m'a donné, bien sûr !" se dit-il.

Le jeune homme se munit de ce précieux objet, se positionna dans le passage de la lumière et fit en sorte que le bouclier dévia les rayons en direction de l'astre endormi. Lorsque la lumière vint effleurer le cercle de métal, celui-ci se mit à luire et un mécanisme retentit. Le soleil ouvrit alors les yeux et afficha un large sourire. Au même moment, un pan du mur du fond de la salle recula et laissa la place à un grand escalier qui se déroula lentement du plafond jusqu'au sol. Le jeune aventurier entreprit de le gravir et se retrouva à l'air libre. Le héros était enfin parvenu aux remparts et, face à lui, un homme habillé d'une lourde armure le considérait du regard.

Chapitre 30 : La force de conviction

Link n'osait faire un pas de plus. Il était intimidé par l'épaisse cuirasse orangée de l'homme. Ce dernier ne l'avait pas lâché du regard. Après de longues secondes qui semblèrent une éternité pour le jeune héros, ce dernier osa prononcer quelques mots :

"Je... je suis Link et je suis envoyé par le roi d'Ysar pour..." balbutia le jeune homme.

L'homme n'avait pas bougé et continuait à le considérer de son regard impérieux.

"Je... j'aurais voulu... poursuivait Link d'une voix nouée et avec beaucoup d'effort. J'espérais voir le roi Kréon, je..."

Le chevalier interrompit brusquement le jeune homme :

"Je suis Kréon, roi des Gerusiens, dit l'homme d'une voix puissante et abrupte. Que me veux-tu, messenger d'Ysar ?"

Link avala péniblement sa salive et d'une voix timide répondit :

"J'aurais voulu que vous me donniez la corde gerusienne.

- Hors de question ! rétorqua le roi Kréon d'un ton sans appel. Je ne donne pas un objet si précieux au premier venu ! Si le roi d'Ysar veut cette corde, qu'il vienne en personne la chercher !

- C'est que... poursuivit Link en rassemblant tout son courage, je suis le héros d'Ysar chargé de rassembler les cordes de l'Oiseau-lyre afin de chasser Ganon de cette dimension.

- Toi ? Un héros ? répliqua le roi dont le regard devint plus incisif. Je dois t'avouer que ta chevauchée à travers les lignes ennemies pour venir jusque dans ma forteresse m'a beaucoup impressionné. C'était très héroïque de ta part ! Mais je me demande finalement, en te voyant, si ce n'était pas de l'inconscience ou de la folie plutôt que de la bravoure !"

Les mots du roi Kréon agirent comme un couperet dans le corps et l'esprit de Link. Le jeune homme était partagé entre la peur, hypnotisé par le regard inquisiteur du roi, et la colère, piqué au vif par les propos de Kréon. Finalement, après cette longue lutte interne, il répondit :

"Sire, il est normal que vous puissiez douter de moi, ne me connaissant pas. Mais vous êtes un ami du roi d'Ysar n'est-ce pas ?"

Il marqua un temps afin de voir l'effet de ces propos sur Kréon. Le regard de ce dernier semblait être moins impérieux.

"Vous avez donc confiance en lui et vous connaissez sa sagesse, poursuivit-il. Vous comprenez alors que si le roi d'Ysar m'a fait confiance, vous pouvez à votre tour avoir confiance en moi en me confiant la corde gerusienne."

Le roi Kréon ne répondit pas aussitôt. Link vit que ses propos avaient produit l'effet escompté. Le

monarque considéra encore un moment le jeune homme en tunique verte qui se tenait devant lui puis il prit la parole :

"Ta franchise est une marque de courage et de droiture. Tu as l'étoffe du chevalier même si tu n'en as pas suffisamment la carrure. Cependant, si mon ami le roi d'Ysar a assez confiance en toi pour te charger du salut de notre monde alors je suis prêt à t'accorder toute ma confiance à toi aussi, jeune Link."

Le roi Kréon porta sa main autour de son cou et en détacha une mince corde qu'il tendit au jeune homme. Alors que le jeune aventurier avançait la main pour prendre la dernière corde de l'Oiseau-lyre, un épais nuage de fumée apparut sur les remparts puis deux sombres silhouettes émergèrent du brouillard.

Chapitre 31 : Apparitions maléfiques

L'épais nuage noir qui venait d'apparaître sur les remparts eut tôt fait de se dissiper et laissa place à deux vieilles femmes habillées d'amples robes sombres couvertes de signes énigmatiques.

"Hi ! Hi ! Hi ! ricana l'une des vieilles femmes en fixant ses deux yeux noirs sur le roi gerusien. Tu ne tiendras pas longtemps derrière les murs de ta forteresse, Kréon. Ta résistance est vaine !

- Ho ! Ho ! Ho ! rit l'autre femme. Oui, rends-toi où tu subiras le courroux du puissant Prince du Mal, Ganon !

- Qui êtes-vous ? hurla Link en s'adressant aux deux vieilles.

- Quoi ? dit la première en tournant son regard haineux en direction du petit homme en tunique verte. Tu ne sais pas qui nous sommes, moucheron ?

- Nous sommes les puissantes sorcières Koume et Kotake, ajouta la deuxième d'un air important.

- Et toi moucheron ? poursuivit la première sorcière appelée Kotake.

- Je suis Link, héros d'Ysar et je compte chasser Ganon de cette dimension ainsi que toutes les créatures maléfiques qui sont avec lui ! répondit-il d'un ton déterminé.

- Comment ? Ai-je bien entendu, Koume ? dit la sorcière. Mes oreilles ne m'ont pas joué un tour, le moucheron s'appelle Link ?

- Tu as bien entendu Kotake, répondit la seconde sorcière. C'est bien ce sale petit fouineur qui a jusqu'à présent déjoué les plans du maître Ganon.

- Il doit donc payer pour ce qu'il a fait, soeurette, répliqua Koume en dirigeant son regard vipérin sur Link.

- Oh ! Oui ! Il doit payer ! répéta Kotake. Le maître sera content de nous lorsque nous aurons tué ce misérable moucheron et que nous lui présenterons l'Oiseau-lyre avec ses cordes au complet !

- Il saura nous remercier, Kotake. Quant à toi, Kréon, ajouta la sorcière. Tu dois mourir aussi pour t'être opposé au seigneur Ganon et pour avoir reçu dans ton enceinte cette misérable vermine de héros d'Ysar !"

Les deux sorcières s'élevèrent dans les cieux au moyen de balais qu'elles firent apparaître. Elles tournèrent un moment au-dessus des deux hommes puis Koume s'immobilisa dans le ciel tandis que Kotake se mit en retrait derrière sa soeur jumelle. Un éclair vif et rouge grandit dans les mains de la sorcière :

"Prenez ça misérables créatures", cria la vieille en dirigeant le rayon ardent sur Link et Kréon.

La sphère de feu rasa de près les deux hommes et alla pulvériser l'un des créneaux des remparts.

Comme s'il eut s'agit d'un signal, des sons de cor retentirent, l'armée de Ganon postée au pied de la forteresse entreprit l'assaut de la bâtisse. Les soldats gerusiens se tinrent tous près derrière les remparts. L'huile bouillante fumait dans les grands chaudrons de fonte qui avaient été disposés tout le long du chemin de ronde face à des ouvertures pratiquées au sol par lesquelles l'huile devait se répandre sur l'ennemi. Les archers étaient massés en groupe en haut des tours et des toits tandis que les lanciers et hallebardiers guettaient derrière les remparts la venue des assaillants. Tandis que l'assaut de la forteresse se préparait, le roi Kréon et Link étaient toujours aux prises avec les deux

soeurs démoniaques Koume et Kotake. Après que la première eut lancé sa boule de feu, ce fut au tour de la deuxième d'attaquer. Celle-ci forma un nuage de glace qui vint s'abattre contre le bouclier de Link, le jeune homme s'étant porté en avant afin de protéger le roi. À la surprise générale, la sphère de glace, en entrant en contact avec le bouclier-miroir du jeune homme, fut absorbée par l'écu puis renvoyée par celui-ci sur Kotake. La sorcière reçut le coup sans manifester le moindre mal.

"Ho ! Ho ! Ho ! ricana-t-elle. Ton bouclier magique ne peut rien contre mes attaques. Tu peux toujours me les renvoyer, elles ne me font rien !"

La sorcière tournoya autour des deux hommes et recula afin de laisser place à une nouvelle attaque de sa soeur Koume. Une nouvelle boule de feu fusa. Link plaça son bouclier devant lui et la sphère ardente fut renvoyée à l'expéditrice. Celle-ci rit à son tour, le feu ne lui causa aucun dommage.

"Elles sont invisibles où quoi ? s'exclama Link.

- Elles sont très fortes mais elles sont mortelles ! Si seulement je pouvais leur enfoncer cette épée dans le ventre ! rageait le souverain de Gerusie.

- Link ! Link ! s'écria une voix que le jeune homme reconnut étant celle de Déa. Link, je peux t'aider à identifier le point faible de ces sorcières."

La jeune fée vola en direction des deux vieilles. Celles-ci piaillèrent à l'approche de l'être ailé.

"Hein? Mais qu'est-ce que c'est que cette lumière aveuglante, Kotake, dit la première sorcière.

- Je ne sais pas Koume mais c'est fort déplaisant, répondit l'autre.

- Ôte-toi de mon visage, insecte hideux ! glapit la sorcière incendiaire.

- Elle m'attaque ! Koume, aide-moi !" s'écria l'autre soeur en agitant ses mains devant elle, voulant chasser la courageuse Déa.

La fée vola autour des sorcières afin de déceler une faille chez elles puis descendit en direction de Link et lui dit :

"Je ne trouve aucun point faible chez elles ! Cependant, le fait que l'une utilise le feu et l'autre la glace me suggère qu'elles n'apprécieraient pas que tu retournes l'attaque de l'une contre l'autre.

- Tu as peut-être raison, Déa, répondit le jeune aventurier. Je vais essayer. Sire Kréon, ajouta-t-il, j'aurai besoin de votre appui. Lorsque les sorcières seront frappées par mes attaques déviées, il est possible qu'elles soient étourdies. Aussi, je vous demanderai d'être prêt pour les estourbir avec votre épée.

- Compte sur moi et sur ma claymore !" répondit le souverain de Gerusie le poing sur le coeur.

Après avoir été dérangées par la présence de Déa, les deux sorcières procédèrent à nouveau à leurs attaques. Koume lâcha une boule de feu qui fut réceptionnée par Link au moyen de son bouclier puis renvoyé sur Kotake qui hurla de douleur lorsqu'elle reçut l'attaque de sa soeur.

"Ça marche ! s'exclama Link. Bravo Déa !"

La sorcière ayant reçu l'attaque enflammée chancelait sur son balai puis tomba au sol permettant au roi Kréon de taillader l'affreuse sorcière. Celle-ci se redressa, chassa d'une rafale de vent le roi puis s'éleva à nouveau dans les airs et, écumant de rage, tira une boule de glace sur les deux hommes.

Link eut juste le temps de couvrir le roi Kréon de l'attaque au moyen du bouclier et réussit à pointer le nuage glacé sur Koume qui tomba à son tour à terre, souffrant de ce gel soudain. Le monarque de Gerusie en profita alors pour attaquer. Il lacéra l'hideuse sorcière qui s'envola à son tour et alla se plaindre auprès de sa soeur du mal qu'elle subissait :

"Nous n'arriverons pas à les battre ainsi, Kotake.

- Je le pense aussi Koume.

- Nous devons faire comme eux !

- Oui, nous devons joindre nos forces !"

Les deux sorcières se tinrent la main et exécutèrent une forme de ronde, tournant de plus en plus vite dans les cieux en récitant une obscure incantation.

"Que l'une et l'autre ne soient plus qu'une. Nous, Koume et Kotake, devenons Twinrova".

À la fin de leur danse, un épais brouillard noir apparut et enveloppa les deux sorcières puis une

explosion se produisit et, une nouvelle sorcière apparut. Celle-ci était nettement plus jeune et sexy que les deux autres vieilles. Link ne réalisa pas ce qui venait de se produire, ce fut Kréon qui lui expliqua :

"Elles ont fusionné pour n'être plus qu'une !

- Ouah ! lâcha Link en lorgnant sur la plastique de la sorcière. Elle est... elle va être plus dure à battre celle-ci."

La nouvelle sorcière lévita dans les airs et tenait deux baguettes dans sa main, l'une de glace et l'autre de feu. Elle agita la première et un vent glacé fondit sur nos deux combattants. Link s'interposa avec son bouclier-miroir. L'attaque rebondit sur la sorcière. Celle-ci absorba le coup et renouvela son attaque mais en utilisant sa seconde baguette. Le bouclier de Link renvoya le nuage de feu qui fut lui aussi absorbé par la sorcière sans que celle-ci éprouve une quelconque douleur.

"Ha ! Ha ! Ha ! Je suis invincible ! rit Twinrova. Vous ne pouvez rien contre moi et maintenant vous allez mourir !"

La sorcière agita ses deux baguettes en même temps formant un nuage de feu et de glace mêlé qui manqua sa cible de peu.

"Je ne sais pas comment vaincre cette maudite sorcière ! se lamentait Link. Déa aide-moi !

- Je ne peux rien faire ! J'ignore comme toi qu'elle est son point faible, répondit la petite fée bien ennuyée d'être si inutile.

- Cette fois, je crois que nous sommes vaincus, déclara le roi Kréon. Nous devons nous rendre à l'évidence, Link, cette sorcière est plus forte que nous !"

Pendant que Link et les autres semblaient vaincus devant la puissante Twinrova, les troupes de Ganon étaient au pied de la forteresse et de nombreuses échelles avaient été placées contre la muraille afin de donner l'assaut. Du haut des remparts, les défenseurs s'activaient à couper les grappins et repousser les échelles dans le vide ou à déverser le contenu des chaudrons dans les larges ouvertures du sol répandant ainsi une pluie d'huile bouillante sur les assaillants. Alors que le plus gros des troupes ennemies accaparaient l'attention des défenseurs gerusiens, un groupe de Moblins achemina sous couvert des autres un grand madrier avec lequel ils tentèrent de faire céder les portes de la citadelle.

Link enrageait derrière son bouclier. Il encaissait les coups que la sorcière lui envoyait tout en réfléchissant au moyen de la vaincre.

"Elle a forcément un point faible", pensait Link. "Tous mes ennemis en avaient un, elle ne peut pas échapper à la règle. Voyons, j'ai toujours battu les plus redoutables de mes ennemis avec le dernier objet que je trouve. C'est forcément au moyen de ce bouclier que je pourrais vaincre Twinrova. Oui mais comment ?"

Les attaques de la sorcière redoublaient, Link commençait à s'épuiser et sentit qu'il ne tiendrait plus longtemps.

"Réfléchis, Link, se disait-il à lui-même. Koume était vulnérable à la glace, Kotake au feu.

Twinrova est invulnérable au deux, il faut donc trouver un moyen de..."

"Je crois que j'ai trouvé un moyen de battre cette maudite sorcière ! s'exclama Link en s'adressant au Roi Kréon. Prenez mon bouclier, sire, ajouta-t-il en tendant son écu au monarque qui le sertit à son bras.

- Que comptes-tu faire, Link ? interrogea le roi de Gerusie.

- Je vais tuer cette sorcière !" répondit-il énigmatiquement.

Le roi Kréon voulut interroger plus longuement Link mais Twinrova lâcha une boule de glace que le roi dut parer au moyen du bouclier-miroir. L'attaque lancée par la sorcière était celle que le jeune aventurier attendait. S'étant prudemment réfugié derrière Kréon lors de l'attaque, il sortit son arc et enflamma l'une de ses flèches avant de la décocher en direction de Twinrova. Le trait igné se mêla au nuage de glace que Kréon venait de renvoyer à l'aide du bouclier et l'ensemble allait être absorbé par la sorcière. Twinrova affichait un large sourire triomphateur, sa dernière attaque lui démontrait

que ses adversaires étaient perdus et qu'ils ne tarderaient pas à tomber. La sorcière ne prêta pas attention à la flèche que Link avait envoyée en même temps que le nuage de glace, ce fut lorsque le dard se planta dans sa poitrine qu'elle se rendit compte qu'elle avait été vaincue. Twinrova hurla de douleur et porta ses mains tremblantes contre son cœur à l'emplacement même où la flèche s'était figée. La sorcière considéra le sang qui se répandait de sa plaie puis elle s'écroula au sol. Son corps inerte fut enveloppé d'un épais nuage noir et se mua en un tas de cendres duquel émergea un cœur d'énergie que Link alla chercher.

"C'est incroyable ! s'écria le roi Kréon. Comment as-tu fait, Link ?

- Twinrova était invulnérable aux éléments feu et glace mais elle demeurait mortelle ! Ne pouvant pas l'approcher je ne voyais qu'une seule solution, l'atteindre au moyen d'une flèche.

- Je comprends mieux pourquoi tu voulais que je porte ton bouclier, maintenant ! s'exclama le roi de Gerusie. Tu as pu utiliser ton arc et tu as enflammé la flèche afin qu'elle ne soit pas prise dans le vent glacial que la sorcière venait de nous lancer. Et c'est de cette façon que tu as pu frapper en plein cœur cette sorcière démoniaque. Bravo Link ! Je me suis trompé sur ton compte, tu as vraiment l'étoffe d'un héros."

Le roi Kréon s'avança vers le jeune aventurier et alla lui serrer la main.

"Je crois que tu mérites amplement de recevoir la corde gerusienne"

Le jeune homme reçut le précieux objet avec une joie incommensurable. Il avait enfin réuni toutes les cordes de l'Oiseau-lyre.

"En triomphant de la sorcière, tu as aussi vaincu l'armée de Ganon, déclara le souverain du désert en désignant la plaine. Regarde, Link !"

Le jeune homme vit que les assiégeants s'empressaient de fuir. La mort de la sorcière leur avait fait perdre tout courage pour poursuivre l'assaut de la forteresse. Les soldats gerusiens exultaient de joie derrière les remparts tandis que des cavaliers étaient sortis de la forteresse pour prendre en chasse les fuyards et massacrer les traînants. Link laissa le roi Kréon rejoindre ses hommes et s'envola en entonnant le Chant des moissons pour Bourg Ysar.

Chapitre 32 : Aux ruines d'Ysar

Le roi d'Ysar accueillit le jeune héros les bras ouverts et le félicita :

"Bravo, Link, héros d'Ysar. Tu as réussi à rassembler les huit cordes de l'Oiseau-lyre. Désormais les portes du Miroir dimensionnel doivent être ouvertes pour que Ganon soit chassé à jamais des dimensions."

La princesse Zelda s'avança et prit la parole :

"Link, il est temps pour nous de nous rendre aux Ruines de l'ancien Bourg Ysar. Là, nous ouvrirons les portes du temple renfermant le Miroir dimensionnel et nous bannirons Ganon de ce monde.

Mais avant d'entreprendre cette ultime quête, tu dois avoir la pleine possession de tes moyens. J'ai entendu dire que la déesse Farore conservait un précieux artefact. Va la retrouver et rejoins-moi aux Ruines d'Ysar au plus vite !"

Link s'inclina respectueusement devant les augustes majestés et s'en alla pour le Village Hou-Hou.

Arrivé chez les Sheikahs, il se rendit dans le cimetière et alla droit au temple de la nécropole. Il remarqua que les portes de l'édifice étaient closes. Après avoir cherché une éventuelle serrure ou interrupteur sur la paroi lisse du bâtiment, le jeune homme se résigna à faire exploser la paroi au moyen d'une bombe. Il plaça l'explosif contre la double porte puis s'écarta. Le souffle de la dynamite fit craquer le mur et y pratiqua une lézarde suffisamment grande pour laisser passer Link. À l'intérieur du temple, il trouva un autel similaire à celui qu'il avait vu au Djebel Din. Le laraire était parcouru de symboles évoquant la lumière extérieure, aussi l'aventurier sortit sa lyre et joua le Chant du soleil qui emplit la pièce de l'éclat du jour. Ceci eut pour effet de faire apparaître en un jet d'étincelles émeraude une charmante jeune femme. Ses deux yeux verts se posèrent sur le jeune

homme et lui sourirent.

"Tu es venu, Link, dit-elle. Je suis la divine Farore, déesse du courage et protectrice des Sheikahs. Tu accomplis une lourde tâche pour Ysar et ma magie peut t'aider."

La déesse ouvrit grand les bras et fit apparaître un collier doré serti d'émeraudes.

"Voici l'amulette du courage ! commenta Farore. Elle te permettra de renforcer ton énergie vitale. Désormais tous les coups qui te seront infligés seront réduits de moitié."

Link accepta le présent de la déesse qui s'en alla en une gerbe verte étincelante. Le jeune homme mit le collier autour de son cou et sentit sa force augmenter. Le jeune homme sortit du temple ancien et traversa le cimetière puis le Village Hou-Hou pour redescendre dans la plaine où il appela Epona qui le conduisit jusqu'aux Ruines de l'ancien Bourg Ysar. Celles-ci se trouvaient au nord du Ranch Fergus, non loin de l'immense cascade qui alimentait le fleuve de la plaine d'Hyrulon. Les vestiges de l'ancienne cité d'Ysar étaient couverts de mousse et quelques arbres solitaires avaient réussi à percer le sol rocailleux des ruines pour croître au milieu des pierres. C'est à l'ombre d'un orme que le héros trouva la princesse Zelda.

"Te voici dans les ruines de l'ancien Bourg Ysar, dit la princesse en guise d'introduction. C'était une grande et belle cité avant qu'elle ne soit recouverte par les cendres du Mont du Péril. C'est en cette même cité que le premier des rois d'Ysar cacha le Miroir dimensionnel dans un temple scellé. Seul l'Hymne de la Lumière permet de dévoiler l'emplacement du temple".

La princesse se tut puis se mit à entonner une douce et mystérieuse mélodie. Link se mit à reproduire fidèlement le chant sur son instrument. Chaque corde de la lyre fut sollicitée pour composer la mélodie mystique qui fit vibrer les cordes d'une étrange et nouvelle manière alors que la dernière note se perdait dans les airs. Après un long et pesant silence, un grondement souterrain se fit entendre puis le sol se mit à trembler et une colonne de lumière apparut au milieu de ruines. Link et la princesse se dirigèrent vers ces rayons et virent le sol s'ouvrir devant eux. Un escalier s'enfonçant dans les profondeurs de la terre fut dévoilé par le puits lumineux. La princesse et le jeune héros l'empruntèrent et, de la lumière, ils retournèrent aux ténèbres.

Chapitre 33 : De la lumière aux ténèbres

Une double porte bleutée accueillit les deux aventuriers en bas de l'escalier de pierre. Celle-ci était couverte d'inscriptions et de symboles mystiques. La princesse demanda à Link de se placer sur une dalle poussiéreuse figurant le blason de la famille royale et d'entonner l'Hymne de la Lumière que Zelda venait de lui enseigner. La mélodie retentit dans le noir et le bruit d'un mécanisme se fit entendre. Les lourdes portes coulissèrent sur elles-mêmes en laissant percer une vive lumière provenant de l'intérieur de la pièce qu'elles protégeaient. La princesse et son compagnon entrèrent dans une vaste salle au plafond démesuré. Au centre de la pièce se dressait une estrade rectangulaire de pierre blanche sur laquelle était posée une immense glace dorée d'où irradiait toute la lumière qui emplissait la salle.

"Voici le fameux Miroir dimensionnel, déclara la princesse Zelda d'un ton cérémonial. Voici la création des puissants mages d'Ysar qui confièrent la protection de cet artefact à mon ancêtre, le sage roi d'Ysar."

Les deux aventuriers contemplèrent silencieusement le chef d'oeuvre. Le teint laiteux du miroir fascinait le jeune homme. En se concentrant, il lui semblait entendre des chuchotements puis des voix provenir de derrière la glace.

"Est-ce les voix des autres créatures peuplant les dimensions ? s'interrogeait intérieurement Link. Si c'est le cas, peut-être que je réussirai à entendre la voix de ma chère maman que j'ai laissée dans l'autre monde ?"

"Link, dit Zelda, sortant le jeune aventurier de sa rêverie. Je vais prononcer les mots magiques nécessaires pour bannir le Prince du Mal de cette dimension et des autres. Prends ta lyre et accompagne-moi en jouant l'Hymne de la Lumière."

Les deux aventuriers se mirent face au Miroir dimensionnel et s'apprêtaient à commencer le rituel lorsqu'un soudain nuage de soufre envahit la pièce et qu'une ombre apparut au milieu de celui-ci. Link et Zelda eurent un recul d'effroi lorsqu'ils virent apparaître devant eux une repoussante et sombre créature. La bête avait la face d'un porc et tenait en sa main droite un énorme sceptre fourchu. Les yeux de l'étranger regardaient avec envie le Miroir dimensionnel puis se tournèrent en direction des deux petits êtres qui lui faisaient face. L'animal rugit puis se mit à parler :
"Enfin, le voici ! Vous m'avez bien aidé, idiots ! Vous vouliez me bannir des dimensions ? Moi ! Ganon ! Le Prince des Ténèbres ! Mais il est trop tard pour sauver votre pitoyable monde d'Ysar ! Ha ! Ha ! Ha !"

Link dégaina son épée et entreprit de la plonger dans l'estomac de la créature. Ganon, d'un simple geste de la main, éjecta le jeune homme à plusieurs mètres de lui et ricana de plus bel :
"Ha ! Ha ! Ha ! Tu ne croyais tout de même pas réussir à me battre avec ta vulgaire épée ? Tu n'es qu'un moucheron, Link ! Et d'ailleurs, il me semble que j'ai déjà eu raison de ton alter ego. Accepte ta défaite et toi aussi princesse Zelda ! ajouta-t-il en tournant sa terrible hure en direction de la jeune fille.

- Je ne te laisserai jamais t'emparer du Miroir dimensionnel ! défia-t-elle courageusement.
- Tu ne pourras rien, princesse", dit Ganon en affichant un affreux sourire.

Le monstre leva son sceptre et le pointa en direction du sol. Un tourbillon de fumée apparut et enveloppa le Miroir dimensionnel ainsi que Zelda. En quelques instants, tous deux disparurent dans le vortex et Ganon fit de même. Link, après s'être massé douloureusement le dos, se releva de sa chute et courut en direction du tourbillon de fumée. Le maelström faiblit puis disparut en un panache vaporeux avant qu'il n'ait eu le temps de s'y engouffrer.

"Ha ! Ha ! Ha ! résonnait la voix de Ganon. Si tu n'es pas assez lâche, ose venir me rejoindre dans mon antre au Désert Hanté ! Ha ! Ha ! Ha !"

Link maudit le Prince des Ténèbres et s'envola pour le royaume de Gerusie. Là, il appela Epona et traversa le désert en tuant les nombreux Moblins et esprits maléfiques qu'il rencontra sur sa route. En suivant une piste au nord du Désert Hanté, le jeune homme arriva en vue d'une imposante tour cendrée. L'allure sinistre de l'édifice et les nombreux Moblins qui stationnaient devant l'entrée permit au héros de conclure qu'il venait de trouver l'antre de Ganon. Après s'être débarrassé des sentinelles ennemies, il fit exploser la porte au moyen d'une bombe et entra sabre au clair.

Chapitre 34 : La Tour des Ténèbres

L'arrivée fracassante de Link fut accueillie par deux gardes moblins qui se ruèrent dessus. Le jeune homme les fendit en deux et ramassa la fiole d'huile que l'un d'eux avait sur lui.

"Voici un endroit bien lugubre !" commenta Déa qui voletait dans le grand hall de la tour, éclairant les murs sombres de la bâtisse.

Link considéra un moment les lieux avec sa partenaire avant de se diriger vers un grand escalier qu'il venait d'apercevoir au fond de la pièce. Ce dernier les conduisit jusqu'au premier étage où le jeune homme dut triompher de deux tourelles pourvues d'un œil unique qui tiraient des lasers.

"Ce sont des Sentinelles ! déclara la fée. Vise leur œil pour les aveugler puis lance une bombe pour les détruire !"

En tuant ses adversaires, Link débloqua le mécanisme qui obstruait la porte du premier palier. Il poussa cette dernière et arriva dans un long couloir garni d'une dizaine de portes. Le héros s'attacha à aller voir ce qui se trouvait derrière chacune d'entre elles. Au fur et à mesure de ses investigations, il réalisa que la plupart des portillons étaient en fait factices et l'agressaient lorsqu'il s'en approchait de trop. Une série de bombes eut raison des portes. Quant aux "vraies", Link était entré dans diverses petites salles dans lesquelles il avait eu affaire à des Saigneurs, Moblins et autres ennemis. Sur l'un d'eux, le jeune homme trouva une clé qui lui permit de débarrasser une grande porte grise de ses chaînes. Celle-ci ouvrait sur un escalier qui conduisit l'aventurier au deuxième étage où il eut

à affronter deux Armos (des statues animées) qui en défendait l'entrée. Au deuxième palier, Link entra dans une vaste salle en apparence vide. Toutefois, un bruit étrange attira l'attention du héros qui porta son regard au-dessus de lui et eut un recul de frayeur. Au plafond, un énorme oeil le toisait. Celui-ci était entouré d'un écran de bulles. L'oculus émit un cri lorsqu'il aperçut le jeune homme et chuta lourdement au sol afin d'attaquer l'intrus.

"Il s'agit d'Arghus, informa Déa qui survolait prudemment la chimère. Son oeil est son point faible. Cependant, il faut te débarrasser des nombreuses bulles qui le protègent !"

Link fit exploser une bombe qui souffla le halo savonneux de l'oculus qui se retrouva ainsi vulnérable. Le jeune homme décocha une flèche qui vint se planter dans l'iris de la bête. Cette dernière hurla de douleur puis, la paupière baissée, se mit à foncer sur son agresseur qui eut juste le temps de sauter de côté pour ne pas se retrouver écrasé. L'oeil s'ouvrit à nouveau et créa un nouvel écran de bulles. Link réitéra son attaque plusieurs fois pour triompher enfin de son ennemi. En mourant, celui-ci laissa un quart de coeur que Link s'empressa de joindre à ceux qu'il possédait déjà. La voie étant dégagée, l'aventurier put emprunter l'escalier conduisant au troisième niveau de la tour où deux Hache-viande lui posèrent quelques difficultés pour entrer. À cet étage, il se retrouva au milieu d'une grande salle dans laquelle un magicien maléfique appelé Sorce-robe jetait des gerbes de feu. Le héros utilisa son bouclier pour renvoyer l'attaque sur son expéditeur pour ensuite le darder de flèches. Le mage se rebiffa en disparaissant subitement et réapparut derrière le jeune héros pour lui asséner un douloureux coup sur le crâne. Link redoubla de prudence et réussit finalement à vaincre son ennemi. En remuant les restes fumants du Sorce-robe, il trouva une petite clé qu'il ne réussit pas à imbriquer dans l'énorme cadenas qui bloquait l'accès au quatrième étage. Le jeune homme en conclut que la clé devait ouvrir une autre porte. Bloqué au troisième étage et ne trouvant nulle autre porte à cet étage, il descendit aux niveaux inférieurs où il découvrit un passage dissimulé derrière un pan de mur friable qu'une bombe eut vite fait de démolir. Le héros glissa l'objet dans la serrure et tourna la poignée. Une nuée de Boes noires et blanches (petites boules semblables à des flocons) accueillirent la venue du jeune homme qui exécuta une attaque cyclone afin de se débarrasser de ses ennemis et pénétrer dans la nouvelle salle. Les murs de celle-ci étaient couverts de runes anciennes. Au milieu de la pièce, une énorme statue aux reflets bleutés avait été disposée sur un socle de granit. Link remarqua que la sculpture conservait une clé dorée dans l'une de ses mains. En s'approchant de la statue, celle-ci se mit à bouger et un oeil farouche vint se fixer sur Link. Le héros recula et sortit son épée. L'être de pierre lança un fulgurant laser de son oculus qui désarçonna le jeune homme et le projeta contre l'une des parois de la salle.

"Qui t'a permis de toucher à la clé du Seigneur des Ténèbres ? tonna une voix menaçante. Moi, le Gardien de la Tour des Ténèbres, je vais te punir pour ton audace !"

Le colosse leva ses énormes bras au-dessus de sa tête puis les abattit violemment sur le sol ce qui eut pour effet de produire une onde destructrice qui lacéra le dos de Link. Le malheureux aventurier encaissa le choc et se blottit derrière son bouclier afin d'échapper au rayon ardent que projetait le Gardien.

"Eyegore, le Gardien de la Tour des Ténèbres, est un redoutable adversaire, dit Déa à l'adresse de son infortuné ami. Garde-toi de t'en approcher !

- Je le sais ! pesta Link visiblement agacé par l'avertissement tardif de la fée. Dis-moi plutôt comment je peux m'en débarrasser !

- Je n'ose pas approcher, il est trop dangereux pour moi ! déclara l'être ailé. Je ne peux pas t'aider pour le moment."

Link lança un regard noir à la fée qui, honteuse, alla se terrer dans la poche de son ami. Seul face au monstre de pierre, le héros réfléchissait à une stratégie d'attaque. Cependant, il devait faire vite parce que le Gardien s'avançait dangereusement vers lui. Il esquiva le poing du colosse qui vint s'écraser dans le mur et frappa l'aine du colosse au moyen de son épée. Cette dernière rebondit sur la cuirasse du géant et vibra dans les mains du jeune homme. Link déposa alors vivement une bombe aux pieds du monstre de pierre et se mit hors de portée de la déflagration qui balaya son ennemi

sans lui causer aucun mal.

"Mais c'est impossible ! pensa le jeune homme. J'ai pratiquement tout essayé !"

Le rayon brûlant que le Gardien venait de produire rasa le sommet du crâne de Link et vint dessiner une balafre dans le mur. L'aventurier décocha deux flèches en direction du monstre mais ces dernières ne réussirent pas à percer la peau de la créature. Eyegore répliqua en frappant à plusieurs reprises le sol de ses poings brisant le dallage de toute la pièce et causant de sérieuses blessures à Link. Après ce choc, le héros était demeuré au sol. Il arrivait à peine à bouger, tenaillé par la douleur qui se répandait dans tout son corps. Le jeune homme vit lentement une ombre se dessiner sur le mur. Il ne prit pas la peine de se retourner, il savait que le Gardien venait de le rejoindre et que ce dernier s'apprêtait à lui donner le coup de grâce. Alors que l'oeil du colosse de pierre commençait à s'embraser, Link, dans un geste désespéré, éclata une noix mojo sur le sol. L'éclat lumineux de la graine eut un effet inespéré. Eyegore se retrouva aveuglé par la noix mojo et permit au jeune aventurier de plonger son épée dans l'oeil du gardien qui se présentait à lui. L'arme de Link rencontra tout d'abord une résistance puis réussit toutefois à percer la chair de la créature qui hurla de douleur. Le héros eut assez de force pour rouler de côté avant que le Gardien, devenu aveugle, n'abatte ses deux poings sur le sol. L'onde produite blessa Link mais eut aussi pour effet de le projeter assez loin du colosse. Réjoui par la blessure qu'il venait de causer à son ennemi, l'aventurier réussit à se relever et regagna confiance en lui. Sachant que ce dernier avait perdu la vue, Link savait qu'il pouvait se mouvoir plus aisément dans la pièce, ce qui n'était pas sans mal car le héros souffrait toujours des nombreux coups qu'il avait reçus. Ce fut à ce moment aussi que Déa réapparut. Ragaillardie par la tournure que prenaient les événements, elle osa voler autour de l'adversaire de son partenaire et identifia une faille qu'elle s'empressa de lui communiquer.

"Link ! Il semblerait que la cuirasse du Gardien soit moins épaisse au niveau de son dos. Essaie de le frapper à cet endroit."

Le jeune homme remercia sa compagne et s'empressa de lacérer le dos de son ennemi. Ce dernier poussa des cris de douleur et se retourna vivement pour tenter d'asséner un coup à son agresseur. Mais ce dernier s'était déjà retiré et avait contourné son adversaire afin de se trouver une nouvelle fois derrière lui pour le poignarder. Après plusieurs coups de glaive, un pan de la cuirasse du Gardien tomba au sol, dévoilant l'étrange horlogerie interne qui faisait se mouvoir le colosse de pierre. Link profita de la brèche pour y jeter une bombe et courut se mettre à l'abri dans un angle de la pièce. Une formidable explosion se produisit dans le corps d'Eyegore qui se pulvérisa en une nuée ardente. Le jeune homme souleva les restes de son adversaire vaincu et retrouva l'objet de sa convoitise : la clé dorée. Le héros regagna le troisième étage et libéra l'accès pour le niveau supérieur. Arrivé au seuil du dernier étage de la tour des Ténèbres, Link put entendre les cris de détresse de la princesse Zelda. Le jeune héros s'empressa alors de pénétrer dans une pièce sombre où l'attendait le redoutable Prince des Ténèbres.

Chapitre 35 : La confrontation finale

Les bottes de Link heurtèrent la suie qui recouvrait les dalles sombres de l'ancre de Ganon. Le propriétaire des lieux se tenait au centre de la pièce, derrière lui brillait le Miroir dimensionnel.

"Ainsi tu es venu, misérable ? dit le Prince des Ténèbres en esquissant un horrible sourire. Tu as réussi à déjouer les nombreux pièges que j'ai mis sur ta route et triomphé de mes hommes ! Tu as eu beaucoup de chance, avorton !

- Link ! Link ! Le Miroir dimensionnel ! s'écria la princesse Zelda qui flottait dans les airs, enfermée dans une prison de cristal. Joue l'hymne que je t'ai appris...

- Tais-toi, petite sottise ! rugit Ganon. Il est temps pour toi et ton idiot de jeune héros de payer pour votre entêtement ! Vous avez ri de ma toute puissance et je vais maintenant vous le faire amèrement regretter !"

Ganon leva son trident et frappa vigoureusement le sol avec. Aussitôt le décor changea. La salle

devint plus lumineuse tandis que le sol se troua par endroits révélant un vertigineux abîme sous le dallage. Link pensa à chausser ses bottes ailées, cadeau de la princesse, afin de ne pas chuter dans l'un de ces pièges. Déa prit son envol et après un rapide passage autour de Ganon revint avec de précieuses informations :

"Ganon a un point faible situé à l'extrémité de sa queue."

Link prit note de ce renseignement et para la première attaque que le Prince des Ténèbres lui asséna. Ce dernier avait tenté de planter Link au moyen de sa lance. Voyant que son assaut avait échoué, une boule d'énergie sombre se forma à l'extrémité du trident de Ganon et fut décochée en direction de Link. Le jeune homme renvoya l'attaque au moyen de son bouclier-miroir mais la boule d'énergie fut absorbée par la lance de Ganon.

"Ha ! Ha ! Ha ! Tu te défends bien, misérable ! Mais tu es trop lent !" dit l'hideuse créature avant de disparaître brusquement.

Link chercha des yeux son ennemi. Ce dernier apparut derrière lui et reçut un terrible coup de fourche dans le dos.

"Ha ! Ha ! Ha ! ricana Ganon. Tu n'es pas de taille à te battre contre moi ! Accepte ta défaite et prosterne-toi devant moi !"

Le jeune homme frappa en direction de son assaillant mais celui-ci se volatilisa avant que l'épée de Link ne puisse le toucher. Ganon réapparut un peu plus loin pour lancer une boule d'énergie qui toucha sa cible. Les membres de Link furent parcourus d'un douloureux courant électrique à la grande joie de son tourmenteur. Le jeune homme se ressaisit et décocha une flèche sur son ennemi. Celui-ci se drapa de sa cape qui agit comme un bouclier.

"Ha ! Ha ! Ha ! Tu es vraiment pitoyable, moucheron..."

Ganon s'interrompit brusquement pour se protéger à nouveau de sa cape, le jeune homme venait de tirer une seconde flèche. Fâché d'avoir été coupé dans sa phrase, le Prince des Ténèbres créa une boule d'énergie que le bouclier de Link renvoya sans pour autant réussir à blesser son expéditeur.

"Comment faire pour approcher ce démon ! vociférait Link.

- Sers-toi de ton bouclier ! lui cria la princesse Zelda qui assistait horrifiée depuis le début au combat.

- Ça ne fonctionne pas ! lui répondit-il.

- Vise-moi ! rétorqua la jeune fille.

- Vise-moi ?" répéta Link qui ne comprenait pas ce qu'entendait par là la princesse.

Le jeune homme n'eut même pas le temps de réfléchir qu'une nouvelle sphère électrique vint lui griller les moustaches. Il roula de côté et décocha une flèche.

"Vise-moi ? Vise-moi ?" pensa Link en ressassant la phrase de la princesse.

Ganon disparut subitement. Le héros se tint prêt. Le monstre réapparut dans le dos de son adversaire mais ne réussit pas cette fois à le toucher. La bête pesta et tira une boule d'énergie que Link réceptionna à genoux. La sphère fut projetée dans les airs et vint frapper le cristal dans lequel était enfermé Zelda avant que le rayon foudroyant ne rebondisse et ne vienne frapper Ganon en pleine tête.

"Vise-moi ! jubila Link qui comprenait enfin ce que la princesse lui avait dit. Le verre agit comme un miroir et renvoie l'attaque de Ganon assez rapidement pour que celui-ci ne puisse se préparer à la parer !"

Le jeune homme se précipita à la rencontre de l'hideuse créature qui était tombée à terre, étourdie par le choc. Link lui lacéra l'extrémité de sa queue au moyen de son épée puis s'écarta de sa victime qui se relevait pour riposter.

"Misérable petit ver de terre ! glapit l'immonde porc. Comment as-tu osé frapper le Prince des Ténèbres ! N'espère plus obtenir ma clémence ! Tu dois mourir pour un tel sacrilège !"

Ganon jeta une série de boules d'énergie dont la plupart furent renvoyées grâce à la prison de Zelda. Link put ainsi taillader son adversaire à plusieurs reprises. Après avoir reçu de nombreux coups, la force du Prince des Ténèbres semblait vaciller car la prison qui retenait enfermée la princesse Zelda

disparut et celle-ci put rejoindre Link.

"Courage, Link ! déclara la jeune fille. Ganon perd ses forces ! Je vais t'aider à le vaincre, reçois ceci."

La princesse joignit ses mains et un éclat doré illumina celles-ci. Link vit alors apparaître une flèche auréolée de lumière.

"Voici la flèche de lumière, elle permet de dissiper les ombres et de combattre le mal."

Le jeune homme banda son arc et décocha la flèche sur Ganon qui était encore à terre après avoir reçu le dernier coup du héros. En touchant l'immonde porc, la flèche emplît la créature de lumière. Celle-ci se tordait de douleur et se débattait comme si elle venait d'être brûlée à vif.

"Ganon est momentanément prisonnier, déclara Zelda. À toi, Link ! Joue la mélodie que je t'ai apprise ! Joue l'Hymne de Lumière !"

Link sortit sa lyre et fit courir ses doigts sur l'instrument. Alors que les notes de l'Oiseau-lyre emplissaient la salle, Zelda prononça d'une voix solennelle une invocation :

"Ganon ! Âme sombre ! Spectre de haine ! Sois banni à jamais d'Ysar et des autres dimensions !"

Le Miroir dimensionnel se mit à luire fortement et un rai de lumière frappa Ganon qui criait de rage et de douleur.

"Sois maudite, princesse Zelda ! Et toi aussi Link ! hurla le Prince des Ténèbres en disparaissant dans le halo lumineux. Soyez maudit !"

La voix de Ganon mourut lentement tandis que son corps disparaissait dans une boule lumineuse qui finit par s'étioler à son tour.

Chapitre 36 : Les adieux

Les mains du roi d'Ysar reçurent celles de Link et les serrèrent longuement en signe de gratitude. Le jeune homme était ému et fier d'avoir triomphé du Prince des Ténèbres et libéré les dimensions de sa menace.

"Nous te serons à jamais reconnaissants pour ce que tu as accompli, Link, déclara le souverain d'Ysar.

- Merci", répondit l'aventurier en rougissant.

Le jeune homme reçut les nombreuses félicitations des personnes qui étaient venues au château pour lui témoigner leur gratitude puis profita d'un instant où l'on ne prêtait plus attention à lui pour sortir de la salle du trône.

"Tu t'en vas déjà ? dit une voix que Link reconnut comme étant celle de la princesse.

- Tu sais les récompenses, les cérémonies, expliqua le jeune homme. Ce n'est pas pour moi et puis j'ai accompli ma quête, alors..."

Link ne disait plus rien et regardait la princesse Zelda dans les yeux. Celle-ci ne disait rien non plus mais le jeune homme put y lire bon nombre de choses et notamment de la peine.

"Tiens, reprit-il en tendant l'Oiseau-lyre. Je n'en ai plus besoin..."

La princesse prit l'instrument, une larme coula sur ses joues.

"Je... je dois rentrer, Zelda", poursuivit le héros dont la voix commençait à trembler.

La princesse ne répondit pas. Elle se contenta d'un regard puis acquiesça doucement de la tête. Link s'éloigna alors sous le regard triste de la jeune fille.

Le jeune aventurier descendit rapidement la colline, courant presque, espérant fuir un sentiment qui le troublait. Il sortit du bourg et se dirigea en direction de la Forêt Rikiko où il alla retrouver l'Arbre Nojo. Ce dernier lui souriait et le félicitait pour ses exploits.

"Tu dois repartir dans ton monde désormais, Link, dit le saule d'un ton doux. Sache que personne en ce monde n'oubliera ce que tu as fait et jusqu'à la fin des temps nous conterons ta légende..."

Un tourbillon se dessina dans la petite mare située à quelques pas de l'arbre. Le jeune homme

plongea dans l'eau cristalline et fut happé par le vortex. Link avait la tête qui lui tournait, son corps fut ballotté puis rejeté sur le sol moussu d'une clairière qu'il connaissait bien. En levant la tête, il croisa le regard vert d'un vieil arbre centenaire qui lui sourit.

"Te voici revenu dans ta dimension, Link. Les forces du mal ont été vaincues et les peuples des dimensions peuvent désormais vivre en paix."

Le héros remercia l'Arbre Mojo et s'éloignait déjà de la clairière lorsqu'une petite voix l'interpella : "Eh ! Link ! Tu m'oublies ? Nous avons pourtant partagé pas mal d'aventures ensemble !"

Le jeune homme se retourna et vit un lumignon voler devant lui.

"Je suis désolé Déa, dit-il. Il est vrai que sans toi je n'aurais pas réussi. Tu m'as été d'une aide précieuse et je t'en suis reconnaissant."

La lumière de la petite fée vira du bleu au rose, visiblement flattée. L'être ailé vint effleurer la joue de Link, comme pour lui donner un baiser, puis s'en alla lentement se perdre dans les feuillages de l'antique forêt d'Hyrule.

En sortant des bois, le jeune homme retrouva la barque qui l'avait conduit jusqu'ici. Il mit l'embarcation à l'eau puis prit la direction de l'ouest en focalisant ses pensées sur une petite maison bâtie sur une falaise dans laquelle l'attendait un être cher.

FIN

<p>Ce texte a été proposé au "Palais de Zelda" par son auteur, "Antoine". Les droits d'auteur (copyright) lui appartiennent.</p>
--