

L'attaque venant du passé

Écrit par The Magic Knight en 2005 pour Le Palais de Zelda

Chapitre 1 : Des amours secrets

Dans la contrée lointaine d'Hyrule, tout le monde connaît Link, le jeune homme qui sauva le pays maintes fois des forces maléfiques, comme Ganondorf et Vaati. Mais chacun ignorait les entités maléfiques, autrefois si terribles. Il fut ordonné que personne n'en parle pour ne pas garder de si mauvais souvenirs dans les générations qui suivent.

Aujourd'hui, la princesse Zelda doit se faire belle (plus que d'habitude) car c'est l'anniversaire de la Victoire de Link face à Vaati. Pourrait-elle tout à l'heure enfin avouer ses sentiments pour le jeune héros ? Elle a bientôt dix-huit ans et son père, le roi d'Hyrule, voudrait qu'elle se marie. Elle prétexte toujours qu'elle n'arrive pas à faire son choix, mais quelle menteuse... Et intelligente, aussi, car personne, même en le cherchant, ne pourrait voir la moindre trace d'Amour en elle. C'est juste qu'elle est trop timide... Certains la croient briseuse de coeurs car sa beauté est inégalée. C'était pour ça que le mage Vaati l'avait enlevée, et qu'elle a son importance pour cette cérémonie.

De son côté, Link aussi se prépare et ne cesse de penser à l'élue de son coeur : la princesse. Quelle ironie du sort, non ? Il n'a pas confiance en lui car il connaît le rang social de Zelda et ne pense pas avoir la moindre chance, même avec ses sauvetages et sa popularité. Il ne sait pourtant pas qu'il va devoir l'avouer pour sauver sa vie et celle de Zelda.

La cérémonie consiste d'abord en une pièce de théâtre représentant le combat de Link (joué par Link) contre Vaati (dont l'acteur change d'une année sur l'autre), et puis Zelda (jouée par Zelda) faisant son souhait pour restaurer la paix puis, nouveauté cette fois : elle embrasse Link. Lorsqu'on le lui a dit, elle a failli tomber par terre...

Chapitre 2 : La fête tourne mal

Zelda sue à grosses gouttes, elle tremble de tous ses membres et elle est toute rouge. En clair : elle flippe. Dans peu de temps, elle va devoir entrer en scène et faire un gros bisou baveux à Link. Celui-ci ne s'en préoccupe pas, il joue et mime son combat contre Vaati joué par un des amis de l'acteur, Léo. Et comme accessoire : le héros à l'Épée Minish (*note* : ceux qui ont joué à "The Minish Cap" sauront de quoi je parle). Temps restant : 3 minutes. 2 minutes. 1 minute... Allez... La princesse sort et se lance. Elle n'a pas vu Vaati et trébuche dessus (il est par terre). La foule rigole et Zelda rougit encore plus. "P#} @in de m*rde ! se dit la jeune fille. La honte... et devant Link, en plus."

Il y a cependant une personne dans le public qui ne rit pas. Mais ses habits sont si sombres qu'on dirait plutôt une ombre. Ganondorf ? Non, trop petit. Vaati ? Non, il a les yeux rouges, pas totalement noirs comme cet "individu"...

L'ombre se téléporte sur la scène et le soleil disparaît. "Salut, tout le monde ! elle fait." La foule crie de terreur. "Tiens ! Les amoureux que je suis venu chercher... Link le héros et Zelda la princesse. Intéressant..." Il lève les bras (*note* : ça sent le pâté...) et les deux concernés disparaissent. Le désarroi s'installe alors dans la cité d'Hyrule. L'ombre, une entité maléfique, disparaît à son tour dans un rire machiavélique.

Chapitre 3 : Rencontre avec un Cavalier

"Zelda ? Ça va ? dit Link.

- Oui, merci... Ou est-ce qu'on est ?
- Aucune idée... C'était quoi, cette ombre ?
- Une entité maléfique... dit une voix."

L'ombre réapparaît faisant tressaillir les deux héros. Elle a l'apparence d'un homme, mais ses yeux sont entièrement noirs. Elle porte un costard cravate très laid (*note* : ben oui c'est un méchant) et une cape qui traîne par terre. Cette cape ne va pas du tout avec le costume.

"Surpris, hein ? reprend-elle. Mon nom est Zalork, le Cavalier Obscur. Personne n'a encore trouvé le moyen de me vaincre, même moi je ne le connais pas !

- Quel vaniteux... fait Zelda.
- Tu penses que je me surestime ? Alors essaie de me battre et on verra ! Toi aussi, viens, aide-la !
- Avec plaisir !"

Le héros sort son épée et se rue sur Zalork, mais l'arme ne l'atteint pas. Pas plus d'effet lorsque Zelda décoche une flèche de lumière. Le Cavalier lance un petit rayon et les deux personnages sont par terre.

"Vous voyez ? On ne peut rien contre moi... Sur ce, je vous laisse !"

Il disparaît, laissant Link et Zelda dans un endroit totalement inconnu.

Chapitre 4 : Un précieux coup de main

Les héros regardent autour d'eux : ils sont dans une chambre. Il y a un lit et une commode. Zelda observe par la fenêtre : ils sont au coeur d'une immense forêt. Link emprunte la porte et trouve la sortie de la cabane (car c'en était une).

"Quelle poisse ! lance la princesse. Heureusement que je suis avec toi !

- Mais tu as bien vu que je suis impuissant face à cette entité !
- Pas moi ! fait une voix au dehors."

Un garçon aux cheveux bruns et aux yeux bleus se tient devant eux.

"Je m'appelle Léo Rubino (*note* : Rubino signifie rubis en italien). Le seul moyen de vaincre le Cavalier Obscur, c'est l'Amour."

Les héros semblent perplexes. Soudain, quinze autres adolescents arrivent. Ils ont tous une sphère lumineuse dans la main, brillant de couleurs différentes. Léo en fait apparaître une violette.

"Et ces Orbes sont la moitié d'un autre moyen de venir à bout de Zalork."

Les adolescents se transforment alors. Ils portent d'étranges costumes (*note* : pas des costards comme l'autre abruti) et des armes. Léo fait apparaître une autre Orbe, sans lumière celle-ci. Toutes les autres sphères rentrent alors à l'intérieur de la nouvelle et Léo change de nouveau d'apparence : c'est maintenant un chevalier à l'armure blanche et argentée. Ses homologues n'ont plus leur costume.

"Le Chevalier d'Argent Blanc vous guidera ! dit le garçon. Allons chercher de quoi rendre vos armes efficaces."

Chapitre 5 : La découverte d'un nouveau monde

Epona broute tranquillement dans le pré de Link et son grand-père quand soudain elle est téléportée en Filaru, là où sont Link et Zelda.

"Voilà ta jument, héros ! dit Léo. Nous autres appellerons nos avatars pour voyager jusqu'à la Cité de Filaru.

- Hein ? Quoi ? font les deux Hyliens.
- Ah, oui... Les avatars sont des espèces d'animaux qui représentent plus ou moins nos pouvoirs. Par exemple, mon Aiglalis est mi-chouette mi-aigle. Et la Cité de Filaru, c'est un peu comme votre cité d'Hyrule, tout simplement. Alors comme on n'a pas de temps à perdre, vous monterez tous les deux

sur Epona, c'est ça ?

- Oui, c'est ça, répond Link."

Le groupe fait route vers le nord, rencontrant quelques esprits sur leur chemin que le Chevalier d'Argent détruit facilement.

Peu de temps après, ils arrivent sur une grande plaine verdoyante où les animaux-avatars volants peuvent se dégoûter les ailes. Après un petit moment, ils repartent toujours vers le nord et arrivent à la ville.

Cette cité n'est pas très différente de la cité d'Hyrule avec son agitation. Le Chevalier prend les rubis des Hyliens pour aller les troquer contre la monnaie courante : la couronne filare.

"Comme ça vous pourrez acheter ce qu'il vous faudra au village d'à côté. De quoi vous défendre, en l'occurrence.

- De nouvelles épées ? demande Zelda.

- Pour vous oui, mais celle de votre ami fera l'affaire une fois que nous serons allés au château du Seigneur Mentalis pour lui donner un nouveau pouvoir. Car même l'Épée de légende ne peut rien contre les monstres de Filaru."

Nos héros partent donc au village de Filaru pour faire quelques emplettes : épée, flèches, etc. Link pourra ainsi se défendre contre les éventuels monstres sur le chemin du château avec son arc.

Chapitre 6 : Tiens ! Des nouveaux "copains"...

"Voici les collines de Filaru, dit Léo. Vous pourrez voir quelques monstres et aussi en tuer, si ça vous amuse..."

- Je ne sais pas si ça va être si drôle que ça... fait Zelda.

- En tout cas vous avez eu de la chance sur la plaine car nous n'en avons pas rencontré. En revanche, il y en a beaucoup ici..."

En effet, à peine le Héros (*note* : on appelle ainsi Léo et sa bande, vous en saurez plus après) a-t-il prononcé ces mots qu'une vingtaine d'ombres se précipitent sur eux.

"Ah ! lance une Héroïne. Des Omborigènes. Ils n'ont pas d'armes..."

Tous les Héros, ainsi que les Hyliens, sortent leur arc ou arme de lancer et chacun tue un Omborigène. Les deux qui restent fuient.

Et la nuit tombe après quelques heures. Le groupe est toujours dans les collines (il faut dire qu'elles sont immenses).

"Eh bien nous allons devoir passer la nuit ici, dit la jeune Héroïne, Sarah. Moi ça ne me dérange pas de dormir dans tes bras, Léo..."

- Moi non plus, ma puce, répond celui-ci. Tu peux nous faire apparaître les tentes, Merlin ?

- D'accord, mais je mets la tienne plus loin parce que j'en ai marre d'entendre ce que tu fais avec Sarah ! Et appelle-moi Jérémy, tu veux ?

- Ouais mais s'il te plaît, je te demanderais de ne pas trop dévoiler le niveau de notre amour, avec Sarah. Tu verras quand tu auras aussi une copine ! Allez ! On peut ranger les Orbes."

Tous les Héros se retrouvèrent dans des habits normaux et on peut aussi voir la beauté de Sarah : les cheveux longs, blonds et ondulés, les yeux bleus comme des saphirs et la peau bronzée comme en été alors que c'est le printemps. On comprend pourquoi Léo est tombé fou d'elle...

Alors que la nuit se passe tranquillement, des gens arrivent au campement. Link se réveille et secoue les sept autres garçons de la tente qui prennent leurs Orbes, réveillent les filles et les deux tourtereaux (qui dorment sans faire de "bêtises").

"Oh... fait Léo. On va avoir de la visite... Noctalus arrive !"

Chapitre 7 : L'attaque de Noctalus

Seize adolescents qui ressemblent aux Héros arrivent. En fait, ce sont bien des Héros...

"Mentalis ! dit son homologue en noir, je t'ai réveillé ?

- Non, Noctalus, je ne dormais pas, répond Léo. Qu'est-ce qui t'amène ici ?

- Je voudrais que nous nous affrontions.

- Pourquoi ? Nous devons nous allier pour défaire le Cavalier Obscur.

- Je veux juste savoir... Si je suis plus fort que toi. C'est qui, ces deux-là ? demande-t-il en voyant Link et Zelda.

- C'est le Cavalier qui les a amenés ici. Ce sont des Hyliens.

- Ah oui... ils peuvent se battre ?

- Oui, il faut que j'aille au Château du Seigneur Pur pour rendre son arme efficace contre Zalork et son armée... Ainsi que la tienne, qui nous a amusés tout à l'heure !

- Eh bien voyons si je t'amuse aussi !"

Noctalus sortit son épée, quasi-semblable à celle de Léo, qui fait de même. Les autres Héros, Blancs et Noirs (*note* : les Héros Blancs sont les camarades de Mentalis et les Noirs de Noctalus) se battent contre leurs opposés.

Au bout d'un certain temps de lutte acharnée pour pas grand-chose, le combat stoppe.

"Les autres ont l'air de se fatiguer... dit Mentalis à son adversaire. Combattons seuls ! En tant que Chevaliers d'Argent !

- Tu as raison... Vous autres ! Cessez le combat et donnez-nous vos Orbes !"

Les Héros s'exécutent puis Mentalis et Noctalus deviennent les Chevaliers d'Argent Blanc et Noir.

Le combat entre ces deux-ci est splendide. Ils utilisent des techniques impressionnantes.

Au bout d'une demi-heure l'affrontement s'arrête. Les combattants ne semblent même pas fatigués.

"Je crois que nous sommes assez forts pour battre les deux Serviteurs du Cavalier...

- Tu plaisantes, Noctalus ! On va les rétamé !"

Chapitre 8 : Pas d'action, des explications

Ils sont sur le point de reprendre la route quand Link intervient :

"Euh... j'ai pas tout suivi ! On pourrait pas avoir des explications, avec Zelda ?

- Ah, oui, dit Léo. D'abord, Noctalus... En fait, lui et sa bande sont aussi des Héros. Des Héros Noirs pour être précis. Quant à nous, nous sommes des Héros Blancs. En temps normal, nous nous affrontons toujours. Mais le Cavalier Obscur est de retour et seule notre alliance pourra le défaire. Contrairement à lui, nous n'attaquons jamais le peuple. Il nous faut donc le battre. Pour cela, une alliance normale ne suffit pas. Même en tant que Chevaliers d'Argent car il faudrait que nous nous combinions encore, pour former cette fois le Chevalier d'Or. Et cet Orbe-là ne peut être porté que par une personne Neutre, c'est-à-dire ni Blanche ni Noire. Nous ne pouvons donc rien faire pour le moment, si ce n'est détruire les deux Serviteurs de Zalork : Mirugléon, un être de glace, et Moragléon, être d'acier. Ils ont de puissants pouvoirs eux-mêmes et seuls les Chevaliers d'Or ou d'Argent peuvent en venir à bout. Voilà...

- Et comment se fait-il que vous ne soyez pas fatigués après un combat aussi acharné ? demande Zelda.

- C'est grâce à nos pouvoirs, ils nous protègent de l'essoufflement. Ce serait bête de mourir au combat à cause de ça... Et même sans les Orbes nous conservons ce pouvoir... Utile pour la course en cours de sport, non ?

- En effet, répond un garçon plutôt fort. Je suis assez endurant mais ça ne suffisait pas en sport... En fait, personne n'a jamais réussi les exercices d'endurance du prof !

- Et une dernière chose... Link, tu pourrais faire office de Chevalier d'Or, puisque tu es Neutre ! dit Léo."

L'Hylien reste bouche bée.

Chapitre 9 : Le Château de Mentalis

Le groupe, rejoint par les Héros Noirs, se dirige vers le Château de Mentalis. Link est toujours perplexe. Encore une quête... Et celle-ci n'a pas l'air des plus faciles, qui plus est ! Ils arrivent maintenant à la cour du Château. Comme le lieu est inaccessible à Noctalus, lui et sa bande s'en vont.

"Link, Zelda, voici le Château du Seigneur Mentalis, ou le Seigneur Pur.

- C'est ton château, quoi, répond Link.

- Non, je suis différent du Seigneur Mentalis. Moi, je suis juste Léo, Héros porteur de son Orbe. Remarque c'est déjà pas mal... Nous allons entrer dans le Château, aller à la salle du trône pour y rencontrer le Seigneur et il pourra bénir ton Epée de légende. Montre-la-moi, s'il te plaît..."

Link tend son épée à Léo qui l'observe minutieusement. C'est une lame blanche finement affûtée, et une poignée bleue avec de superbes motifs (*note* : comme je n'ai jamais joué à un jeu où elle y est, je la décris au pif !). Le garçon sort sa propre arme puis la compare à celle de son ami. L'Epée Psychique est légèrement plus courte que l'autre et la poignée est violette. Quant aux motifs, ils sont différents.

"Très bien... Elle devrait faire l'affaire. En avant !"

Les dix-huit adolescents pénètrent dans le bâtiment. Il semble encore plus grand de l'intérieur.

Après un peu de marche dans ce château où il y a de nombreux chevaliers dont les casques sont de différentes couleurs, les Héros et les Hyliens arrivent à la salle du trône. C'est une pièce faiblement éclairée et on y sent comme une aura d'apaisement. Puis une sorte de fantôme violet apparaît. On ne voit pas de visage et les yeux sont rouges. Il porte un grand manteau à manches pendantes et un chapeau de sorcier. Il tient une canne à la main droite.

"Vous voilà... Je suis le Seigneur Mentalis. Je crois savoir que vous voulez faire bénir cette Epée de Légende..."

- En effet, Seigneur. Nous avons besoin de vos pouvoirs pour cela.

- Les miens ne suffisent pas, Léo.

- Comment ça ?

- Il me faut l'aide du Seigneur Noctalus. Son château se trouve aux confins des Terres Ancestrales et elles sont inaccessibles depuis les Marais Maudits.

- Il nous faudra donc passer par le Cimetière Noir...

- C'est le seul moyen. Je vais vous accompagner. Nous devons faire vite car le Cavalier Obscur regagne des forces..."

Chapitre 10 : Le voyage

Mentalis entre dans l'Orbe Psychique (c'est plus pratique pour le voyage). Il en sortira si besoin est, pour les combats.

Lorsque le groupe regagne les collines, il tombe nez à nez avec les Héros Noirs.

"Que faites-vous là ? demande Sarah.

- Le Seigneur Noctalus nous a dit que les pouvoirs de Mentalis ne suffiraient pas pour bénir l'arme de l'Hylien.

- Eh bien nous partions pour le trouver, justement, dit Léo.

- Et nous avons pour ordre de vous escorter pour le voyage, car vous pourriez faire de mauvaises rencontres, surtout au cimetière... Nous autres ne craignons rien, mais si vous ne venez pas...

- Il a bien fait... répond Mentalis dans son Orbe. Mais dans ce cas il nous faudra aller bénir l'Epée ailleurs que dans un Château Noir ou Blanc... La Mine Désaffectée serait parfaite, mais elle est particulièrement dangereuse... et avant d'atteindre le Château de Noctalus il nous faudra trouver la clé du portail qui relie ses terres au cimetière..."

Ainsi, avec l'aide de Noctalus, le Héros Noir, le groupe va à travers les Collines vers le nord, passe par le village de Filaru et pénètre dans le Couloir des Tombes, autrefois utilisé pour transporter les cercueils du village jusqu'au cimetière. Ils y rencontrent des créatures de Noctalus, qui ne les

attaquent pas et des soldats du Cavalier Obscur qui se font taper dessus par notre groupe, aidé par les Omborigènes.

Chapitre 11 : Dans le Cimetière Noir

Il fait toujours nuit dans ce cimetière depuis quelques siècles. Avant les gens y enterraient leurs morts, mais lorsque la Tombe Maléfique a été profanée et ouverte, plus personne ne va dans ce cimetière, sauf Noctalus et son armée. Les Hyliens, à défaut de le savoir comme les autres, pressentent un danger...

"Pour ouvrir le portail, il nous faut trouver la clé dans la Tombe Maléfique, dit Noctalus.

- La fameuse Tombe qui a été profanée il y a des siècles ? répond Léo.
- Celle-ci, ouais, dit l'autre comme s'il s'agissait juste d'aller la chercher chez lui.
- Bon, puisqu'il le faut..."

Ils traversent le cimetière en combattant quelques monstres, des esprits en général. La meilleure arme contre eux est la Flèche de Lumière (version Filaru, bien sûr). Link se rappelle alors du cimetière Yoll en Labirynna et de celui d'Holodrum avec sa Crypte Etrange, ici assimilée à la Tombe Maléfique. Laquelle allait être la plus dangereuse ?

Soudain, un spectre plus hideux et puissant que les autres, fait son apparition devant Link.

"Laissez ma tombe... dit le fantôme. Partez... ou vous me rejoindrez... Le monde doit être en paix !

- C'est pour ça que nous sommes ici, répond Noctalus, le seul à ne pas être terrorisé. Il nous faut la clé du portail pour accéder aux Terres Ancestrales.
- Noctalus... tu peux y aller sans clé, toi !
- Moi oui mais pas les Héros Blancs, ces Hyliens ni Mentalis !
- Mentalis est donc ici... Il ne se déplace que pour une cause importante. Vous pourrez aller dans ma tombe... après m'avoir affronté !"

Le spectre dégage une grande épée à deux mains dont la lame brille de la même lumière que la pleine lune.

"Il est très puissant... dit Mentalis. Faites les Chevaliers d'Argent ! Et Link..."

Le Seigneur sort de son Orbe et prend possession du corps de Link. Zelda est terrifiée sur le coup...

La tunique verte de l'Hylien devient violette et ses yeux sont rouges. Il porte la canne de Mentalis.

"Avec un corps plein de forces comme celui-ci, dit le Seigneur, je pourrais me battre avec une épée... Dommage que j'ai dû la donner à Léo."

Le spectre tente de frapper Link-Mentalis mais le coup est paré par une protection magique. Zelda en profite pour décocher une Flèche de Lumière qui fait enrager le fantôme. Les Chevaliers d'Argent, qui ne sont pas la cible du monstre, combinent une puissante technique magique qui a pour effet de faire tomber le spectre par terre. Mentalis lève sa canne au ciel, prononce une étrange incantation et un dragon de lumière apparaît, annihilant le fantôme.

La voix de celui-ci résonne dans le vide :

"Bien... allez-y..."

Chapitre 12 : La Tombe Maléfique

Léo et Jérôme, le porteur de l'Orbe de Noctalus, restent sous forme de Chevaliers d'Argent, laissant le reste de leurs équipes dans le cimetière. Il y a donc dans la tombe Link, Zelda, Mentalis et les Chevaliers. En fait, il ne s'agit pas tout à fait d'une tombe mais d'un donjon (*note* : comme la Crypte Etrange d'Oracle of Seasons). Il y règne une aura inquiétante, aussi Link a-t-il pris une épée quelconque, mais qui marche.

"Nous allons nous séparer en deux équipes, dit Léo. Link et Zelda, partez par-là. Il y a beaucoup de monstres là où nous allons..."

- D'accord... répond Zelda. Faites attention...
- Et toi, fais attention à Link...
- Promis !"

Ils se tutoient depuis un moment, depuis qu'ils ont vu que Zelda ne supporte pas d'être considérée comme une princesse en dehors d'Hyrule.

Les Hyliens marchent depuis un bon moment (*note* : je sais, je me répète !) quand ils entendent un rire maléfique. Zalork apparaît devant eux.

"Alors, les amoureux ? dit-il. Ce petit monde vous plaît ? Alors comme ça ton Epée de Légende ne peut rien ici ? Quel dommage... Nous verrons si tu parviens à la faire bénir !

- Tu le menaces ? rétorque Zelda.

- Ha ! Que c'est beau, l'Amour... Vous vous aimez et pourtant vous n'êtes pas ensemble ?

- Je... ne vois pas ce que tu veux dire ! fait Link."

Le Cavalier utilise un sort pour jeter l'Hylien à terre.

"On me vouvoie, moi ! Allez, à plus tard !"

Et il disparaît. Zelda se précipite vers Link.

"Tu n'as rien ?

- Non... mais de quoi se mêle-t-il ?

- Il dit que tu m'aimes et que je t'aime aussi... Ce serait bien, une princesse et un héros ensemble, non ? dit-elle avec un regard doux.

- Euh... oui, fait l'Hylien en remarquant le regard de Zelda. Finalement, c'est peut-être vrai, non ?

- De quoi ?

- Que tu m'aimes.

- Evidemment. Mon regard ne te l'a pas dit ?"

"Ils se regardent intensément dans les yeux puis s'embrassent longuement (*note* : enfin !). A cet instant, les Chevaliers arrivent.

"On a la clé... Hé ! je le savais ! dit Léo.

- Quoi ? demande Link.

- Vous êtes amoureux... Ça sautait aux yeux depuis le début !"

Ils repartent donc avec ce qu'ils cherchaient. En route pour les Terres Ancestrales !

Chapitre 13 : Disparition

Les quatre héros sortent de la Tombe et retrouvent leurs équipes. Mais une n'est pas au complet : Sarah a disparu.

"Sarah ? Où tu es ! dit Léo, paniqué. Ne joue pas à cache-cache !

- Zalork l'a enlevée... répond une Héroïne Noire. On a rien pu faire...

- Tu parles, sans Orbe... fait un autre Héros.

- Mon bébé... Bon ! Allons aux Terres Ancestrales. Il ne sert à rien de se lamenter sans rien faire...

Et il peut être en train de lui faire n'importe quoi !"

Il frissonne en prononçant ces paroles, puis ils partent. Soudain, ils entendent des voix :

"Tiens-toi tranquille !

- Laissez-moi !

- Silence !"

Le bruit d'une gifle se fait entendre. Zalork sort de son trou avec Sarah.

"Toi ! crie Léo. Laisse-la ! Tu as osé la frapper ?

- Calme-toi... Je te rendrai ton amie en échange de la princesse hylienne. Sans Sarah vous ne pourrez pas faire le combo du Chevalier d'Or, non ?

- Fourbe que tu es... marmonne Morpho, un Héros Blanc.

- Je vais y aller... dit Zelda. Vous pourrez me sauver en le détruisant, mais pas elle...

- Tu portes bien ta Triforce de la Sagesse, princesse. Mais elle n'est d'aucune utilité ici.

- Zelda... murmure Link. Tu es sûre ? S'il te faisait du mal ?

- Sarah est plus jeune et moins résistante, je le sais, répond-elle. Et puis ça va aller.

- Bon... Si tu veux...

- Je t'aime...

- Moi aussi."

L'échange se passe sans inconvénient. Sarah se jette dans les bras de Léo, et Zelda dans les griffes du Cavalier, malgré elle. Link lui jette un dernier regard, puis elle disparaît avec son ravisseur. Mais bientôt, très bientôt... Link aura sa revanche !

Chapitre 14 : Les Terres Ancestrales

Grâce à la clé, Léo ouvre le portail donnant sur les Terres Ancestrales, où il y a le Château de Noctalus. Celui-ci est à l'autre bout des Terres et il est long de les traverser. Aussi elles ont été envahies par les créatures du Cavalier Obscur et celles de Noctalus ont toutes disparu mystérieusement.

"Eh bien ! s'exclame Jérôme. Ces Terres sont encore plus sinistres qu'avant..."

- Zalork s'est défoulé ici... Nous devons faire vite avant qu'il attaque la Cité !"

Aussitôt un groupe de soldats de glace apparaît : ce sont les créatures de Mirugléon. Elles sont armées d'un fléau et protégées par une armure de glace très solide.

"Qu'ils viennent, je les attends ! dit une Héroïne Blanche qui possède des pouvoirs de glace.

- Moi aussi ! dit son homologue Noire de feu."

Elles se combinent comme les Chevaliers d'Argent pour créer un nouveau Héros Neutre nommé Stella Force. Plus que les Orbes, ce sont les corps des deux filles qui ont fusionné (comme Koume et Kotake). Les monstres veulent attaquer ce corps mais rien n'y fait. En revanche, les puissantes attaques de feu en anéantissent plusieurs d'un coup, et bientôt il n'y en a plus.

"Superbe ! dit Morpho alors que les filles se séparent. Il faut que j'apprenne à le faire avec Transix..."

Ils continuent leur chemin à travers les Terres en rencontrant des adversaires de plus en plus forts. C'est là d'ailleurs que quelqu'un a failli y rester :

"J'aperçois le Château ! dit Jérôme.

- Nous y sommes... fait Sarah. Ah !"

Un Chevalier Obscur sous les ordres du Cavalier a sauté sur Sarah et l'a éjectée. Elle a atterri la tête la première sur un rocher, elle est assommée. Link et Léo dégainent leurs armes et frappent le Chevalier. Celui-ci repousse l'Hylien sans problème mais pas Léo.

"Personne ne touche à cette fille ! hurle-t-il."

Il ne met pas très longtemps à anéantir son adversaire qui meurt dans d'atroces souffrances (*note* : l'amour est une force en lui-même...). Link se précipite vers Sarah pendant que Léo récupère.

"Elle vit encore mais semble très faible... dit-il. On dirait que son énergie vitale la quitte !

- Je m'en occupe... dit Mentalis."

Il sort de l'Orbe et jette un sort à la jeune fille qui la maintient vivante mais elle ne se réveille pas.

"Il me faudrait tous mes pouvoirs pour lui faire retrouver la forme... Nous verrons avec Noctalus.

Chapitre 15 : Le Château du Seigneur Noctalus

Le groupe pénètre dans le Château, guidé par Jérôme. Il est semblable à celui de Mentalis, sauf pour la décoration... Plus sinistre...

Ils arrivent devant une immense porte d'ébène et entrent dans la salle. Une voix se fait entendre :

"Vous voilà... dit Noctalus. L'Hylienne a donc été enlevée..."

- Malheureusement oui, répond Mentalis, sorti de son Orbe. C'est pour cela que nous devons faire vite avant que le Cavalier Obscur ne lui fasse du mal.

- Partons sur-le-champ à la Mine désaffectée, au fin fond des Mines des Taupes au nord. Nous pourrons y bénir l'Épée de Légende... Cette arme serait la seule efficace, une fois bénie, contre Zalork.

- Vous êtes sûrs que je dois devenir Chevalier d'Or ? demande Link.

- Ouais ! répondent les Héros.

- Cela ne devrait pas te faire peur, tu en as vu d'autres... dit Mentalis.

- Je n'ai pas peur. Et je ne laisserai jamais Zelda aux griffes de ce monstre !"

Sur ce, Noctalus entre dans l'Orbe d'Ombre.

"En attendant, dit Noctalus, prends les deux Orbes où nous sommes pour utiliser quelques pouvoirs..."

- Tu utiliseras une technique de téléportation jusqu'au couloir des tombes, dit Mentalis."

L'Hylien s'exécute et téléporte le groupe au Couloir des Tombes. Au nord se trouvent les mines de diamant, désaffectées. Et dans le caveau principal, il y a un piédestal pour y bénir l'Épée de Link.

"Attends ! dit Léo. Rends-moi mon Orbe, je vais te donner quelques pouvoirs..."

- Pareil pour moi ! dit Jérôme. Cela devrait te préparer à devenir Chevalier d'Or."

Les deux Héros lancent alors un rayon sur Link qui brille d'une lumière d'or. Son Épée de Légende obtient alors un peu de force : elle est capable de détruire des monstres. Mais elle n'est toujours pas entièrement bénie pour autant... Et il affiche une mine triste car il ne fait que de penser à sa petite Zelda... (*note* : c'est beau, l'amour !).

"Je vous préviens tout de suite, dit Léo, les monstres de ce coin sont très méchants... Faites attention, autant ne pas les réveiller.

- Mieux vaut prévenir que guérir, c'est ça ? fait Link."

Chapitre 16 : Dans la Mine

Le groupe traverse depuis cinq minutes la mine quand ils entendent un grondement venant des entrailles de la terre.

"Ce coin ne me plaît pas... dit Sarah. Regardez ces parois ! Un mini-séisme et on est foutus..."

- Je m'occupe de ça, dit Merlin. Si je leur jette un sort, elles résisteront à toute épreuve."

Il lève sa canne et prononce une incantation dans une langue étrangère à l'Hylien. Un halo de lumière bleutée entoure désormais les parois de la mine, fragilisée par ce démon de Zalork.

"Étrange langue... dit Link.

- Ce sont les Psygraphes. Des lettres un peu étranges ma foi mais elles ont juste une prononciation différente et une autre forme... Mais c'est comme si tu parlais normalement."

Après quelques minutes de marche, le groupe trouve le caveau principal. Au plus profond se trouve le fameux piédestal...

"Eh ! fait Morpho. L'entrée est bouchée..."

- Ces quelques cailloux t'arrêteront ? dit Transix, son homologue Noir. Quelqu'un peut dégager l'entrée ?

- Je m'en occupe ! dit le Maître Kapoera, un Héros Blanc."

Il utilise une technique étrange et attaque les "cailloux". Rien ne se passe.

"Un sortilège a été jeté sur ces pierres... dit-il. Mais... nous sommes des Héros et nous avons plus de pouvoirs que ça !"

Sur ces mots, il se combine avec Caoutchoux, son équivalent Noir. Puis vient le tour de Morpho et Transix, ainsi que Mentalis et Noctalus, dont les forces sont amplifiées par la présence des Seigneurs dans les Orbes. Finalement, tous les Héros s'associent deux par deux. En peu de temps, la barrière est détruite et la grotte accessible.

Mais quelle n'est pas leur surprise quand ils découvrent, Link le premier, que la stèle censée aider à bénir l'Épée de Légende est cassée...

"Zalork... dit l'Hylien. Tu me le paieras !

- Il existe une autre stèle, Link, dit Sarah, la Sorcière. Mais l'accès est encore plus dangereux qu'ici.

- Qu'importe ! J'irai n'importe où pour sauver Zelda !"

Chapitre 17 : Changement de programme

Link avance en tête du groupe, toujours enragé (on peut dire ça comme ça). Ils sont dans le village de Filaru et partent pour le Pic des Flammes, au nord de la Cité.

"Ha... Tu ne peux pas ralentir un peu ? demande Léo, désespéré. On t'a dit que nous avons *tous* perdu une partie de nos pouvoirs... dont celui de me téléporter !

- On a pas que ça à faire, répond l'Hylien. Et si tu es déjà fatigué c'est que tu es un faignant !

- Soit ce sont les Filariens qui sont peu endurants, dit Sarah aussi essoufflée que Léo, soit ce sont les Hyliens qui ont de l'énergie à revendre !"

Link s'arrête, se retourne et reprend la parole :

"Ni l'un, ni l'autre, en fait. En fait, les Elfes, comme moi, sont très résistants sur ce point... Vous les humains êtes doués pour les découvertes ou inventions du domaine technique... Nous pour la magie et les combats. Et si on rallie notre savoir à ceux des nains, des Hobbits et toutes les créatures humanoïdes, nous progresserions beaucoup... Quels types de créatures y a-t-il, ici ?

- Des humains, des nains (très peu), des gobelins..., fait Sarah.

- Tu en verras au Pic... Ils sont *très* gentils, tu sais... Il y a aussi les esprits, les morts et les créatures fantastiques..., reprend Léo.

- Pas d'Elfe ? demande Link.

- J'en ai vu un il y a peu, dit Morpho. Il était dans la Forêt des Esprits...

- On dit qu'il y a là-bas une porte qui donne sur le Royaume d'Hyrule... D'où tu viens, en gros, dit Merlin.

- Un... Elfe ? fait Link. Quand ?

- Peu après votre arrivée, dit Phénix (ou Julie), la soeur jumelle de Sarah. Il avait une tenue verte un peu comme la tienne.

- Fado... Il avait un violon ?

- Non seulement il l'avait, mais il en jouait bien !

- C'est de moi que vous parlez ? fait une voix."

Chapitre 18 : Un troisième Hylien

"Fado ? dit Link, étonné.

- C'est moi..., répond le Sage. Les autres Sages devraient bientôt arriver !

- Quoi ? Les sept Sages ?

- Oui, les sept. Tiens ! Mais voici la jeune fille que j'ai rencontrée dans la forêt...

- En fait nous avons un peu discuté, dit Julie. J'allais dans la Forêt sous forme d'aigle et je l'ai vu...

J'ai remarqué ses oreilles, comme celles de Link, et je suis allée le voir. Et je lui ai demandé d'avertir des gens de chez lui et le Roi a décidé d'envoyer les Sages d'Hyrule pour nous venir en aide.

- Nous activerons un nouveau pouvoir pour la Triforce du Courage qui te permettra d'exploiter toutes les forces d'ici, comme l'Orbe du Chevalier d'Or, reprend le Sage. Saria n'avait pas très envie de venir, mais...

- Mais je suis là ! dit-elle en apparaissant. Et tous les autres Sages aussi, d'ailleurs."

En effet : les Sept Sages sont là, avec un air fier.

"On allait pas te laisser tomber, vu ce qui est arrivé à Zelda, reprend Ruto. En fait nous savions où tu étais et nous cherchions un moyen de vous faire revenir toi et Zelda... Mais quand on a vu que tu allais aider ce peuple, nous avons plutôt cherché un moyen de venir vous aider..."

- Bon ! fait Léo, impatient. Si on allait au Pic au lieu de bavarder ?

- Ah oui, l'Épée de Légende ne se bénira pas seule..., dit Fado."

Ils se rendent à la Cité de Filaru, à la Porte du Pic, seul moyen d'accéder aux montagnes périlleuses.

"Tiens ! dit Morpho, on dirait qu'il pleut sur le Pic... On va devoir subir la saucée !

- Il y a même de l'orage, fait remarquer Link.

- Hum... les orages du coin sont rares mais très dangereux... Et avec nos pouvoirs diminués..., dit

Léo, inquiet.

- On ne peut pas attendre la fin de l'orage ? demande Link.
- Non, ces tempêtes durent minimum un mois, répond le Héros. Nous n'irons pas tous. Les Sages resteront ici. Les Chevaliers d'Argent accompagneront Link au Pic. Les Orbes Blanches, s'il vous plaît !
- Attends ! dit Sarah. Je ne veux pas que tu y ailles sans moi.
- C'est trop dangereux, surtout sans Orbe assez puissant...
- Rien à faire. Tu n'iras pas sans moi, un point c'est tout.
- D'accord... mais fais attention à toi !"

Chapitre 19 : Orage violent

Les quatre bravant l'orage passent la porte donnant sur le Pic des Flammes. Les Chevaliers d'Argent créent une protection pour le groupe afin de ne pas se faire électrocuter bêtement. Une voix résonne alors qu'ils escaladent une paroi :

"Alors, mon orage vous plaît ?

- Le Cavalier... dit Link. J'espère que tu ne fais pas de mal à Zelda !
- Hin, hin... J'ai toujours aimé torturer des jeunes filles..."

Link est alors pris d'une rage destructrice. Il veut se déchaîner contre n'importe quoi, mais comme il est agrippé à la falaise, il ne peut pas bouger. Mentalis utilise un sortilège pour le calmer, qui réussit plus ou moins bien. L'Hylien fond en larmes en arrivant en haut de la paroi.

"Allez, calme-toi... lui dit Sarah. Tout sera bientôt fini, et..."

- Mais en attendant, Zelda souffre terriblement !
- Ou peut-être qu'il bluffe ! dit Jérôme.
- Pas sûr..., répond Léo. C'est pas son genre... Wow !"

Un éclair a failli le frapper. Les Chevaliers montent leur protection. Link fond en larmes à cause des paroles de Léo.

"C'est malin ! lance Sarah. Tu avais besoin d'en rajouter ?

- Désolé..."

Un éclair frappe la protection magique. Elle tient bon. Puis, plusieurs zigzags s'acharnent contre le dôme.

"Oh non ! s'exclame Léo. La protection ne va pas tenir ! Si seulement j'avais tous mes pouvoirs...
Courrons ! Vite !"

Le groupe fuit vers une grotte à proximité. Juste à temps : un nouvel éclair détruit la protection alors qu'ils entrent dans la caverne. On entend un rugissement.

"Je n'aime pas ça..., dit Sarah, terrifiée.

- Moi non plus... Le Cavalier a dû envoyer ses monstres ici...
- Tu as deviné, Hylien..."

Une dizaine de monstres sortent de l'ombre et attaquent le groupe. Heureusement, la mini-bénédiction de l'Épée de Légende sert contre ces ennemis-là, et ils ne font pas long feu. Mais durant la bataille, Sarah est gravement blessée...

Chapitre 20 : Perte de forces inquiétante

Sarah a été touchée à la poitrine. Elle saigne abondamment et la tête lui tourne.

"Oh... Sarah... Ça va ? s'enquit Léo.

- Je... je crois... Mais je ne peux pas... me lever...
- Et avec nos pouvoirs bloqués en grande partie, la soigner avec ou sans Orbe reviendrait à la même chose..., dit Jérôme.
- Mais elle ne peut pas mourir puisqu'elle porte un Orbe, reprend le premier.
- Justement : dans cet état elle ne peut plus le porter ! Elle restera en vie mais n'utilisera aucun pouvoir. Et de toutes façons, c'est toi qui as son Orbe pour l'instant."

Link n'a pas dit un mot depuis. Il semble inquiet. La jeune fille ne va pas rester ici, seule et mourante !

"Que va-t-on en faire ? demande-t-il.

- Il faut la redescendre. Je m'en occupe, je devrais avoir assez de pouvoirs pour ça..."

Aussitôt, une paroi de la grotte s'effondre totalement. Des nains arrivent. Ils sont cinq.

"Hé ben ! C'est qui, ceux-là ? dit l'un d'eux.

- Des humains... Et un Elfe ! lance un autre.

- Vous avez besoin d'aide ? demande un troisième. La fille a l'air mal en point...

- Pourriez-vous l'éloigner du Pic ? fait Léo. Il doit y avoir un groupe de jeunes gens comme nous en ville...

- En ville ? Vous voulez qu'on aille en ville ?

- S'il vous plaît... Elle risque de mourir...

- Bon ! C'est bien pour vous faire plaisir. Mais... vous n'êtes pas les Héros dont tout le monde parle ? Si oui vous devriez pouvoir la soigner !

- Nous avons malheureusement perdu une grande partie de nos pouvoirs, dit Jérôme. Et avec l'orage qu'il y a dehors...

- Ne bougez pas."

Les nains repartent, puis reviennent quelques minutes plus tard avec un brancard. Ils y déposent la souffrante et sortent de la grotte en vitesse. Par chance il ne leur arrive pas malheur.

Les trois "alpinistes" restants continuent leur ascension sans incident et atteignent le cratère du Pic, c'est-à-dire leur destination. Ils espèrent de toutes leurs forces que la stèle s'y trouvant n'a pas été détruite...

Chapitre 21 : Le Cratère du Pic

Link, Léo et Jérôme ressentent vite le changement de température, et sèchent bien vite. Autant l'orage les a arrosés jusqu'aux os que le Cratère les fait mourir de chaud.

"C'est grand ! s'exclame Léo. Je n'y suis jamais allé..."

- Moi non plus..., dit Jérôme. Prenons garde à tout ce qui bouge ici..."

Ils avancent, slalomant entre les stalagmites, marchant sur les étroites passerelles de pierre qui menacent de s'écrouler sous leurs pieds.

"La porte là-bas est hors d'atteinte..., fait Link. Il y a de la lave tout autour.

- Je vais essayer de créer un chemin, dit Léo. Attention..."

Il lève une main et un nuage se forme au-dessus de la lave en fusion. La pluie tombe et durcit le magma, toujours chaud.

"Dépêchons-nous, mon sortilège ne durera pas !"

Les trois héros courent et gagnent la porte.

"Cet endroit me rappelle quand j'avais douze ans, dit Link. C'était la Caverne du Dragon. (*note* : allusion à TWW) Il faisait aussi chaud que ça.

- Ha... tu sais ce que c'est, alors..., lance le Chevalier d'Argent Noir. Bon ! la stèle ne doit plus être très loin. Mais... on dit qu'il y a un dragon qui la garde... Il faudra sûrement se battre.

- Un dragon ? dit Léo. Il va falloir des protections contre le feu, alors..."

Les trois guerriers continuent leur route, rencontrant quelques monstres sur leur passage. Juste des créatures indigènes... Ils arrivent devant une porte fermée avec une serrure immense et magnifique.

"Ben voyons ! dit Link. C'est fermé.

- Il nous faut la clé.... dit Léo. Elle est dans le donjon, mais où ?

- Ici..."

Zalork est apparu et tient la clé. Mentalis et Noctalus apparaissent.

"Venez la chercher ! Vous, les Seigneurs, qui avez perdu vos pouvoirs..."

Les concernés sortent leur canne magique et fusionnent. Leurs pouvoirs atteignent maintenant ceux du Cavalier, même affaiblis. La Fusion ne perd jamais de forces. Mentalis et Noctalus sont devenus le Maître des Esprits.

Il essaie d'attirer la clé mais Zalork a un sort aussi puissant qui fait stagner l'objet. Le Maître ne s'affaiblit pas. En revanche le Cavalier a dû user de toute sa science pour ne pas perdre l'objet. Link lui saute dessus et lui fait perdre le fil de sa concentration. Son Epée ne lui a pas fait de mal mais il est quand même par terre.

Léo ouvre la porte et se précipite dedans. Jérôme le suit ainsi que Link pendant que le Maître des Esprits fait fuir leur assaillant.

Soudain, le groupe entend un rugissement...

Chapitre 22 : La bénédiction de l'Epée

"Le dragon..., dit Link. C'est lui ?

- Je le crains, répond Léo.

- Vous craignez bien..., fait le monstre (ben oui, il parle...)."

Soudain, il sort la tête du carré de lave qui est au centre de la pièce, puis les ailes, enfin le corps entier. C'est un magnifique dragon noir et rouge, aux puissantes serres acérées et aux crocs tranchants comme des épées. Les trois combattants sont émerveillés par la "beauté" de la créature.

"Je ne vous effraie pas ? dit la bête. Tant mieux. Si vous gagnez ce combat contre moi sans me tuer, je m'allierai à vous car vous m'aurez libéré. Je hais le Cavalier Obscur.

- Nous devons t'affronter quand bien même tu détestes Zalork ? dit Link.

- Son maléfice l'oblige... Mais vous ne pouvez m'occire..."

Il se met à cracher du feu sur nos héros, un peu à contrecœur. Mais leur protection en a vu d'autres... L'Hylien sort son arc et dégaine une flèche de Lumière. Le dragon n'a pas aimé... Il plonge sur Link et l'attrape avec ses puissantes serres. Mais l'Elfe dégaine son épée et se casse une jambe en retombant. Assis, il essaie de décocher des flèches.

Pendant ce temps, Léo et Jérôme lancent des sortilèges de glace, un peu affaiblis il est vrai. Le Maître du Destin envoie de puissants sorts aussi, mais le dragon est très résistant.

Mais au bout d'une bonne heure, la créature choit.

"Oh... vous avez gagné ! s'écrie-t-elle. Je suis libre... Je vous aiderai à tuer le Cavalier Obscur..."

- Peut-on bénir cette lame ? demande Link, la jambe endolorie.

- Le piédestal est dans la pièce à côté. Je vais soigner ta jambe..."

Le dragon s'approche de Link et guérit sa patte (*note* : euh... c'est juste pour ne pas répéter jambe...). Il est vrai que les dragons ont des pouvoirs mystiques bien étranges.

"Enfin..., se dit Mentalis. Nous allons bénir sa lame..."

L'Epée de Légende est placée sur la stèle, rayonnante. Mentalis et Noctalus se séparent, puis se placent de part et d'autre du socle. Link doit sortir son ocarina et joue un air de prière pendant que les deux esprits récitent une incantation en Psygraphes. L'Epée brille de plus en plus.

A la fin du rituel, la lame possède alors un nouveau symbole vers celui de la Triforce. Elle est enfin capable d'anéantir Zalork !

"Nous y voilà... Zelda ! J'arrive ! fait l'Hylien."

Chapitre 23 : L'aide d'un dragon

"Ha, ha... Même avec ce nouveau pouvoir, vous ne m'arrêterez pas ! Mais je vous attends..."

- Qu'as-tu fait de Zelda ? rugit Link à la voix de Zalork.

- Elle ne se porte pas trop mal... pour l'instant ! Ton Epée ne me fera rien... Je t'aurai tué avant que tu ne m'aies porté un coup...

- Pas si je suis sa monture ! lance le dragon.

- Quoi ? Vous avez osé libérer le dragon qui garde le Cratère ? Ha ! Avec l'orage qu'il y a dehors, il n'ira pas bien loin...

- Que tu crois ! dit Noctalus. La bénédiction de l'Epée de Légende a accru mes forces... ainsi que celles de Mentalis ! Nous allons stopper l'orage, puisque nous le pouvons.

- J'avais oublié... que vos pouvoirs seraient débloqués. Mais pas encore tout à fait. Mon ombre en

garde une partie. Si vous la battez...

- C'est déjà fait ! lance une voix."

Derrière, les Sept Sages sont apparus, tenant des armes. Le Cavalier Obscur arrive aussi. Il est furax...

"Vous... Comment des Sages ont-ils pu détruire une force si puissante ?

- Par une force encore plus puissante, répond Saria. Nos pouvoirs conjugués suffisent pour combattre un tel monstre.

- Bon... je vous attends. Mais avant de m'affronter, il y aura mes deux Serviteurs... Vous les connaissez, non ?"

Et il repart en ricanant.

Dehors, le Maître du Destin annihile la malédiction du Pic. L'orage cesse.

"Retournons à la ville..., dit Léo. Nous devons soigner Sarah.

- Je peux utiliser le téléport ! dit Jérôme."

Son Orbe ayant sa puissance complète, le groupe accompagné du dragon arrive en ville. Les habitants sont effrayés à la vue d'une telle bête jusqu'à ce qu'ils voient qu'il est leur allié.

"On a mis Sarah dans l'Eglise, dit un des Sages. Venez, son état ne fait qu'empirer !"

Ils se précipitent donc jusqu'au bâtiment, y entrent, et voient que tout le monde est en pleurs.

Chapitre 24 : Grande perte

"Qu'est-ce qu'il y a ? demande Léo, paniqué.

- Vous... vous arrivez... trop tard..., dit Julie.

- Sarah... Les monstres du Pic... Les nains...

- Non... Elle est porteuse d'un Orbe, elle n'a pas pu... me laisser...

- Si... Et la résurrection ne fonctionne pas, dit un nain. Désolé, jeune héros."

Léo laisse libre cours à sa colère, dégainé son Epée Psychique et sort en trombe de l'Eglise. Les autres le suivent, déconcertés.

"Où vas-tu ? demande Julie.

- Tuer quelques monstres... Cela va me calmer un peu !

- Mais ça ne va pas la ramener !

- Mais je l'aimais ! Je la ferai revenir une fois ce bouffon de Cavalier détruit !"

Le garçon court dans la Plaine jusqu'à rencontrer des monstres qu'il détruit en quelques coups amplifiés par la rage.

"Léo ! rugit Link. On doit aller battre Zalork, laisse ces monstres !"

Le jeune garçon se reprend, puis fond en larmes. Son costume de Mentalis disparaît, ainsi que ses armes.

"Link... Grand Elfe... Venge Sarah pour moi. Je n'ai plus la force... Prends les Orbes, le pouvoir des Sages, et détruis nos opposants avec le dragon. Nous nous reverrons sûrement..."

- Tu quittes le groupe, Léo ? demande Julie.

- Je n'ai pas le choix...

- Bien... Je vengerai Sarah et Zelda pour le mal qu'elle a subi, dit l'Hylien."

Les Sages arrivent enfin, prononcent une incantation et donnent de ce fait à Link le pouvoir d'utiliser l'Orbe du Chevalier d'Or. Le cauchemar va bientôt cesser en Filaru...

Chapitre 25 : La Tour des Ténèbres

Link arrive à dos de dragon dans la Morne Plaine, là où vit le Cavalier Noir. Pendant le trajet, le dragon a expliqué à Link qu'il était un Dragon de Feu et que ses trois autres compagnons (de Terre, d'Air et d'Eau) ont été pétrifiés et envoyés sur une île étrange.

"Intéressant, a répondu l'Hylien. Du moment qu'on ne me demande rien sur cette affaire..."

- Justement, il se pourrait que le cours du récit change... Et que tu ailles parcourir les terres avec d'autres aventuriers, notamment ta soeur... Au fait, je m'appelle Fehamandor.

- Ha... je sens que je vais encore m'amuser..."

Les personnages atterrissent devant une tour affreuse et très grande. La tour du Cavalier Obscur, là où est détenue la princesse Hylienne... La Tour des Ténèbres.

Le héros lance le pouvoir de l'Orbe et se retrouve avec un accoutrement d'or et d'argent. Il pénètre dans le bâtiment. L'intérieur est en pierres noires et est éclairé par quelques torches. La lumière serait insuffisante pour un humain, mais Link étant un Elfe, il peut se contenter de ce peu.

Chemin faisant, il entend des cris de douleur venant des cachots. Il y descend et rencontre Zelda, le corps marqué par la torture. Link se précipite vers elle et la prend dans ses bras. Elle sanglote à flots.

"Zelda... Est-ce que tu vas bien ?

- Oui, ça devrait aller... Mais j'ai mal partout...

- Je comprends... Je pense que..."

Il allongea la princesse sur la couche de paille et utilisa un puissant sort de soin majeur. Allant mieux, Zelda demanda :

"Au fait ! Sarah et Léo vont bien ?"

L'Hylien baissa la tête, la princesse comprit.

"Non... Sarah est vraiment... Morte ?

- Oui. Et Léo en a perdu toutes ses forces.

- Comment as-tu fait pour arriver jusqu'à la Tour ? Dehors il y a des monstres terribles !

- Je suis venu à dos de dragon, expliqua Link. Et je vais venger Sarah pour sa mort et toi pour tes souffrances... Zalork ne reviendra pas !

- Ce n'est pas dit... fit le Maître de Donjon."

Chapitre 26 : La Bataille Finale

Le Cavalier apparaît devant les amoureux. Il semble vraiment furax...

"Vos acolytes ont non seulement tué mon Ombre, mais aussi mes Serviteurs il y a peu... Je vais devoir me venger. Allons sur le toit pour nous battre !"

Il lance un sortilège et les trois personnages se retrouvent au sommet de la Tour. Zalork dégaine une grande lame effilée et se jette déjà sur Link. Celui-ci se téléporte derrière son opposant et lui applique un coup ultra-puissant (normalement). Le Cavalier n'a rien.

"Ha ! Je vous l'avais dit, que vous ne me feriez rien ! Sans un pouvoir lumineux, ton Epée si puissante soit-elle ne peut pas m'atteindre.

- Dans ce cas... quelques pouvoirs elfiques devraient aller ! Par le pouvoir des Eldar et de Calion le Lumineux, que la force de mon arme soit de Lumière ! Calimmencil !"

Aussitôt, l'Epée de Légende se met à briller intensément : elle a gagné un pouvoir de lumière (elfique qui plus est). Zalork est de plus en plus énervé...

Le combat dure, dure... Aucun des deux ennemis ne semble fatigué. Les épées laissent des traces d'ombre ou de lumière en fendant l'air, ce qui rend le combat encore plus magnifique.

Comme ils n'aboutissent à rien, ils passent à la magie et rangent leurs armes. Le Cavalier lance un sort puissant, paré par une simple protection... Link a donc plus de pouvoirs magiques que son adversaire. Jusqu'à ce qu'il comprenne pourquoi... Zelda amplifie les forces de Link par son amour surpuissant...

Alors que le Cavalier tente de lancer une attaque sur Zelda pour l'empêcher d'aider Link, Fehamandor fait son apparition et frappe Zalork.

"Ah ! Le quatrième Dragon des Éléments... Tu es à ma merci !"

Aussitôt, le Cavalier pétrifie le Dragon et l'envoie sur l'île étrange. Les Hyliens sont sidérés, mais Link en a profité pour préparer une terrible attaque magique qui manque de tuer son opposant.

"Alors... fait Link, plein de haine. C'était pour Zelda, ça... Et ça, c'est pour venger Sarah !"

Aussitôt, il plante son Epée dans le coeur de Zalork. Celui-ci pousse un cri aigu et s'évapore.

La bataille finale a été gagnée par Link. Lui et sa princesse redescendent de la Tour et retournent à la Cité de Filaru. Ils décident de rester encore un peu pour des...

Epilogue : Funérailles

"Sarah... tu as été vengée, ma puce... Ha... tu n'as pas perdu ta beauté en allant dans la mort... Je... j'aimerais tant te rejoindre... Tu es la seule à savoir à quel point je t'aime..."

Léo laisse ses larmes couler pendant qu'il parle une dernière fois avec Sarah, dans son intimité. Son désarroi est si intense que tout le monde le ressent. Voilà qu'à travers ses larmes il croit voir des oreilles pointues d'Elfe sur la tête de Sarah... Il dépose un dernier baiser sur les lèvres de la jeune fille, puis laisse la place à Julie.

Quand chacun a fait ses adieux à la belle jeune fille, Mentalis ferme le cercueil et fait entamer la marche jusqu'au cimetière. Quand la jeune fille descend sous terre, Léo se sent si mal qu'il s'évanouit presque. Tout est noir. Il ne voit plus rien. Cependant, il entend une voix étrange... Sarah vient lui parler !

"Léo... Je sais que tu es triste à cause de moi... Mais écoute ce que j'ai à te dire et peut-être que nous nous reverrons. Tu dois aller sur l'île où a été envoyé le Dragon Fehamandor. Prends l'Orbe du Chevalier d'Or et pars en Hyrule. Là-bas tu trouveras tes compagnons de voyage... Adieu, mon amour..."

FIN

Ce texte a été proposé au "Palais de Zelda" par son auteur, "Lulu". Les droits d'auteur (copyright) lui appartiennent.