

THE LEGEND OF
ZELDA
25TH ANNIVERSARY



HYRULE HISTORIA

- TRADUIT DE L'ANGLAIS PAR L'ÉQUIPE DU PALAIS DE ZELDA -

www.palaiszelda.com

Traduction française d'Hyrule Historia

Le texte ci-dessous est la traduction française du livre Hyrule Historia sorti au Japon, puis en anglais dans différents pays. Cette traduction a été réalisée par des membres du Palais de Zelda en se basant dans un premier temps sur la traduction anglaise du site ZeldaInformer.com, puis sur le livre officiel présenté ci-dessous.

Hyrule Historia

L'histoire complète d'Hyrule

Table des matières

[Introduction : Déclaration de M. Miyamoto](#)

[Chronologie d'Hyrule, Pays des Dieux](#)

[La Légende des Déeses et du Héros](#)

[L'Ère de la Création](#)

[L'Ère de la Déesse Hylia](#)

[L'Ère du Ciel](#)

[L'Ère du Chaos et l'Ère de la Prospérité](#)

[L'Ère de la Force](#)

[Le Déclin d'Hyrule et le Dernier Héros](#)

[L'Ère du Héros du Temps \(Link Enfant et Link Adulte\)](#)

[L'Ère de la Lumière et des Ténèbres](#)

[L'Ère de l'Âge d'Or](#)

[L'Ère du Déclin](#)

[Le Royaume du Crépuscule et l'Héritage du Héros](#)

[L'Ère du Héros du Temps \(Époque de Link Enfant\)](#)

[L'Ère du Crépuscule](#)

[L'Ère de l'Ombre](#)

[Le Héros du Vent et un Nouveau Monde](#)

[L'Ère du Héros du Temps \(Époque de Link Adulte\)](#)

[L'Ère sans Héros](#)

[L'Ère de la Grande Mer](#)

Introduction : Déclaration de M. Miyamoto

À l'approche du 25ème anniversaire de The Legend of Zelda

*Nintendo Co., Ltd. Nintendo Entertainment Analysis and Development
Producteur général de la série The Legend of Zelda
Shigeru Miyamoto*

J'ai commencé à travailler sur le projet du premier jeu Legend of Zelda avec une très petite équipe dans un coin de la salle de développement de Nintendo, située à Kyoto. C'était environ deux ans après la sortie de la Famicom (NES), vers la moitié des années 1980. À cette époque, je travaillais également sur la finition de Super Mario Bros sur Famicom, mais puisque la sortie du Disk System [NDT : périphérique pour la NES uniquement sorti au Japon qui utilisait un format disquettes, lesquelles étaient réinscriptibles] était proche, nous avons à travailler sur le lancement d'un autre titre.

La première chose à laquelle j'ai pensé était un jeu qui utilisait la fonction du Disk System consistant à réécrire le fichier de telle sorte que deux joueurs puissent chacun créer leurs propres donjons et faire que l'autre joueur les résolve. Nous avons donc créé un jeu de ce style, et quand j'y ai joué, j'ai trouvé que c'était très amusant de jouer dans les donjons eux-mêmes. Aussi avons-nous mis au point un jeu avec une série de donjons sous des montagnes, positionnés autour de la Montagne de la Mort, pour un seul joueur devant les résoudre. Mais nous voulions aussi qu'il comporte un monde au dessus, alors nous avons ajouté des forêts et des lacs, et ainsi la plaine d'Hyrule a pris progressivement forme.

À ce moment-là, nous n'avions pas non plus décidé du titre du jeu. À la base, je voulais que ce soit "The Legend of X", mais je n'arrivais pas à trouver le mot approprié pour "X". Puis, le planificateur à qui nous avons assigné le projet PR nous a suggéré de faire un manuel pour le jeu.

Son idée était de faire un livre d'illustrations qui montrerait que la princesse que Link sauve a une beauté éternelle attirant tous les hommes à elle. Il a ensuite mentionné qu'il y avait un écrivain américain dont la femme était très célèbre. Il dit qu'elle s'appelait "Zelda" et suggéra ce nom pour notre beauté éternelle. Je n'étais pas intéressé par l'idée d'un tel livre, mais j'adorais le nom Zelda, je lui ai donc demandé si nous pouvions uniquement garder le nom et il a dit que c'était OK. Ainsi est né le nom "The Legend of Zelda".

Nous avons nommé le personnage principal "Link" pour exprimer la notion de quelqu'un qui relie. L'idée était celle d'un personnage qui traverserait le temps et relierait l'énergie répandue à travers le monde. Il y avait aussi un personnage qui transmettrait ces informations à Zelda : une vieille dame nommée "Impa". Son nom provient du verbe anglais "to impart" ("transmettre"). Cette vieille dame, Link et Zelda étaient "les trois gardiens de la Triforce". Les relations à la Triforce sont actuellement entre Link, Zelda et Ganon, mais ceci fut établi dans Ocarina of Time ; le premier Ganon était un méchant recherchant la Triforce.

Vingt-cinq ans ont passé depuis et nous avons été capables de créer de nombreux jeux Zelda. Au début, Link avait l'apparence d'un amas de pixels, mais maintenant il a une apparence héroïque, sans peur, et des mouvements fluides. Ganon est devenu plus puissant, extrêmement démoniaque, et Zelda s'est changée en jolie jeune femme.

Tout au long de l'évolution du matériel, les moyens de production sont devenus plus importants. Mais j'avais peur qu'en se reposant sur ces moyens de production conséquents, les aspects les plus importants du jeu soient négligés. Ce qui compte dans un jeu vidéo est le système de jeu, l'action, les sensations, la créativité et les valeurs de production. Les moyens de production ont évolué avec le temps, et afin que d'autres éléments du jeu ne perdent pas de terrain face à eux, je me suis impliqué dans le développement de la série, veillant sur elle comme une sorte de gardien.

À cause de cela, je pense que Skyward Sword, le jeu le plus récent et celui qui fut achevé pour le cap de la série - le 25ème anniversaire -, est un jeu très équilibré. Au cours de ces 25 ans, nous avons imaginé de nouveaux objets, nous avons changé la manière d'utiliser certains d'entre eux ou encore nous avons rendu le contrôle de Link plus aisé pour résoudre les énigmes, et parfois nous avons tout amélioré quand il fallait les adapter pour une manette spécifique. À plusieurs reprises, nous avons élaboré le design des manettes elles-mêmes en présupposant les mouvements dans les jeux Zelda. Je pense que le Wii Motion Plus et le Nunchuck sont idéaux avec Skyward Sword.

En fait, 2011 était aussi l'année du 30ème anniversaire de Donkey Kong. J'ai commencé ma carrière de développeur avec ce jeu. J'ai été impliqué dans la création de nombreux jeux pendant ces 30 ans, mais les seuls dans lesquels le joueur peut nommer son personnage sont ceux de la série The Legend of Zelda. J'ai déjà mentionné que nous avons nommé Link avec l'intention de transmettre une idée de "connexion", mais Link est le joueur lui-même. En fin de compte, la série a perduré parce que le joueur sauve le monde tout en luttant pour résoudre des énigmes ou vaincre des ennemis puissants. Finalement, je suis très reconnaissant que les joueurs du monde entier et notre équipe puissent être "liés". [NDT : jeu de mot impossible en français ; Miyamoto veut dire, par le même mot, que les joueurs sont à la fois Link, le héros, et "liés" (connectés)]

Alors même que Ganon est vaincu à chaque fois, c'est un être très démoniaque qui revient toujours ivre de vengeance. Ainsi, à chaque fois que des signes du mal commencent à recouvrir le monde, un jeune homme et une jeune fille naîtront. Tant que vous continuerez à aimer son monde, les aventures de Link continueront. Nous continuerons à développer de nouveaux jeux de cette série tandis que du nouveau matériel apportera de nouvelles expériences. S'il vous plaît, jouez à ces jeux.

Chronologie d'Hyrule, Pays des Dieux

L'histoire cyclique entourant la Triforce

... Il est une légende qui fut transmise par des humains tels que vous...

À travers ces pages est présentée l'histoire d'Hyrule, qui s'est tissée en différentes branches dans la série The Legend of Zelda. Pourquoi est-ce une légende, et pourquoi représente-t-elle une histoire cyclique ? En temps voulu, vous lirez tout des raisons qui font que Skyward Sword serait la première histoire jusqu'aux époques ultérieures. Parce que ce qui est présenté est le cours de l'Histoire jusqu'à la fin des temps, nous vous souhaitons de saisir la véritable aventure avec vos propres mains et d'essayer de la vérifier par vous-même.

L'histoire se tisse toujours

Cette chronologie n'est pas limitée aux informations qu'il est actuellement possible de confirmer. Elle contient également beaucoup de points qui ne sont pas clairs. L'histoire d'Hyrule est connue pour changer en fonction des époques et des personnes qui la racontent, et elle continue de se dérouler. Même si aucun des points importants ne bouge beaucoup, de nouvelles légendes continueront à naître et l'histoire pourra être encore réécrite.

Nommer le héros Link

Les héros qui apparaissent dans cette chronologie sont tous connus sous le nom de Link. Cela peut avoir été leur vrai nom, mais peut-être étaient-ils appelés différemment. Certains sont la même personne, mais la plupart ont été le Link de leur époque : soit des personnes totalement différentes ou des descendants de leurs ancêtres héroïques. De nombreuses princesses Zelda apparaissent également dans l'histoire d'Hyrule en tant que chefs, mais c'est parce qu'elles aussi ont porté le nom légendaire de Zelda.

Comment lire cette chronologie

La chronologie est divisée en quatre grandes parties (encadrées sur le graphique qui suit et dans ce document), puis en "ères" (écrites en brun). Les textes écrits dans les colonnes de droite donnent des informations supplémentaires et les textes encadrés nous en disent plus sur un thème en dehors de la chronologie.

Opus non inclus dans la chronologie

La série contient d'autres opus tels que Link's Crossbow Training ou des spinoffs, mais ils ne sont pas inclus dans la chronologie.

Une chronologie de l'Histoire d'Hyrule

Cette chronologie commence avec la création du ciel et de la terre, immédiatement suivie par les événements de Skyward Sword. Elle se divise après Ocarina of Time, avec une branche décrivant les événements qui suivent la victoire de Link sur Ganondorf, et une autre pour sa défaite. La branche de la chronologie liée à la victoire de Link est encore divisée en deux sous-branches = deux réalités séparées : l'ère de Link Enfant, où Link retourne à son époque d'origine, et l'Ère de Link Adulte, où le Héros du Temps disparaît et Ganondorf est libre de revenir sans opposition.



ÈRE DE LA CRÉATION

La Légende des Déesses et du Héros

Ce monde a été créé par les trois déesses. Elles n'avaient pas l'intention d'unir les régions de ce monde mais de laisser les habitants tenir les rênes du pays. Dans ce monde, les trois déesses laissèrent derrière elles la toute-puissante Triforce...

L'Ère de la Création

La création

Le monde créé par les déesses

Alors qu'il n'y avait rien d'autre que le chaos dans l'univers, le monde fut créé par trois Déesses. La Déesse de la Force, Din, créa la terre, la Déesse de la Sagesse, Nayru, créa l'ordre, et la Déesse du Courage, Farore, créa tous les êtres vivants. Quand les Déesses de la Création quittèrent le Monde, elles laissèrent la Triforce, un triangle d'or sacré représentant leurs pouvoirs. C'est une relique toute-puissante accordant des vœux à ceux qui la touchent.

La Triforce, relique des dieux

La Déesse Hylia fut chargée de veiller sur ce nouveau monde et sur la Triforce. On ne sait pas pourquoi les Déesses ont laissé la Triforce sur la terre.

Les trois déesses

Les Déesses de la Création qui contrôlent la Force, la Sagesse et le Courage - Din, Nayru et Farore - ont chacune un emblème les représentant, qui peut être trouvé dans un endroit qui leur est lié.

La Triforce toute-puissante

Un Triangle Sacré qui réalise le vœu de ceux qui le touchent. La Triforce ne distingue pas le bien et le mal, et accorde donc les souhaits bons ou mauvais.

Son utilisation requiert un cœur solide et une capacité inhérente, ainsi que l'équilibre entre la force, la sagesse et le courage. Touchée par quelqu'un sans cet équilibre, elle se divise en trois parties : la Triforce de la Force, de la Sagesse et du Courage. Celui qui la touche n'obtient alors que le fragment auquel il croit le plus, tandis que les deux autres fragments apparaissent au dos de la main des élus des déesses. Pour obtenir son véritable pouvoir, les deux parties manquantes de la Triforce doivent être acquises.



ÈRE DE LA DÉESSE

L'Ère de la Déesse Hylia

L'Ancienne Bataille

La déesse Hylia et l'ancienne bataille

Quelques temps plus tard, l'ère de la Déesse Hylia commença. Un jour, un grand mal surgit des profondeurs de la terre et essaya de dérober la Triforce. Ce mal était l'effroyable tribu des démons et son chef, l'Avatar du Néant. Ils voulaient le pouvoir ultime de la Triforce pour dominer le monde.

Pour protéger la Triforce et l'empêcher de tomber dans les mains de la tribu démoniaque, la Déesse l'envoya dans les cieux, sur un morceau de terre, avec les êtres humains survivants. Puis, pour isoler le ciel de la terre, elle scella la surface sous une barrière de nuages.

La Déesse, restée sur la surface avec les tribus restantes, combattit pour sa vie et parvint finalement à sceller l'Avatar du Néant.

Scellés dans le pays de la déesse

Le monde avait été sauvé au bord de la destruction, mais il était clair que le sceau ne serait pas en mesure de durer éternellement. Hylia décida d'utiliser le pouvoir de la Triforce pour exterminer l'Avatar du Néant une bonne fois pour toutes.

Cependant, le pouvoir de la Triforce ne pouvait être utilisé par un dieu. Ainsi, Hylia abandonna sa divinité et choisit de renaître sous forme humaine.

Elle demanda à une Sheikah, nommée Impa, de surveiller le sceau jusqu'au jour de sa réincarnation.

L'Avatar du Néant

Il est la source de tous les monstres, assez puissant pour détruire le monde entier. L'Avatar du Néant est l'incarnation du mal ; il est dit que son apparence change à chaque époque et pour chaque personne qui le voit. Son but est de demander à la Triforce de laisser ses hordes démoniaques prendre le contrôle du monde entier.

Les peuples secondaires

Espèces non-humaines, telle que la tribu des Gorons.

La barrière de nuages

Épais nuages séparant les cieux de la terre. Son but est de sceller la surface et d'empêcher les autres habitants d'y venir.

La tribu des Sheikahs

Les Serviteurs de la Déesse Hylia : peuple agile chargé de surveiller le sceau d'Hylia pour les générations futures.

Le royaume d'Hylia

Le Temple d'Hylia repose au centre du monde. Hylia détacha un morceau de cette terre, et l'envoya vers le ciel avec les humains survivants. Puisque l'Avatar du Néant y est emprisonné, la région fut par la suite connue sous le nom de Vallon du Sceau et de Temple du Sceau.



ERE DU CIEL

L'Ère du Ciel

Célesbourg et la légende de la déesse

Le morceau de terre qu'Hylia envoya flotter dans le ciel fut connu sous le nom d'Île de la Déesse.

L'île flottante habitée par les humains qui s'étaient échappés fut appelée Célesbourg, et ses habitants vécurent en harmonie avec les Célestriers, une espèce d'oiseaux divins qui leur avaient été accordés par la Déesse.

L'histoire de la Déesse et de la terre devint une tradition orale, et au cours des milliers d'années qui s'écoulèrent, les souvenirs s'estompèrent et leur existence devint une légende.

Le développement de Célesbourg

Dans l'antique bataille, les humains étaient impuissants face à leurs adversaires démoniaques et n'avaient aucune chance sinon fuir pour leurs vies. Ainsi, les habitants de Célesbourg mirent en place un petit groupe de défense.

Pour protéger la lignée de ces gardiens, Gaepora fonda l'École de Chevalerie où les jeunes apprennent à voler ensemble, s'entraînent à l'épée, et obtiennent leur diplôme afin de faire partie des chevaliers de Célesbourg.

L'île de la déesse

Un morceau de terre détaché de la surface par la Déesse. Le plafond de l'entrée du temple contient des images des six emblèmes de la Triforce (connus plus tard comme les Médaillons des Sages), mais les dessins sont abîmés et l'entrée est partiellement démolie.

Célesbourg

Célesbourg est connecté à l'Île de la Déesse par un pont. C'est un paradis avec un climat printanier toute l'année.

Protéger l'ancienne lignée

Les légendes de la Déesse sont transmises de génération en génération, et d'anciens écrits de la surface détaillent le secret de l'Épée Divine, cachée à l'intérieur de la statue de la Déesse.

La typographie de cette époque

Ces lettres proviennent de l'époque où la Déesse Hylia régnait. Elles peuvent être trouvées dans différents emplacements, comme sur le piédestal de l'Épée Divine, et sur différents bâtiments de la surface. Cependant, ces lettres sont si anciennes qu'elles ne peuvent être déchiffrées.

La réincarnation de la déesse Hylia

Alors qu'approchait le jour où le sceau de l'Avatar du Néant serait brisé, une certaine petite fille naquit à Célesbourg. Le nom de cette fille était Zelda, et elle était la réincarnation de la Déesse Hylia.

Zelda grandit, devint une jolie jeune femme, et fut élue pour jouer le rôle de la Déesse lors de la cérémonie annuelle de la Chevauchée Céleste à l'École de Chevalerie. Le vainqueur de cette année fut un garçon particulier nommé Link montant un rare Célestrier vermeil ; ainsi, lui et Zelda devaient accomplir le rituel de la Déesse.

La chevauchée céleste

C'est une cérémonie annuelle de remise de diplôme pour les étudiants de l'École de Chevalerie. Le gagnant reçoit son diplôme pour passer en classe supérieure. Les étudiants montent leurs Célestriers et poursuivent une statuette d'oiseau rapide.

Ghirahim, le monarque démoniaque

À la même époque, sur la surface, Ghirahim avait commencé à mettre ses plans à exécution. Autoproclamé Monarque Démoniaque, il prit le contrôle de la terre sous les nuages et envoya ses sbires à la recherche de la Déesse Hylia afin de mener à bien sa mission : ressusciter son maître, l'Avatar du Néant.

Observant les cieux, il trouva finalement la réincarnation de la Déesse et invoqua une tornade géante pour l'entraîner jusqu'à la surface.

Le rituel de la déesse

Le vainqueur de la Chevauchée Céleste obtient l'honneur de participer à ce rituel et reçoit un châle semblable à celui qui a été - dit-on - porté par le héros. Le rituel lui-même a été transmis depuis les temps anciens en commémoration de la Déesse. Comme cette année est aussi le 25ème anniversaire de l'École de Chevalerie, la cérémonie de récompense a eu lieu au sommet de la statue de la Déesse.

Monarque démoniaque Ghirahim

Magicien capable de nombreux sortilèges magiques, tels que la téléportation et l'invocation.

L'école de chevalerie

C'est une école pour apprendre aux chevaliers à maintenir la paix à Célesbourg. Les plus hauts diplômés rejoignent les rangs des Chevaliers Sauveteurs, qui patrouillent dans les cieux nuit et jour et viennent en aide à ceux qui tombent des îles flottantes. Ceux qui réussissent la Cérémonie de la Chevauchée Céleste deviennent des étudiants de cycle supérieur et portent l'uniforme de chevalier de l'académie, dont les couleurs changent chaque année. Link est monté en grade lors du 25ème anniversaire de l'académie et a reçu un uniforme vert.

Fay, le guide du héros

Le destin de Link se mit également en marche. Sous la conduite du destin, il se rendit dans la statue de la Déesse et trouva l'Épée Divine, dont seul Gaepora connaissait l'existence. Des histoires à son sujet avaient été transmises à quelques privilégiés de génération en génération.

Guidé par Fay, l'esprit de l'épée, Link traversa la barrière de nuages et plongea vers la terre mythique de la surface pour rechercher Zelda. Son seul moyen d'y arriver en un seul morceau était le châle que Zelda lui avait donné...

L'épée divine

Une épée sacrée cachée dans la statue de la Déesse. Hylia la laissa avec un esprit qui guiderait le Héros dans sa quête. Son secret a été transmis à travers les générations à Gaepora, et l'on dit qu'elle commencera à briller quand l'apocalypse sera à nouveau imminente. Elle peut seulement être retirée par le Héros élu.

Un pèlerinage vers la découverte de soi

Après sa chute du paradis, Zelda, maintenant à la surface, fut secourue par une vieille femme. La vieille femme lui dit qu'elle était la réincarnation de la Déesse Hylia et qu'elle devait se purifier dans les temples de la Terre et du Ciel. Comprenant sa destinée et portant les vêtements de la déesse, Zelda se mit en marche vers les sources de la Contemplation et de la Terre.

À la Source de la Terre, Zelda fut capturée par les hommes de main de Ghirahim, les Bokoblins, mais elle fut sauvée par Impa, de la tribu sheikah, dont la responsabilité était de veiller sur la déesse réincarnée.

L'habit de la déesse

La même robe blanche que la Déesse Hylia portait. La harpe détenue par Zelda a été transmise à travers les générations dans Célesbourg.

La vieille femme

Elle a gardé le Temple du Sceau pendant des milliers d'années. Elle est en fait Impa dans cette époque.

La carte de la surface

La surface est divisée en trois régions, chaque région gardant une des flammes sacrées de la Déesse. Les trois régions sont nommées d'après leur dragon gardien : Firone, Ordinn et Lanelle. Les trois régions sont respectivement recouvertes de forêts, volcans et du désert. Toutefois, le désert était autrefois une terre verte et luxuriante.

Zelda va dans le passé en tant que déesse

Zelda fit une prière dans deux sources et retrouva ses anciens souvenirs. Pour renforcer le sceau de l'Avatar du néant, elle se dirigea vers le Temple du Temps dans le désert pour pouvoir se rendre dans le passé. Cependant, elle fut trouvée par Ghirahim, qui la recherchait.

Ce fut Link qui sauva la situation. Alors qu'il retenait Ghirahim, Zelda et Impa allèrent dans le passé par la porte du temps et la détruisirent pour que Ghirahim ne puisse pas les suivre.

Link devient un vrai héros

L'autre Porte du Temps, située dans le Temple du Sceau, était cassée.

Alors que le sceau qui retenait le Banni commençait à se fissurer, Link et son compagnon Hergo arrivèrent à contenir le monstre. Pendant tout ce temps, Link poursuivit sa tâche consistant à renforcer l'Épée Divine grâce aux trois Flammes Sacrées des Déeses. Imprégnée de l'immense et sacré pouvoir de la "Force", l'Épée Divine se transforma en l'Épée de Légende. Pour réactiver la Porte du Temps, Link brandit son épée en direction du ciel, la chargeant d'énergie et la préparant pour une "frappe vers le ciel" !

Les deux sources

La Source de la Contemplation et la Source de la Terre. En purifiant son corps et en faisant une prière à la statue de la déesse dans ces deux sources, Zelda retrouva les souvenirs de la déesse Hylia.

Hergo

Un habitant de Célesbourg qui se rendit à la surface pour rechercher Zelda.

Force

Un grand pouvoir que les anciens dieux donnèrent au monde. C'est la source de vie de tous les êtres vivants.

"Vers le ciel"

L'énergie qui s'accumule dans l'Épée Divine lorsqu'on la dirige vers le haut. Après être devenue l'Épée de Légende, elle fut capable d'accumuler encore plus de force et brilla d'une lumière forte.

** Quelques milliers d'années plus tôt **

Une rencontre et une séparation dans le passé

Zelda et Impa arrivèrent dans le Vallon du Sceau et retrouvèrent Link, qui les avait suivies dans le passé. Zelda informa Link de la situation et pour renforcer le sceau, elle plongea dans le sommeil à l'intérieur du temple.

La surface demeura stable et Célesbourg prospéra dans le ciel. Ainsi, plusieurs milliers d'années passèrent.

La disparition de l'Avatar du Néant

De retour dans sa propre époque, Link partit à la recherche de la légendaire Triforce. La marque de la Triforce, que Link obtint après les épreuves, prouva qu'il était digne d'utiliser son immense pouvoir. Son vœu lui fut accordé et l'Île de la Déesse, qui jusqu'alors flottait dans les cieux, revint sur terre exterminant ainsi l'Avatar du Néant.

Zelda, dont le rôle était à présent rempli, se réveilla de son sommeil millénaire.

** Quelques milliers d'années plus tôt **

La résurrection du roi démon dans le passé

Ghirahim, furieux, emmena Zelda dans le passé en traversant la Porte du Temps. Dans cette époque passée, il accomplit la cérémonie de résurrection de l'Avatar du Néant. Link suivit Ghirahim pour s'en débarrasser une bonne fois pour toutes, mais la résurrection de l'Avatar du Néant avait déjà eu lieu. La première bataille entre l'Avatar du Néant et un humain allait se dérouler. Après un féroce combat, Link vainquit l'Avatar du Néant. Toutes traces de son existence disparurent et sa haine fut scellée à l'intérieur de l'Épée de Légende. La crainte des démons était enfin éradiquée de la surface de la terre.

Le retour à la surface

Zelda et ses compagnons revinrent au temps présent. Ils regardèrent le paysage alentour balayé par une paisible brise et ressentirent le début d'une nouvelle ère. Zelda prit la décision de vivre sur terre et de veiller sur la Triforce.

Cependant, la disparition de l'Avatar du Néant ne signifiait pas la fin de la bataille. Ceci n'était en fait que le commencement d'un cycle sans fin de conflit impliquant ceux qui, liés par la malédiction du démon, porteraient le sang de la Déesse dans leurs veines et l'esprit du Héros.

La marque de la Triforce

Trois triangles qui apparaissent sur le dos de la main. Le triangle du haut représente la force, celui en bas à gauche, la sagesse et celui en bas à droite, le courage. Ce n'est qu'en atteignant cet équilibre des pouvoirs que la Triforce peut déchaîner sa véritable puissance.

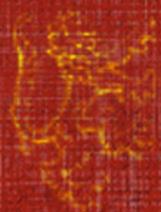
Le rituel

Un rituel destiné à faire revivre l'Avatar du Néant grâce au sacrifice de l'âme de Zelda, réincarnation de la Déesse Hylia. Étant une incarnation de l'épée de l'Avatar du Néant, l'objectif de Ghirahim a toujours été de faire revenir son maître à la vie.

Fay et Impa

Fay remplit également son rôle et son contrat avec Link fut dissout. L'Épée de Légende retourna dans son piédestal et entra, avec Fay, dans un long sommeil. Impa resta dans le Passé pour pouvoir veiller sur l'épée et garantir l'élimination complète des restes de la conscience de l'Avatar du Néant.

ERE DU CHAOS



ERE DE LA PROSPÉRITÉ

Le Scellement du Saint Royaume

** Bien des années plus tard **

Hyrule, royaume des dieux

Le monde que les trois déesses créèrent, et que la déesse Hylia protégea, devint connu sous le nom d'Hyrule. Ceux qui avaient la même ascendance que la Déesse Hylia furent connus sous le nom d'Hyliens et ils possédaient un mystérieux pouvoir.

La paix perdura dans la contrée pendant une longue période, mais, avec une nouvelle ère, une vague de chaos descendit sur la terre.

L'Ère du Chaos

La bataille du Saint Royaume

Le tout-puissant pouvoir légendaire fut convoité par beaucoup, beaucoup de personnes et il y eut une lutte sans fin pour la Triforce.

Le Sage de la Lumière, Rauru, construisit le Temple du Temps autour de la seule entrée du Saint Royaume, qui abritait la Triforce. Le Saint Royaume fut scellé avec l'Épée de Légende, et avec la capacité de traverser le temps. Le piédestal de l'Épée de Légende fut fermé derrière la Porte du Temps et trois pierres sacrées servirent de clés, qui étaient gardées par des peuples de toute confiance : le peuple de la forêt, le peuple de l'eau et le peuple du feu.

La Triforce fut conservée dans le Temple de la Lumière et Rauru s'isola du monde à l'intérieur du Saint Royaume pour continuer à protéger le pouvoir des dieux.

Temple du Temps

La seule entrée vers le Temple de la Lumière dans le Saint Royaume. Bien qu'il porte le même nom que le temple qui se trouvait dans le désert dans les temps anciens, on pense que le Temple de Temps construit par Rauru se trouve là où le Temple du Sceau se tenait autrefois.

L'Ère de la Prospérité

** Bien des années plus tard **

L'établissement du royaume d'Hyrule

Ceux qui héritèrent du sang de la déesse Hylia, qui se réincarna dans Zelda, établirent Hyrule. Ils construisirent un château au centre d'Hyrule, où reposait le Temple du Temps qui veillait sur le Saint Royaume et la Triforce.

Dans la famille royale, plusieurs personnes naquirent avec un pouvoir spécial qui existait profondément dans la lignée, et la reine fut souvent appelée Zelda d'après la légende historique.

Symbole de la famille royale

Parce que le symbole de la Déesse Hylia avait la forme d'un oiseau, et qu'autrefois les gens montaient des oiseaux géants dans Célesbourg, le symbole de la famille royale est la combinaison entre la Triforce et un oiseau.

ERE DE LA FORCE



L'Ère de la Force

Les Minish et la Force de la Lumière

Le héros des hommes

Depuis l'établissement du Royaume d'Hyrule, le premier grand événement fut que le monde se retrouva envahi par des êtres maléfiques et plongé dans les ténèbres. C'est alors qu'un petit Minish descendit du ciel apportant une lumière dorée et une épée. Utilisant cette épée, le "Héros des Hommes" scella tous les monstres dans le "Coffre Scellé" et ramena la paix dans le monde.

La lumière dorée était la "Force de la Lumière".

La famille royale et les Minish

Suite à l'enfermement des êtres maléfiques, la famille royale d'Hyrule devint la protectrice de l'épée, qui fut connue sous le nom de "Lame Minish". De plus, la famille royale garda secrète l'existence du pays des Minish, le Royaume Minish.

Pour remercier les Minish, le peuple d'Hyrule organisa un Festival Minish chaque année.

Le tournoi d'escrime et la Lame Minish

La légende dit que tous les cent ans une porte secrète s'ouvrirait et que les Minish viendraient dans le monde des hommes.

La tradition du Festival Minish perdura pendant de nombreuses années. Lors de cette fête avait lieu un tournoi de combat à l'épée. La cérémonie de récompense se tenait devant la Lame Minish, ce qui se trouvait être la seule chance d'apercevoir la lame.

La Force de la Lumière

Une source de puissance infinie venue du ciel qui contient l'énorme pouvoir de la Force, qui à l'origine réside dans toute chose.

Le tournoi d'escrime

Un tournoi qui se tient au Château d'Hyrule durant le Festival Minish. Habituellement le gagnant reçoit une récompense devant la Lame Minish.

La Renaissance de Vaati et la Formation de l'Épée de Quatre

Un mal inattendu au Festival des Minish

Pour le 100ème anniversaire du Festival Minish, la fête était plus magnifique que jamais. À l'habituel tournoi d'escrime le vainqueur fut un inconnu appelé Vaati.

Vaati croyait que la Force de la Lumière se trouvait dans le Coffre Scellé. Il brisa l'Épée Minish pour ouvrir le coffre et réalisa qu'il ne contenait pas la Force de la Lumière. Le mal qui y avait été enfermé jaillit du coffre.

Vaati changea la Princesse Zelda en pierre et partit à la recherche de la Force de la Lumière.

La Princesse Zelda

La Princesse d'Hyrule, dont on dit qu'elle possède des pouvoirs mystérieux. Craignant que la Princesse Zelda se mette sur son chemin, Vaati la changea en pierre.

Le secret des Minish

La malédiction placée sur la Princesse Zelda ne pouvait être brisée qu'avec le pouvoir sacré de la lame Minish. Le peuple des Minish était le seul capable de réparer la lame, et ils pouvaient seulement être vus par les enfants. Par conséquent, Smith, le grand forgeron, proposa au Roi d'Hyrule de faire appel au jeune Link. Le roi apprit à Link où résidaient les Minish. Alors, avec la lame Minish brisée et l'épée de Smith, Link partit à la recherche de leur village.

La rencontre avec Exelo

En route vers la résidence des Minish dans la Forêt de Tyloria, le jeune Link rencontra Exelo, un homme qui souffrait d'une malédiction.

Link apprit plus tard qu'Exelo avait été un sage Minish dont l'apprenti n'était autre que Vaati. Lorsque Vaati mit le "chapeau du mage" créé par Exelo, il fut doté de pouvoirs maléfiques et lança un sort sur Exelo le transformant en chapeau.

Le village des Minish et les quatre éléments

Se sentant coupable des actes de Vaati, Exelo rejoignit Link et le conduisit au portail du Village des Minish. Les Minish étaient si petits qu'ils pouvaient facilement tenir dans la paume d'un adulte. Quand Link se plaça dans le portail, il fut réduit à la taille d'un Minish et put accéder au Village des Minish dans la forêt.

Pour pouvoir briser la malédiction sur Zelda, Link devait réparer la lame Minish et utiliser son pouvoir sacré. Il existait quatre éléments cachés dans le monde que Link devait obtenir, puis placer sur le piédestal dans le Sanctuaire des Éléments pour rendre à l'épée son pouvoir sacré.

Le stratagème de Vaati

Toujours en quête de trouver la Force de la Lumière, Vaati prit le contrôle du roi d'Hyrule et le força à ordonner à ses soldats de la chercher.

Grâce à la légende des Éoliens, Vaati apprit que : "Lorsque les quatre Éléments sont réunis et placés sur le Sanctuaire des Éléments, une épée sacrée apparaîtra et le chemin jusqu'à la Force de la Lumière s'ouvrira".

Sachant que Link était déjà en train de réunir ces éléments, Vaati décida d'attendre le bon moment de les lui prendre.

Smith et Link

Smith est un forgeron et Link est son apprenti. Smith forgea une épée impressionnante destinée à être offerte au gagnant du tournoi d'escrime. Link et la Princesse Zelda sont des amis d'enfance qui sont tous les deux présents au tournoi.

Le Prince du Mal Vaati

Anciennement l'apprenti du sage Minish Exelo, Vaati rechercha le mal dans le cœur des humains et, finalement, réussit à devenir un sorcier maléfique. Vaati pense que la Force de la Lumière se trouve dans le Coffre Scellé fermé grâce à la lame Minish. Il participe au tournoi d'escrime pour s'en approcher.

Les quatre Éléments

Les quatre Éléments sont des formes cristallines de l'énergie spirituelle qui existe dans le monde : terre, feu, eau et vent. Afin que Link puisse trouver ces quatre Éléments, il doit utiliser des objets spécifiques pour accomplir des missions, certains d'entre eux étant similaires à ceux utilisés par les héros du passé.

Les Éoliens

Les Éoliens vivaient à l'origine sur terre. Après avoir maîtrisé le vent, ils déplacèrent leur palais dans le ciel. Maintenant ils vivent au-dessus des nuages et les vents leur apportent des nouvelles du monde.

La région qu'ils quittèrent est désormais appelée les Ruines du Vent. Ils peuvent voyager sur les courants des vents pour se déplacer entre le ciel et la terre.

Le monde des Minish

Les Minish est un peuple de créatures de la petite taille. Link est réduit à la taille d'un Minish et pénètre dans leur royaume, un endroit que la plupart des gens ne seraient pas capable de localiser. Être minuscule a des désavantages pour Link ; des faibles gobelins, ainsi que d'énormes ennemis, se mettent sur son chemin. Une petite flaque devient un grand lac. Pour une petite personne, les dangers sont nombreux.

Le Sanctuaire des Éléments

Après avoir collecté les quatre Éléments, Link les plaça sur le piédestal sacré. Le pouvoir sacré fut insufflé dans la lame Minish qui se transforma en l'Épée de Quatre. Cette épée donne à son propriétaire la capacité de se diviser en quatre.

Au même moment, une porte s'ouvrit dans le sanctuaire, révélant la légende qui expliquait que la Force de la Lumière résidait dans la Princesse Zelda, de génération en génération.

La colère de Vaati

Quand Vaati, qui avait suivi Link, apprit les dernières nouvelles sur la Force de la Lumière, il emmena la Princesse Zelda sur le toit du château et, peu à peu, se mit à extraire la Force de son corps afin de se transformer. Link mit fin au rituel, mais Vaati réussit à utiliser le pouvoir de la Force de la Lumière pour se transformer en "Grand Avatar". Utilisant le pouvoir de l'Épée de Quatre, Link détruisit Vaati le Grand Avatar et brisa les malédictions jetées sur la Princesse Zelda et Exelo.

Le Chapeau du Mage

La bataille entre Link et Vaati fit s'effondrer le Château d'Hyrule. Exelo remit le Chapeau du Mage à la Princesse Zelda, qui, avec le peu de Force de la Lumière qui lui restait, fit le souhait de rendre à Hyrule son état d'avant. Peu après, la porte du Royaume Minish commença à se fermer, mais avant qu'elle ne se ferme, Exelo donna à Link un bonnet vert puis retourna au Village Minish.

Le Sanctuaire des Éléments

Le Sanctuaire des Éléments est un endroit sacré que les adultes humains ne peuvent pas voir. L'entrée se trouve dans le jardin du Château d'Hyrule. Il contient le piédestal des Quatre Éléments et le secret de la Force de la Lumière.

Le Chapeau du Mage

Le Chapeau du Mage était originellement un cadeau pour les humains fabriqué par un Minish nommé Exelo. Il accorde le vœu de son propriétaire. Plus grand est le cœur du propriétaire, plus grand est le pouvoir du chapeau.

Le sceau est brisé

La paix revint en Hyrule. Vaati, présumé mort, réapparut soudainement et la terreur fit son retour dans le pays une fois encore.

Vaati occupait le Palais du Vent et kidnappa toutes les belles jeunes filles, une par une.

C'est à ce moment que le héros apparut portant la légendaire Épée de Quatre. Puisant dans le pouvoir de l'épée, le corps du héros se divisa en quatre, et la puissance des quatre héros combinée fut suffisante pour vaincre Vaati. Le sorcier fut scellé dans l'Épée de Quatre et conservé dans le Sanctuaire des Éléments.

La résurrection du Mage du Vent

Pendant des générations, la Princesse Zelda et ses descendantes veillèrent sur l'Épée de Quatre scellée, mais un jour, le sceau commença à s'affaiblir.

Quand la Princesse Zelda alla vérifier le sceau, il se brisa. Vaati s'échappa de sa prison, captura Zelda et l'emporta au Palais du Vent.

Le pouvoir de l'Épée de Quatre

Link fut témoin de la résurrection de Vaati. Peu après, une fée apparut et demanda à Link de prendre la légendaire Épée de Quatre. Alors qu'il s'exécutait, il se divisa en quatre. Les Grandes Fées déclarèrent qu'elles pouvaient aider Link à accéder au Palais du Vent, mais il devait d'abord prouver son courage en combattant des dangereux ennemis et en récoltant des rubis.

Les quatre héros

Après que les Link eurent collecté des rubis dans les trois régions protégées par les trois Grandes Fées et remporté les titres de "petits oeufs", "braves héros" et finalement, "le plus grand des héros", les Link reçurent les clés du Palais du Vent, maintenant connu comme le Palais de Vaati.

Après avoir gagné les clés, le Palais de Vaati apparut et les quatre Link s'y dirigèrent pour se confronter au Mage de Vent.

Vaati, Mage du Vent

Vaati, qui n'a plus de souvenir de sa vie en tant que Minish, continua de tout saccager autour de lui. Avec la capacité de manipuler le vent, Vaati se donna le titre de Mage du Vent et prit le contrôle du Palais du Vent.

Le Héros de l'Épée de Quatre

On ne sait pas grand-chose des origines de ce héros, mais il est possible qu'il soit un descendant du Link qui vainquit Vaati auparavant.

Le kidnapping de la Princesse Zelda

Vaati kidnappe Zelda pour en faire sa femme en commémoration de sa résurrection, et non pas pour obtenir la Force de la Lumière.

Les trois Grandes Fées

La Grande Fée de la Forêt protège la région appelée la Mer d'Arbres, la Grande Fée de la Glace protège la Cave Croulante et enfin, la Grande Fée du Feu protège la Montagne de la Mort.

Le Palais du Vent réapparaît

Les quatre Link firent face à Vaati dans les profondeurs du palais. Utilisant leur pouvoir combiné, les quatre Link attaquèrent Vaati, le vainquirent, et secoururent la Princesse Zelda.

Vaati fut encore une fois scellé dans l'Épée de Quatre, qui fut reposée à sa vraie place sur son piédestal. Avec le pouvoir de l'Épée de Quatre qui sommeillait à nouveau, les quatre Link fusionnèrent pour retrouver un seul corps.

La Princesse Zelda et le peuple d'Hyrule veillèrent une nouvelle fois sur le sceau avec vigilance.

Les régions protégées par les Grandes Fées

Les régions protégées par les trois Grandes Fées sont composées d'une vaste zone forestière appelée Mer d'Arbres, la glaciale Cave Croulante, et la volcanique Montagne de la Mort.



ÈRE DU HÉROS DU TEMPS

L'Ère du Héros du Temps

Le Royaume d'Hyrule dans le Chaos

Hyrule, englouti dans les flammes de la guerre, et le royaume unifié

La guerre dans le royaume d'Hyrule continua avec la même intensité pendant de nombreuses années.

Au milieu des troubles, une femme seule fuit les flammes de la guerre, un bébé dans les bras, et s'échappa dans la forêt interdite. Elle confia son enfant à l'Arbre Mojo, l'esprit de la Forêt Kokiri. L'Arbre Mojo, sentant que l'enfant était relié à la destinée d'Hyrule, le prit avec lui.

La mère de l'enfant rendit son dernier souffle, et le bébé fut élevé comme un Kokiri. Ce garçon deviendra plus tard Link le Héros.

Le Roi d'Hyrule mit un terme aux combats, et le pays entier fut unifié et devint le Royaume d'Hyrule.

Une brève tranquillité

Les stigmates de la guerre s'estompèrent dans le Royaume d'Hyrule et il sembla que la paix fut enfin revenue.

Ganondorf, chef des Gérudos, le peuple du désert, jura de nouveau fidélité au Roi d'Hyrule. Cependant, le vrai but de Ganondorf était la Triforce, car la légende disait qu'elle était cachée quelque part dans ce royaume. Il chercha les trois Pierres Ancestrales, nécessaires pour ouvrir la porte du Saint Royaume tout en complotant secrètement.

La forêt interdite

C'est le nom donné à la Forêt Kokiri et aux Bois Perdus par les humains vivant à l'extérieur de ces limites arborées. Les humains égarés dans ces bois deviendront des Stalfos s'ils sont adultes ou des Skull kids s'ils sont enfants, condamnés à errer dans la forêt pour toujours.

La carte de cette ère

Le Château d'Hyrule se situe dans la Plaine d'Hyrule qui s'étend au centre du royaume. Au nord-est, la Montagne de la Mort entre continuellement en éruption. À l'est se trouve la forêt, au sud le Lac Hylia, et à l'ouest le Désert Gérudo. La carte n'est pas très différente de celle de l'ère de Ciel.

L'Ère du Héros du Temps (Époque de Link Enfant)

Les Élus de la Triforce

Le rêve prémonitoire de la princesse choisie par les dieux

Quand elle était petite, la Princesse Zelda d'Hyrule fut choisie par les dieux pour exercer un pouvoir divin. Un jour, la destinée d'Hyrule fut révélée à la princesse dans un rêve : Ganondorf cherchait la Triforce qui reposait dans le Saint Royaume, et qui était susceptible de détruire le monde...

La princesse Zelda savait la vérité, mais son père, le Roi d'Hyrule, ne croyait pas ce que la prophétie avait prédit. La Princesse Zelda et sa nourrice, Impa, décidèrent alors de surveiller de près Ganondorf pendant sa visite au château.

Le garçon accompagné par une fée

Au milieu de ces événements, la Princesse Zelda reçut la visite d'un visiteur de la Forêt Kokiri : Un jeune garçon accompagné d'une fée. Link avait obtenu une des trois Pierres Ancestrales, qui servaient de clé pour ouvrir la porte du Saint Royaume.

Croyant à la prophétie de son rêve, Zelda réalisa qu'elle devait trouver le Saint Royaume avant Ganondorf, et utiliser le pouvoir de la Triforce pour provoquer sa chute. Elle chargea Link d'aller chercher les deux autres Pierres Ancestrales.

La prophétie dans un rêve

Depuis les confins du désert vint un homme qui recouvrit le royaume d'Hyrule de nuages sombres. Dans l'obscurité, la lumière du salut apparut sous la forme d'un garçon guidé par une fée.

Impa

La nourrice de Zelda. Une des dernières survivantes de la tribu Sheikah, qui a servi la famille royale depuis les temps anciens.

La fée

L'Arbre Mojo envoya Navi la fée pour servir à Link de guide. En temps que partenaire, elle aide Link dans son aventure.

Les voyages de Link et la tribu Kokiri

Chaque membre de la tribu Kokiri possède une fée (masculine ou féminine) partenaire. Bien qu'ils ne grandissent jamais, on dit qu'ils meurent s'ils quittent la forêt.

Comme Link était Hylien par sa naissance, il n'avait pas sa propre fée. Cependant, quand l'heure de son départ sonna, l'Arbre Mojo envoya Navi à ses côtés. Les habits verts que Link porte sont caractéristiques des Kokiris.

La rébellion de Ganondorf

Tandis que Link rassemblait les trois Pierres Ancestrales, Ganondorf lança une attaque sur le Château d'Hyrule. Cette mesure extrême était une tentative pour voler l'Ocarina du Temps, un trésor du Saint Royaume protégé par la famille royale.

Avec l'aide d'Impa, la Princesse Zelda s'échappa du château. Apercevant Link, elle lui lança l'Ocarina du Temps priant pour qu'il protège la Triforce.

L'Ocarina du Temps

Protégé par la famille royale, l'Ocarina du Temps est l'une des clés du Saint Royaume. Il peut jouer des mélodies capables de manipuler le temps et l'espace. Sa lueur bleu-blanche évoque les chronolithes des temps anciens.

La Porte du Temps est ouverte

Link replaça les trois Pierres Ancestrales sur leur socle dans le Temple du Temps, et ouvrit la Porte du Temps en jouant de l'ocarina. La légendaire Épée de Légende qui reposait derrière la porte servit de clé finale pour accéder au Saint Royaume.

Ganondorf, informé des faits et gestes de Link, envahit le Saint Royaume et mit la main sur la Triforce. Néanmoins, seul le fragment de la Force resta en sa possession, alors que les fragments de la Sagesse et du Courage se dispersèrent, cherchant quelqu'un digne d'eux.

L'Épée de Légende

Une lame sacrée qui ne peut être touchée par des êtres mauvais, elle possède le pouvoir de détruire le mal. L'épée peut seulement être retirée de son socle par une personne digne d'être le "Héros du Temps". Link démontra sa force, sa sagesse et son courage en obtenant les trois Pierres Ancestrales.

Les trois Pierres Ancestrales

Il y a trois Pierres Ancestrales, représentant chacune un des trois éléments : la forêt, le feu et l'eau. La première est l'Émeraude Kokiri, gardée par l'Arbre Mojo. La deuxième est le Rubis Goron, gardé par les Gorons. La troisième est le Saphir Zora, gardé par les Zoras. Pour obtenir les pierres, Ganondorf maudit l'esprit gardien de la forêt, l'Arbre Mojo, l'esprit gardien de l'eau, Jabu-Jabu, et il menaça les Gorons. La forme de chaque Pierre Ancestrale ressemble au symbole de son peuple respectif.

Des nuages noirs commencent à envelopper Hyrule

Le Saint Royaume est un miroir qui reflète les coeurs de ceux qui y sont entrés. Un coeur maléfique transformera le royaume en enfer, tandis qu'un coeur pur le transformera en paradis. En utilisant la Triforce de la Force, Ganondorf devint le Seigneur du Malin. Le Saint Royaume devint un monde cauchemardesque où les monstres se déchaînèrent comme des fous furieux.

Le Château d'Hyrule et la citadelle tombèrent sous le contrôle de Ganondorf, et les survivants allèrent se réfugier au Village Cocorico.

Le jeune Héros plonge dans le sommeil

Pendant ce temps, malgré le fait que Link était digne de retirer l'Épée de Légende, son corps était trop jeune pour être un Héros du Temps. En conséquence, l'Épée de Légende scella Link dans le Saint Royaume.

À l'intérieur du Temple de la Lumière, la pierre angulaire du Saint Royaume, l'ancien sage Rauru surveillait Link dans une petite salle appelée le Sanctuaire des Sages. Link, protégé par Rauru, dormit pendant sept longues années.

La Princesse Zelda n'avait pas d'autre choix que d'attendre que le sceau de Link se brise. Pour échapper au Seigneur du Malin, elle se cacha en se déguisant en un garçon de la tribu Sheikah et adopta le nom de Sheik.

Le Village Cocorico

Un village ancestral secret bâti par la tribu Sheikah. Impa, la nourrice de Zelda, grandit là-bas. Le cimetière, derrière le village, contient la tombe de la famille royale, où est gravée l'histoire sanglante d'Hyrule aux conflits sans fin.

Rauru

Le sage qui construisit le Temple du Temps en des temps très reculés. Avant que Link ne retire l'Épée de Légende, Rauru prit la forme d'un oiseau étrange nommé Kaepora Gaepora, surveillant le garçon tout au long de son aventure.

L'alphabet hylien dans cette ère

Ce syllabaire hylien a une écriture cunéiforme distinctive. Il est possible de déchiffrer les caractères hyliens, à l'aide du schéma à droite, en les associant avec leurs équivalents en japonais.

L'Ère du Héros du Temps (Époque de Link Enfant)

Le héros se réveille

Link revint dans un corps d'adulte, l'Épée de Légende dans sa main gauche et le bouclier Hylien dans la droite.

Lorsque la Princesse Zelda joua de la harpe, elle transmet sa sagesse à Link. Elle apprit au héros à briser la malédiction dans les cinq temples et à réveiller les sages s'y trouvant.

Le Héros du Temps entre en action

Link, le Héros du Temps, chevaucha sa jument à travers le pays et voyagea dans le temps, brisant le sortilège dans chaque temple. Il reçut des médaillons de la part des sages éveillés et ajouta leurs pouvoirs au sien.

La Harpe de Sheik

En jouant de la harpe, la Princesse Zelda apprend à Link des chants spéciaux, qui le guident dans les temples.

Le Bouclier Hylien

Un bouclier indestructible décoré dans un style similaire à celui de l'ère de la Déesse Hylia. Il est assez fort pour résister au feu et ne peut pas être brisé.

Les médaillons des sages

Des médaillons remplis du pouvoir des sages éveillés. Avec chaque médaillon qu'il obtient, le Héros du Temps gagne encore plus de pouvoir.

Epona, la jument bien-aimée de Link, et le Ranch Lon Lon

Le Ranch Lon Lon se trouve dans la Plaine d'Hyrule. Il est géré par son paresseux propriétaire, Talon, sa fille Malon, qui adore chanter, et Ingo, leur employé.

Depuis son enfance, Link a une grande affinité avec une jument nommée Epona. À l'époque de Link adulte, Ingo tombe sous le contrôle d'un être mauvais et prend possession du ranch par la force. Cependant Link parvient à gagner Epona lors d'un pari.

L'éveil des six sages

Rauru était le Sage de la Lumière qui avait continué à veiller sur le Saint Royaume depuis des temps immémoriaux. Saria de la tribu Kokiri était le Sage de la Forêt. Darunia de la tribu Goron était le Sage du Feu. La princesse Ruto de la tribu Zora était le Sage de l'Eau. Impa, l'assistante de Zelda, était le Sage de l'Ombre. Nabooru, la bienveillante voleuse, était le Sage de l'Esprit.

Enfin, les six Sages ont été éveillés.

Saria, Sage de la Forêt

La seule Kokiri qui comprend Link. Elle savait que Link n'était pas un Kokiri. Saria a l'habitude de jouer de l'ocarina dans les profondeurs de la forêt, son endroit préféré étant en fait à proximité de l'entrée du Temple de la Forêt.

Darunia, Sage du Feu

Le chef du peuple Goron. Il a un fort tempérament. Impressionné par le courage de Link, il nomme son fils comme le héros.

Réunion avec la Princesse Zelda

La Princesse Zelda était le chef des sages et le septième sage. Elle portait la marque de la Triforce de la Sagesse sur sa main. Une fois le bon moment arrivé, Sheik révéla sa véritable identité à Link, avouant qu'il était en fait la Princesse Zelda.

La princesse planifia d'attirer Ganondorf dans un abysse dont le sceau avait été ouvert par les six sages. Elle utiliserait ensuite son propre pouvoir pour le fermer et emprisonner Ganondorf hors du monde extérieur. Pour y parvenir, malgré tout, elle avait besoin du pouvoir du Héros Link.

Ruto, Sage de l'Eau

Princesse de la tribu des Zoras. Elle a été sauvée par Link à l'époque de Link enfant, et par Sheik à l'époque de Link adulte, avant de devenir finalement un sage.

Nabooru, Sage de l'Esprit

Une bienveillante voleuse de la tribu Gerudo. À cause de sa rébellion contre Ganondorf, elle subit un lavage de cerveau par ses mères de substitution, le duo appelé Twinrova.

Les Gorons : peuple du Feu, et les Zoras : peuple de l'Eau

Le peuple Goron, gardien de la Pierre Ancestrale du Feu, vit dans la Montagne de la Mort et mange des pierres. Dans cette ère, leur chef est Darunia.

Le peuple Zora, gardien de la Pierre Ancestrale de l'Eau, vit dans le Domaine Zora, situé dans les hauteurs de la Rivière Zora. La tribu a été unifiée par un chef connu sous le nom de Roi Zora. Le roi que Link rencontre dans cette ère est Zora De Bon XVI. Sa fille est la princesse Ruto.

La Bataille décisive contre Ganondorf

Ganondorf, qui avait placé Link sous surveillance, captura la Princesse Zelda et la ramena à son château. Il tenta d'y attirer également Link, cherchant le dernier fragment de la Triforce.

La Triforce de la Force, possédée par Ganondorf, la Triforce de la Sagesse, portée par la Princesse Zelda, et la Triforce du Courage, appartenant à Link... Lorsque les trois fragments se trouvèrent réunis, ils se mirent à résonner ensemble. Le moment d'affronter Ganondorf était enfin arrivé.

Si le Héros du Temps est vaincu, une autre chronologie se met en place. Allez à la page 32.

La transformation en Roi Démon Ganon

Link sortit victorieux de ce combat face à face avec Ganondorf. Cependant Ganondorf utilisa son dernier pouvoir pour se transformer en une bête démoniaque. Le Roi Démon Ganon accula Link et la Princesse Zelda dans un coin de l'arène de combat.

Le Château de Ganon

Le château qui autrefois appartenait à la famille royale d'Hyrule est occupé par Ganondorf, qui l'a transformé en une sinistre forteresse. Bien qu'il soit protégé par une barrière complexe, Link, possédant le pouvoir des sages, avance jusqu'au dernier étage de la Tour centrale où Ganon l'attend.

Le Roi Démon Ganon

Bien que "Ganon" soit également un surnom de Ganondorf, il se réfère ici à la forme bestiale adoptée par le voleur suite à sa transformation. Le Roi Démon ressemble à un sanglier géant.

La tribu Gérudo : le peuple du désert

Un groupe de voleurs vivant dans le Désert Gérudo. Cette tribu ne donne naissance qu'à des petites filles, qui occasionnellement s'aventurent dans le reste d'Hyrule pour rechercher des jeunes hommes. Leur coutume veut que tous les cent ans naisse un garçon dans la tribu et qu'il en devienne le roi.

Ganondorf a été élevé par Koume et Kotake, des sorcières jumelles appelées Twinrova. Twinrova vénère Ganondorf comme le Roi Démon. On peut considérer que ces soeurs, âgées de plus de 400 ans, règnent sur la tribu, dans l'ombre.

La victoire du Héros Link

À la suite d'une bataille féroce, la Princesse Zelda prit Ganon au piège avec une vague de lumière, tandis que Link lui asséna le coup final. Les six sages terminèrent la besogne en emprisonnant la bête dans un sceau dimensionnel qu'ils avaient ouvert dans le Saint Royaume.

La paix revint en Hyrule

Ainsi, le rideau tomba sur la bataille pour Hyrule.

Sept ans plus tôt, la Princesse Zelda avait par erreur permis à Ganondorf de pénétrer dans le Saint Royaume dans sa tentative de maintenir le contrôle sur le domaine sacré. Pour réparer son erreur, elle joua de l'ocarina, renvoyant Link à son époque originelle et lui permettant de regagner les sept ans qu'il avait passés scellé.

La paix revint dans le pays d'Hyrule, mais son retour marqua la séparation de Link et la Princesse Zelda.

Ganondorf est scellé

Ganon, ayant perdu la bataille, est scellé avec la Triforce de la Force. Bien qu'il ait retrouvé sa forme humaine, la haine de Ganondorf envers la Princesse Zelda, Link et les sages provoquera des désastres dans les ères futures.

Hyrule en paix

Une grande foule se rassemble au Ranch Lon Lon pour faire la fête. Dans la forêt Kokiri, un jeune bourgeon de l'Arbre Mojo fleurit, et le monde commence à revenir à un état de pureté.

Une histoire cyclique fait suite à une ancienne bataille

La vie du héros qui voyageait dans le temps généra plusieurs branches dans la chronologie d'Hyrule.

À partir de ce point, la chronologie d'Hyrule diverge drastiquement.

Ceci marque la fin de "La Légende des Dieux et du Héros du Temps".

Pour lire l'histoire qui suit le retour du Héros du Temps dans le passé, allez à la page 49.

Pour lire l'histoire de l'ère adulte après le départ du Héros du Temps, allez à la page 62.

Le Déclin d'Hyrule et le Dernier Héros

Parmi les différents scénarios possibles, Link, le Héros du Temps, connut la défaite des mains de Ganondorf.

Le prince des voleurs obtint les trois fragments de la Triforce, devint le Roi Démon, Ganon, et continua de menacer le monde pendant encore des siècles.

Le conflit autour de la Triforce se poursuivit encore et encore, le sang des dieux s'affaiblit, et le royaume d'Hyrule se réduisit à l'ombre de sa gloire d'antan.

L'Ère du Héros du Temps (Époque adulte)

Le Roi Démon obtient la Triforce complète

La défaite du Héros du Temps

Après l'obtention de la Triforce de la Force, Ganondorf réussit à mettre la main sur la Princesse Zelda. Le Héros du Temps, Link, le défia dans une bataille qui déterminerait l'existence même d'Hyrule, et perdit.

Les sept sages exilent le Roi Démon

Finalement, Ganondorf s'empara de la Triforce de la Sagesse, qui reposait en Zelda, et de la Triforce du Courage, possédée par Link. Ayant acquis le véritable pouvoir, il devint le Roi Démon. En dernier recours, les sept sages d'Hyrule, menés par la Princesse Zelda, scellèrent Ganon et la Triforce dans le Saint Royaume.

** Bien des années plus tard **

La guerre du sceau

Pendant une brève période, il sembla que la paix était revenue dans le royaume.

Cependant, beaucoup connaissaient l'existence de la Triforce et l'entrée de la Terre d'Or à cause d'événements déclenchés par Ganondorf. Leur convoitise grandit et ils se précipitèrent vers l'entrée de la terre sainte dans le but d'obtenir le pouvoir des dieux.

Ils étaient loin de se douter que la Terre d'Or avait été transformée en Monde des Ténèbres par le cœur malfaisant de Ganondorf. Aucun de ceux qui y entrèrent n'en revint. En retour, un mal pernicieux se répandit.

Les Chevaliers d'Hyrule

Les Chevaliers d'Hyrule sont un clan qui protège la famille royale, leurs membres descendant du Héros qui contrôla le "Blason du Courage". La légende dit qu'un jour le héros réapparaîtra dans leurs rangs.

En regardant en arrière à travers les âges, il est possible que Link, le Héros du Temps, fut lui-même un de ces Chevaliers d'Hyrule. Cela peut être la raison pour laquelle sa mère fut impliquée dans les feux de la guerre.

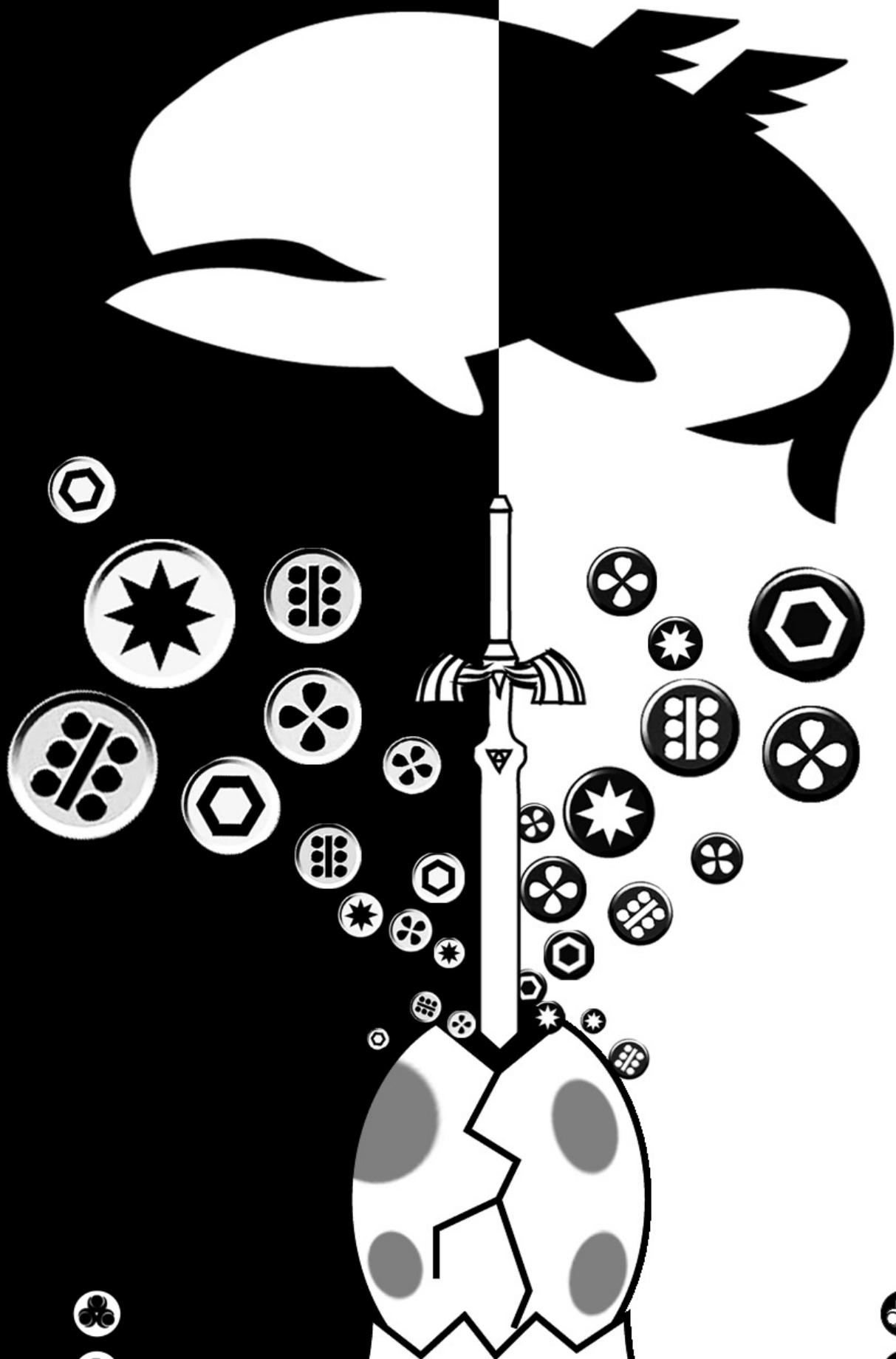
Les Sages scellent la Terre d'Or

Le roi d'Hyrule ordonna aux sept sages de sceller la Terre d'Or. Les Chevaliers d'Hyrule protégèrent les sages durant leurs prières, mais des démons surgirent de la Terre d'Or et une bataille féroce s'ensuivit durant laquelle la plupart des combattants périrent.

L'entrée de la Terre d'Or fut scellée une fois encore, assez solidement pour qu'elle ne soit plus jamais réouverte.

Le déclin de la lignée hylienne

Jusqu'à l'ère du Héros du Temps, le royaume d'Hyrule était surtout habité par des Hyliens, dont l'existence était liée à leur déesse, Hylia. Les Hyliens possédaient un pouvoir spécial : on dit que leurs longues oreilles leur permettaient d'entendre la voix des dieux. Cependant, le royaume tomba en ruines pendant la Guerre du Sceau, et la lignée des Hyliens faiblit avec le temps, jusqu'à ce que leur existence ne fut plus qu'un souvenir du passé. Le pouvoir des sages déclina également progressivement, et Hyrule, autrefois appelé le Royaume des Dieux, ne devint rien de plus qu'une ancienne légende.



LA LUMIÈRE

ÈRE DE

ET

DES TENÈBRES

L'Ère de la Lumière et des Ténèbres

La Princesse de Lumière et les Descendants des Chevaliers

Les manoeuvres secrètes du prêtre

Bien que le pouvoir de la Triforce et le sang des Hyliens continuaient à décliner, le royaume d'Hyrule demeura en paix. Ceci jusqu'à l'apparition d'un homme qui chercha à briser le sceau de la Terre d'Or, qui avait été transformée en un Monde des Ténèbres. Il s'agissait d'un prêtre connu sous le nom d'Agahnim qui jouissait d'une magie puissante.

Agahnim se débarrassa du roi définitivement, jeta un sort sur les soldats du royaume et captura les jeunes filles dans les veines desquelles coulait le sang des sept sages. Une par une, il sacrifia les jeunes filles, les envoyant dans le Monde des Ténèbres, et il s'apprêtait à faire de même avec la Princesse Zelda.

La Princesse Zelda appelle à l'aide

La Princesse Zelda, emprisonnée dans un donjon, envoya un appel à l'aide par télépathie. Ce furent un jeune garçon, Link, et son oncle, qui vivaient ensemble près du château, qui entendirent sa requête. Ils étaient tous deux les derniers survivants membres des Chevaliers d'Hyrule.

L'oncle de Link se rendit au château pour sauver la Princesse Zelda. Cependant il fut vaincu par les gardes et confia son épée à Link qui le suivait.

Sauver la Princesse Zelda

Link libéra la Princesse Zelda du donjon et ils s'échappèrent vers le Sanctuaire grâce à un passage secret. Le "sage loyal" du Sanctuaire offrit un abri à la Princesse Zelda et Link se mit à la recherche de l'Épée de Légende dont il aurait besoin pour vaincre Agahnim.

Link rendit visite au sage Sahasrahla et obtint le Pendentif du Courage. Il devait ensuite acquérir les deux autres "Pendentifs de Vertu" pour prouver sa valeur en tant que héros, celui capable de recevoir l'Épée de Légende.

Agahnim

Un sombre prêtre qui plonge Hyrule dans le chaos. En réalité il est un rejeton de Ganon, envoyé du Monde des Ténèbres.

La Princesse Zelda

Elle est la princesse d'Hyrule et l'une des jeunes filles dont les veines contiennent le sang des sages. Depuis des générations, sa lignée possède un mystérieux pouvoir.

Les survivants de la lignée des chevaliers d'Hyrule

Link et son oncle sont des descendants des chevaliers d'Hyrule. Link, dont on dit qu'il est l'un des derniers chevaliers survivants, a l'étoffe d'un héros mythique.

Sahasrahla

Un ancien du Village Cocorico, Sahasrahla est un descendant des sept sages. Il connaît bien les légendes d'Hyrule et aide Link dans son aventure.

La Perle de Lune

Un bijou qui peut repousser le mal. Il protège son propriétaire du pouvoir maléfique du Roi Démon, qui contrôle le Monde des Ténèbres, et empêche le corps de se transformer quand il passe du Monde de la Lumière vers le Monde des Ténèbres.

Le chemin vers le Monde des Ténèbres

Agahnim envoya les jeunes filles, dans les veines desquelles coulait le sang des sept sages, dans le Monde des Ténèbres. Cet événement ouvrit un passage vers ce qui avait été autrefois la Terre d'Or. Quiconque marchait sur les carrés magiques qui servaient d'entrée s'égarerait dans le Monde des Ténèbres et son corps se transformerait en monstre. Link, qui possédait les qualités d'un héros, ne devint pas un monstre, mais son corps se transforma en un animal (un lapin rose).

Il réussit à obtenir la Perle de Lune, qui empêchait de subir des transformations dans le Monde des Ténèbres, et le Miroir Magique, qui servait à revenir dans le Monde de la Lumière.

Le Miroir Magique

Un beau miroir bleu et éclatant. Il peut servir à revenir dans le Monde de la Lumière à partir du Monde des Ténèbres.

Les gens qui se sont égarés dans le Monde des Ténèbres

Durant ses voyages entre les deux mondes, Link rencontre des âmes perdues dans le Monde des Ténèbres. Là il est témoin du destin tragique de ceux qui ont disparu du Monde de la Lumière. L'Aveugle, le voleur qui vivait en secret dans le Village Cocorico, vit maintenant dans le Village des Hors-la-loi dans le Monde des Ténèbres. Il essaie de tromper Link. Le jeune garçon qui jouait de l'ocarina pour les animaux a été transformé en une sorte de renard. Quand Link trouve l'ocarina du garçon, il en joue pour lui. Le garçon lui demande alors de jouer la même chanson pour son père, puis se transforme en arbre. Il peut enfin reposer en paix.

L'Épée de Légende, endormie dans la forêt

Link reçut des indices sur les emplacements des pendentifs grâce aux statues de pierre éparpillées dans le pays, et fut ainsi capable de trouver le Pendentif de la Sagesse et le Pendentif du Pouvoir. Il tira ensuite l'Épée de Légende de son piédestal dans la forêt.

Cependant la Princesse Zelda, qui avait trouvé refuge au Sanctuaire, fut retrouvée par les soldats du château et conduite à Agahnim.

Le sceau des sept sages est brisé

Quand Link pénétra dans le Château d'Hyrule, Agahnim était en train d'envoyer Zelda dans le Monde des Ténèbres. Le sceau des Sept Sages avait été rompu.

Link combattit Agahnim et réussit à l'acculer dans un coin, mais il fut aspiré dans le Monde des Ténèbres. Finalement, le sceau placé sur la Terre d'Or avait été brisé et une porte vers le Monde des Ténèbres s'était ouverte au Château d'Hyrule.

Les monuments de pierre

Des instructions pour savoir comment obtenir les trois pendentifs sont écrites sur des monuments de pierre. Les informations sont rédigées en ancien Hylien. Pour le déchiffrer, il faut trouver le Livre de Mudora au Village Cocorico.

Les Bois Perdus

L'Épée de Légende se trouvait autrefois dans un temple, mais celui-ci tomba en ruine et devint une forêt.

La Pyramide du Pouvoir

Un imposant édifice au centre du Monde de Ténèbres. Son emplacement est le reflet du Château d'Hyrule dans le Monde de la Lumière.

Le Monde de la Lumière (le monde à la surface)

Un monde vivant où le peuple d'Hyrule réside. Le Château d'Hyrule se trouve en son centre. Ce pays créé par les dieux est traversé de rivières et couvert de plaines fertiles.

Secourir les jeunes filles

Si le passage vers le Monde des Ténèbres devait s'élargir, le Roi Démon Ganon pourrait émerger dans le Monde de la Lumière une fois de plus. Le seul moyen d'empêcher cela était de vaincre Ganon et récupérer la Triforce. Link voyagea entre les deux mondes à plusieurs reprises. Sa première tâche était de sauver les jeunes filles qui avaient été enfermées dans le Monde des Ténèbres.

Il porta secours à la Princesse Zelda en dernier. La princesse réussit à briser la barrière protectrice de la Tour de Ganon en utilisant le pouvoir des sages. Ensuite Link vainquit Agahnim, qui tenta de barrer son chemin, et se dirigea vers Ganon. La Pyramide allait maintenant devenir le théâtre de la bataille décisive.

La bataille finale dans la Pyramide

Ganon, sous la forme d'une bête géante et démoniaque, lança des attaques de magie noire et se servit d'un trident. Mais Link repoussa ses pouvoirs maléfiques et réussit à le détruire.

Le héros toucha la Triforce et fit le souhait que la paix revienne dans le monde. Les gens qui avaient été sacrifiés, incluant l'oncle de Link et le roi d'Hyrule, revinrent à la vie.

La Triforce se retrouvait à nouveau entre les mains de la famille royale. Avec l'élimination de Ganon, le Monde des Ténèbres qui était né de son cœur maléfique disparut progressivement.

La barrière entourant la Tour de Ganon

Une barrière dotée d'un champ magnétique avait été érigée autour de la Tour de Ganon pour la défendre des intrusions.

Le Monde des Ténèbres (le monde sous la surface)

La Terre d'Or (ou Saint Royaume), où reposait autrefois la Triforce, fut plongée dans les ténèbres par le cœur maléfique de Ganondorf. Il peut aussi être considéré comme l'équivalent "sous la terre" du Monde de la Lumière.

L'Épreuve de la Triforce

Les ruses de Twinrova

Les sorcières jumelles, Twinrova, complotaient pour réaliser la cérémonie qui ferait revivre le Roi Démon. Pour que cette cérémonie de résurrection ait lieu, il fallait faire brûler la Flamme de la Destruction, la Flamme du Chagrin et la Flamme du Désespoir dérivées du chaos, du chagrin et de la désolation de l'humanité. Elles devaient également offrir un sacrifice divin. Afin d'obtenir les Flammes de la Destruction et du Chagrin, Twinrova envoya Onox, le Général des Ténèbres, dans les terres d'Holodrum, et Veran, la Sorcière des Ombres, dans celles de Labrynna.

Din, l'Oracle des Saisons

Link, le garçon qui avait sauvé le royaume d'Hyrule, fut guidé par la Triforce au Château d'Hyrule et transporté dans les terres inconnues d'Holodrum. Après être arrivé dans ce nouveau pays, il perdit connaissance et s'effondra à terre. À cet instant, une danseuse nommée Din passait par-là. L'artiste voyageuse s'occupa de lui avec bienveillance et le soigna.

Lorsque Link se réveilla, Din l'invita à danser. Soudainement les ténèbres engloutirent sa troupe de danseurs. Des tornades firent rage autour d'eux, accompagnées par la voix d'Onox, Général des Ténèbres. Onox cherchait Din, l'oracle qui sauvegardait les quatre saisons. Link défia le général avec courage, mais Onox réussit à kidnapper l'oracle.

L'aventure à travers le pays d'Holodrum

Une fois que Din, l'Oracle des Saisons, fut emprisonnée, les quatre saisons du pays d'Holodrum furent bouleversées. Link utilisa le Sceptre des Saisons et parcourut le pays à la recherche des huit Essences de la Nature". Avec l'aide de l'Arbre Bojo, gardien d'Holodrum, Link chassa le pouvoir des ténèbres et partit à l'attaque du Château d'Onox, situé à l'extrême nord du pays.

Onox, le Général des Ténèbres, et le sauvetage de Din

Link vainquit la véritable forme d'Onox, le Dragon Noir, et sauva Din, restaurant ainsi le pouvoir des quatre saisons sur le pays d'Holodrum.

Twinrova

Ces sorcières élevèrent Ganon du temps où il était connu sous le nom de Ganondorf le Voleur. Elles vénèrent Ganondorf comme le Roi Démon Ganon et complotent pour le ramener à la vie.

Les épreuves de Link

Mettant ses affaires en ordre, Link part en voyage pour poursuivre son entraînement. Après avoir quitté Hyrule, il rencontre de nouveaux alliés, tels que Ricky le kangourou et Maple la sorcière.

Les Arbres Bojo

Des arbres géants et sacrés qui protègent les terres d'Holodrum et Labrynna. L'arbre d'Holodrum ressemble à un vieil homme que l'on peut souvent voir sommeillant, tandis que l'arbre de Labrynna ressemble à une jeune fille. Une fois que Link a réuni les Essences de la Nature et les Essences du Temps, les arbres lui confient une " Enorme Graine Bojo " capable de détruire la barrière des ténèbres.

Onox

La menace en armure qui capture l'oracle Din afin d'allumer la Flamme de la Destruction. Sa véritable forme est celle d'un énorme dragon.

Le voyage de Link vers sa seconde épreuve

Ensuite, Link atterrit dans les terres inconnues de Labryнна. Il vint en aide à Impa, qui était encerclée par des monstres. Impa avait d'autres soucis, cependant, ne parvenant pas à déplacer un rocher, portant le blason de la famille royale. Link souleva le rocher facilement et ils poursuivirent la route ensemble, rencontrant alors la chanteuse Nayru entourée d'un groupe d'animaux.

Impa

La nourrice de la Princesse Zelda. Elle a secrètement reçu pour mission de ramener Din, l'Oracle des Saisons, à Hyrule. C'est une femme imposante, d'un certain âge, qui ne manque pas de courage.

Les peuples que rencontre Link

Les peuples se trouvant à Hyrule vivent également à Holodrum et Labryнна, comme la tribu des Gorons, qui réside dans les montagnes.

La tribu des "Zoras des Mers" vit dans les océans, constamment en désaccord avec les "Zoras des Rivières", qui prennent la forme de démons. Depuis que leur roi succomba à une maladie soudaine, il y a longtemps, le temps passa sans que la tribu n'élise un nouveau chef.

Pour finir, il existe un autre peuple, appelé les Subrosiens, qui vit dans un monde parallèle nommé Subrosia.

Nayru, l'Oracle des Âges

Une obscurité soudaine s'abattit sur eux, et Veran, la Sorcière des Ombres, apparut du corps d'Impa, prenant contrôle du corps de Nayru. Nayru était en fait l'Oracle des Âges qui contrôlait le déroulement du temps dans le pays de Labryнна. L'oracle, maintenant possédée par Veran, disparut.

L'aventure à Labryнна

Avec la perte de l'Oracle des Âges, le cours du temps dans le pays de Labryнна fut perturbé et des phénomènes étranges commencèrent à se produire dans tout le royaume. Veran, utilisant le pouvoir de Nayru pour manipuler le temps, retourna dans le passé de Labryнна et obligea la reine Ambi à faire construire une tour géante.

Selon la requête du gardien de Labryнна, l'Arbre Bojo, Link reçut la Harpe des Âges et partit à la recherche des huit Essences du Temps perdues.

Les Trois Oracles

Il y a trois oracles, chacun partageant son nom avec les dieux qui créèrent Hyrule. Din agit comme l'Oracle des Saisons à Holodrum, Nayru agit comme l'Oracles des Âges à Labryнна, et Farore, l'Oracle des Secrets, vit à l'intérieur de l'Arbre Bojo. Prenant en compte le fait que Link fut guidé dans ces mondes par la Triforce, on ne pourrait reprocher à quiconque de penser que les dieux de la création pourraient être liés d'une certaine manière à ces événements.

La Harpe des Âges

Un instrument qui peut manipuler le temps. Link l'utilise pour jouer le Chant des Echos, le Chant des Flux et le Chant du Temps. Les symboles qui représentent ces chants correspondent aux symboles des dieux qui créèrent d'Hyrule.

Les habitants de Holodrum et Labryнна

Les événements d'Holodrum et de Labryнна ne se produisirent pas indépendamment les uns des autres. Les citoyens de ces pays sont sacrifiés pour pouvoir allumer la Flamme de la Destruction et la Flamme du Désespoir, nécessaires pour la cérémonie de résurrection du Roi Démon.

La destruction de Veran, Sorcière des Ombres, et le sauvetage de Nayru

Avec l'aide de l'Arbre Bojo, Link réussit à entrer dans la Tour Noire et chassa Veran, qui avait pris le contrôle du corps de la reine Ambi. Il vainquit Veran sous sa véritable forme et sauva Nayru, restaurant le cours du temps à son état normal à Labryнна.

La cérémonie de résurrection est presque terminée

Twinrova, qui tiraient les ficelles de ces événements à Holodrum et Labryнна, réussirent à allumer la Flamme de la Destruction et la Flamme du Chagrin. Tout ce qui restait à faire était capturer de la Princesse Zelda et allumer la Flamme du Désespoir. Utilisant la princesse comme un sacrifice sacré, elles tentèrent de ressusciter Ganon.

La cérémonie de résurrection et la renaissance du Roi Démon

Link emprunta le pouvoir de l'Oracle des Saisons et de l'Oracle des Âges, et se jeta sur l'autel de la cérémonie. Il accula et vainquit Twinrova, mais les sorcières jumelles se sacrifièrent pour ressusciter Ganon. Cependant, comme la cérémonie n'était pas parvenue à son terme, Ganon revint dans l'état d'une bête démoniaque sans intelligence. Link abattit le Roi Démon déchaîné et sauva la Princesse Zelda, ramenant la paix dans les terres d'Holodrum et Labryнна.

Faisant ses adieux affectueux à toutes les personnes qu'il avait rencontrées durant ses aventures, Link embarqua sur un bateau et mit les voiles vers une autre terre pour s'entraîner.

La reine Ambi

Une reine qui régna dans le passé de Labryнна. Ralph, un vieil ami de Nayru, est l'un de ses descendants.

Une Aventure dans un Rêve

Une tempête fait échouer Link

Link était au milieu de son voyage en bateau pour retourner à Hyrule après avoir terminé son entraînement.

Pendant son voyage, une tempête se leva et son bateau coula. Link se réveilla sur une île du nom de Cocolint.

L'île mystérieuse

Link fut secouru par une fille du nom de Marine qui vivait sur l'île. Il se réveilla dans la maison de Tarkin, où, avec Marine, ils avaient établi leur foyer.

Bien que Link essaya de quitter l'île, les habitants insistèrent à dire qu'il n'y avait rien de l'autre côté de l'océan.

Marine et Tarkin

Des habitants du Village des Mouettes sur l'île de Cocolint. Des personnages similaires existent aussi à Holodrum, et à Hyrule à l'ère du Héros du Temps. Marine et Tarkin sont peut-être le produit des souvenirs de Link de Malon et de son père Talon, du Ranch Lon Lon.

L'île de Cocolint

Une île recouverte d'une nature exubérante et entourée par l'océan. Le grand oeuf situé au sommet de la plus haute montagne de l'île est la principale caractéristique de Cocolint.

Tentative de fuir l'île

Le mystérieux hibou qui apparut devant Link l'informa que le seul moyen de quitter l'île était de réveiller le Poisson-Rêve. Alors qu'il collectait les Instruments des Sirènes, Link découvrit une vérité surprenante.

Le monde dans lequel il se trouvait existait seulement dans le rêve du Poisson-Rêve, et réveiller le Poisson-Rêve provoquerait la disparition de l'île dans un flot de bulles.

Les monstres avaient attaqué Link afin de préserver leur vie et l'existence de leur île natale.

L'île de Cocolint s'éteint

Link rassembla avec succès les Instruments des Sirènes. Se trouvant devant l'oeuf dans lequel dormait le Poisson-Rêve, le Héros fut obligé de prendre une décision difficile.

Désormais, les seules traces de l'existence de Cocolint n'existaient plus que dans les souvenirs de Link, et le Poisson-Rêve à présent réveillé s'envola dans le ciel.

Bien que Link avait autrefois sauvé Hyrule, il se trouva qu'il était aussi responsable de la destruction du monde des rêves. Il reprit son périple, mais sa prochaine destination reste inconnue.

Le Hibou

Un hibou qui apparaît fréquemment devant Link, le guidant dans son aventure. Il est en fait une manifestation de la conscience du Poisson-Rêve.

Les Instruments des Sirènes

Il y a huit instruments en tout : Le Violon des Vagues, la Conque de l'Ecume, la Cloche des Algues, la Harpe du Reflux, le Xylophone Marin, le Triangle de Corail, l'Orgue de l'Embellie, et le Tambour des Marées. Ils sont chacun situés dans une partie différente de l'île et protégés par un monstre.

Le Poisson-Rêve

Hanté par des cauchemars, cet esprit continue à dormir. Son apparence extérieure ressemble à celle d'une baleine.

L'Ère de l'Âge d'Or

Le Grand Roi et la Triforce du Courage

La Prospérité d'Hyrule

Depuis l'écrasante défaite du Roi Démon Ganon, génération après génération, les rois d'Hyrule utilisèrent la Triforce de la Force, de la Sagesse et du Courage, transmise par la famille royale, pour maintenir l'ordre dans le pays.

Ceux qui utilisaient la Triforce devaient obligatoirement posséder la caractéristique unique d'être né avec un coeur pur. Les gouvernants utilisaient le pouvoir de la Triforce pour aider le royaume à se développer et prospérer.

La Magie du Grand Roi d'Hyrule

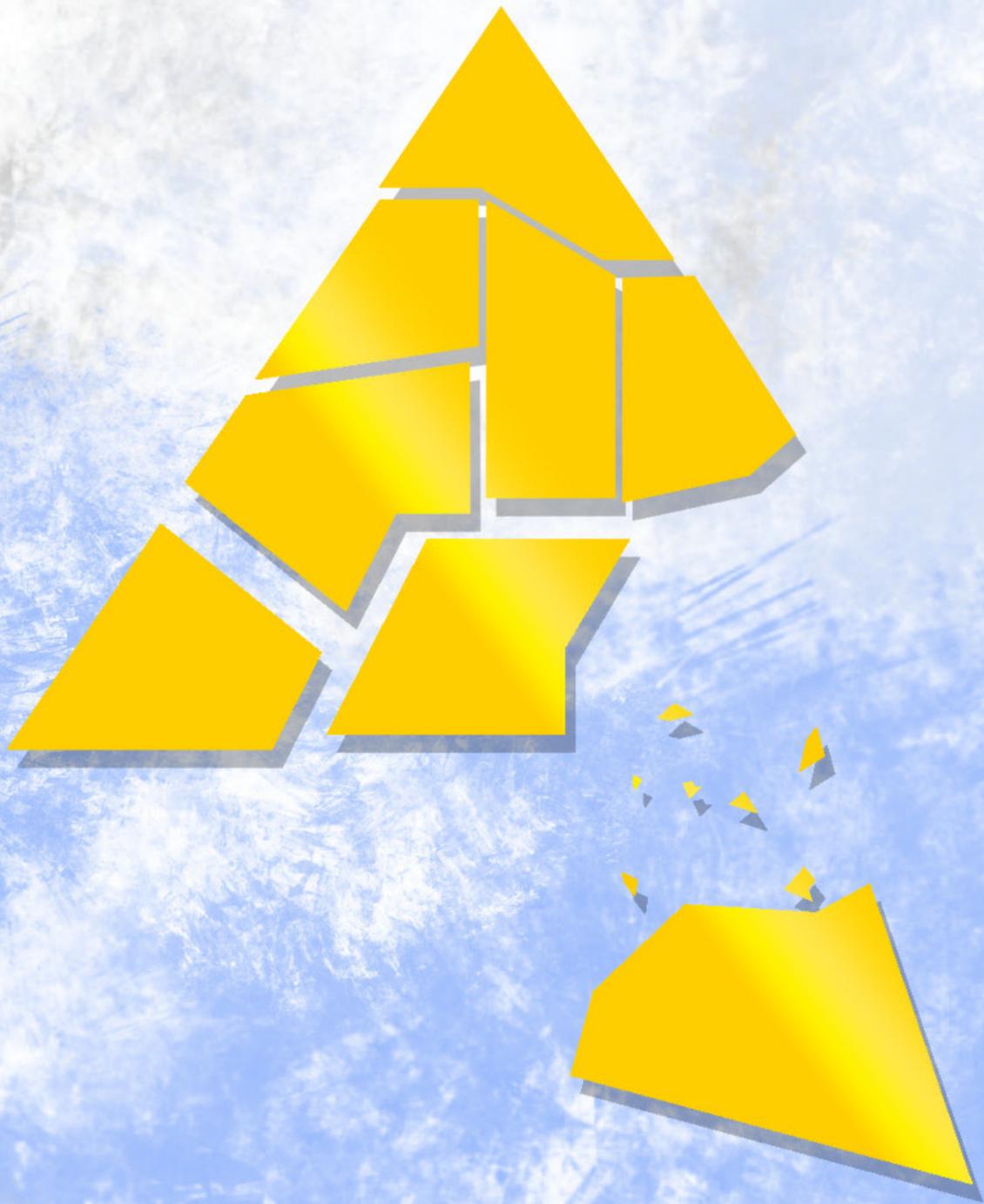
L'un des grands rois qui utilisaient le pouvoir de la Triforce s'inquiétait que ce pouvoir puisse être utilisé à mauvais escient après sa mort.

Pour empêcher cette éventualité, il cacha la Triforce du Courage en jetant un sort sur le royaume d'Hyrule. La magie du monarque assurait qu'une marque apparaîtrait sur la main d'une personne de valeur qui aurait été correctement élevée, une fois qu'elle aurait atteint un certain âge et acquis assez d'expérience.

Bien que le prince et la jeune princesse étaient déjà des héritiers du trône, le roi d'Hyrule avait des doutes sur la valeur et le caractère de son fils. Plaçant plus d'espérance dans la Princesse Zelda, il lui transmit la Triforce en secret.

Le pouvoir de la Triforce

La Triforce elle-même n'est pas capable de juger ce qui est bien et ce qui est mal. À cause de cela, les caractéristiques suivantes sont recherchées chez son porteur : un coeur vertueux et la force de caractère nécessaire pour manier le pouvoir des dieux.



ÈRE DU DÉCLIN

L'Ère du Déclin

La tragédie de la Princesse Zelda

Suite à la mort du roi, et avec aucune marque apparaissant sur la main du prince, le pouvoir de la Triforce qu'il avait hérité en tant que nouveau roi n'était pas complet.

Le plus proche confident du roi, un magicien, lui suggéra que la Princesse Zelda semblait savoir de quoi il retournait. Bien qu'interrogée par le magicien et son frère le roi, la Princesse Zelda ne révéla rien. Le magicien perdit son sang-froid et menaça d'utiliser sa magie pour jeter un sort qui plongerait la princesse dans un sommeil éternel, mais elle refusa obstinément de parler. Une fois que le magicien eut terminé de prononcer son sort, la Princesse Zelda tomba à terre.

La légende de la Princesse Zelda I

Fou de chagrin et regrettant ce qu'il avait fait, le jeune roi plaça sa soeur endormie, la Princesse Zelda, sur un autel dans le Château du Nord, dans l'espoir qu'un jour elle puisse revenir à la vie. Pour s'assurer que cette tragédie ne serait jamais oubliée, une coutume fut établie qui décrétait que chaque fille qui naîtrait au sein de la famille royale d'Hyrule recevrait le prénom "Zelda". Cette histoire devint la légende de la première Princesse Zelda.

Le roi se reprit en main et gouverna le pays au mieux de ses capacités, mais le royaume continua à décliner.

Un royaume en déclin

Aucune personne capable d'utiliser la Triforce n'apparut et Hyrule se divisa encore et encore, continuant à se réduire.

Le fier royaume d'Hyrule recouvrait autrefois une vaste étendue de terre, mais les années passant furent le témoin de son déclin jusqu'à ce qu'il ne soit plus qu'un petit royaume.

Bien que la Triforce de la Sagesse continuait à être transmise de génération en génération, alors que les années passaient, l'existence de la Triforce du Courage et la tragédie de la Princesse Zelda I furent complètement oubliées.

Le magicien

Un proche confident du frère aîné de Zelda, le roi. Il meurt après avoir utilisé ses dernières ressources pour placer une malédiction sur la Princesse Zelda. La vraie nature de cet homme obstiné qui fit une fixation sur le secret de la Triforce est incertaine. Cependant, on peut supposer qu'il est un rejeton de Ganon, tout comme Agahnim, ou simplement un de ses partisans.

La Princesse Zelda I

Bien que le pays d'Hyrule avait connu d'autres princesses portant le nom de Zelda, ce fut la Princesse Zelda I (première du nom) qui inspira la coutume d'appeler toutes les princesses par ce prénom. Dans les époques qui suivirent sa tragédie, la famille royale ne manqua jamais de prénommer leurs filles Zelda.

La carte du "petit Hyrule"

De nombreux labyrinthes souterrains sont disséminés dans les régions d'Hyrule. Au sud-est le sol est fertile, recouvert de forêts et de rivières, tandis qu'à l'ouest se trouvent un grand cimetière et les Bois Perdus, où les voyageurs s'égarer. Dans le nord accidenté et montagneux se trouve la forteresse du Roi Démon Ganon. L'endroit où se dresse le château d'Hyrule est inconnu.

Les Secrets transmis dans le "petit Hyrule"

L'insidieuse main du mal

Un jour vint où l'armée de démons commandée par le Roi Démon Ganon envahit Hyrule et vola la Triforce de la Force.

La Princesse Zelda de cette époque divisa la Triforce de la Sagesse, qui était en sa possession, en huit morceaux qu'elle cacha avec soin dans différentes parties du royaume. En secret elle demanda à sa nurse, Impa, de rechercher celui qui aurait le courage de vaincre le Roi Démon. Ganon, furieux de ces agissements, captura la princesse et envoya ses partisans à la poursuite d'Impa.

Rencontre entre Impa la nourrice et le jeune Link

Impa continuait à fuir désespérément, mais se retrouva finalement cernée par les sbires de Ganon. À ce moment-là, un garçon nommé Link apparut. Utilisant son intelligence pour semer la confusion dans les troupes de Ganon, il réussit à secourir la nurse. Impa lui raconta son histoire, et Link décida de vaincre Ganon et de sauver la Princesse Zelda.

Le Roi Démon Ganon

Le Roi Démon a déjà été vaincu de nombreuses fois par des héros dans le passé. On pense qu'il a été ressuscité après plusieurs années. À la tête d'une armée de démons, il envahit le "Petit Hyrule" à la recherche de la Triforce. N'ayant désormais plus aucune ressemblance avec l'homme connu comme le Prince des Voleurs, Ganondorf, il affronte Link sous la forme d'une bête démoniaque, dénuée de toute intelligence.

Impa

La nourrice de la Princesse Zelda est la descendante d'une longue lignée de serviteurs de la famille royale depuis des générations. Son rôle est de protéger certains objets liés à la famille royale et de transmettre l'histoire du royaume et ses coutumes. Sa lignée hérite les trésors de familles des grands rois et rappelle la tragédie de la Princesse Zelda I.

Link

Un jeune voyageur. Il rencontre Impa alors qu'il visite Hyrule. On pense qu'il pourrait être le descendant du Link qui vainquit Ganon et qui partit en voyage pour continuer son entraînement durant l'Ere de la Lumière et des Ténèbres.

Les habitants du "Petit Hyrule"

Entourés par une nature rude mais foisonnante, les habitants se sont installés et vivent au jour le jour dans des cavernes et des habitations sous terre. De même, les commerçants d'Hyrule vendent leurs marchandises dans des cavernes souterraines, proposant des objets de toutes sortes. On peut également trouver des sources où vivent des fées, qui servent de lieux de soin pour les voyageurs.

À la recherche des huit morceaux de la Triforce

Après beaucoup de souffrances, Link réussit à localiser les huit donjons, à réunir les huit morceaux de la Triforce cachés à l'intérieur, et à reconstituer la Triforce de la Sagesse.

La Triforce de la Sagesse

En utilisant le pouvoir de la Triforce de la Sagesse, Link parvint à détruire le Roi Démon Ganon et à sauver la Princesse Zelda.

Ainsi, la Triforce de la Sagesse et la Triforce de la Force furent restaurées et, pendant un court moment, la paix revint au royaume d'Hyrule.

La destruction d'Hyrule

Même après avoir vaincu Ganon, Link resta dans le royaume et prêta main forte à sa reconstruction. Cependant ces efforts furent vains car la terre d'Hyrule fut à nouveau dévastée par les sbires de Ganon qui complotaient pour le ressusciter.

La marque sacrée apparaît sur la main de Link

Six ans après la disparition du Roi Démon, une marque ressemblant au blason de la famille royale apparut soudainement sur le dos de la main gauche de Link, âgé alors de 16 ans. Inquiet, Link en informa Impa. Surprise et nerveuse, elle emmena Link au Château du Nord.

La Princesse Zelda I endormie sur l'autel

Dans le Château du Nord, Link et Impa arrivèrent devant une chambre close. Link appuya la marque sur sa main contre la porte et celle-ci s'ouvrit bruyamment. À l'intérieur de la pièce se trouvait un autel sur lequel une belle jeune fille reposait. La fille endormie était la Princesse Zelda première du nom, qui avait été condamnée à dormir pour l'éternité.

Les huit donjons

Les huit donjons-labyrinthes ont la forme et portent le nom de l'aigle, de la lune, du "manji" (croix), du serpent, du lézard, du dragon, du démon et du lion. Impa donne des informations à Link à propos de leur structure. À l'intérieur de chaque labyrinthe, Link peut en trouver une carte plus détaillée.

Sauver la Princesse Zelda

Zelda fut emprisonnée dans les profondeurs d'un donjon avant la confrontation finale entre Link et Ganon. Link repousse les flammes entourant la princesse avec son épée et réussit à la libérer.

La résurrection de Ganon

Il est dit que Ganon peut revenir à la vie en sacrifiant Link, celui qui l'a vaincu, et en répandant le sang du héros sur ses cendres.

La chambre close

Seul l'élu, digne d'utiliser la Triforce, peut l'ouvrir. Le moyen de l'ouvrir est un secret pour chacun, sauf la lignée d'Impa.

Le parchemin de la famille royale

Laissé par le roi d'Hyrule après sa mort, le parchemin fut transmis par la lignée d'Impa. Bien qu'il soit écrit dans un langage complètement inconnu, Link est capable de lire le parchemin comme s'il lui parlait.

L'Histoire d'Hyrule est révélée

Impa raconta à Link l'histoire de la Princesse Zelda I et lui confia six cristaux, ainsi qu'un parchemin portant le sceau de la famille royale d'Hyrule.

Le cadre de Adventure of Link

L'aventure de Link ne se passe pas uniquement à Hyrule et ses voyages le mènent vers deux vastes continents. Le Château du Nord se trouve dans le nord-est, avec la Montagne de la Mort, autrefois le repaire de Ganon, au sud-ouest.

Plusieurs années après que le voleur démoniaque Ganondorf fut scellé, les sages vivent dans les noms des villes : Rauru, Ruto, Saria, Nabooru et Darunia.

La détermination de Link

La localisation de la Triforce du Courage était notée sur le parchemin. Impa pria Link de retrouver et réunir la Triforce pour sauver la Princesse Zelda I. Link prit sa décision. Il partit seul, se dirigeant vers les palais.

Les six palais et le Grand Palais dans la Montagne de la Mort

Plaçant les six cristaux qu'il avait reçus d'Impa dans les statues de pierre se trouvant dans les profondeurs des palais éparpillés dans Hyrule, Link dissipa la barrière dans la Vallée de la Mort et ouvrit le chemin vers le Grand Palais.

Après avoir remporté la victoire sur la divinité gardienne qui reposait dans le Grand Palais, attendant la venue de Link, le héros continua sa progression dans les profondeurs du lieu. Lors d'une dernière épreuve, Link fut attaqué par sa propre ombre, mais il réussit à la vaincre dans un combat de vie ou de mort.

La paix à Hyrule

Link, ayant obtenu la Triforce du Courage, utilisa le pouvoir de la Triforce pour réveiller la Princesse Zelda I de son profond sommeil. Il empêcha ainsi la résurrection de Ganon et restaura la paix dans le pays d'Hyrule.

Les six palais

Ces palais servent de barrière au Grand Palais, dans lequel se trouve la Triforce du Courage. Des divinités gardiennes sont placées à leur entrée pour les défendre contre des envahisseurs extérieurs. Seul celui qui en est digne sera capable de les vaincre et ainsi briser la barrière magique.

Le Grand Palais

Un palais situé dans la Vallée de la Mort, au fin fond des montagnes dans l'est d'Hyrule. La dernière divinité gardienne, le Thunderbird, protège la Triforce du Courage.

L'Ombre de Link

Une ombre noire dont la forme est identique à celle de Link. Une fois qu'un voyageur atteint les profondeurs du Grand Palais, cette créature suinte de son ombre et attaque, servant d'épreuve finale. Tout comme Link, il se bat avec une épée et un bouclier, bondissant à volonté.

Le pouvoir des Dieux revint au Royaume d'Hyrule grâce au courage d'un jeune garçon.

**Est-ce que les générations sont passées remplies de paix et avec la lumière de la prospérité ?
Ou est-ce que le rideau s'est levé sur une époque de ténèbres où les gens se déchirent en quête du pouvoir ?**

Le futur de cette ère temporelle reste encore à découvrir.

ERE DE L'ENFANT



Le Royaume du Crépuscule et l'Héritage du Héros

Link, le Héros du Temps, fut victorieux, scellant Ganon avec succès. Link retourna à son époque originelle et rencontra la princesse Zelda, ce qui fit débiter une nouvelle histoire.

L'Ère du Héros du Temps (Époque de Link Enfant)

Une Histoire d'Hyrule alternative

Le retour du Héros du Temps

Grâce au pouvoir de Zelda, Link retourna à son époque originelle en remontant le cours du temps avant ses sept ans de sommeil.

Il alla donc dans les jardins du château d'Hyrule. La Princesse Zelda regardait Ganondorf, comme lors de leur première rencontre.

Un présage du futur

Link dit à la Princesse Zelda ce qui allait se passer dans le futur. Entendant ses paroles, la princesse confia l'Ocarina du Temps à Link et lui demanda de partir très loin dans le but d'empêcher Ganondorf d'entrer dans le Saint Royaume.

Juste alors, au dos de la main de Link brillait la preuve de la Triforce du Courage. Après avoir mené la bataille contre le mal dans un monde futur, le héros portait le fardeau d'un secret voyage.

Le départ de Link

Link emprunta Epona au Ranch Lon Lon, et, après de nombreux mois à la recherche de son ancienne amie, Navi, il se perdit dans une mystérieuse forêt. Dans cette forêt, il y avait un passage pour un univers parallèle appelé Termina.

Le retour du Héros

Le lieu où Link revint était le Temple du Temps. L'Épée de Légende fut replantée comme avant l'ouverture du Saint Royaume. Son amie Navi disparut dans le ciel et Link se lança dans une nouvelle histoire.

La Triforce du Courage

La marque de la Triforce du Courage est au dos de la main de Link. Depuis que Ganondorf avait été scellé avec la Triforce de la Force, la Triforce resta aux élus choisis par les Dieux.

La Tourmente dans l'univers parallèle de Termina

Un monde détruit au bout de trois jours

En Termina, la Lune tombait progressivement et, au terme de trois jours, Termina pourrait être détruite. L'enfant esprit appelé Skull Kid avait volé le "Masque de Majora" au Vendeur de Masques itinérant ; mais, le terrible pouvoir du masque n'était pas à la portée du petit farceur, et ce pouvoir avait un effet partout en Termina.

Skull Kid vola malicieusement l'Ocarina du Temps et Epona à Link qui fut changé en Peste Mojo.

Un nouvel ami

Après avoir récupéré l'Ocarina du Temps, Link put retrouver son apparence originelle grâce au Vendeur de Masques. En retour, il demanda à Link de retrouver le Masque de Majora. Concernant le comportement de Skull Kid, Taya décida de l'aider à stopper son excessive malveillance.

Termina

C'est un monde étrange et différent, où de nombreuses personnes ressemblent aux peuples d'Hyrule.

Le Masque de Majora

Ce masque menaçant était utilisé lors d'anciens rites magiques.

Taya, la fée

Avec son frère Taël, cette fée fréquentait l'espiègle Skull Kid. Après avoir été abandonnée lorsque Skull Kid s'enfuyait, elle et Link coopérèrent.

Les quatre régions de Termina

Au centre, il y a une ville appelée Bourg-Clocher avec un clocher, et il y a différentes régions à chaque point cardinal : le marais du Bois-Cascade, la montagne du Pic des Neiges, la mer de la Grande Baie, et la vallée de la Région d'Ikana. Depuis que le Royaume d'Ikana a été détruit, chaque région est dirigée par une tribu différente.

De l'agitation dans l'air à Bourg-Clocher

Link arriva à Bourg-Clocher. Trois jours avant le carnaval il y avait des troubles parce que la lune chutait. Jour après jour, la lune gagnait en grosseur.

Utilisant l'Ocarina du Temps, Link fut capable de revenir trois jours avant la chute de la lune. Il reçut de mystérieux masques, un par un, pour avoir résolu tous les problèmes de ce monde et réveilla les quatre géants légendaires endormis.

Les masques mystérieux

Ils contiennent l'âme des morts, et quand le masque est porté, il change l'apparence du porteur en l'apparence du masque. Les masques transformèrent Link, lui donnant des capacités qu'il ne pouvait avoir étant humain. Link prit également la forme d'un Mojo dont l'âme fut perdue dans la forêt, entre Hyrule et Termina.

Les quatre Géants et le Masque de Majora

Le jour fatidique, les quatre géants sortirent leurs bras, attrapèrent la lune et stoppèrent sa descente.

Mais le cerveau du complot était le Masque de Majora lui-même, qui avait manipulé Skull Kid. Link poursuivit le Masque de Majora à l'intérieur de la lune. Finalement, il combattit dans une étrange bataille, transformé en Oni-Link, pour exterminer Majora.

Le masque de Majora retourna dans les mains du Vendeur de Masques, et la terreur causée par la lune disparut de ce monde.

Dans la nuit du troisième jour, Bourg-Clocher célébra en sécurité et apprécia le festival. Les gens que Link avait aidés furent heureux.

Après son aventure à Termina, ses destinations ultérieures sont inconnues.

La légende des Géants

Skull Kid était ami avec les divinités gardiennes de chaque région. Quand ils partirent en mission dans leurs régions, Skull Kid pensa qu'il avait été abandonné et se livra à des saccages grâce aux Masque de Majora.

Bourg-Clocher et la famille du Maire

Au coeur de Termina, il y avait un grand clocher construit au centre de la ville. Le carnaval annuel était rempli de touristes venant de partout dans le monde. La ville était dirigée par la famille du maire, qui était dans l'attente du mariage d'Anju et de Kafei, dont Skull Kid avait transformé l'apparence en celle d'un enfant.

L'Exécution du Voleur Démoniaque, Ganondorf

De sombres nuages menacent Hyrule

Entre-temps au Royaume d'Hyrule, la Princesse Zelda, grâce à sa connaissance du futur et des événements qui allaient s'y dérouler avec Link, le Héros du Temps, accusa Ganondorf d'avoir voulu la destruction d'Hyrule.

Plusieurs années après, Ganondorf, le voleur démoniaque détenteur de grands pouvoirs maléfiques, allait enfin être exécuté.

La Tour du Jugement et le Miroir des Ombres

Au sommet la Tour du Jugement, Ganondorf devait être exécuté par les six sages. Cependant, la Triforce de la Force permit à Ganondorf de survivre, et dans sa rage il tua l'un des sages. Ces derniers, paniqués, utilisèrent le Miroir des ombres pour exiler Ganondorf dans le Royaume du Crépuscule.

À cet instant, les sages reçurent pour mission des Dieux de protéger à jamais le Miroir des Ombres. Malheureusement, la malveillance de Ganondorf le suivit dans le Royaume du Crépuscule et causa de grands désordres dans celui-ci.

Ganondorf, le voleur démoniaque

Détenteur de la Triforce de la Force, Ganondorf apprit à se servir de pouvoirs maléfiques. Dans cet axe temporel, Ganondorf, qui pensait alors que la Triforce reposait toujours intacte dans le Saint Royaume, se douta que quelque chose avait dû se passer puisque Link était revenu avec la Triforce du Courage en sa possession.

Les Sages

Peu d'informations, entre autres leurs noms, sont disponibles sur les sages de cette époque. D'après les emblèmes de leurs vêtements, on peut les distinguer comme : sage de la lumière, sage de la forêt, sage du feu, sage de l'eau, sage de l'ombre et sage de l'esprit.

La malveillance de Ganondorf

La malveillance de Ganondorf augmenta avec la corruption de son coeur et sa haine intense.

L'Histoire du Royaume du Crépuscule

Dans des temps très anciens, les gens étaient profondément religieux et le monde connaissait alors une longue période de paix. Cependant, il arriva un moment où un conflit naquit à propos du Saint Royaume d'Hyrule. Parmi la population, certains êtres, excellents adeptes de la magie noire, apparurent subitement et essayèrent de conquérir et gouverner le Saint Royaume avec leurs terribles pouvoirs maléfiques.

Les dieux envoyèrent les quatre Esprits de Lumière pour sceller, hors de portée, les Cristaux d'Ombre. De plus, ils utilisèrent le Miroir des Ombres pour bannir les dissidents dans le Royaume du Crépuscule et pour que ces derniers ne puissent plus jamais intervenir avec le Monde de la Lumière. On en vint à appeler le peuple vivant dans le Crépuscule, les Twilis.

ERE DU CRÉPUSCULE



L'Ère du Crépuscule

L'Invasion de l'Ombre et le Royaume du Crépuscule

Les pouvoirs ténébreux de Ganondorf

Ganondorf fut envoyé dans le Royaume du Crépuscule. Là-bas le Roi Démon accorda des pouvoirs magiques à l'ambitieux Xanto et commença à comploter pour réunir le Monde de la Lumière et le Royaume du Crépuscule en un seul royaume connu sous le nom de Monde des Ténèbres.

L'influence de Xanto augmenta régulièrement. Des nuages ténébreux recouvrirent le Royaume du Crépuscule de ténèbres et les Twilis commencèrent à se transformer en démons.

Midona, la Princesse du Crépuscule, tenta de s'opposer à lui, mais elle fut maudite et fuit vers le Monde de la Lumière.

Le Roi du Crépuscule Xanto envahit le Monde de la Lumière

La paix qui avait régné dans le Monde de la Lumière pendant des centaines d'années fut brisée par l'armée de Créatures de l'Ombre de Xanto. Xanto, alors connu comme le Roi du Crépuscule, lança une invasion sur Hyrule et la Princesse Zelda fut confrontée à une décision. Devait-elle permettre que le royaume soit détruit dans les feux de la guerre, ou devait-elle se rendre et laisser Hyrule tomber dans le domaine du Crépuscule ? La princesse choisit la seconde possibilité.

À travers le pays, les Esprits de la Lumière perdirent leur lumière au profit des Twilis. Le Monde de la Lumière plongea graduellement dans le Crépuscule, et le peuple, ne réalisant pas ce qui se passait, fut rempli d'une peur confuse.

Midona

La princesse du Royaume du Crépuscule. Une malédiction jetée sur elle par Xanto provoque sa transformation physique et la prive de ses pouvoirs magiques. Dans le Monde de la Lumière elle apparaît sous la forme d'une ombre.

Le Royaume du Crépuscule

Aussi connu comme le Crépuscule. Les personnes qui entrent dans ce domaine sont changées en esprits, bien qu'elles ne réalisent pas ce qui s'est passé.

Les Esprits de la Lumière

Les esprits qui autrefois scellèrent les Twilis protègent maintenant les différentes régions d'Hyrule. Leurs noms sont Ordinn, Firone, Latouane et Lannelle.

Le peuple du Royaume du Crépuscule

Le Royaume du Crépuscule est un endroit magnifique, enveloppé dans le calme d'une nuit tombante. Les habitants sont gentils, des créatures au coeur pur qui élisent domicile dans la luminosité du royaume. Les Twilis utilisent le pouvoir de la magie, bien que sa force n'atteint pas le niveau de celle possédée par ceux qui furent scellés par le passé. Les membres de la puissante famille royale choisissent un des leur pour hériter de la position de chef.

Le peuple du Crépuscule vécut en paix pendant des années, mais certains d'entre eux pensaient que les habitants du Monde de la Lumière les oppressaient. Malgré les ambitions de Xanto, il ne fut pas choisi pour être roi, c'est la Princesse Midona qui devint le leader de leur tribu.

Rencontre entre Midona et Link

Midona commença à chercher un moyen de s'opposer à Xanto. À ce moment-là, un humain qui avait été transformé en bête par le Crépuscule apparut. Ce n'était autre que Link, un jeune homme du Village Toal, dans les veines duquel coulait le sang du Héros du Temps.

Selon une légende transmise dans le Crépuscule, le sauveur du monde apparaîtrait sous la forme d'une bête. Midona décida de se joindre à Link pour vaincre Xanto et reconquérir le Royaume du Crépuscule.

Les cristaux d'ombre et les Esprits de la Lumière

Link endossa le rôle du héros, restaurant la lumière dans chaque région du pays, et finalement retrouva sa forme humaine. Avec l'aide de Link, Midona se mit à collecter les cristaux d'ombre. Cependant elle fut attaquée par Xanto, qui vola les cristaux et la laissa pratiquement morte, souffrant de graves blessures. Link reçut également une malédiction de Xanto et se transforma encore une fois en bête.

Le héros rencontra la Princesse Zelda au Château d'Hyrule, qui lui conseilla d'obtenir l'Épée de Légende. La princesse donna ensuite tout son pouvoir à Midona, lui sauvant la vie. Link acquit l'Épée de Légende dans le Sanctuaire de la Forêt et sa malédiction fut levée par la capacité de dissiper la magie de l'épée.

Link

Un jeune berger vivant dans le Village Toal. Il possède les qualités du Héros et reste sous la forme d'une bête dans le Crépuscule, au lieu d'être transformé en esprit.

Le cristal d'ombre

Un ancien objet magique qui fut scellé par les Esprit de la Lumière. Midona, la Princesse du Crépuscule, porte un de ces morceaux comme un casque, tandis que les trois autres fragments sont cachés dans des temples.

Le Village Toal et ses citoyens

Le luxuriant hameau du Village Toal se trouve au sud de la Forêt de Firone dans la province de Latouane. Les habitants vivent en harmonie avec la nature, élevant des animaux comme des chèvres de montagne et cultivant des champs de citrouille entre autres.

Link décide de sauver les enfants du village suite à leur capture par Xanto.

Réparer le miroir des ombres

Link et Midona arrivèrent enfin devant le miroir des ombres, l'entrée vers le Royaume du Crépuscule. Midona devint furieuse lorsqu'elle apprit que Xanto avait brisé le miroir, et que tout ce qui était arrivé était le résultat du bannissement de Ganondorf du Royaume du Crépuscule.

Le duo se mit en route à la recherche des fragments du miroir des ombres. Leur voyage les emmena non seulement à travers le grand territoire d'Hyrule, mais aussi dans l'irréel Célestia. Ils réussirent à réparer le miroir, puis voyagèrent vers le Monde du Crépuscule pour vaincre Xanto.

Le miroir des ombres

Le miroir situé dans la Tour du Jugement dans le désert est le seul moyen de connexion entre le Royaume du Crépuscule et le Monde de la Lumière. Seul le chef des Twilis peut provoquer sa destruction.

Le Roi Xanto, l'Usurpateur, attend dans le Palais du Crépuscule

La lumière libérée du Royaume du Crépuscule vint se reposer dans l'épée de Link, repoussant les pouvoirs ténébreux de Xanto. Même la divinité gardienne du Royaume du Crépuscule vint pour le reconnaître en tant que héros.

Link se confronta à Xanto dans le Palais du Crépuscule. Midona récupéra les Cristaux d'Ombres de Xanto et le détruisit grâce aux anciens pouvoirs du Crépuscule.

Célestia

Une ville dans le ciel où une ancienne civilisation, les Célestiens, prospère. Autrefois la ville maintenait des relations amicales avec la famille royale d'Hyrule. Même aujourd'hui, Impa, très attachée aux traditions, a hérité le rôle de guide, prêtant sa sagesse aux émissaires liés au ciel. Sa relation avec Célesbourg de l'Ère du Ciel est inconnue.

Le Royaume du Crépuscule

Le royaume a été recouvert par l'obscurité par les pouvoirs de Xanto et Ganondorf, et les Twilis ont été transformés en formes démoniaques.

La carte et la typographie de l'Ère du Crépuscule

Le Château d'Hyrule, situé dans la province de Lanelle, se trouve au coeur du pays. Les provinces nommées Lanelle, Firone, Ordinn et Latouane, portent le même nom que dans l'Ère de la Déesse Hylia. Elles sont protégées par les Esprits de la Lumière qui partagent leurs noms. Comme le décrit l'image à droite, le système d'écriture correspond à l'alphabet latin, ce qui rend possible son déchiffrement.

Le Château d'Hyrule est enveloppé dans le Crépuscule

La défaite de Xanto n'avait pas marqué la fin des épreuves de Link. Le Roi des Ténèbres restait encore : lui qui avait utilisé Xanto pour étendre le domaine du Crépuscule et prendre le contrôle d'Hyrule. Link, avec l'aide de la Résistance, avança sur le Château d'Hyrule, qui était enveloppé dans le Crépuscule.

Le Grand Retour de Ganondorf

Ganondorf, le Roi des Ténèbres, qui avait été ressuscité dans le Monde de la Lumière, restait assis sur le trône du château d'Hyrule. Il lança son attaque en prenant le contrôle de la Princesse Zelda et en se transformant en une bête démoniaque. Ensuite, il attaqua Link sur son cheval.

Une fois que l'esprit de la Princesse Zelda, qui résidait en Midona, fut retourné dans son corps, elle défendit Link grâce à ses Flèches de Lumière.

La Résistance

Une organisation qui utilise le bar de Telma dans la Citadelle d'Hyrule comme base pour ses stratégies. Les membres enquêtent actuellement sur les phénomènes inhabituels qui se sont produits à travers tout le pays. Telma est impressionnée par les capacités de Link et l'invite à rejoindre le groupe.

Traces de l'ère du Héros du Temps

Les tribus Goron et Zora continuent à prospérer dans cette ère. La tribu Kokiri n'apparaît pas. Tout ce qui reste d'eux est le symbole de leur tribu dans le Temple Silvestre.

Le Temple du Temps, où se trouve le piédestal de l'Épée de Légende, s'est détérioré et est tombé en ruines dans la forêt.

La résurrection de la Princesse Zelda et la suppression de Ganon

Ganondorf s'empara de la lame qui avait été utilisée pour sa propre exécution et commença la bataille finale. Cependant, Link réussit à le vaincre.

Ganondorf, le Roi des Ténèbres, avait perdu, et le symbole de la Triforce de la Force s'effaça du dos de sa main. Le rideau tomba sur la destinée du voleur démoniaque Ganondorf, obsédé par la Triforce... au moins pour un moment.

Cependant, l'invasion causée par le Crépuscule avait produit beaucoup d'hostilité, et l'existence d'un monde parallèle à Hyrule avait été dévoilée. Les événements de cette époque laissèrent une cicatrice durable dont les effets se feraient sentir dans les ères futures.

La princesse Midona, revenue à sa vraie forme, et le Monde du Crépuscule

Une fois que la malédiction avait été levée, Midona retrouva sa véritable apparence, celle d'une princesse enchantresse. Elle retourna alors dans le Monde du Crépuscule, brisant le miroir des ombres pour que son monde ne croise plus jamais celui de la Lumière. Sa dernière requête fut que les habitants du Monde de la Lumière n'oublient pas qu'il existait un autre monde dans ses ombres...

Link ramena l'Épée de Légende dans la forêt et retourna au Village Toal. Le monde reçut une nouvelle fois la bénédiction des dieux et le pays fut recouvert de lumière.

La Triforce de la Force

Le pouvoir qui résidait en Ganondorf. Lorsqu'il perd sa bataille, le symbole disparaît.

La vraie forme de Midona

La malédiction causée par le pouvoir des ténèbres est levée après la défaite de Ganondorf.

Link, le descendant du Héros du Temps

Quand Link entre dans le Crépuscule, le symbole de la Triforce du Courage sur le dos de sa main se met à briller, et il se transforme en bête. Lorsqu'il retourne à sa forme humaine, il se retrouve portant la tenue verte du Héros.

L'esprit de l'ancêtre de Link, le Héros du Temps, lui apprend ses secrets. Depuis son retour à l'ère de Link Enfant, l'épéiste avait regretté le fait qu'on ne se souvienne pas de lui comme d'un héros. C'est la raison pour laquelle il transmet la preuve de son courage et ses techniques secrètes au Link de cette ère, s'adressant à lui comme à son "fils".



ÈRE DE L'OMBRE

L'Ère de l'Ombre

Le Piège caché de Link Noir

Le cycle du voleur gerudo Ganondorf

Plusieurs siècles après la défaite de Ganondorf, les relations entre le village Gerudo et Hyrule étaient redevenues amicales et la paix était de retour dans le pays.

Cependant, un jour, un nouveau Ganondorf naquit. Il viola les lois du village, envahissant une ancienne pyramide et prenant possession du "Trident". Il vola également le "Miroir des Ténèbres" dans le Temple des Ténèbres dans la forêt pour plonger Hyrule dans l'obscurité.

Le complot pour obtenir le pouvoir des ténèbres

Pour recouvrir Hyrule dans les ténèbres, Ganondorf commença à prendre possession du pouvoir du peuple. Son premier objectif était la résurrection du maléfique Mage du Vent Vaati, qui avait été scellé pendant l'Ère de la Force. Ganondorf utilisa le pouvoir du Miroir des Ténèbres pour amener Link Noir à la vie, plongeant Hyrule dans le chaos.

La renaissance de Vaati, le maléfique Mage du Vent

La Princesse Zelda régnante, qui se méfiait des nuages noirs qui recouvraient Hyrule, amena Link et les six jeunes filles dans le Sanctuaire de l'Épée de Quatre afin de vérifier que le sceau retenant Vaati n'était pas affaibli. Cependant au moment où la porte du Sanctuaire de l'Épée de Quatre s'ouvrit, les jeunes filles furent emportées aux quatre coins d'Hyrule grâce au pouvoir des ténèbres.

Le Trident

Une arme maléfique forgée à partir des ténèbres qui sommeillent dans la pyramide. On dit que personne étant entré dans la pyramide n'en est ressorti vivant. Sur le monument de pierre se trouvant à côté de la pyramide est écrit : "Est-ce que votre âme est emplie de destructions et de conquêtes ? Nous vous garantissons le pouvoir de détruire le monde."

Le Miroir des Ténèbres

Un miroir qui reflète la partie obscure de son propriétaire et donne naissance à des démons. Il fut autrefois utilisé pour emprisonner la "Tribu des Ténèbres", qui tenta d'envahir Hyrule, et fut ainsi caché à l'intérieur d'un temple sans connexion avec le Monde des Ténèbres.

Son lien avec le Miroir du Crépuscule qui sert de chemin vers le Monde du Crépuscule, ainsi qu'avec les miroirs magiques existants dans d'autres branches de la chronologie, est incertain.

Le maléfique Mage du Vent Vaati

Se servant de l'Épée de Quatre, Vaati fut scellé dans le Sanctuaire de l'Épée de Quatre, un endroit visible que par les enfants, Link et la Princesse Zelda de cette époque. Suite à son emprisonnement, le sanctuaire fut surveillé par la jeune Princesse Zelda et les jeunes filles.

La résurrection de Vaati

Link, qui fut abandonné à son sort, retira l'Épée de Quatre qui reposait dans les profondeurs du Sanctuaire de l'Épée de Quatre afin de sauver Zelda et les jeunes filles. Cet acte scinda son corps en quatre copies, comme la légende l'avait prédit. Le fait de retirer l'épée provoqua aussi la libération du maléfique Mage du Vent Vaati, qui avait été enfermé.

Le voyage pour trouver les Gemmes de Force et les manoeuvres de Ganondorf

L'Épée de Quatre en possession de Link ne contenait pas assez de pouvoir pour percer les ténèbres. Alors les quatre facettes du Héros se mirent en route pour obtenir les Gemmes de Force tout en cherchant à sauver la Princesse Zelda et les jeunes filles.

Pendant ce temps, Ganondorf fit revenir Vaati au Château d'Hyrule. Lorsqu'il fut au courant des voyages de Link, il mit en place une nouvelle série d'opérations. Afin de gagner encore plus de pouvoirs maléfiques, il utilisa Vaati pour placer les Joyaux Royaux dans le passage vers le Monde des Ténèbres. Ganondorf utilisa ensuite le pouvoir du Trident pour vaincre, l'un après l'autre, les Chevaliers d'Hyrule, les transformant en monstres. Puis il jeta un maléfice sur les Joyaux Royaux qu'ils détenaient.

Les Chevaliers d'Hyrule, maintenant démoniaques, furent éparpillés dans tout le royaume par Link Noir et ses alliés. La Tour des Vents disparut également du paysage. Avec les Joyaux Royaux transformés en passages vers le Monde des Ténèbres, les monstres commencèrent à apparaître dans le pays d'Hyrule une fois encore.

Link Noir

Les démons identiques à Link qui sont nés du Miroir des Ténèbres et possèdent le pouvoir des ténèbres. Le ressentiment et les pensées maléfiques du Ganondorf vaincu voyagent à travers le temps et l'espace, émergeant comme des ombres sous la forme du Héros. Ceux qui apparurent dans le Sanctuaire de l'Épée de Quatre mirent en place un piège dans le but que Link brise le sceau de Ganondorf.

Les Gemmes de Force

Le pouvoir inhérent à toutes les créatures dans le monde. À l'origine elle résidait dans l'Épée de Quatre, mais son pouvoir fut perdu à cause de la magie de Vaati.

Les Chevaliers d'Hyrule

Le Chevalier Bleu, le Chevalier Vert, le Chevalier Rouge et le Chevalier Violet sont des épéistes qui ont protégé Hyrule pendant des générations. Galants et loyaux, la fierté d'Hyrule, ces chevaliers n'hésiteraient pas à donner leur vie pour leur cause.

Les Joyaux Royaux

Des trésors sacrés qui ouvrent la voie vers les cieux. Pendant des générations la famille royale d'Hyrule a confié la protection des Joyaux Royaux aux Chevaliers d'Hyrule, dans lesquels ils ont toute confiance.

La Tour des Vents

Le passage vers le ciel qui s'ouvre en utilisant les quatre Joyaux Royaux possédés par les Chevaliers d'Hyrule. Il apparaît une fois que les Joyaux Royaux sont placés dans le Sanctuaire de l'Épée de Quatre. Ganondorf récupéra les joyaux et non seulement il leur jeta un maléfice, mais il s'assura également que personne ne soit capable d'atteindre le Palais des Vents, où réside Vaati.

Hyrule dans l'Ère de l'Ombre

Les Gemmes de Force sont très répandues dans ce pays, couvert de désert à l'ouest, de forêts à l'est et pourvu d'une chaîne de hautes montagnes. La construction de la tour qui mène au Palais des Vents est sa caractéristique la plus marquante.

Les derniers moments de Vaati, le maléfique Mage du Vent

Les quatre Link sauvèrent les jeunes filles dans les quatre coins du pays, libérant les Chevaliers d'Hyrule et les Joyaux Royaux qui avaient sombré dans les ténèbres. Lorsqu'ils reçurent les quatre Joyaux Royaux de la part des chevaliers, les Link purent entrer dans la Tour des Vents depuis le Sanctuaire de l'Épée de Quatre grâce au pouvoir des jeunes filles.

Les Héros sauvèrent la Princesse Zelda au sommet de la tour et continuèrent vers le royaume des cieux, où se trouvait le Miroir des Ténèbres qui n'avait cessé d'engendrer des Ombres de Link. Les quatre Link récupérèrent ensuite le miroir et vainquirent Vaati dans le Palais des Vents.

La confrontation avec Ganon et le retour de la paix

Les quatre Link et la Princesse Zelda réussirent à atteindre la "surface" alors que le Palais des Vents s'effondrait sous leurs pieds. C'est alors qu'apparut Ganon. Les facettes de Link coopérèrent avec la Princesse Zelda pour le détruire et réussirent à sceller Ganon grâce à l'Épée de Quatre. "Je suis le Roi des Ténèbres ! Je ne peux pas être détruit par des insectes tels que vous !" cria-t-il alors qu'il était enfermé. La lumière brilla tout autour d'eux et les ténèbres commencèrent à s'évanouir.

Link remplaça l'Épée de Quatre qu'il avait utilisée pour sceller Ganon dans son piédestal dans le Sanctuaire de l'Épée de Quatre, et ses facettes se réunirent en une seule. Retournant au Château d'Hyrule, le Héros reçut un grand accueil chaleureux. La princesse Zelda regarda la cérémonie depuis le hall de la chambre de la Triforce dans le château.

Vaati

À l'origine Vaati était un membre du peuple Minish, mais il se transforma en un sorcier maléfique à cause de son admiration pour les êtres malfaisants. Après avoir été enfermé et ressuscité, il est finalement vaincu.

Ganon

Aucune trace ne reste de l'humain connu sous le nom de Ganondorf. On l'entendit prononcer : "Le pouvoir que j'ai atteint grâce au peuple d'Hyrule n'est pas encore suffisant." De ses paroles, on peut présumer qu'il n'avait pas le pouvoir nécessaire pour plonger Hyrule dans les ténèbres.

Le maléfique sorcier Vaati avait été entraîné dans le cycle de Ganondorf le Voleur.

Est-ce que le Monde de la Lumière ne sera jamais libéré de la menace des ténèbres ? Il se peut qu'un jour le pays aura à nouveau besoin de l'Épée de Quatre.

Le Héros du Vent et un Nouveau Monde

Ganondorf, le voleur, obtient la Triforce et se transforme en Roi Démon, Ganon. Le Héros du Temps remporte la victoire et scelle Ganon avec succès. Il retourne à son époque originelle et le monde commence à retrouver un état de pureté, mais les problèmes d'Hyrule se poursuivent.

L'Ère du Héros du Temps (Époque de Link Adulte)

La Paix est restaurée en Hyrule grâce au Héros du Temps

Le Héros, retourné à son époque

La Princesse Zelda scelle Ganon avec l'aide du Héros du Temps, Link, et des sages, puis Link retourne à son époque d'origine. Elle replace l'Épée de Légende dans son piédestal et ferme solidement la Porte du Temps pour qu'ainsi le Saint Royaume ne soit plus jamais ouvert.

Le chemin pour traverser le temps est scellé, et, quelque part dans le monde, la Triforce du Courage continue son sommeil.

** Bien des années plus tard **

La purification d'Hyrule

Les sombres nuages qui planaient au-dessus d'Hyrule disparurent, et la lumière commence à revenir dans le monde. Toutefois, assez de temps s'écoula pour que les exploits du Héros du Temps deviennent des légendes, et Hyrule fut attaquée par des forces démoniaques une fois de plus.

L'histoire du Héros du Temps transmise comme une Légende

La légende du Héros du Temps, et du royaume où le pouvoir des dieux repose, fut transmise à travers les âges, bien après la disparition du royaume d'Hyrule. Même les détails, comme la tunique verte que portait le héros et le fait qu'il est parti, furent écrits sur des rouleaux de parchemins et devinrent une légende dans de lointaines époques.

L'Ère sans Héros

La Légende du Grand Déluge

Le retour du Roi Démon à l'époque sans héros

Un jour... Ganondorf, qui avait été scellé autrefois, resurgit des profondeurs de la terre et fit sombrer Hyrule dans les ténèbres une fois encore. Le peuple espérait que le héros légendaire réapparaîtrait pour les sauver une nouvelle fois mais... le héros ne réapparut pas.

Sans aucun autre espoir de salut, le roi Daphnès Nohansen Hyrule décida de confier le destin d'Hyrule aux Déesses.

** Des siècles tard **

Le jugement divin et le scellement d'Hyrule

Les Déesses ordonnèrent aux personnes choisies de s'enfuir jusqu'au sommet des montagnes avant de noyer, à l'aide d'une énorme inondation, Hyrule et Ganondorf ensemble, et les scellèrent au fond de l'océan.

Le Roi devait être scellé avec Hyrule, et il ordonna à la princesse de séparer la Triforce de la Sagesse en deux parties et de s'enfuir vers la mer avec quelques uns de ses serviteurs.

L'Amulette Royale

Le Roi d'Hyrule créa cette amulette royale à partir des anciennes Pierres à Potins d'Hyrule et la confia à la princesse. Connue plus tard comme "L'amulette Pirate", la famille royale peut parler au travers de cette amulette, et elle a été transmise tout au long de leur lignée comme un important héritage.

La typographie hylienne de cette ère

Utilisée à l'époque où les Hyliens régnaient, elle appartenait initialement à l'ancien langage Hylien. Les caractères eux-mêmes survécurent et sont utilisés dans la nouvelle époque, une centaine d'années plus tard. Il est possible de déchiffrer les caractères, à l'aide du schéma à droite, en les associant avec leurs équivalents en japonais.

L'Ère de la Grande Mer

Les nombreuses renaissances de Ganondorf

Les complots de Ganondorf

Après des centaines d'années, Ganondorf, qui avait pourtant été scellé lorsqu'Hyrule avait sombré sous les eaux, revint une nouvelle fois à la vie. Ganondorf attaqua les temples de la Grande Mer, tuant les deux sages qui priaient pour l'Épée de Légende.

Un fois qu'il se retrouva à l'air libre, sur la grande mer, il s'installa une base dans la Forteresse Maudite et commença à rechercher le détenteur de la Triforce de la Sagesse, le descendant de la Princesse Zelda.

La fille avec du sang royal et les pirates

Dans le but de faire obstacle aux sombres desseins de Ganondorf, les déesses brisèrent le sceau qui retenait l'âme du Roi Daphnès Nohansen d'Hyrule. Préférant être connu sous le nom de "Lion Rouge", il se réincarna dans un bateau peint en rouge et partit à la recherche d'un nouveau héros et du descendant de la famille royale.

Dans cette ère, Zelda - la descendante de la famille royale - a été élevée sous le nom de Tetra et est la capitaine d'un équipage pirate.

La Forteresse Maudite

Le repaire de Ganondorf de retour d'entre les morts. Cette place-forte est habitée par de nombreux démons.

Une carte du monde de l'Ère de la Grande Mer

Avec le vieux continent disparut sous l'océan, ce nouveau monde n'est qu'un vaste réseau de petites îles. La Famille Royale et autres Hyliens, Kokiris, Gorons et Zoras ont tous survécu sur ces humbles îlots.

Une Aventure portée par le Vent

Le garçon rencontre le roi des Lions Rouges

Dans le but de retrouver la Princesse Zelda, Ganondorf envoya, par delà l'océan, un oiseau mystérieux kidnapper toutes les jeunes filles qui avaient les oreilles pointues. Le Lion Rouge trouva et sauva un jeune garçon, appelé Link, qui avait navigué jusqu'à la Forteresse Maudite pour sauver sa soeur kidnappée.

Les filles kidnappées

La Princesse Zelda, comme tous les descendants d'Hylia, a la caractéristique d'avoir des oreilles pointues. Sachant cela, Ganondorf enleva donc toutes les jeunes filles ayant ce trait et les amena dans la Forteresse Maudite.

Le garçon de l'Île de l'Aurore démontre son courage

Le Lion Rouge décida d'aider Link dans sa quête pour sauver sa soeur, plaçant dans ses mains le destin d'Hyrule. Avec l'ancien artefact royal appelé la "Baguette du Vent", ils partirent ensemble à l'aventure.

À travers la Grande Mer, Link récupéra plusieurs perles auprès de différentes divinités pour pouvoir accéder aux épreuves de la Tour des Dieux.

La Baguette du Vent

Cette baguette de chef d'orchestre était utilisée autrefois pour diriger les chants sacrés entonnés pour prier les Déeses.

Les traditions du Héros du Temps sur l'Île de l'Aurore

Sur l'Île de l'Aurore, l'île où vit Link, il est de coutume que les jeunes garçons s'habillent d'un costume vert pour leur douzième anniversaire. Ces vêtements sont la réplique de ceux portés par le Héros du Temps et, en les faisant porter par les jeunes garçons, on espère que ceux-ci deviendront aussi courageux que le héros de la légende. Il est aussi traditionnel sur cette île de décorer les maisons avec un bouclier datant de cette époque lointaine.

Link reçoit l'approbation des dieux

Pour tester son courage, Link lutta contre les différentes épreuves de la Tour des Dieux et obtint finalement accès au temple contenant l'Épée de Légende, scellé dans le Château d'Hyrule au fond de l'océan.

Link partit à l'assaut de la Forteresse Maudite et défia Ganondorf, mais l'Épée de Légende avait perdu ses pouvoirs et n'eut aucun effet contre Ganondorf. Alors que Tetra essayait de venir en aide à Link, Ganondorf perça à jour son déguisement et réalisa qu'elle était la Princesse Zelda. Link et Zelda furent sauvés juste à temps et fuirent la Forteresse Maudite.

Le Princesse Zelda est réveillée par la Triforce de la Sagesse

Le Lion Rouge réalisa la gravité de la situation et emmena Link et Tetra dans le temple de L'Épée de Légende où il leur révéla sa véritable identité de Roi d'Hyrule.

Le Roi réunit les fragments de la Triforce de la Sagesse et Tetra se réveilla sous l'identité de Zelda, héritière du sang de la famille royale d'Hyrule. Pour empêcher qu'elle ne soit enlevée par Ganondorf, le roi lui demanda de rester dans le Château d'Hyrule.

L'Épée de Légende

L'épée légendaire que seul le héros peut manier. Dans cette ère, son dessein principal était de cacher et sceller Hyrule.

Tetra

Le chef téméraire d'un groupe de pirate. Elle a été élevée dans l'ignorance de sa véritable identité, celle de la Princesse Zelda.

Une ancienne bataille décore l'intérieur du Château d'Hyrule

Une statue du Héros du Temps se dresse fièrement au centre du Château d'Hyrule. Sous cette statue se trouve une porte secrète menant au temple de l'Épée de Légende.

L'Épée de Légende est plantée dans son piédestal au milieu du temple secret dont les murs sont décorés de vitraux représentant Ganon et les six sages qui aidèrent le Héros du Temps à vaincre celui-ci.

Les dispositions prises pour contrecarrer Ganondorf

Le roi d'Hyrule ordonna à Link d'utiliser le pouvoir des sages pour restaurer la faculté de l'Épée de Légende à repousser le mal et il lui demanda de retrouver la Triforce du Courage, perdue sous l'eau.

Comme les sages Laruto et Fado avaient été tués par Ganondorf, ce furent Médolie du peuple Piaf et Dumoria du peuple Korogu, héritiers du sang des sages, qui allèrent rejoindre leurs différents temples.

Les prières des sages et le pouvoir de repousser la magie

Ganondorf pensait que les sages étaient morts, mais leurs âmes se réincarnèrent dans deux nouveaux sages à travers des instruments de musiques spéciaux et des mélodies.

Médolie, maintenant Sage de la Terre, et Dumoria, le nouveau Sage du Vent, se mirent à prier et de ce fait restaurèrent le pouvoir de l'Épée de Légende de vaincre le mal.

Les temples reposant au fond d'Hyrule

Les temples, tout comme le reste du Royaume d'Hyrule, reposent au fond de la mer. Cependant, comme ils possédaient des portes d'entrée au sommet de hautes montagnes, il est donc parfaitement possible de pénétrer à l'intérieur bien que l'on soit dans l'Ère de la Grande Mer.

Le Sage de la Terre

Un sage qui joue de la harpe. La jeune fille du peuple Piaf, Médolie, qui découvrira plus tard son identité de sage, est la servante du Dieu Gardien de la Terre Valoo. Elle est la descendante du sage Zora Laruto.

Le Sage du Vent

Un sage qui joue du violon. Dumoria du peuple Korogu, qui va lui aussi plus tard découvrir qu'il est un sage, joue de cet instrument chaque année pendant la cérémonie des Korogu. Il est le descendant du sage Kokiri Fado.

Les esprits qui gardent les perles des déesses

Après que la terre d'Hyrule fut engloutie par les eaux, des esprits gardèrent les trois Perles des Déesses qui étaient liées à la Tour des Dieux. On pense que ces esprits sont les descendants des grands esprits protecteurs présents durant l'Ère du Héros du Temps : le Vénérable Arbre Mojo, Volcania et Jabu-Jabu.

La naissance du Héros du Vent

Link récupéra huit fragments de la Triforce au fond de la mer et compléta la Triforce du Courage. Une marque apparue sur le dos de sa main gauche et il fut reconnu comme étant le vrai héros.

Cependant, quand Link et Lion Rouge revinrent au Château d'Hyrule, Ganondorf enleva la Princesse Zelda sous leurs yeux.

Le Héros du Vent

Comme Link manipule le vent à sa guise avec la Baguette de Vent et ainsi dirige son bateau, Le Lion Rouge l'appelle le "Héros du Vent" après que les déesses aient reconnu sa valeur.

La décision fatidique du Destin pour posséder la Triforce

La Princesse Zelda, qui possédait la Triforce de la Sagesse, fut enfermée dans la Tour de Ganon, située au fond de la mer dans Hyrule. Quand la Triforce du Courage que portait Link se trouva réunie avec les deux autres parties, la vraie forme de la Triforce apparut.

Espérant pouvoir restaurer Hyrule et contrôler ce monde, Ganondorf voulut saisir la Triforce et ainsi mettre fin à sa longue recherche de pouvoir.

La Triforce

C'est un triangle sacré qui exauce le vœu de quiconque le possède. C'est le pouvoir des dieux que Ganondorf échoua autrefois à obtenir. Comme il n'obtint finalement que la Triforce de la Force, il décida de retrouver et réunir les parties de la Sagesse et du Courage.

La nouvelle apparence des Kokiris et des Zoras

À l'Ère de la Grande Mer, l'apparence physique de certaines races a subi de grands changements en comparaison avec l'Ère du Chaos. Les Kokiris se sont métamorphosés en Korogu, un peuple qui ressemble à des plantes et aide l'esprit du Vénérable Arbre Mojo à planter des arbres à travers le monde. Les Zoras sont devenu les Piafs, un peuple qui possède un bec à la place du nez, comme les oiseaux, et des ailes puissantes grâce à une écaille de l'esprit Valoo que chaque Piaf reçoit à un certain âge.

Étrangement, l'apparence des Gorons n'a pas subi d'altération. Toutefois, ce peuple ne vit plus dans un village mais parcourt le monde en nomade.

L'ancien royaume disparaît

Cependant, le roi d'Hyrule apparut subitement et toucha la Triforce avant Ganondorf. D'une voix forte, le roi déclara son souhait : "Je veux de l'espoir pour ces enfants ! Donne leur un futur ! Détruis pour toujours cette vieille terre d'Hyrule ! Qu'un rayon d'espoir illumine l'avenir de ce monde !"

Les derniers moments de Ganondorf

Cela valait-il vraiment la peine de souhaiter un avenir en échange de la destruction d'Hyrule grâce à la Triforce ? Ganondorf attaqua Link et Zelda, les porteurs de ce futur. La dernière bataille décisive de la terre d'Hyrule se poursuivit.

Ganondorf fut vaincu grâce aux flèches de lumière de la Princesse Zelda et aux attaques de Link avec l'Épée de Légende bannissant le mal. Il se transforma en pierre et se brisa en petits morceaux.

Alors qu'Hyrule disparaissait, le Roi déposa Link et la Princesse Zelda à la surface de la mer. Zelda dit au roi qu'ils trouveraient ensemble une nouvelle terre et Link lui demanda de les accompagner, mais le roi décida de disparaître en même temps qu'Hyrule.

Le désir de Ganondorf

Ganondorf décrit l'engloutissement d'Hyrule sous les eaux comme "un anéantissement voulu par les dieux", et il se pencha sur sa possible restauration. Il était né dans un désert où, selon lui, le vent apportait la mort et il laissa derrière lui ces mots : "Je suppose que je convoitais le vent qui soufflait à travers Hyrule". Quel fut le vent qu'il perçut dans ces derniers instants, celui du désert ou d'Hyrule ?

Le Roi et Hyrule

Avec ses souvenirs du royaume de jadis, le roi d'Hyrule regrettait le passé. Néanmoins après avoir réfléchi et avoir reconnu que s'accrocher autant à la restauration d'Hyrule le mettrait au même niveau que Ganondorf, il décida de faire disparaître définitivement cette terre. Le roi s'excusa auprès de Zelda et Link et partit en laissant ces quelques mots : "J'ai semé les graines de l'avenir..."

Ainsi s'acheva la bataille récurrente pour la possession du Saint Royaume et de la Triforce.

L'Ère du Grand Voyage

Le Rideau se lève sur l'Ère du Grand Voyage

Le grand voyage de Tetra, Link et les pirates

Hyrule fut englouti et les pirates accueillirent à nouveau la Princesse Zelda, qui était redevenue une nouvelle fois la pirate Tetra. Les habitants des îles firent leurs adieux à Tetra, Link et les pirates qui mirent les voiles à la recherche d'une nouvelle terre.

L'effrayant Navire Fantôme apparaît dans les eaux du Roi des Mers

Quelques mois après leur départ, Tetra et les pirates se retrouvèrent dans les eaux où, dit-on, le Navire Fantôme est supposé apparaître. La région tombe sous la juridiction d'un grand esprit connu sous le nom de Roi des Mers, mais récemment, des navires avaient commencé à disparaître.

Afin de vérifier la véracité de ces rumeurs, Tetra monta à bord du Navire Fantôme lorsqu'il apparut devant eux, mais elle ne réussit qu'à se faire capturer. Link se précipita à son secours mais il fut projeté dans les profondeurs de l'océan.

Le Héros fut porté par les flots sur la plage de l'île Melka. Suivant les conseils d'un vieil homme nommé Siwan, il partit à la recherche d'indices sur la localisation du Navire Fantôme.

Le spectacle d'images du pirate Nico

Nico, un membre de l'équipage de Tetra, utilise des images pour raconter aux gens l'histoire des aventures de Link et ses amis.

Le Navire Fantôme

Un navire enveloppé d'un épais brouillard. Bastion du maléfique Bellum, il navigue sur les eaux du Roi des Mers. Il draine la force vitale de toute personne qui l'approche.

Tragédie dans les eaux du Roi des Mers

Les eaux sous la juridiction du Roi des Mers sont pleines de "force vitale", une source de pouvoir, qui est la raison pour laquelle ces eaux attirent l'attention de Bellum, qui consomme cette force. Quand l'Esprit de la Force et l'Esprit de la Sagesse furent enfermés, le Roi des Mers et l'Esprit du Courage créèrent des alter ego et s'échappèrent vers l'île. Bien que les eaux du Roi des Mers existent dans un monde différent de celui de Tetra, Link et les pirates, les symboles des trois déesses d'Hyrule peuvent tout de même être trouvés dans le Temple du Roi des Mers. À cause de ce fait, il est très probable que les eaux du Roi des Mers aient été créées par les mêmes déesses qu'à Hyrule.

Aventures sur le bateau à vapeur de Linebeck

Link devint ami avec Ciela, la fée que Siwan avait adoptée, et réussit à obtenir la coopération du Capitaine Linebeck. Les trois compères naviguèrent sur l'océan à bord du bateau à vapeur "Linebeck", son bateau.

A l'aide du "Sablier Fantôme", Link réussit à débloquent les indices qui reposaient à l'intérieur du Temple du Roi des Mers, en plusieurs étapes. Il secourut également les Esprits de la Force, de la Sagesse et du Courage.

Le Temple du Roi des Mers

Un temple dédié à la vénération du Roi des Mers, qui gouverne cette région de l'océan. Le temple est réquisitionné par Bellum, qui utilise des "rejetons" de lui-même appelés Spectres, pour expulser les intrus.

Le Roi des Mers et le maléfique Bellum

Grâce au pouvoir des trois esprits, Link réussit à monter à bord du Navire Fantôme. À l'intérieur, il découvre que Tetra avait été changée en pierre après que Bellum eût aspiré sa force vitale. Siwan apparut alors et révéla sa véritable identité : le Roi des Mers. Le Roi des Mers reconnut le courage de Link et lui demanda de détruire Bellum.

Le Sablier Fantôme

Ce sablier possède le pouvoir de manipuler le temps. Il est nécessaire de l'utiliser pour traverser le Temple du Roi des Mers sain et sauf.

Les Esprits du Pouvoir, de la Sagesse et du Courage

Ils peuvent ressembler à des petites fées, mais ils possèdent de grands pouvoirs, comme la capacité de détecter le mal. La fée Ciela est en réalité l'Esprit du Courage.

Les eaux du Roi des Mers

Un vaste océan composé de quatre territoires. C'est un monde situé au cœur de l'océan, avec aucune masse terrestre suffisamment grande pour être appelée un "continent".

La confrontation avec Bellum, le Spectre Maléfique

Link obtint la seule arme capable de vaincre Bellum : l'Épée Spectrale. Il se rendit ensuite dans les plus profondeurs du Temple du Roi des Mers. Une fois qu'il détruirait Bellum, Tetra retrouverait son état normal.

Link renforça son attaque sur Bellum une fois encore et il réussit tout juste à s'en sortir vivant grâce aux courageuses actions du Capitaine Linebeck. Dans une attaque décisive, Link et ses amis sortirent victorieux.

S'échapper des eaux du Roi des Mers

Siwan retrouva sa forme véritable, et la paix revint dans le monde du Roi des Mers. Link et Tetra dirent adieu à Siwan et aux esprits, et se retrouvèrent dans leur propre monde. Cependant, malgré les nombreux jours durant lesquels ils avaient erré dans les eaux du Roi des Mers, ils réalisèrent que seulement dix minutes avaient passé depuis leur départ.

L'agitation causée par le Navire Fantôme était terminée, et Tetra, Link et les pirates reprirent leur voyage en quête d'un nouveau monde.

L'Épée Spectrale

Siwan ajouta le pouvoir du Sablier Fantôme à la lame sacrée, qui fut forgée à partir de trois minerais purs précieusement gardés dans des régions différentes.

L'existence du Capitaine Linebeck

Les personnes que Link rencontre dans les eaux du Roi des Mers sont les habitants d'un autre monde, et ne peuvent pas être rencontrés dans celui de Link. Cependant, quand Link retourne dans son propre monde, il lui semble distinguer la forme du bateau à vapeur de Linebeck voguer au loin.

Les habitants des eaux du Roi des Mers

En plus des Humains, les Gorons, qui ont la même apparence que les Gorons d'Hyrule, et les Skimos, qui résident sur l'île du Gel, vivent également dans le monde du Roi des Mers. Les fantômes du roi Mutoh et ses chevaliers résident également sur l'île qui abrite les ruines de leur ancien royaume.

L'histoire qui précède le nouvel Hyrule

Découvrir un continent et recréer un royaume

Continuant leur voyage, Link, Tetra et les pirates arrivèrent enfin sur un nouveau continent. Au coeur de cette contrée se trouvait une structure appelée la Tour des Dieux, depuis laquelle partait un réseau de voies ferrées "sacrées".

Sur cette terre, Tetra établit un nouvel Hyrule. Une autre histoire avait commencé à s'écrire.

** Cent ans plus tard **

L'expansion du royaume d'Hyrule

Les trains parcouraient les Voies Sacrées et le royaume développa un réseau de chemins de fer. Le château fut décoré de vitraux représentant Tetra la pirate, et les soldats adoptèrent un uniforme vert en hommage au Héros du Vent.

La Tour des Dieux

Dans un lointain passé, le Roi Démon avait été scellé dans cette tour par les dieux. Les voies ferrées, qui se déploient sur l'ensemble de la contrée à partir de la tour, tirent le pouvoir des quatre temples du pays pour maintenir le sceau. Des sages du peuple Locomo furent envoyés des cieux vers chacun des quatre temples et la tour.

L'Ère de la Renaissance d'Hyrule

Les voies commencent à disparaître

Cent ans après la fondation du pays, des sections de rail commencèrent à disparaître à travers le pays.

La Princesse Zelda de cet âge offrit un uniforme de soldat à un ingénieur appelé Link dans le but de s'échapper du château. Tous deux se dirigèrent vers la Tour des Dieux accompagnés de Gasto pour mener des investigations.

La Princesse Zelda

La Princesse Zelda dont on parle ici est la cinquième descendante de sa lignée, l'arrière-arrière-petite-fille de Tetra.

Gasto

Un ingénieur du Village Prokis et un descendant de Gonzo, un des pirates de Tetra. Autrefois, il était un épéiste au service du palais royal. Bien que ses talents dans ce domaine étaient si grands qu'on le considérait comme légendaire, il fut blessé dans un combat contre Traucmahr.

Le spectacle d'images de Nico le conteur

Nico, qui arriva dans le nouveau monde il y a cent ans en tant que pirate accompagnant Tetra, est toujours vivant et bien portant dans cette ère. Il est affectueusement surnommé "Papy Nico" et vit avec un jeune garçon appelé Link, qui ressemble trait pour trait au Héros du Vent.

Nico transmet les légendes autour du nouveau monde et les nouvelles aventures de Link sous la forme d'un spectacle d'images.

La Princesse Zelda, maintenant plus qu'un esprit

En chemin vers la Tour des Dieux, Zelda et Link réalisèrent que Kimado, le ministre du royaume d'Hyrule, était en fait une créature du mal. Kimado était en train d'essayer de faire revenir Mallard le Roi Démon, qui avait été scellé dans la Tour des Dieux. Il planifiait d'utiliser le corps de la Princesse Zelda en tant que réceptacle pour Mallard.

La Princesse Zelda fut enlevée par un allié de Kimado, Traucmahr, et son esprit se sépara de son corps. Link et l'esprit de la Princesse Zelda reçurent des ordres de la part de Dame Bicelle, le sage de la Tour des Dieux.

Traucmahr

Un membre du peuple Locomo qui a étudié avec Dame Bicelle. Il ne fut pas reconnu par les dieux. Cherchant un pouvoir supérieur à celui des dieux, il coopéra à la résurrection du Roi Démon. En perdant face à Link, il réalisa qu'il avait été utilisé par le ministre Kimado et accepta d'aider la Princesse Zelda.

Les changements à la Tour des Dieux

Avec ses voies ferrées disparaissant et sa barrière magique perdue, la Tour des Dieux fut divisée, et ses gardiens, les Spectres, furent possédés par des démons.

L'esprit de la Princesse Zelda se transforma en Spectre en prenant possession de l'armure d'un Spectre, et, avec la coopération de Link, elle gravit les étages de la tour. Cependant, pour parvenir au dernier étage où l'esprit du Roi Démon repose, Link et Zelda devaient restaurer les voies sacrées vers les quatre temples.

Dame Bicelle

Un des sages de la tribu Locomo qui fut envoyée à la "surface" par les dieux il y a fort longtemps. Amie de Tetra la pirate, elle garde la Tour des Dieux.

Une carte du nouveau monde

Le nouvel Hyrule est divisé en cinq contrées, avec le Château d'Hyrule et la Tour des Dieux au centre, entourés par la Contrée Sylvestre, la Contrée des Neiges, la Contrée Marine, la Contrée du Feu et la Contrée du Sable.

Par le passé, Tetra fut aidée par un homme appelé Linebeck. De par l'existence de sa tombe et son descendant Linebeck III, il est possible de supposer qu'il est également parvenu jusqu'au nouveau monde.

La restauration des voies sacrées

Link voyagea à travers le pays dans la Locomotive des Dieux qui avait été entreposée dans la tour. Se servant de la Flûte de la Terre remise par la Princesse Zelda, Link utilisa le pouvoir des sages du royaume et restaura les voies sacrées vers les temples.

Lorsqu'il atteignit le sommet de la Tour des Dieux, il découvrit que Mallard le Roi Démon avait été ramené à la vie. Pour pouvoir rendre son corps à la Princesse Zelda, Link et ses amis devaient entrer dans le Monde des Ténèbres.

Vaincre Mallard

Suite à une intense bataille avec Mallard, la Princesse Zelda retrouva sa forme physique. Le mystérieux pouvoir de la Princesse, couplé au courage de Link, entraîna la fin du ministre Kimado et de Mallard.

Une fois que le royaume fut libéré de la menace du Roi Démon, Dame Bicelle et la tribu Locomo décidèrent que le peuple n'avait plus besoin de leur protection et ils s'en retournèrent aux cieux. La garde du pays fut confiée à la Princesse Zelda, Link et leurs amis, et Hyrule poursuivit son développement à grands pas.

La Flûte de la Terre

Une flûte mystérieuse transmise de génération en génération aux princesses hyliennes. A l'origine, elle appartenait à Dame Bicelle qui la donna à Tetra, qui la voulait dans le but de faire régner la paix dans le royaume.

Le Monde des Ténèbres

Un monde, noir comme de l'encre, où les démons s'établirent. Mallard et le ministre Kimado utilisèrent le Train Démon pour voyager vers les confins des ténèbres, où se déroula la bataille finale.

Mallard

Le Roi Démon fut scellé dans la tour par les dieux. Il prit possession du ministre Kimado après que ce dernier échoua à utiliser le corps de Zelda comme réceptacle, et fut vaincu par Link et ses amis.

L'ancien royaume fut détruit, et le vent guida les fondateurs d'Hyrule vers une nouvelle terre, où le royaume démarra une nouvelle histoire.

Avec seulement quelques descendants de la lignée des dieux encore présents, qui peut dire ce que les générations successives apporteront ? L'histoire va continuer à se dérouler.

Remerciements

L'équipe des traducteurs et premiers relecteurs :

pOmpOn, Shade, Lili23, Gregzoy, Metalink, Dalink, Hikari, Sunrises

L'équipe des traducteurs et relecteurs finaux :

Midna63, Salem, Ariane

Graphistes :

Midna63 (cette page-ci), Génis (toutes les autres illustrations, un énorme merci !)

Organisateurs :

Sunrises et Ariane

Remerciements spéciaux

A Ariane, pour avoir gracieusement hébergé notre traduction sur le Palais de Zelda. À Chichid pour avoir lancé l'idée et avoir géré le tout pendant un temps.

Merci à tous !

<http://www.palaiszelda.com/>