

Solution de Twilight Princess

(Version Game Cube)

écrit par Ariane pour "Le Palais de Zelda"

Forêt de Toal

Après la scène entre Link (notre héros) et Moï, puis la disparition de ton cheval Epona, parle à ton ami Fahd, puis va à droite (nord-ouest de la carte) et entre dans la forêt. Avance un peu et cherche une grotte à gauche. Entre dans le passage et traverse-le à quatre pattes. Ta jument est là, avec ton amie Iria. Parle à la jeune fille, puis cueille une Herbe à Cheval juste à côté et siffle. Reparle à Iria, puis place-toi à côté d'Epona pour la monter. Quitte cet endroit, tourne à gauche et reviens près de ta maison. Continue tout droit pour entrer dans le village.

Village Toal

Descends de cheval si tu le désires pour parler aux habitants. Tu peux rencontrer la famille qui tient le magasin "Le Chat-Pharnaüm" à gauche, une autre famille au centre du village, ainsi que Bohdan, le chef du village, devant sa maison au sud. Reprends ensuite ta monture et dirige-toi vers le sud de la carte.

Bergerie

Avance et parle à Fahd. Accepte de l'aider, puis fais rentrer les 10 chèvres dans la bergerie en les "chassant" vers la maison avec Epona. Tu as ensuite droit à une séance d'entraînement de saut d'obstacles. Appuie sur A pour accélérer avant de sauter un obstacle. Quand tu veux arrêter, franchis la barrière au nord.

Note aux nouveaux joueurs de Legend of Zelda : Tout au long du jeu, vous pouvez trouver des rubis et récupérer des petits coeurs en soulevant des pots et des pierres, en coupant de l'herbe, en brisant des caisses, etc., alors pensez-y...

Le lendemain, tu te réveilles dans ta maison. Descends les échelles, fais un petit tour si tu en as envie et sors. Parle aux enfants Anaïs, Balder et Fénir, ainsi qu'à Colin près de ton cheval, et retourne au village.

Village Toal

Parle à l'homme à l'entrée, qui te montre un nid d'abeilles et t'explique qu'il a perdu son chat. Entre dans le magasin à gauche (depuis l'entrée du village), parle à la gérante et sors. Avance vers le centre du village et remarque un homme sur une sorte de pilier. Parle-lui avec L et grimpe à l'aide du lierre pour le rejoindre. Sauter sur l'autre pilier, cueille une Herbe à Faucon et siffle pour appeler un faucon. Tourne-toi vers l'ouest et cherche le nid d'abeilles au-dessus de la maison de l'homme qui a perdu son chat. Lâche le faucon qui va faire tomber le nid ! Va ensuite en dessus de cette maison en montant par la gauche, grimpe grâce au lierre et avance sur les deux branches pour ramasser 15 rubis. Descends et parle deux fois à l'homme pour entendre parler de "larves".

Dirige-toi vers le sud et parle à Bohdan, le chef du village. Quand la chèvre arrive, essaie de l'arrêter en la "saisissant" et tu peux ensuite la caresser (aucun problème si tu n'y arrives pas). Essaie d'entrer chez lui pour apprendre qu'Iria n'est pas chez elle. Parle à également à la femme enceinte qui a égaré son couffin. Traverse le grand pont et entre dans le moulin. Parle à la femme et remarque le beau boulier, puis sors. Pars à gauche, tu remarques le chat fugueur, et saute dans l'eau. Nage vers le nord-est, observe le singe, puis reviens sur la berge près de la roue du moulin. Grimpe au lierre vers l'homme, puis saute vers le second pilier, puis vers le toit, puis vers les deux piliers suivants. Cueille une herbe, appelle le faucon, fais-le pointer vers le singe et lâche-le. Le rapace va alors s'emparer du couffin détenu par le singe ! et le rapporter. Prends le couffin et ramène-le à sa propriétaire. Si tu tombes à l'eau, pousse le couffin sur la berge près de la roue du moulin. Parle à la femme enceinte, suis-la et elle te donne la Canne à Pêche de Colin !

Tous droits réservés.

Copyright © 1999-2007, Le Palais de Zelda

Va derrière le moulin, le chat est là. Avance sur le ponton, repère où sont les poissons et lance la ligne ! Bouge un peu la canne pour rapprocher un peu la ligne si nécessaire, puis attends quelques secondes. Le "bâton" dans l'eau va se retrouver à la verticale. Dès qu'il s'enfonce (presque complètement), maintiens le bouton C vers le bas, jusqu'à ce que le poisson soit sorti de l'eau. Après l'avoir remis à l'eau, utilise la canne pour pêcher un autre poisson. Cette fois, le chat s'en empare et s'enfuit. Retourne au magasin, où le chat est rentré. En remerciement, la gérante te donne un demi-Flacon de Lait. Si tu possèdes 30 rubis, reparle à Négocia et achète le Lance-Pierres. Sinon, sors, cherche et soulève des cailloux pour trouver des rubis, puis reviens au magasin. Une fois le Lance-Pierres en poche, repars dans la forêt.

Forêt de Toal

Parle aux enfants qui te proposent un entraînement avec le Lance-Pierres (réfère-toi au manuel si besoin). Quand tu as touché toutes les cibles, regarde l'échelle devant ta maison. Utilise le Lance-Pierres pour détruire l'araignée, puis entre chez toi. Ouvre le coffre pour y trouver l'Epée de Bois ! Sors et reparle aux enfants. Fais leur une démonstration avec ton épée (et apprends les coups de base), puis le singe arrive ! Va rejoindre le petit groupe dans la forêt. Cours tout droit, traverse le pont suspendu et avance encore.

Forêt de Firone

Continue encore tout droit et cherche de l'Herbe à Cheval. Siffle pour appeler Epona, monte-la et saute la barrière. Continue à droite et descends de cheval à l'intersection. Lis le panneau et va à gauche. Parle à l'homme, qui te donne la Lanterne ! Allume la marmite en sortant la Lanterne tout près, puis range-la pour économiser l'huile. Reviens vers le panneau et prends l'autre chemin. Détruis la plante avec l'épée et avance dans le passage. A l'intérieur tu peux trouver des candélabres (sortes de piquet) que tu peux allumer en sortant la Lanterne tout près d'eux. Débarrasse-toi des chauves-souris et des plantes avec ton épée, puis brûle la toile d'araignée en agitant la Lanterne devant. Continue le chemin vers le nord jusqu'à une clairière. (Dans le passage souterrain se trouve un coffre contenant 10 rubis si tu avances vers l'ouest). Dans la forêt, combats ou évite les ennemis et dirige-toi vers le nord-est (où se trouve un point rouge sur la carte). Elimine les chauves-souris et le Bokoblin (ennemi bleu), et prends la clé dans le coffre. Mets encore le feu aux deux candélabres à droite et gauche du coffre pour faire apparaître un grand coffre. Ouvre-le pour trouver un Fragment de Coeur !

Va ensuite au sud-ouest de la carte, vers le portail. Ouvre-le grâce à la clé et avance. Débarrasse-toi des Bokoblins et continue jusqu'à apercevoir un magasin à gauche. Elimine encore un autre Bokoblin pour accéder au magasin de Trille, qui vend de la potion rouge et de l'huile à lanterne. Avance vers l'ouest, élimine la plante et ouvre le coffre derrière pour 10 rubis. Au nord, tu vois le singe et Fénir prisonniers. Approche-toi et donne plusieurs coups d'épée sur la cage pour les libérer.

En route vers Hyrule

Parle à Fahd, appelle Epona et monte-la. Rentre les 20 chèvres, puis franchis la barrière et va au village. Retourne près de chez toi, puis dirige-toi vers la forêt. Accepte de prêter l'épée aux enfants et continue. Reprends le passage vers l'étang et parle à Iria. Soudain des monstres surgissent et enlèvent les deux enfants, avant de t'emporter à ton tour ! Le fragment de Triforce s'illumine et tu te transformes en loup !

Prison

Dans la cellule, tu rencontres une étrange créature, qui te détache. Approche-toi des caisses et agite la tête pour les briser, puis creuse à cet endroit pour passer sous les barreaux. Entre dans la cellule voisine et parle à Midona. Vise le crochet suspendu et attrape-le, puis suis le passage. Quand ta cavalière te l'indique, utilise tes sens pour voir un soldat-fantôme et écoute-le. Continue sur le rebord à droite, saute de l'autre côté et pars à droite. Va vers

le sud de la carte, monte sur le bord et attrape le crochet pour faire monter le niveau d'eau. Nage vers le nord et fais appel à tes sens pour écouter un autre soldat. Continue à l'est et Midona passe à travers la grille. Pars alors vers l'ouest, attrape le crochet qui est tout au fond pour faire baisser le niveau d'eau et retourne près de Midona. Entre dans le petit passage à droite, juste avant la grille, pour la rejoindre.

Ensuite continue à droite, monte les marches et saute. Reviens au haut des marches pour retenter le saut et parle Midona quand elle t'appelle. Tu peux alors sauter facilement et continuer ainsi jusqu'à la 2ème corde. Place-toi bien en face de la corde, traverse prudemment et continue jusqu'à la porte. Attaque la chauve-souris, puis brise les caisses pour un petit coeur et des rubis. Monte sur le bloc de pierre au nord-ouest de cette salle ronde, parle à Midona, puis saute sans t'arrêter jusqu'à la porte tout en haut (maintiens L enfoncé).

A l'extérieur, brise les crânes derrière toi pour des coeurs, puis avance tout droit et utilise tes sens pour écouter le soldat. Monte sur la caisse à droite, saute et continue. Attaque les deux oiseaux en évitant de t'approcher d'un bord et continue jusqu'au cul-de-sac. Brise le crâne pour récupérer un coeur, puis descends sur les planches à droite. Parle à Midona, enchaîne trois sauts, puis avance rapidement sur le sommet du toit en évitant les oiseaux, et entre vite dans la tour. Sautte sur les marches à droite, avance et entre dans la chambre. Là tu fais la connaissance de la princesse du château, qui n'est autre que la Princesse Zelda d'Hyrule. Après son récit des événements passés, quitte la chambre et descends les marches. Midona te ramène dans le monde de la lumière.

Un loup dans Toal

Quitte l'étang et Midona te conseille de trouver une épée et un bouclier. Retourne au village. Après le conseil de l'écureuil, traverse le grand pont et écoute les deux hommes au loin. Approche-toi doucement, près de l'arbre, pour entendre la suite. Suite à l'intervention de Midona, parle au chien, puis repasse le pont. Après l'attaque du faucon, va vers la maison de l'homme qui avait perdu son chat et parle au chat. Avance vers le magasin, place-toi sur le rocher et parle à Midona. Sautte sur le toit, puis vers l'homme au faucon pour lui faire peur. Sautte ensuite vers le moulin et entre par le passage tout en haut. Descends, monte sur la table et regarde vers l'ouest. Sautte plus haut grâce à Midona, puis fonce deux fois dans le mur pour faire tomber le Bouclier de Toal et ramasse-le ! Sautte par la fenêtre à côté pour sortir, puis approche-toi de la maison de la femme enceinte. Laisse le mari s'éloigner, puis avance vers l'ouest. Parle aux grenouilles si tu veux, puis grimpe vers le nord et parle à la poule à gauche de la maison. Creuse près de la maison, prends l'Epée de Toal sur le canapé et ressors en creusant (avec tes sens). Retourne dans la forêt et vers la source. Débarrasse-toi de la créature de l'ombre en la mordant plusieurs fois, puis écoute le message de Latouane, un des quatre Esprits de la Lumière. Quitte la source, pars à gauche, traverse le pont suspendu et avance jusqu'à la porte.

Forêt de Firone

Avance, puis après que le discours de Midona, combats les trois créatures des ombres. Sur le conseil de Midona, trace un cercle pour enfermer les trois agents du crépuscule, puis relâche le bouton pour les vaincre rapidement. Continue vers le nord et approche-toi de la cascade. Examine l'esprit brillant et reçois le Calice de Lumière. Il faut maintenant trouver des insectes pour récupérer les Perles de Lumière (points blancs sur la carte). Continue dans la forêt, utilise tes sens et détruis les insectes. Touche les Perles de Lumière (lumières bleues) pour les collecter. Devant le panneau, va à droite vers la maison et entre à l'intérieur en montant à droite sur les planches et en sautant à l'aide de Midona. Grâce à tes sens, écoute le marchand, puis détruis les deux insectes. Sors en montant sur les planches au nord-est, puis va de l'autre côté de la maison. Regarde la façade, fonce dans le mur pour le faire tomber, puis détruis-le et comme toujours, collecte la Perle de Lumière. Repars vers le chemin et tourne à droite après le panneau. Creuse devant la barrière pour passer, détruis les deux insectes et continue vers le passage. Creuse devant le candélabre pour utiliser un raccourci et continue.

Regarde la paroi à droite, fonce dedans pour détacher deux insectes et détruis-les. Avance ensuite sur une espèce de petit "ponton" à gauche et parle à Midona. Enchaîne les sauts, continue le long de la paroi et saute encore vers le centre. Aidé de tes sens, détruis les trois insectes et continue. Sautte dans les arbres, puis encore une fois au milieu des plantes. Sautte ensuite vers Midona en évitant la branche qui se balance. Enchaîne encore les sauts,

puis cherche des insectes sous la terre et creuse près d'eux pour les faire sortir. Récupère les deux Perles de Lumière et continue vers l'ouest. Dès que les créatures des ombres arrivent, enferme-les dans un cercle pour t'en débarrasser. Remarque la construction de bois à l'ouest, puis continue vers le nord. Détruis les deux derniers insectes pour ramener la lumière dans la forêt ! Firone, un autre Esprit de Lumière, te rend ta forme humaine. Repars dans la forêt, vers la maison du marchand de lanternes. Parle-lui pour qu'il te remette une clé. Achète un Flacon d'Huile pour 100 rubis. (S'il te manque beaucoup de rubis, retourne dans ta maison, descends à la cave et utilise ta lanterne pour trouver 50 rubis dans un coffre.) Reviens vers le panneau, ouvre le portail et suis le chemin. Traverse une nouvelle fois la grotte, puis quand tu vois le brouillard, sors la Lanterne et suis le singe jusqu'au bout du parcours. Ramasse ensuite la lampe et continue vers l'ouest. Entre dans le magasin de Trille, dépose 20 rubis dans la caisse à droite des deux jarres, puis trempe ta Lanterne dans la jarre d'huile pour la remplir. Approche-toi ensuite du loup brillant au nord. Il s'agit d'un chevalier fantôme, qui est aussi un maître d'armes. Tu apprends le Coup de Grâce. Continue vers le temple et brûle la toile d'araignée pour pénétrer dans le...

Temple Sylvestre

Détruis les chauves-souris, les plantes et le Bokoblin (si tu es mordu par la plante, fais une attaque circulaire pour te libérer et la tuer). Pour 10 rubis, monte au lierre à droite en entrant et ouvre le coffre. Utilise ensuite le Lance-Pierres pour détruire les deux araignées sur le lierre. Brise la cage du singe, puis grimpe au lierre et ouvre la porte.

Avance sur la rampe et débarrasse-toi de la grosse araignée avec l'épée (frappe-la de face lorsqu'elle va attaquer). Sers-toi du Lance-Pierres, regarde en haut et tire sur les deux balles pour gagner deux fois 5 rubis. Va au nord-est de la carte, détruis la "bombe sur pattes" avec l'épée ou en brandissant ton bouclier et en la touchant avec, puis porte vite la bombe et lance-la devant la porte en bois, au centre du mur au nord. Récupère les 20 rubis dans le coffre, puis reviens là où était l'araignée. Utilise la Lanterne pour allumer les quatre candélabres à chacun des quatre coins. (Il faut "agiter" la Lanterne devant chaque candélabre.) Continue vers le nord, prends la Carte du Donjon dans le coffre et ouvre la porte.

Le pont étant coupé, reviens en arrière et suis le singe. Place-toi bien en face de l'animal, saute vers lui, puis lâche-toi pour traverser. Ouvre la porte.

Va à gauche et détruis la "bombe sur pattes" qui fait exploser le mur. Jette les pots pour des rubis, mais aussi pour découvrir Baba ! Continue à droite et brûle la toile. Elimine la plante, saute sur les plates-formes de bois et ouvre la porte au nord.

Avance sur le pont et ouvre la porte. Prends la clé dans le coffre et reviens dans la salle où le singe est resté. Va à gauche, utilise le Lance-Pierres pour décrocher l'araignée et achève-la à l'épée si nécessaire. Saute tout droit et déverrouille la porte à l'est de la carte.

Descends à gauche et examine le singe. Cours et roule dans le poteau, puis encore deux fois pendant qu'il bouge. Débarrasse-toi des deux Bokoblins, puis suis les singes. Saute vers eux pour traverser et repasse la dernière porte. (Il y a 10 rubis dans le coffre au nord-ouest.)

Reprends la porte à l'ouest de la carte, puis avec l'aide du singe, va vers la porte à l'ouest. Brûle la toile et ouvre la porte.

Avance vers le centre de la salle, monte l'escalier et tourne à droite. Détruis la "bombe sur pattes", puis porte la bombe, cours et lance-la dans la grosse plante plus bas (au nord-est de la carte). Ensuite, saute de l'autre côté. Utilise le Lance-Pierres sur les deux araignées plus loin sur le lierre, puis saute vers le lierre et grimpe. Ouvre la porte.

Utilise la visée Z et frappe la plante plusieurs fois. Quand la "tête" est détruite, utilise la bombe d'un des deux ennemis et lance-la au centre de la plante. Ramasse la clé, libère le singe et sors.

Elimine la "bombe sur pattes" à droite, prends la bombe et lance-la plus bas sur la grosse plante. Saute et ouvre le coffre pour trouver un Fragment de Coeur ! Puis reviens près de la "bombe sur pattes" se trouvant en haut des

marches au nord-est. Elimine-la encore, prends la bombe, cours vers la gauche, saute de l'autre côté et lance la bombe vers le rocher en haut. Monte et ouvre la porte au nord-ouest.

Descends à droite ou à gauche et percute le poteau avec le coffre en effectuant une roulade. Prends la clé à l'intérieur, et les 5 rubis perchés sur l'autre poteau. Traverse l'étang sur la passerelle en évitant les dalles qui sautent, ou en nageant du côté gauche de la passerelle. Grimpe au lierre sur le côté nord pour trouver 20 rubis dans un coffre. Allume les deux candélabres, grimpe les marches, puis élimine la grosse araignée. Libère le singe et reviens deux fois à l'est.

Suis les quatre singes et ouvre la porte. Grâce à eux, traverse la salle et ouvre la porte suivante. Le premier mini-boss ! Détruis les plantes, mais essaie surtout de garder le singe en vue. Dès qu'il lance son boomerang, fonce dans le poteau où il se trouve pour le faire tomber. Donne-lui plusieurs coups d'épée et recommence deux fois pour le vaincre. Ainsi tu gagnes le Boomerang Tornade ! Va vers la sortie et utilise le Boomerang Tornade trois fois sur l'hélice au-dessus de la porte pour sortir.

Prends la passerelle à droite, puis utilise le Boomerang Tornade sur l'hélice de la passerelle suivante pour pouvoir traverser à gauche. Sers-toi du Boomerang Tornade sur le fil de la cage pour libérer un autre singe et continue à traverser vers le sud-ouest. Ouvre la porte.

Tu te retrouves dans une salle connue. Reviens dans la salle à l'ouest. Vise les dalles avec Z et utilise le Boomerang Tornade pour les détacher, puis traverse vers les candélabres. Sers-toi du Boomerang Tornade sur les deux candélabres pour les éteindre et ainsi faire descendre les marches. Ouvre le coffre pour un autre Fragment de Coeur ! Puis quitte cette salle. Reviens encore à l'est où se trouvait la première grosse araignée.

Repère le coffre au plafond. Utilise le Boomerang Tornade sur le fil, puis ouvre le coffre et prends la Boussole ! Continue à l'est, pars à gauche et traverse la salle jusque devant un portail au sud-est de la carte, soit en sautant sur les passerelles de bois, soit en grimpant sur le lierre au sud. Remarque le Z sur le sol, puis sors le Boomerang Tornade, vise et verrouille les hélices sur les poteaux de manière à tracer ce Z en commençant par celui côté nord-ouest. Ouvre le coffre pour y trouver la Grande Clé ! (Pour 10 rubis, va tout au sud-est de cette salle.) Continue au nord et ouvre la porte.

Utilise la passerelle pour traverser (le singe te suit) et ouvre la porte. Avance sur une autre passerelle et ouvre la porte.

Avance sur la passerelle à gauche, puis utilise le Boomerang Tornade sur l'hélice de la passerelle où tu te trouves. Avance sur la suivante et fais de même. Avance vers l'ouest, sers-toi du Boomerang Tornade pour éliminer les deux araignées, puis grimpe au lierre, va à gauche et lâche-toi au bout. Elimine l'autre araignée plus à gauche et grimpe. Ouvre la porte à l'ouest.

Débarrasse-toi des deux plantes, puis sors le Boomerang Tornade, vise la "bombe sur pattes" au nord, lâche, et lance la bombe sur la plante dans l'eau au sud. Saute, prends la clé dans le coffre et reviens au centre de la salle. Vise à nouveau la "bombe sur pattes", verrouille-la, puis vise et verrouille le gros rocher à l'ouest et lance le boomerang pour que la bombe soit dirigée vers le rocher et explose. (Tu peux aussi, comme dans les précédents Zelda, utiliser le boomerang pour obtenir une autre bombe et la lancer sur le rocher au moment où elle va exploser ! - plus dur.) Grimpe au lierre et élimine l'ennemi. Depuis le bord, reprends une bombe et pose-la devant le rocher entre les deux candélabres. Libère le singe, puis reviens à l'est, puis au sud en faisant pivoter les passerelles.

Utilise le Boomerang Tornade sur l'hélice de la passerelle. Avance dessus et touche encore l'hélice pour pivoter.

Déverrouille la porte à l'est. Observe les dalles et monte sur celle qui est dans le coin nord-ouest (de la carte) en étant au nord, pour être projeté sur la plate-forme au nord. Prends les 20 rubis dans le coffre, puis avance vers le coin de la plate-forme qui fait vue sur la grotte en bas. Saute par-dessus la dalle et entre dans la grotte. (Tu peux aussi utiliser le Boomerang Tornade pour décoller les dalles, puis frapper les ennemis qui se cachent dessous.) Elimine la grosse araignée, puis les deux petites sur le lierre. Grimpe et place-toi devant le portail. Vise et

verrouille les deux hélices avec **Z** et lance le Boomerang Tornade pour libérer le singe. Va de l'autre côté, saute au milieu des dalles et sors.

Ouvre la porte à l'ouest. Débarrasse-toi des deux araignées suspendues, puis brûle la toile qui recouvre le trou du côté nord de la salle, en étant sur la toile (agite plusieurs fois la Lanterne si nécessaire). Donne des coups d'épée sur la cage pour libérer le singe, puis saute vers le lierre, remonte et sors.

Avance sur la passerelle, utilise le Boomerang Tornade pour la faire pivoter et ouvre la porte au nord. Sers-toi de la "corde de singes" pour traverser, puis brise les pots pour reprendre des forces et capture la fée dans ton flacon vide. Déverrouille la porte du boss.

Dionea, mauvaise herbe du crépuscule

Sers-toi du Boomerang Tornade, vise et verrouille une bombe, puis vise et verrouille une des deux plantes et lance le boomerang pour qu'il fasse exploser la bombe dans la gueule de la plante. Fais de même avec la 2ème plante, puis la plante principale surgit, ainsi qu'un singe quelques instants plus tard. Sur le même principe, verrouille la bombe du singe, puis verrouille la plante et lance le Boomerang Tornade pour qu'elle avale la bombe ! Quand la tête s'écroule, cours vers elle et frappe plusieurs fois son oeil avec l'épée. Recule ensuite pour éviter ses jets de poison violet, puis répète ces actions encore une fois sur la plante principale pour vaincre le monstre. Après l'apparition du singe, tu peux à nouveau détruire les deux petites plantes, mais cela n'est pas nécessaire.

Tu reçois alors le premier Cristal d'Ombre ! Ramasse le Réceptacle de Coeur, puis approche-toi de Midona pour sortir.

De retour à la cascade, repars vers le nord. Passe devant le marchand d'huile et continue vers le nord.

Plaine d'Hyrule

Avance vers l'est jusqu'à rencontrer le postier. Dans l'inventaire, lis la lettre, puis continue vers l'est. Entre dans le monde des ombres.

Terres d'Ordinn

Avance et renifle le bâton. Tu apprends l'Odeur des Enfants ! Continue tout droit sur le chemin, puis crée un cercle d'énergie sombre pour éliminer les trois créatures des ombres. Cette fois, les monstres sont plus espacés, alors concentre-toi sur l'un d'eux (pas celui du milieu), puis dès qu'il est à terre, encercle les deux autres pour les chasser (relâche le bouton dès que les monstres ont été touchés). Avance jusqu'au précipice. Sur la carte, choisis le portail "Forêt de Firone Nord", puis approche-toi de la structure en bois à gauche et téléporte-la à la Gjorge de Cocorico. Suis le chemin vers l'est, utilise tes sens et creuse près de la grille pour passer, puis continue.

Cocorico

Débarrasse-toi des trois créatures des ombres avec la même technique que précédemment, puis approche-toi de la cascade. Parle à l'espèce de nuage doré (un autre Esprit de Lumière) et tu reçois un nouveau Calice de Lumière pour collecter les Perles de Lumière.

Va derrière la maison toute proche, près du chariot, puis saute avec l'aide de Midona et va au milieu du toit. Utilise tes sens et écoute la conversation. Ramasse ensuite le bâton près du feu, passe-le dans les flammes, puis fais le tour de la salle en sautant et en allumant les quatre candélabres. Lâche le bâton et descends au sous-sol. Détruis les trois insectes, collecte les Perles de Lumière, puis va au nord et saute pour sortir.

Dans le cimetière, pour 10 rubis, approche-toi des tombes bien droites et pousse-les. Utilise tes sens, cherche un insecte, creuse pour le faire sortir de terre et attaque-le. Sors du cimetière par l'ouest. Approche-toi de la première maison du côté gauche de la rue (boutique) et entre par le passage du côté gauche. Cherche l'insecte avec tes sens, détruis-le et ressors. Prends ensuite le chemin derrière le panneau "Impasse". Prends un peu d'élan, cours, accélère et saute sur le toit de l'hôtel. Entre par la fenêtre, saisis le bâton près de la cheminée, mets-y le feu en sautant depuis la table et approche-toi de la cheminée pour y mettre le feu. Elimine un insecte, puis sors par la porte au nord-est de la carte. Elimine deux ennemis et ouvre le coffre pour 20 rubis. Monte ensuite l'escalier, va dans la pièce voisine et détruis l'insecte volant. Sors par la fenêtre par laquelle tu es entré.

De l'autre côté de la rue, monte sur la petite maison avec une cage à côté, puis regarde la maison voisine et saute vers la fenêtre cassée avec un peu d'élan. Monte l'escalier, fonce dans l'armoire et détruis l'insecte. Ensuite, monte sur les caisses et sors par l'ouverture dans le toit. Grimpe sur le toit, puis monte l'escalier, va à droite et entre dans la maison par la gauche. Ramasse le bâton près de la cheminée, mets-y le feu, puis approche-toi de la cheminée. Quitte la maison sans tarder, puis récupère les trois Perles de Lumières.

Avance vers la barrière tout près et contourne-la. Avance sur les planches et saute sur le toit endommagé à gauche. Saute dans le trou, puis pousse la grande caisse contre le mur, détruis l'insecte et sors grâce à Midona. Reviens là où la maison a explosé et continue le chemin vers le nord jusqu'à une maison. Creuse sur le côté droit pour entrer. Elimine l'insecte, toujours en te servant de tes sens, et sors. Saute tout en bas ! (Sans risque), continue vers le nord et prends le chemin vers la Montagne de la Mort.

Avance sur la droite, saute avec l'aide de Midona, puis utilise tes sens. Ecoute le Goron et continue jusqu'aux fumées. Déterre l'insecte et élimine-le, puis avance vers la stèle brillante et écoute le sifflement. Reproduis-le en hurlant. (**Utilise le joystick du nunchuck pour choisir un des trois tons et maintiens A enfoncé tout le temps.**) Répète cette mélodie encore une fois, un symbole de loup apparaît sur ta carte, puis prends le chemin vers le nord-est.

Montagne de la Mort

Descends vers la zone avec quatre créatures des ombres. Une d'elles est derrière un mur électrique. Longe ce mur pour trouver une entrée et débarrasse-toi d'abord de celle-ci. Attaque-toi ensuite à une des trois autres, puis encercle les deux dernières. Avance vers le grillage au nord-est et utilise tes sens pour attaquer l'insecte volant. Monte ensuite les deux marches tout près, saute avec Midona, puis utilise tes sens et parle au Goron. Avance vers le sud en prenant garde aux chutes de pierre, monte sur le petit passage étroit et saute encore grâce à Midona. Maintenant saute tout en bas, vers les petites bêtes noires, et récupère la dernière Perle de Lumière. Après avoir ramené la lumière dans la région, l'Esprit de Lumière d'Ordinn fait son apparition et te parle de la montagne des Gorons.

Cocorico

Reprends le chemin vers la Montagne de la Mort. Avance, monte le grillage et essaie de bloquer le Goron, mais en vain. Repars alors vers le village et Reynald te parle de Gohdan. Dirige-toi donc vers la Plaine d'Hyrule par là où tu es arrivé, et arrive ta jument déchaînée ! Monte-la, puis bouge le joystick comme indiqué sur l'écran, puis appuie sur A pour la maîtriser. Retourne dans la plaine en franchissant la barrière, puis va dans la Forêt de Firone.

Forêt de Toal et Village Toal

Continue ton chemin vers Toal et arrête-toi à la source où les enfants s'étaient fait kidnapper. Descends de cheval et approche-toi du loup doré (indiqué sur ta carte si tu as réussi le chant). Là, tu apprends la 2ème botte : la Charge Bouclier ! Reprends Epona et va au village Toal. Parle à Gohdan devant sa maison, puis tu as droit à un

cours du sumo ! Après avoir appris les bases, combats Gohdan jusqu'à le battre. Ouvre ensuite le coffre et prends les Bottes de Fer ! Sors, reprends ta monture et repars vers Cocorico.

Cocorico

En arrivant tu assistes à l'enlèvement de Colin ! Continue tout droit et franchis la barrière. Dans la plaine, concentre-toi sur le chef. Poursuis-le en lançant Epona à fond et frappe-le plusieurs fois (5-6 fois) jusqu'à ce qu'il s'enfuit vers un pont pour un duel. Sur le pont, galope un peu sur un côté (p.ex. droite), puis quand il se rapproche, contourne-le et donne-lui un coup d'épée pour le faire tomber. Réessaie autant de fois que nécessaire.

De retour à Cocorico, tu peux voir que le petit Balder a ouvert une boutique du côté ouest de la rue. Si tu possèdes 200 rubis, tu peux acquérir le Bouclier d'Hylia, qui sera utile dans le prochain temple, mais pas absolument nécessaire (n'oublie pas de l'équiper). Reprends ensuite le chemin vers la Montagne de la Mort. Après avoir escaladé le grillage, mets les Bottes de Fer et approche-toi du Goron. Saisis-le et tourne-toi pour t'en débarrasser, puis continue en évitant les Gorons qui roulent ou en les attrapant comme avec le premier Goron. Arrivé devant la zone avec les fumées, cueille de l'Herbe à Faucon et lâche le rapace sur les archers. Continue vers le nord-est.

Montagne de la Mort

Dans la zone avec plein de Gorons, donne quelques coups d'épée (ou utilise la "Charge Bouclier" si tu la connais) à celui se trouvant dans le coin nord-ouest près du mur, puis vite monte sur lui et tourne-toi vers le chemin plus haut pour être projeté dans cette direction. Fais de même avec le Goron au bout du chemin à gauche, puis avec celui sur ta droite. Devant les jets de vapeur, mets les Bottes de Fer et avance, puis tourne à gauche dès que possible. Continue à gravir la montagne en te servant des Gorons, puis entre dans la grotte à gauche.

Après le discours du doyen Gorr Cobalt, affronte-le dans un combat de sumo. Mets les Bottes de Fer, puis utilise la même technique qu'avec Gohdan pour le battre. Ensuite, dirige-toi vers la sortie pour qu'un Goron te propose d'utiliser un ascenseur. Monte sur le bouton et mets les bottes pour descendre. A gauche, pousse le rocher vers le fond de la salle et avance. Parle au Goron à droite qui tient un magasin. Rachète un bouclier si le tien a brûlé et si tu n'as pas celui d'Hylia. Puis, reprends l'ascenseur et entre dans la...

Mine Goron

Descends le chemin à gauche, saute sur le bloc au centre, puis saute à gauche quand l'éruption s'arrête, puis au nord et continue tout droit. Détruis les planches avec l'épée, puis les suivantes et reviens quelques pas en arrière. Monte sur le bouton et mets les Bottes de Fer pour l'actionner, puis retire vite les bottes et cours vers le second bouton. Actionne-le de la même manière, avance, saute et tourne à gauche. Monte l'échelle, va tout droit, élimine un ennemi de feu et ouvre le coffre pour 20 rubis. Reviens un peu en arrière, saute sur le bloc à gauche et encore vers l'autre côté. De l'autre côté, va au sud de la carte, détruis l'ennemi de feu et actionne le bouton. Cours vers le nord et tourne à gauche, puis avance sur la cage, saute vers la plate-forme en face et mets les Bottes de Fer pour ouvrir la porte. Ouvre la porte suivante.

Avance, puis tourne à droite pour descendre. Débarrasse-toi des trois Bokoblins et prends la clé dans le coffre. Reviens en arrière et prends l'autre chemin qui monte. Saute sur les deux plates-formes pivotantes, puis déverrouille la porte.

Avance, traverse le pont, puis élimine le lézard en frappant plusieurs fois sa queue. Traverse sur les blocs, élimine un autre lézard, puis continue à traverser vers le nord pour vaincre un 3ème lézard. Saisis ensuite la poignée par terre et tire-la jusqu'au bout. Dès que les éruptions de lave descendent, lâche la poignée, cours là où était le 2ème lézard, saute sur le bloc suivant, puis vers le couloir au centre et fonce avant que le mur ne reprenne sa place. Ouvre la porte.

Saute dans l'eau, mets les Bottes de Fer, puis passe la grille et avance sur le bouton. Garde les bottes et avance sur la partie magnétique verte vers l'est pour gravir le rocher et te retrouver à l'endroit ! Ouvre la porte.

Parle au doyen Gorr Grranit et il te remet un Fragment de Clé. Prends la Carte dans le coffre derrière lui, ainsi que les 20 rubis dans l'autre coffre. Monte l'échelle et soulève le pot qui bouge pour retrouver Baba. Ouvre la porte suivante. Avance sur un des côtés avec les Bottes de Fer, puis ouvre la porte suivante.

Avance vers le bouton et regarde les deux torches en face, c'est ta destination. Regarde ensuite le plafond et les parties magnétiques pour voir quel chemin prendre, puis mets les Bottes de Fer. Cependant va d'abord dans le coin nord-est, lâche-toi en dessus du coffre et trouve un Fragment de Coeur. Remets les Bottes de Fer, monte sur la partie magnétique, avance vers l'ouest, puis vers le sud et l'est. Après avoir passé les deux torches, retire les bottes et ouvre la porte.

Avance vers le centre, élimine les ennemis, puis actionne le bouton. Avance sur la plate-forme à l'est, mets les Bottes de Fer pour être attiré par le flux magnétique et lâche-toi au nord. Actionne le bouton et lâche-toi à nouveau au nord de la carte, puis ouvre la porte.

Débarrasse-toi des "tektites", puis nage vers le nord-est, mets les Bottes de Fer et prends la clé dans le coffre. Remonte à la surface en retirant les bottes, nage vers le sud-ouest, puis va au fond de l'eau, passe le grillage et remonte à la surface. Sors de l'eau, actionne le bouton et avance dans le flux magnétique. Mets les Bottes de Fer, va vers le nord, puis lâche-toi au bout. Avance et actionne le bouton suivant. Garde tes bottes, avance sur la grille et lâche-toi au bout pour tomber et être attiré par le flux magnétique. Avance ensuite sur la partie verte, lâche-toi et prends les 20 rubis dans le coffre. Frappe le diamant bleu et cours vers la porte.

Elimine les Bokoblins, va sur la partie magnétique, grimpe à l'aide des Bottes de Fer et va au sud. Prends le Fragment de Coeur dans le coffre, puis saute et grimpe de l'autre côté. Avance vers la corde et coupe-la (en n'étant pas trop près). Saute et déverrouille la porte.

Avance, détruis les planches, tourne deux fois à gauche aux intersections, puis va tout à l'ouest et prends la clé dans le coffre. Va ensuite vers l'est et déverrouille la porte. (A noter, un coffre avec 50 rubis au fond de l'eau côté est.)

Avance, monte sur la plate-forme pivotante, saute, puis va à gauche et regarde la grande plate-forme pivotante avec des parties magnétiques. Lorsque le côté avec une partie magnétique proche de toi est visible, avance vite sur cette partie et mets les Bottes de Fer. Laisse-toi retourner et quand tu es à l'endroit, avance vite sur la partie magnétique suivante et remets les bottes ! Répète ceci encore une fois, puis va au nord et ouvre la porte.

Parle au doyen Gorr Syéni pour recevoir un autre Fragment de clé. Prends les 10 rubis dans le coffre, monte l'échelle et ouvre la porte suivante. Mets les Bottes de Fer, va vers le sud et ouvre la porte. (Il y a un coffre contenant 10 rubis au sud-est de la carte.)

Avance vers le centre, puis enfiler les Bottes de Fer et laisse le Goron s'approcher, puis quand il va porter un coup, frappe-le plusieurs fois avec l'épée. Dès qu'il se met en boule, range ton épée et saisis-le, puis porte-le et lance-le dans la lave ! Tu peux aussi lui tourner autour pour le déséquilibrer et ainsi le frapper. Jette-le encore deux fois dans la lave pour le vaincre, puis ouvre la porte.

Prends l'Arc du Héros dans le coffre ! puis tire une flèche sur la corde au sud pour la couper et avance sur le petit pont. Avance au sud de la salle suivante pour "réveiller" les statues Beamos, puis reviens dans le couloir où tu es arrivé. Tire une flèche dans l'oeil rose des deux premières statues, puis fais de même avec les autres. (Si tu n'as plus de flèches, détruis l'ennemi près du coffre.) Va à l'ouest, tire la statue, passe derrière et prends la Boussole dans le coffre. Va aussi à l'est, tire la statue et ouvre la porte.

Parle au 3ème doyen pour le dernier fragment qui va former la Grande Clé ! Prends les 50 rubis dans le coffre derrière, puis repars va au sud, tire la statue et ouvre la porte.

Élimine les chauves-souris, puis cours et percute le grillage pour le faire tomber. Saute sur le bloc, élimine les ennemis de feu, puis depuis le bord, tire des flèches sur les queues des lézards. Saute, tire des flèches sur les ennemis au plafond, saute et fais encore de même pour atteindre l'autre bord. Va tout au sud-ouest, actionne le bouton, avance et élimine le lézard. Tu peux aussi te servir de l'arc depuis le sol. Au plafond, va au nord-est et tire une flèche sur le diamant bleu. Retire les bottes et ouvre la porte.

Saute vers la gauche, prends les 50 rubis dans le coffre, puis va de l'autre côté et tire une flèche sur la corde. Avance sur le pont, actionne le bouton, lâche-toi au nord et ouvre la porte.

Dans cette salle déjà visitée, il y a maintenant de nouveaux ennemis. Traverse sur les blocs, tire une flèche sur le diamant et ouvre la porte. Avance tout droit et ouvre la porte.

Avance prudemment et sers-toi de l'arc ou du lance-pierres pour te débarrasser d'un maximum d'ennemis, puis va à l'ouest où se trouvait une clé et tire une flèche sur l'oeil de la statue. Suis le passage derrière elle, puis élimine les 2 archers. Va à droite, actionne le bouton, puis saute dans la colonne d'eau et pendant le "trajet", tire une flèche sur la corde. Lâche-toi au nord-ouest et ouvre la porte.

Fais très attention aux ennemis et essaie de t'en débarrasser au maximum. Brise les pots et mets si possible la fée dans un flacon. Fais le tour de la salle, élimine les derniers ennemis et ouvre la porte du boss.

Mag Maudit, créature pyromane du crépuscule

Tire une flèche sur le rubis sur le front du monstre, puis cours vers lui, range ton arc, saisis une poignée, mets les Bottes de Fer et tire la chaîne pour le faire tomber ! Quand il est à terre, retire les Bottes de Fer, lâche la poignée et frappe vite le rubis avec l'épée. Lorsque des chauves-souris surgissent, élimine-les pour récupérer des coeurs. Fais encore tomber deux fois le boss pour le vaincre définitivement. Prends ensuite le Réceptacle de Coeur et approche-toi de Midona pour sortir, muni du second Cristal d'Ombre.

Cocorico

Après avoir écouté l'Esprit de la Lumière d'Ordinn, ainsi que tes amis, va à la boutique "Galeries de Balder" et achète le Bouclier d'Hylia pour 200 rubis si tu ne le possèdes pas encore. Sors et parle au second Goron dans la rue. Monte sur son dos, puis sur le toit et monte encore. Parle à un autre Goron, monte et ouvre la porte. Prends les 50 rubis dans le coffre, puis ressorts et monte l'échelle. Parle à Fénir et accepte de faire une démonstration. Touche les deux cibles, puis éventuellement le poteau au loin pour un Fragment de Coeur. Retourne aux Galeries de Balder et achète l'Oeil du Faucon pour 100 rubis. Combiné avec l'arc, cet objet permet de zoomer et viser avec précision.

Il te faut maintenant 120 rubis pour pouvoir continuer dans la prochaine région. Va au Cimetière à l'ouest du village, tout au fond, mets le feu aux deux candélabres et prends les 50 rubis dans le coffre. Réunis les rubis restants en cassant des pots ou en retournant dans la Plaine d'Hyrule, puis va à la boutique de bombes "Chez Crahmé" et choisis son lot de bombes. Il va te proposer un Sac de Bombes en plus des bombes pour 120 rubis. Enfin, sors, appelle Epona et va dans la Plaine d'Hyrule par le chemin au nord.

Plaine d'Hyrule

Galope vers le nord vers une bâtisse de pierre. Traverse le pont et continue tout droit. Descends de cheval et pose une bombe devant les trois rochers. A ce moment-là, une partie du pont disparaît et trois créatures des ombres surgissent. Ignore-les et continue jusqu'à la porte du crépuscule. Midona te fait entrer et tu reprends ta forme de loup. Avance, utilise tes sens et renifle le petit sac pour apprendre l'Odeur d'Iria, puis continue. Arrivé dans une zone plus grande, utilise tes sens et suis l'odeur d'Iria, traverse vers l'ouest et continue à suivre l'odeur.

Citadelle d'Hyrule

Dans la rue ouest, écoute la conversation des deux habitants, puis continue et suis l'odeur dans la rue est. Rends-toi dans la petite cour, parle aux quatre chats, puis continue à suivre l'odeur vers la rue sud. Ecoute ensuite le grand Goron, puis suis l'odeur jusque dans la Taverne de Telma. Tu retrouves Iria, au chevet d'un enfant zora. Ecoute sa conversation avec Telma, puis approche-toi des gardes et examine la carte. Quitte alors la citadelle par l'ouest, et continue tout droit vers l'ouest, puis vers le sud.

Viaduc d'Hylia et Lac Hylia

Traverse le pont, et tu es arrêté, encerclé par les flammes. Pousse alors une des caisses contre le mur, monte dessus et saute dans le vide ! Sors de l'eau vers l'ouest, parle aux Zoras, puis désactive tes sens et va vers la maison au toit rose. Réutilise tes sens pour écouter l'homme, qui aperçoit un ennemi. Dirige-toi vers cet ennemi au nord, qui appelle une sorte d'oiseau. Quand il vole vers toi, appuie sur **Z**, puis sur **A** pour sauter vers lui. Appuie alors rapidement 3-4 fois sur **A** pour le mordre et répète cette attaque encore une fois. Lorsqu'il tire des flèches de feu, éloigne-toi pour les éviter. Attaque-toi ensuite au "chevauteur". Une fois qu'il est vaincu, Midona s'empare de l'oiseau et t'emmène dans les airs !

BROUILLON

Rivière Zora

Dirige l'oiseau en suivant le chemin indiqué sur la carte, tout en évitant les tirs ennemis, les gros rochers qui tombent et les chutes de pierres, jusqu'à la sortie. A l'amont de la rivière, écoute la femme devant la maison, puis descends vers l'ouest, approche-toi de la pierre brillante et continue vers l'ouest.

Village Zora

Continue vers le nord, parle à Midona, saute avec son aide et continue. Passe à côté du morceau de glace tombé, puis saute encore avec Midona et avance vers le nord. Revoici trois créatures des ombres ! Elimine d'abord celle au fond derrière un mur, puis les deux autres ensuite. Utilise ensuite tes sens et regarde les Zoras congelés sous le sol. Choisis de te téléporter à la Montagne de la Mort. Approche-toi du grand rocher brûlant et téléporte-le au Village Zora pour faire fondre la glace. Quand tu es sur le point de partir, la reine Luterra te parle de son fils parti au Château d'Hyrule. Repars donc et saute dans l'eau pour revenir au Lac Hylia.

Lac Hylia

Entre dans la grotte devant toi et parle à Lanelle, le troisième Esprit de Lumière. Il te remet un Calice de Lumière pour collecter les Perles de Lumière. Reviens à l'extérieur.

Suis la passerelle à gauche, élimine l'insecte et récupère la Perle de Lumière, puis traverse la passerelle suivante. Encore trois créatures des ombres à affronter ! Une fois vaincues, prends le chemin vers l'est, grimpe et saute vers l'insecte, puis récupère la perle. Redescends et emprunte la passerelle au nord. Va derrière la maison et détruis un autre insecte volant. Nage ensuite vers l'est, monte sur la berge à droite de la chute d'eau et élimine l'insecte. Approche-toi alors des herbes, hurle et suis les notes pour faire venir l'oiseau.

Rivière Zora

Pendant le survol de la rivière, utilise tes sens, appuie sur **Z** dès que tu aperçois un insecte et fonce sur lui pour le détruire et collecter sa Perle de Lumière. Tu peux répéter cette étape plusieurs fois pour avoir les quatre perles. Après le départ de l'oiseau, approche-toi de la maison et parle à la femme, puis détruis l'insecte. Nage vers le nord et dirige-toi vers la stèle perchée au bout d'une plate-forme. Ecoute le sifflement, reproduis-le en hurlant et répète-le encore près du château. Le symbole du loup apparaît près de l'entrée de la citadelle. Continue vers l'ouest vers les deux lumières brillantes. Ecoute la conversation des Zoras, puis suis le chemin vers l'ouest.

Village Zora

Nage vers le milieu du lac, monte sur les petits bouts de terre et saute sur les deux insectes. Nage ensuite vers le bord est et cherche un insecte sur la rive. Traverse le lac vers l'ouest, vers un rocher brillant. Saute avec Midona, puis encore une fois. Monte sur un petit rebord à gauche (il y a du lierre devant toi) et saute encore. Continue vers le sud et saute à nouveau. Lorsqu'une chute d'eau passe au-dessus de toi (au nord-est de la carte), monte sur le petit bloc contre la paroi, regarde vers le nord et saute dans cette direction avec Midona. Continue vers l'ouest et le sud avec ta cavalière, ramasse les rubis en chemin et va au sud pour éliminer un insecte.

Téléporte-toi maintenant au Village Zora. Regarde le mur derrière le Zora à terre et fonce dedans pour détacher un insecte volant. Après avoir récupéré la Perle de Lumière, entre dans l'eau et laisse le courant t'emporter vers la zone précédente, puis nage encore tout droit (vers le sud) et dès que tu arrives dans la zone suivante, nage à droite (vers le sud-ouest) pour suivre la rivière menant à la Plaine d'Hyrule.

Nage tout droit, monte sur la berge à l'ouest et continue vers le sud. A nouveau, trois créatures des ombres apparaissent ! Débarrasse-t-en comme d'habitude, puis entre dans la citadelle.

Citadelle d'Hyrule

Retourne dans la cour juste devant la Taverne de Telma et élimine l'insecte. Midona te montre alors où se trouve le dernier insecte, au Lac Hylia. Quitte la citadelle et téléporte-toi au Lac Hylia.

Lac Hylia

Nage vers l'insecte d'après la carte, monte sur les planches et utilise tes sens pour le découvrir. Attaque-le comme l'oiseau en sautant vers lui et en le mordant. Après l'avoir mordu, il tourne autour de toi dans l'eau, sois prêt à l'éviter quand il va foncer sur toi, puis recommence à le mordre encore deux fois. Ensuite, il va flotter sur l'eau sur le dos. Saute sur son ventre et utilise l'énergie de Midona pour créer un cercle et entourer ses six pattes pour le vaincre. A noter que pendant le combat, tu peux nager vers la berge à l'est et récupérer des petits coeurs en creusant le sol. Après avoir obtenu la dernière Perle de Lumière, l'Esprit de Lumière te rappelle l'histoire de la création d'Hyrule et te met en garde contre le Cristal d'Ombre.

Nage vers la maison et parle au clown. Paie 10 rubis pour être projeté dans les airs au niveau du viaduc. Arrivé à la "Poule Planée", descends l'échelle et ouvre la porte. Va au nord, cueille une Herbe à Cheval, puis monte à cheval et dirige-toi vers le nord. Descends de cheval devant la citadelle et monte sur la plate-forme à gauche de l'entrée où se trouve le symbole du loup. Tu apprends le Coup à Revers !

Citadelle d'Hyrule

Va sur la Grand-Place. Au sud-ouest de la carte se trouve un magasin tenu par des Gorons. Achète des flèches si tu n'en as plus beaucoup, puis retourne à la taverne où ton aide est la bienvenue.

Plaine d'Hyrule

La patronne emmène Iria et le prince zora dans son chariot. Chevauche près du chariot jusqu'à arriver devant un pont, où t'attend un monstre sur un sanglier. Combine l'Oeil du Faucon avec l'arc et tire une flèche sur lui de loin pour ne pas prendre de risque. Fais demi-tour, tire une seconde flèche et c'est gagné, tu obtiens deux clés de portail. Galope ensuite devant le chariot jusqu'à un portail, descends, ouvre-le et remonte vite en selle. Si le chariot se fait attaquer sur le chemin, il faut utiliser le Boomerang Tornade sur le chariot pour éteindre le feu.

Ensuite il s'agit de traverser la plaine et de protéger le chariot des assauts. Tu peux attaquer les ennemis sur les sangliers en tirant deux flèches sur chacun d'eux, mais si tu n'y arrives pas rapidement, ils reviennent à la charge. En fait cela n'est pas nécessaire ! L'important est de rester derrière le chariot pour le protéger. Ainsi les ennemis s'en prendront plutôt à toi qu'à lui et tu n'as qu'à leur donner quelques coups d'épée pour les ralentir. Il suffit d'attaquer l'oiseau avec le Boomerang Tornade dès qu'il s'approche, ainsi le chariot se dirigera tout seul vers le second portail à l'est. Si jamais le chariot est touché, éteins le feu le plus vite possible s'il est en flammes et replace-toi derrière lui (point rouge sur la carte) pour qu'il reprenne sa route vers l'ouest. Lorsque le convoi a traversé la plaine, ouvre le second portail et continue en sécurité vers Cocorico.

Alors que le prince zora va guérir, regarde le ciel pour voir la reine des Zoras dans les airs. Suis-la jusqu'au cimetière et entre dans le passage. Nage et approche-toi de la pierre tombale pour recevoir la Tenue Zora ! Après le message de Midona, retourne chez Crahmé au nord du village. Va à droite de son stand et parle-lui pour qu'il arrive. Vends-lui tes bombes, puis à gauche du stand, achète-lui des Hydro-bombes (5 suffisent) et sors.

Lac Hylia

Va vers le sud de Cocorico, appelle ton cheval et retourne dans la plaine. Galope vers le sud-ouest, puis dirige-toi vers le Lac Hylia à l'ouest. Traverse le grand pont, puis va à gauche. Descends de cheval et entre dans la maison, attraction "Poule Planée" ! Parle au clown Takka, paie 20 rubis, puis prends une poule et lance-toi pour un vol plané. Dirige-toi vers la tour aux multiples étages et essaie d'atterrir au sommet pour gagner quelques prix intéressants.

Raccourci : Retourne au cimetière de Cocorico et reprends le petit tunnel. Passe la Tenue Zora et les Bottes de Fer, saute à l'eau et pose une Hydro-bombe devant les rochers à l'ouest. Retire ensuite les bottes et suis le nouveau passage qui t'amène à l'est du Lac Hylia !

Dans l'eau, nage vers le point bleu sur la carte, puis enfle la Tenue Zora et mets les Bottes de Fer pour marcher sous l'eau. Regarde plus haut et vois un rocher brun. Pose une bombe sur le bloc en dessous, ce qui va libérer un courant de bulles ascendant, puis pose une bombe au milieu de ce courant pour qu'elle explose devant le rocher brun en montant. Retire les Bottes de Fer et nage vers l'entrée du...

Temple Abyssal

Nage et traverse le couloir en évite les ennemis, puis retire la Tenue Zora pour remonter à la surface en évitant les méduses électriques.

Prends les flèches dans le coffre à l'ouest de la carte, ainsi que les Hydro-bombes dans celui au sud, puis monte les marches. Place-toi face à la poignée et saute pour l'attraper. Ouvre la porte. Sur le conseil de Midona, combine l'Arc du Héros avec les bombes, puis tire une flèche explosive sur la stalactite toute proche. Suis le chemin, monte sur les blocs, puis tire sur une autre stalactite à gauche pour grimper dessus et encore plus haut. Pour d'autres Hydro-bombes, tire une flèche explosive sur la stalactite à droite, puis grimpe vers les pots et ouvre le coffre. Enfin, grimpe vers la porte et ouvre-la.

Avance, débarrasse-toi du lézard et ouvre la porte. Te voilà dans une grande salle circulaire. Descends l'escalier et va à gauche jusqu'à être au sud de la carte. Attrape la poignée pour faire pivoter l'escalier, puis monte-le. Tourne à droite et soulève le pot pour retrouver Baba. Va ensuite à l'ouest de la carte, attrape la poignée pour faire pivoter l'escalier, descends, tourne à gauche et prends la Carte dans le coffre.

Partie est

Ouvre la porte à l'est, frappe l'ennemi à carapace dans son dos ou évite-le et ouvre la porte suivante. Prends le passage à gauche, tire sur la stalactite en haut et avance. Grimpe au lierre pour aller à gauche, puis saute sur la plate-forme à l'est et tire une flèche explosive sur la stalactite. Saute dessus lorsque le bloc est en haut et saute vers le coffre. Prends la clé, puis quitte cette salle et reviens dans la grande salle circulaire.

Monte l'escalier, va à l'est, déverrouille la porte et ouvre la porte suivante.

Va à droite et trouve des Hydro-bombes dans le coffre. Va ensuite de l'autre côté et tire une flèche explosive sur la stalactite. Monte dessus, grimpe au lierre, va à gauche et lâche-toi sur le chemin. Ensuite, attrape la poignée, lâche-toi et ouvre la porte au nord (de la carte).

Saute sur la partie centrale, combats le lézard et ouvre la porte au sud. Va à droite, trouve une clé dans le coffre et ressorts. Monte sur la partie centrale et sors. Va à l'est, pose une bombe contre le rocher, puis continue et ouvre la porte.

Laisse l'ennemi dans sa bulle de côté et déverrouille la porte en face. Saute tout en bas, puis grimpe au lierre et fais le tour de la salle jusque tout en haut. Prends les Hydro-bombes dans le coffre, puis monte une des échelles. Attrape la poignée pour faire couler l'eau. Lâche-toi, puis avance vers l'eau pour faire du toboggan jusqu'en bas ! Va sur la plate-forme au centre et attrape une autre poignée pour que l'eau s'écoule plus loin. Sors à l'ouest et va encore à l'ouest (là où tu es entré). Avance un peu et entre à nouveau au nord.

Maintenant, la grande plate-forme tourne. Va à droite vers les pots, saute dans la salle plus bas, puis monte sur une des plates-formes rondes qui tournent. Saute vers le nord et ouvre la porte. Va tout de suite à droite, prends la clé dans le coffre et sors. Monte sur une plate-forme ronde, saute à l'est et ouvre la porte. Déverrouille la porte suivante.

Enfile la Tenue Zora et les Bottes de Fer et avance. Dans les petits couloirs au nord et au sud se trouvent des Hydro-bombes et 20 rubis. Pose une bombe devant le rocher et continue. Retire les bottes, évite l'ennemi et nage tout droit. Enlève alors la Tenue Zora et reviens à la surface.

Dans la grande salle, frappe les petits poissons, puis regarde au plafond. Voici le mini-boss ! Débarrasse-toi des petits poissons à l'aide de l'épée, puis cours et essaie de repérer l'ombre du gros poisson pour savoir où il va tomber. Approche-toi vite de sa langue et donne-lui plusieurs coups d'épée. Ensuite avant qu'il ne remonte au plafond, tu peux viser sa gueule et lancer une bombe à l'intérieur. Si tu réussis, il ne remonte pas au plafond et tu peux directement frapper sa langue à nouveau. Si tu rates, il faudra de nouveau détruire les petits poissons avant de pouvoir le blesser. Répète toutes ces opérations deux fois pour le vaincre. Ouvre alors le coffre pour t'emparer du Grappin ! Si tu veux, utilise le Grappin sur les points rouges (cibles) dans la salle pour trouver quelques rubis dans des pots, utilise-le sur la cible au sud de la salle et ouvre la porte.

Ouvre la porte suivante, saute sur une plate-forme ronde, saute à l'ouest, sors et ouvre la porte suivante.

De retour dans la salle circulaire, tu remarques que le niveau de l'eau est monté. Monte l'escalier, puis tourne-toi et utilise le Grappin sur une cible au plafond. Lâche-toi sur le lustre et ouvre le coffre pour un Fragment de Coeur ! Saute dans l'eau et nage vers le nord. Prends les 20 rubis dans le coffre sur la colonne centrale, puis sers-toi du Grappin sur la cible rouge côté ouest. L'eau coule alors sur l'escalier.

Partie ouest

Ouvre la porte à l'ouest. Passe entre les palles de la roue et ouvre la porte suivante. Va sur la droite et utilise le Grappin sur la cible devant toi. Lâche-toi, prends les Hydro-bombes dans le coffre, puis utilise le Grappin sur le lierre côté nord. Va à gauche sur le lierre et descends sur la plate-forme. Sers-toi à nouveau du Grappin sur le lierre plus haut et encore plus haut, puis va à gauche pour atteindre le balcon au nord-ouest et ouvre la porte.

Va à gauche, tire une flèche explosive sur la stalactite au-dessus de la colonne d'eau de gauche, puis monte dessus et saute sur le chemin étroit. Saute de l'autre côté, élimine les deux tektites, utilise le Grappin sur la cible rouge et ouvre la porte.

Appuie sur **Z** pour viser l'ennemi, utilise le Grappin pour l'extraire de sa bulle et donne-lui des coups d'épée. Fais de même avec l'autre, puis sers-toi du Grappin pour viser le lierre au plafond, avance et lâche-toi. Nage vers le lierre, grimpe et fais le tour de la salle en montant. Sers-toi du Grappin sur les ennemis pour leur enlever la carapace et donne-leur quelques coups d'épée. Quand le chemin est coupé, utilise le Grappin sur les cibles pour passer. Arrivé en haut, prends les Hydro-bombes dans le coffre, puis monte une des échelles et attrape la poignée pour faire couler l'eau. Lâche-toi, avance un peu, puis utilise le Grappin sur la cible et trouve la Boussole dans le coffre. Passe par-dessus la barrière, puis fais du toboggan jusqu'en bas. Monte sur la plate-forme au centre et attrape la poignée pour faire s'écouler l'eau plus loin, puis hisse-toi au plafond grâce au Grappin, avance sur le lierre et ouvre la porte au sud-est.

Approche-toi du bord de l'eau et vise la "tête" de la méduse avec le Grappin pour la détruire, puis nage vers l'est et monte sur l'autre bord. (Il y a 20 rubis dans le coffre au fond de l'eau.) Passe entre les palles et ouvre la porte au nord.

Monte sur la grande plate-forme qui tourne maintenant, puis sur l'autre, puis saute vers le sud-est. (Il y a 20 rubis dans le coffre.) Ouvre la porte. Va à gauche, prends les 20 rubis dans le coffre, puis va à gauche, vise la cible en haut, avance, ouvre la porte à l'est et la suivante.

De retour dans la salle circulaire, tu remarques que le niveau de l'eau est monté une nouvelle fois. Descends d'un étage en utilisant l'escalier ou en sautant, puis ouvre la porte à l'ouest et la suivante. Saute sur une plate-forme ronde, puis saute sur un pilier plus loin et utilise le Grappin sur une cible de la grande plate-forme ronde qui tourne. Lorsque tu es tout à l'ouest, lâche-toi et ouvre la porte à l'ouest.

Ici, il faut changer de tenue plusieurs fois pour nager en surface, nager sous l'eau et marcher au fond de l'eau. D'abord, nage vers le nord, puis marche au fond de l'eau, passe par la brèche, puis va vers le centre (vers une méduse). Remonte un peu vers la surface, jusqu'à mi-hauteur. Cherche un mur avec un rocher brun dedans, sous l'eau (près d'un piranha). Utilise les Bottes de Fer pour être juste devant le rocher, puis attaque le piranha avec le Grappin pour le faire exploser devant le rocher. Retire les bottes, puis passe par le trou. Nage alors vers le sud, puis mets les Bottes de Fer et pose une bombe vers un autre rocher brun. Avance un peu et enlève la Tenue Zora pour remonter à la surface. Sors de l'eau et ouvre la porte au sud.

Débarrasse-toi de l'ennemi dans sa bulle, puis utilise le Grappin sur la cible au plafond. Lâche-toi, ouvre le coffre et prends la Grande Clé. Mets la Tenue Zora et les Bottes de Fer et ouvre la porte à l'ouest. Traverse le couloir, nage vers l'est et sors. (Il y a des Hydro-bombes dans le coffre.) Traverse la salle à l'aide du Grappin sur les cibles et le lierre, et sors à l'est.

Partie centre

Tu te retrouves à nouveau dans la salle circulaire.

Si tu veux 50 rubis, mets les Bottes de Fer, monte l'escalier, ouvre la porte à l'est, va encore deux fois à l'est, va tout en haut de la salle avec le chemin en spirale, soit en montant avec les Bottes de Fer, soit en montant sur la corniche, puis monte sur une des échelles, saute, utilise le Grappin sur la cible et prends les 50 rubis dans le coffre ! avant de revenir dans la salle centrale.

Pour un second Fragment de Coeur, va au premier étage à l'ouest, saisis la poignée pour faire pivoter l'escalier et ainsi faire couler l'eau vers l'est. Descends les marches, ouvre deux fois la porte à l'est, puis saute sur une plate-forme ronde et saute vers le petit pont (qui a monté maintenant). Avance, marche sur le bouton, puis utilise le Grappin sur la cible derrière le coffre et ouvre celui-ci ! Réutilise le Grappin sur la cible au plafond pour sortir et revenir dans la salle centrale.

Saute dans l'eau et nage vers le centre. Déverrouille la porte, puis brise les deux pots pour des coeurs et une fée à mettre dans un flacon vide. Enfin, saute dans le trou. Passe la Tenue Zora et mets les Bottes de Fer pour descendre.

Octolacanthé, poisson fossile du crépuscule

Reste à distance, repère son oeil dans un de ses tentacules et utilise le Grappin pour viser l'oeil et l'extirper, puis donne-lui vite un ou deux coups d'épée. Quand des petits poissons apparaissent, essaie de les éviter, mais si tu en attrapes un, éloigne-toi ou lance-le sur le boss. Après avoir donné deux autres coups d'épée sur l'oeil, le monstre sort complètement du sable. Retire alors les bottes et essaie de le suivre en nageant "dans son dos". Quand tu es assez proche de son oeil, utilise la visée Z et le Grappin pour accrocher l'oeil, puis donne-lui vite quelques coups d'épée. Répète ceci deux fois pour en venir à bout. Si tu sens que tu vas te faire aspirer, mets vite les Bottes de Fer pour descendre. Après avoir gagné le troisième morceau de cristal, récupère le Réceptacle de Coeur et rejoins Midona.

Après la rencontre avec Xanto, qui s'est emparé des cristaux, tu te retrouves sous ta forme animale avec une Midona mal en point. Dans la plaine, va à l'ouest, puis au sud et entre dans la citadelle.

Citadelle d'Hyrule

Va dans la rue sud, puis vers la Taverne de Telma et entre. Le chat Louise te reconnaît et te montre le chemin. Pousse la caisse isolée vers la fenêtre, saute dessus, puis sur les autres et entre. Avance sur les cordes pour traverser. Sur la troisième, tu peux entendre la conversation des gardes, puis continue. Dans la maison voisine, parle à l'homme, puis utilise tes sens et attaque le spectre avec un Coup de Grâce pour l'achever. Tu reçois une Ame de Spectre ! Reparle à l'homme, Giovanni, qui te dit que 20 spectres ont capturé son âme et il ouvre un passage. Entre dans les égouts.

Va au nord et saisis la poignée. Monte ensuite l'escalier et attaque les araignées sur les côtés ou dans le dos. Ramasse un bâton, passe-le dans le feu et brûle la toile. Avance, débarrasse-toi des chauves-souris, puis ramasse le bâton. Va l'allumer dans la salle précédente, puis reviens et brûle la toile à l'est. Continue, élimine les chauves-souris et le Bokoblin, puis le suivant et creuse au centre.

Avance, monte l'escalier, traverse sur la corde, et monte ainsi jusqu'au sommet tout en combattant les ennemis, puis passe la porte. Avance sur les toits, monte sur la caisse et saute. Devant le trou, avance sur le pont détaché dès que le vent se lève. Saute ensuite sur le toit bleu à droite, puis avance sur le sommet du toit, évite l'oiseau et entre dans la tour. Monte l'escalier et passe la porte. Tu retrouves la princesse. Après avoir guéri Midona, elle te conseille d'aller au sanctuaire de la forêt afin d'y trouver l'épée pourfendeuse et retrouver ta forme humaine.

Forêt de Firone

A l'extérieur du château, téléporte-toi dans la Forêt de Firone - Nord et va au nord. Attaque les pantins et le singe t'indique un joli bois de l'autre côté de la falaise. Regarde à l'ouest et monte sur la plate-forme, puis avec l'aide de Midona, saute plusieurs fois vers le nouveau chemin à l'ouest. Avance sur les passerelles quand le vent le permet, traverse sur les cordes, puis écoute le sifflement de la stèle. Répète-le deux fois et un symbole de loup apparaît sur ta carte.

Sanctuaire de la Forêt

Arrivé dans ce nouveau lieu, cherche une stèle à gauche, écoute le sifflement et répète-le. Un "skull kid" avec une lanterne bleue apparaît et appelle d'autres pantins pour l'aider. Il faut maintenant le retrouver et l'attaquer en lui sautant dessus. Débarrasse-toi des pantins de temps à autre en faisant des attaques sautées, mais ils reviennent sans cesse (n'utilise pas la technique du cercle, c'est trop dangereux). Donc depuis cette zone (dont l'entrée s'est fermée - marquée avec deux torches), suis le tunnel, puis tout de suite, va à gauche. Ensuite, va tout droit, monte sur le rebord et attaque le "skull kid".

Reviens en arrière, traverse l'étendue d'eau et prends le nouveau tunnel entre deux chutes d'eau. Ici, va à gauche et prends le tunnel. Maintenant tu es dans une zone avec une grande chute d'eau et de l'eau profonde. Elimine les pantins, puis traverse vite l'eau, passe sous la chute d'eau et grimpe pour attaquer le "skull kid".

Saute plus loin, prends le tunnel à droite et tu es à nouveau dans la zone où tu l'as trouvé la première fois. Suis le chemin à droite vers la zone suivante, puis va tout droit en traversant l'eau peu profonde et prends le tunnel qui monte en pente. Là tu es dans une zone avec comme une grande porte scellée et le "skull kid" est perché sur une branche très haut. Prends le tunnel juste à gauche de la porte, puis grimpe les sortes de marches devant toi et suis le chemin qui t'amène au "skull kid" et attaque-le.

Ensuite, saute tout en bas et prends le passage à gauche maintenant accessible. Continue tout droit, puis prends le passage à droite et saute dans la nouvelle zone. Ici le "skull kid" saute d'une souche à une autre. Elimine les pantins, puis saute vite vers lui et attaque-le. Répète ceci deux fois et enfin, il disparaît ! Suis le nouveau passage. Place-toi sur le symbole de la Triforce et hurle la mélodie. Voici alors une énigme difficile où il faut replacer les deux gardes sur leur case initiale. Les règles sont faciles à comprendre après quelques essais. Il y a plusieurs possibilités (valables sur les versions Wii et Gamecube), en voici une : bas, haut, gauche, haut, droite, bas, bas, bas, haut, haut, gauche, haut, haut, droite, bas. Continue tout droit et empare-toi de l'épée, nommée Excalibur !

Maintenant qu'Excalibur t'a libéré de la malédiction des ombres, tu as le pouvoir de te transformer en loup lorsque tu le désires et ainsi, te téléporter depuis presque n'importe quel endroit ! Profites-en donc pour parler à Midona et lui demander de te téléporter à la citadelle. Reprends ta forme humaine, puis entre dans la cité.

Citadelle d'Hyrule

Retourne à la taverne et discute avec Telma. Parle ensuite avec chaque membre du petit groupe pour entendre parler des Pics Blancs et du Désert Gerudo, puis quitte la taverne. Va dans la rue sud et entre dans le Château de Machaon. Parle à la petite fille et si tu as déjà trouvé des insectes, parle-lui encore pour les lui donner. En remerciement, elle t'offre la Grande Bourse. Sors de la citadelle par le sud, descends les escaliers, puis va à droite et approche-toi du loup doré. Là tu apprends la technique du Brise-Casque. Tu peux aussi te téléporter à Cocorico pour aider le commerce des Gorons. Retourne près du magasin de Balder, parle au Goron un peu bizarre qui te parle d'une collecte, puis entre dans le magasin (de jour) et fais une donation au vieux Goron pour la construction du pont. Pense à revenir plus tard pour lui donner le solde, par exemple après avoir donné des insectes à la princesse Machaon. Téléporte-toi ensuite au Lac Hylia.

Lac Hylia

Dirige-toi vers le sud et monte l'échelle de la tour d'observation. Parle à l'homme, Lafrel, qui te donne la Note de Lafrel. Redescends ensuite, et va vers la stèle près du bord du lac, non loin. Transforme-toi en loup, hurle deux fois la mélodie et un nouveau symbole apparaît sur ta carte. Retourne maintenant vers la maison au milieu du lac. Montre la Note de Lafrel au clown Tobi pour bénéficier d'un vol gratuit du type "oasis" !

Désert Gerudo

Après l'explication de Midona, dirige-toi vers le nord-ouest. Quand des gardes sur sangliers attaquent, tire des flèches sur eux, puis approche-toi d'un sanglier sans cavalier et monte dessus. Avance vers les deux tours tout au nord avec une barrière entre deux, puis accélère avec le sanglier pour détruire les deux barrières ! Continue à pied, va vers le nord et tu retrouves déjà ton ami le loup. Cette fois, c'est le Coup Eclair que tu apprends. Continue à droite.

Monte les marches et va au nord-est de la zone. Là attaque les ennemis jusqu'à ce que l'un d'eux fasse tomber une clé. Ramasse la clé, puis va vers le centre de la bâtisse, dans un passage étroit avec une barrière de chaque côté. Une des barrières à un cadenas, déverrouille-le avec la clé, pousse la porte et entre. Attaque le monstre avec des coups sautés et des coups à revers, puis monte sur le sanglier, dirige-le vers le nord, bien en face du portail que tu as emprunté et accélère pour sortir et détruire les barrières suivantes.

Monte les marches, va à droite, agite ta Lanterne devant les deux candélabres et prends les 50 rubis dans le coffre. Puis va à gauche, transforme-toi en loup, récupère l'âme du spectre, puis reprends ta forme humaine. Descends les marches vers...

Tour du Jugement

Utilise le Grappin sur la cible rouge à gauche, puis saute sur les deux blocs à l'est. Sautte sur celui à l'ouest sans t'attarder, puis sur le suivant. Marche vers la porte en ligne droite par le chemin le plus court, puis marche à l'est derrière la grille. Débarrasse-toi des petits squelettes, puis sers-toi du Grappin sur la poignée, recule un peu et sers-toi à nouveau du Grappin pour que la poignée sorte du sable. Saisis-la et tire pour ouvrir la porte. Continue au nord.

Va à droite, remplis un flacon d'huile si tu n'en as plus, puis brise les planches à gauche et avance. Prends la clé dans le coffre, puis reviens vite en arrière. Si les fourmis t'agressent, avance en faisant des roulades ou fais une attaque circulaire pour les détruire. Déverrouille la porte.

Utilise un peu la Lanterne pour repérer deux candélabres près de la porte en face, puis combats les petits squelettes, allume les deux torches et ouvre la porte. Avance et quatre fantômes font disparaître les lumières bleues. Transforme-toi en loup, utilise tes sens et vise le fantôme avec Z. Attaque-le quand il devient brillant et achève-le au sol avec un Coup de Grâce. Une des lumières réapparaît et tu gagnes une autre âme de spectre. Sens le fantôme pour apprendre l'Odeur de Spectre. Avant de suivre l'odeur, reprends ta forme humaine, va dans le coin nord-ouest de la salle et prends la Carte dans le coffre. Va ensuite dans le coin nord-est pour y trouver un Fragment de Coeur ! Reprends ta forme de loup et suis l'odeur vers l'est. Creuse pour déterrer une poignée et tire-la pour ouvrir une trappe.

Descends l'escalier, ouvre la porte, puis place-toi devant le levier près de la colonne et pousse-le d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Va au nord, frappe l'"effroi" et prends la clé dans le coffre. Reprends ta forme humaine, tourne-toi et regarde au plafond. Utilise le Grappin sur la cible, puis lâche-toi et ouvre la porte au nord. Transforme-toi en loup, utilise tes sens et attaque le fantôme pour ramener une lumière bleue dans la salle principale et obtenir une âme de spectre. Quitte la salle et saute vers la salle au sous-sol. Pousse maintenant le levier dans l'autre sens, puis remonte au rez-de-chaussée et ouvre la porte à l'est. Déverrouille la porte suivante.

Reprends ta forme humaine et avance vers le nord vers une sorte de cage. Saisis-la et tire-la vers le nord, puis pousse-la vers l'est. Monte les marches et saute vers la cage. Saisis la poignée et tire-la au maximum, puis vite lâche-la, saute à droite et passe sous le chandelier avant qu'il ne retombe. Monte les marches vers le premier étage. Prends la Boussole dans le coffre en face, puis pousse le levier d'un quart de tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Va à l'est (de la carte), attaque l'effroi, récupère une autre clé dans un coffre, puis déverrouille la porte à l'ouest.

Traverse la salle en éliminant les squelettes et les "effrois", puis transforme-toi en loup, utilise tes sens et creuse là où l'odeur entre dans le sol. Tire la poignée pour ouvrir une paroi, puis attaque le fantôme pour ramener une autre lumière bleue dans la salle principale. Reprends ta forme humaine et ouvre la porte suivante.

Va à gauche, prends la clé dans le coffre, puis transforme-toi en loup et utilise tes sens pour voir des rats invisibles. Fais des attaques circulaires pour t'en débarrasser, puis reprends ta forme humaine et déverrouille la porte à l'ouest.

Saute sur le chandelier, puis de l'autre côté et ouvre la porte suivante. Descends les marches à droite, saute vers la cage, puis pousse-la vers l'ouest jusqu'au bout. Monte dessus, tire la poignée au maximum, puis lâche-la et va un peu en arrière, là où le sol est le plus bas. Après que le chandelier soit tombé autour de toi, monte dessus et saute vers l'ouest. (Les deux coffres de cette salle contiennent 20 rubis.) Ouvre la porte à l'ouest.

Brise les planches et ouvre les coffres pour y trouver des bombes. Combats alors le squelette et quand il est brisé, pose une bombe sur lui pour t'en débarrasser définitivement. Ouvre la porte au sud. Marche vers la statue, puis sors ta Lanterne devant le candélabre se trouvant le plus en avant, puis mets encore le feu à celui tout à gauche dans la rangée du fond. Va à l'est et ouvre la porte à l'est.

Transforme-toi en loup et utilise tes sens. Attaque le dernier fantôme, mais il crée trois clones. Dès qu'ils arrêtent de tourner autour de toi, cherche celui qui reste et attaque-le. Répète ceci deux fois pour le vaincre et récupérer son âme. Reprends ta forme humaine et ouvre la porte au nord. Sers-toi du Grappin sur la cible à l'est, lâche-toi et sors à l'est.

De retour dans la grande salle, les quatre lumières bleues reprennent leur place et ouvrent la porte au nord. Continue au nord.

Va à l'est et ouvre la porte. Saute tout en bas, pousse le levier deux fois (d'un 6ème de tour) dans le sens des aiguilles d'une montre (pour faire monter la plate-forme). Suis le couloir à l'ouest, prends la clé dans le coffre et reviens. Pousse ensuite trois fois le levier dans le sens contraire des aiguilles d'une montre (pour faire descendre la plate-forme). Va au sud et déverrouille la porte.

Transforme-toi en loup et utilise tes sens pour te débarrasser des rats. Traverse la salle en contournant les piques pour atteindre le coin sud-est et élimine un maximum de rats dans la salle. Puis, saisis la poignée, tire-la au maximum, lâche, contourne les piques en vitesse et continue au sud avant que le mur ne reprenne sa place. Reprends ta forme humaine, saute à droite et avance sur les planches en évitant au mieux les pièges. Si tu es attaqué par des insectes, avance en faisant des roulades ou fais une attaque circulaire pour les détruire. Va vers le sud et soulève le pot rouge pour trouver Baba, puis ouvre la porte suivante.

Avance vers le nord en évitant le piège rotatif, puis élimine les squelettes avec l'épée, puis une bombe. Fais de même avec celui se trouvant dans le coin à l'est, puis reviens vers le piège rotatif et va à l'est. Utilise le Grappin sur la cible à gauche, puis lâche-toi vite et utilise-le encore sur la cible à droite. Saute vers le nord et ouvre la porte au nord.

Approche du centre de la salle et coupe une des cordes. Transforme-toi alors en loup et utilise tes sens. Quand le fantôme s'apprête à frapper, attaque-le et mords-le plusieurs fois. Reprends ensuite ta forme humaine, et évite les boules d'énergie du spectre. Tire une flèche sur lui, puis dès qu'il arrête de tourner autour de toi, évite son épée, fonce vers lui et frappe-le avec ton épée. Quand il redevient invisible, transforme-toi en loup et répète cette tactique deux fois pour le vaincre. Continue au nord et prends l'Aérouage dans le coffre ! Remarque les rails le long de la salle, approche-toi et utilise l'Aérouage pour te déplacer sur le rail et revenir au sud. Sors.

Approche-toi du rail à gauche, sers-toi de l'Aérouage, puis pendant le trajet vers l'ouest, "éjecte-toi" pour que l'engin quitte le rail, parte à gauche et s'accroche à l'autre rail ! Descends tout à l'ouest et ouvre la porte.

Petit conseil : monte sur les rebords de cette salle pour observer les environs et notamment les rails. (Il y a des bombes et 20 rubis dans les deux coffres à cet étage.) Depuis l'entrée, utilise l'Aérouage sur le rail de droite, puis

déplace-toi à gauche pour accrocher le rail de gauche, puis déplace-toi à droite pour accrocher le rail de droite, bouge encore à droite pour accrocher le suivant à droite, évite le rail circulaire, puis déplace-toi à gauche pour accrocher le rail de gauche qui te fait monter à l'étage supérieur. Arrivé sur le sol dallé, avance jusqu'au coffre et ouvre-le pour y trouver Fragment de Coeur, puis combats le squelette et détruis-le avec une bombe. Va ensuite près du mur au nord, regarde vers l'ouest, puis utilise l'Aérouage, passe le piège à piques, puis 2-3 mètres plus loin, éjecte-toi, va à gauche pour accrocher le rail de gauche, puis éjecte-toi à droite pour rejoindre le rail de droite qui te fait monter. Dans la courbe, si nécessaire, éjecte-toi pour monter encore plus haut. Arrivé en haut, descends et élimine les deux squelettes. Prends les 10 rubis dans le coffre, puis avance vers l'ouest et monte la rampe entre les deux rails avec des pièges. Va du côté nord, sers-toi de l'Aérouage et change plusieurs fois de rail pour éviter les pièges. Ouvre la porte à l'est.

Prends la Grande Clé dans le coffre, puis accroche-toi au rail pour arriver dans la salle suivante. Avance au centre vers le trou en forme d'aérouage, utilise l'objet à cet endroit, puis tourne de manière répétitive pour actionner le mécanisme qui fait tourner les murs de la salle. Continue au nord.

Va à droite, utilise l'Aérouage jusqu'au bout (3ème étage), puis brise les crânes pour trouver une fée à mettre dans un flacon. Reviens au bas de la salle, puis remonte avec l'Aérouage, mais cette fois éjecte-toi avant d'arriver en haut pour tomber sur la plate-forme centrale. Utilise l'Aérouage au centre et tourne pour faire apparaître un nouveau rail. Utilise ce nouveau rail pour atteindre la porte du boss.

Humbaba, antique terreur ressuscitée

Approche-toi du monstre et Xanto revient te faire son petit discours avant que ne commence le combat. Tout en évitant bien sûr les flammes du monstre, utilise l'Aérouage sur le rail circulaire et lorsqu'un piège va te percuter (ou même avant), éjecte-toi, appuie sur B pour accélérer et dirige-toi vers l'os central du squelette pour le blesser et l'enfoncer dans le sable. Essaie d'éviter les autres ennemis qui te font dévier, puis rejoins le rail et recommence plusieurs fois. Lorsque le boss est noyé dans le sable, fais le tour de la salle pour regagner des coeurs dans les pots, puis place l'Aérouage dans le trou au centre et tourne pour faire surgir une colonne. La seconde étape commence.

Accroche-toi au rail central et accélère pour monter le long de la colonne. Lorsque le squelette s'apprête à cracher des flammes, éjecte-toi sur le rail extérieur, puis lorsqu'il va cracher à nouveau, éjecte-toi sur le rail central et ainsi de suite jusqu'à être suffisamment près de lui pour t'éjecter vers sa tête. Au sol, donne-lui vite plusieurs coups d'épée sur l'épée plantée dans son crâne, puis répète cette technique une fois en évitant en plus les pièges sur le rail central, puis fais encore de même en évitant aussi les pièges sur le rail extérieur ! Une fois vaincu, récupère le Réceptacle de Coeur et sors par le nouveau passage.

Chambre du Miroir

Monte l'escalier à gauche, puis avance dans le couloir jusqu'à la Chambre du Miroir. Combats les cinq créatures des ombres comme d'habitude, puis approche-toi de la statue, utilise l'Aérouage et descends au sommet. Utilise encore l'objet, puis Midona constate que le miroir a été brisé et qu'il faut maintenant trouver les trois morceaux manquants.

Retourne à la Citadelle d'Hyrule, parle à Telma dans sa taverne, puis examine la carte sur la table pour voir la position d'Ash.

Note : Si tu possèdes 20 Ames de Spectre, retourne chez Giovanni (si ça n'est pas encore le cas, vas-y plus tard). Pour ce faire, va dans la rue est, dans la petite cour avec les chats, transforme-toi en loup, utilise tes sens et creuse près du mur. Parle à Giovanni qui te remet un flacon contenant des Larmes de Fée.

Village des Zoras

Téléporte-toi ensuite au Village Zora et reprends ta forme humaine un peu plus loin. Parle aux Zoras, notamment à celui à l'ouest du bassin et à ceux près du trône, puis laisse-toi emporter par le courant pour arriver au bas de la

cascade. Nage vers l'ouest, monte sur la berge, puis parle aux Zoras et suis le passage. Parle à Ash, qui te donne le Croquis du Yéti. Repars, nage vers le nord et parle au Zora au bas de la chute d'eau pour qu'il te ramène à la salle du trône. Montre le croquis aux Zoras pour en savoir plus sur le poisson du dessin. Va alors à Cocorico, au cimetière. Va tout au fond, entre dans le petit passage et montre le Croquis du Yéti au prince Lars. Il te dit que le poisson est une "truite fétide" et te donne une Boucle d'Oreille de Corail. Si tu veux, pose une Hydro-bombe près du rocher au fond de l'eau au nord pour créer un raccourci vers le Lac Hylia.

Repars pour le Village des Zoras et redescends au bas de la cascade. Monte sur la rive à l'est vers les deux rocs qui sortent de l'eau. Vérifie que des poissons rouges sont présents, puis lance ta Canne à Pêche pour attraper une de ces truites. Le principe est le même qu'au Village Toal. Attends que le "bâton" coloré soit à la verticale, puis dès que tu vois un poisson approcher et le "bâton" s'enfoncer dans l'eau, relève la canne (Bouton C vers le bas) et ça devrait mordre. Ensuite garde la canne relevée pendant quelques secondes pour sortir le poisson. Puis dès que le poisson est sur la rive, transforme-toi en loup, utilise tes sens et sens l'odeur. Tu apprends l'Odeur fétide ! Traverse ensuite le bassin vers l'ouest et reprends le passage sous la montagne.

Massif des Pics Blancs

Avance et suis l'odeur jusqu'à l'ouest en évitant les loups. Quand l'odeur monte, va un peu à gauche et grimpe sur les blocs de glace. Continue à suivre l'odeur, puis lorsque l'odeur monte sur un grand rocher, contourne-le par la gauche et rejoins l'odeur. Au prochain endroit où l'odeur monte encore, cours et fonce dans la neige pour en faire tomber un peu. Continue, va à gauche et suis l'odeur. Approche-toi de la stèle, répète deux fois la mélodie pour faire apparaître un symbole de loup, puis continue à suivre l'odeur. Creuse là où l'odeur s'enfonce, puis reprends ta forme humaine et monte l'échelle. Gravis les marches, grimpe au lierre et ouvre la porte. Redeviens loup, avance et débarrasse-toi des trois créatures des ombres. Reprends alors ta forme humaine et approche-toi du Yéti. Dis-lui que tu cherches un totem, puis que tu cherches quelque chose. Ensuite, cours et percute l'arbre en faisant une roulade, puis monte sur le morceau de glace tombé. Glisse jusqu'à la maison du Yéti, en évitant les ennemis et les obstacles. Entre dans sa demeure qui n'est autre que les...

Ruines des Pics Blancs

Avance, transforme-toi en loup et utilise tes sens. Débarrasse-toi du Spectre, puis reprends ta forme humaine et ouvre la porte du fond. Parle à la dame yéti, qui te donne la Carte du Manoir. Va à l'est, parle au Yéti, puis va derrière les caisses et soulève le pot pour trouver Baba. Ouvre la porte au nord.

Pousse le bloc le plus proche vers l'est, puis pousse le second bloc vers l'ouest, puis au sud, à l'est et au sud sur l'interrupteur. Ouvre la porte à l'ouest.

Transforme-toi en loup et creuse devant le mur cassé. Prends les 20 rubis dans le coffre à gauche, puis avance vers le nord et creuse près de l'objet recouvert par la neige pour trouver une clé dans un petit coffre. Reprends alors ta forme humaine, ouvre la porte à l'est et tourne à gauche. Détruis les ennemis avec l'épée (avec le Coup Eclair en avançant prudemment), puis déverrouille la porte au nord.

Elimine ces trois ennemis de la même manière, puis ouvre la porte à l'est. Dirige-toi vers la porte suivante et deux guerriers de glace apparaissent. Essaie d'attirer un des ennemis à l'écart pour éviter les attaques de l'autre, puis dès qu'il lance un pic de glace, frappe-le plusieurs fois avec l'épée. Débarrasse-toi ensuite de l'autre, puis ouvre la porte au sud. Prends le potiron toalien dans le coffre, puis ouvre la porte au sud, monte sur la caisse, ouvre la porte au sud, puis celle à l'ouest. Parle à la dame yéti, puis retourne vers son mari et parle-lui pour lui donner le potiron. Si tu as un flacon vide, tu peux monter sur les caisses et le tremper dans le chaudron pour avoir un peu de soupe, car tu ne trouveras aucun petit coeur dans ce temple ! Ensuite reparle à sa femme, qui te montre un autre emplacement sur la carte. Ouvre la porte au nord.

Passe par la fenêtre au nord-ouest, puis reprends ta forme humaine et ouvre la porte suivante. Elimine les trois-quatre premiers ennemis, puis prends le boulet en face de la porte et porte-le à l'autre bout de la salle en suivant

le chemin. Monte sur le canon, charge le boulet, puis saisis une des poignées et tourne le canon vers le sud. Charge ensuite une bombe dans le canon pour créer la détonation. Ouvre la porte au sud.

Avance sur la planche à droite, reviens en arrière pour éliminer les chauves-souris en sécurité, puis reviens sur la planche et utilise le Grappin sur l'ennemi pour le faire tomber. Saute sur la planche au nord, puis glisse et arrête-toi vite. Saute vers la planche à gauche (vers l'est), puis encore vers l'est et saute vers le grand coffre bleu. Empare-toi de la Boussole, puis quitte cette salle (il y a 20 rubis dans l'autre coffre), va à l'est et sors. Transforme-toi en loup, utilise tes sens et creuse à l'endroit indiqué pour trouver une autre clé dans un coffre. Déverrouille la porte à l'ouest.

Baisse le levier à côté de la porte, puis soulève et pose un boulet dans la "cuillère" à côté. Sors et baisse le levier de l'autre côté, puis porte le boulet et va vers le canon au centre. Charge le boulet, tourne le canon vers le nord, puis charge une bombe pour faire feu. Ouvre la porte au nord.

Approche-toi de la porte suivante et un guerrier en armure surgit ! Fais une roulade pour t'approcher de lui et essaie de te retrouver dans son dos pour frapper sa queue. Si tu n'y arrives pas, attends qu'il lance son boulet et si le boulet reste planté dans le sol, cours vite derrière lui et frappe sa queue. Après 5-6 coups, il est vaincu. Note : Si tu as des difficultés, fais appel à Baba, téléporte-toi par exemple à Cocorico pour refaire le plein de coeurs dans une source et/ou acheter une potion rouge, puis appelle le fils de Baba pour revenir aux ruines. Prends son Boulet et ouvre la porte au nord.

Sers-toi du Boulet et projette-le contre les blocs de glace, puis ouvre le coffre pour trouver du fromage toalien. Repars deux fois au sud. Place-toi près du canon, lance le Boulet vers le sud et prends les bombes dans le coffre. Va encore au sud et parle à la dame yéti. Apporte le fromage à son mari, puis reparle à sa femme pour un nouvel emplacement sur la carte. Ouvre la porte à l'ouest.

Lance le Boulet sur le bloc de glace devant toi, puis avance, suis le souffle de glace et cherche une ouverture dans la cage du monstre. Là, regarde dans cette direction et lance plusieurs fois le Boulet pour détruire l'ennemi. Avance encore un peu et fais de même avec le monstre suivant, puis monte au premier étage et brise la glace devant toi. Remarque le canon, puis ouvre la porte au nord.

Débarasse-toi du guerrier, puis lance le Boulet sur la glace pour révéler une cible bleue. Place-toi ensuite en face du lustre, utilise la visée L et lance le Boulet pour le faire balancer. Saute dessus, puis saute vers le coffre et prends la clé. Sors de la salle en utilisant le Grappin sur la cible bleue, puis va au sud. Dans le couloir, remarque le plancher endommagé, puis lance le Boulet sur cette partie du plancher pour le casser. Saute, prends le Fragment de Coeur dans le coffre, puis remonte à l'aide de la cible bleue au premier étage. Déverrouille la porte à l'est.

D'abord lance le Boulet sur la glace à droite pour révéler une cible bleue, puis à nouveau, lance le Boulet sur le lustre, puis saute et encore vers le guerrier en évitant ses piques, et attaque-le. Si tu tombes, sers-toi de la cible pour remonter au premier étage. Fais à nouveau balancer le lustre et saute dessus, puis fais balancer le lustre au centre, saute dessus, fais balancer le lustre suivant, saute dessus, puis vers le coffre. Ouvre-le pour un Fragment de Coeur ! Reviens là où était le guerrier et ouvre la porte suivante.

Toujours grâce au Boulet, élimine les ennemis, puis brise la glace à l'est. Transforme-toi en loup pour vaincre le Spectre et récupérer son âme, puis reprends ta forme humaine et ouvre la porte au nord.

Va à droite, pousse la caisse, puis descends et utilise le Boulet sur l'interrupteur au centre, ainsi que sur la caisse congelée. Voici une des façons de résoudre l'énigme : la caisse no 1 est celle sur le premier interrupteur et la caisse no 2 est celle qui était entourée de glace. Pousse la caisse 1 vers le nord, puis pousse la caisse 2 vers le sud, puis l'est, puis le nord. Reprends la caisse 1 et pousse-la vers l'ouest, le sud, l'est et le nord sur l'interrupteur central pour débloquer l'accès à la porte en haut. Monte sur les caisses pour revenir au premier étage et ouvre la porte à l'ouest.

Avance prudemment sur le passage étroit vers le nord, débarrasse-toi des trois guerriers, puis regarde à travers le trou dans le mur. Utilise le Grappin sur la cible, lâche-toi et ouvre la porte à l'est.

Lance le Boulet sur la glace à gauche, puis sur le lustre, saute dessus et vite, fais balancer le lustre suivant, saute dessus et vers le coffre. Prends la clé, puis ouvre la porte au sud. Saute sur les caisses à gauche et sors au sud. Déverrouille la porte à l'ouest.

Débarrasse-toi des deux monstres de glace, puis va vers le mur est et pousse les deux caisses pour créer un raccourci. Prends ce raccourci, descends au rez-de-chaussée, puis ouvre la porte au nord. Pousse la caisse, avance et prends un boulet. Place-le dans la "cuillère", passe la porte et baisse le levier de l'autre côté. Prends le boulet, remonte au premier étage et charge le boulet dans le canon à l'ouest. Tourne le canon vers le raccourci et charge une bombe pour faire passer le boulet dans l'autre salle. Va vers le boulet, porte-le et place-le dans la "cuillère" près de la porte au nord. Ouvre cette porte, récupère le boulet et mets-le dans le canon. Tourne le canon vers le nord-ouest et tire. Saute vers l'ouest, ouvre la porte à l'ouest et monte l'échelle. Ouvre la porte à l'ouest.

Avance lentement à cause de la glace qui tombe, puis combats tous les guerriers qui apparaissent en plusieurs étapes. Enfin, ouvre la porte suivante et prends la Clé de la Chambre dans le coffre. Ressors, parle à la dame yéti, monte au 2ème étage et ouvre la porte. Tu peux aussi retourner chercher de la soupe ou quitter le manoir avant de la suivre.

Blizzarnia, masse glacée du Crépuscule

Dans un premier temps, la pauvre dame yéti est une sorte de grosse toupie. Utilise le Boulet et lance-le plusieurs fois sur la toupie, qui en rapetissant, prend de la vitesse. Ensuite, des blocs de glace vont tomber du plafond. Regarde le sol pour voir où les blocs vont tomber. Quand ils se déplacent en ligne, cours pour éviter qu'ils ne tombent sur toi, puis dès que le dernier est tombé, tourne-toi vers eux et essaie d'en briser un avec le Boulet, puis reprends ta course. Quand ils se déplacent en cercle, éloigne-toi le plus possible pour ne pas te retrouver encerclé, car le boss tomberait sur toi. A nouveau, dès qu'ils sont tombés (même si l'un d'eux est tombé sur toi), essaie d'en frapper un ou deux avec le Boulet (et récupère les petits coeurs). Une fois que tu as pu en briser quelques-uns, tu pourras frapper le boss avec le Boulet (à l'aide de la visée L). Trois coups de Boulet sur le boss suffiront à le vaincre. Avec un nouveau fragment du miroir en poche, prends le Réceptacle de Coeur (comme c'est beau !) et quitte la demeure du Yéti.

Note : Dans les deux coffres dans le hall se trouvent 10 et 20 rubis, lance deux fois le Boulet sur chaque armure. Détruis également les autres armures du hall pour trouver un Spectre, ainsi qu'un crâne de glace qui laisse 100 rubis. Dans la salle avec le premier canon trouvé, les deux coffres contiennent 20 rubis et des bombes.

Retourne au Cimetière de Cocorico, monte les marches au fond et approche-toi du loup doré. Là, tu apprends le Coup Plongé, l'avant-dernière botte.

Rends-toi maintenant à la Citadelle d'Hyrule et retourne à la taverne de Telma. Parle à la tenancière, puis regarde la carte sur la table pour voir la position de Moï. Quitte la citadelle et téléporte-toi vers la Forêt de Firone - Nord.

Forêt de Firone

Continue au nord, monte sur la corniche et parle à Moï. Prends le poulet doré, puis lance-toi de la corniche et vole vers le nord pour atterrir sur une petite plate-forme. Vole encore vers le nord, puis tourne-toi vers l'ouest, vole dans cette direction et avance. Pose le poulet sur le sol, puis utilise le Boomerang Tornade, vise l'hélice de la plate-forme pendant quelques secondes, puis lâche pour la faire pivoter. Reprends le poulet et vole vers la plate-forme, puis repose-le, fais à nouveau pivoter la plate-forme, porte le poulet et marche vers la terre ferme. A l'aide de l'oiseau, vole vers le nord en évitant les obstacles.

Sanctuaire de la Forêt

"Skull Kid" et ses pantins sont de retour ! Même principe que la dernière fois, il faut chercher le "Skull Kid" à travers la forêt. Comme il fait nuit, cherche la lueur de sa lanterne pour le retrouver ou cherche à entendre son rire. La deuxième et troisième fois, il se trouve en hauteur sur une branche, il faut alors tirer une flèche sur lui pour le faire changer de lieu. Ensuite il reste dans une même zone et appelle à nouveau ses pantins. Elimine vite ces derniers et tire une flèche sur lui. Répète ceci encore deux fois pour qu'il ouvre un nouveau passage. Suis ce passage pour te retrouver à l'entrée du sanctuaire. Avance et pousse la caisse au maximum, puis descends à droite et va vers le nord entre les deux statues géantes, et encore tout droit. Pose ton épée sur le piédestal pour faire disparaître une statue, puis repars vers le sud. Cinq créatures des ombres débarquent ! Attaque-les comme à l'accoutumée, puis monte sur les blocs au sud-est et ouvre la porte maintenant accessible. Avance vers ce passage mystérieux...

Continue tout droit, pose à nouveau l'épée sur le piédestal et monte l'escalier lumineux pour entrer dans le...

Temple du Temps

Avance vers le nord. Midona te conseille d'utiliser tes sens de loup. Fais-le donc et remarque la statue disparue. Reprends ta forme humaine, puis va vers les pots à l'ouest, soulève-en un et pose-le sur l'interrupteur tout proche. Monte les marches et tu retrouves Baba et son fils au pied de l'escalier. Descends les marches à l'est, utilise ta Lanterne sur les deux candélabres et prends la clé dans le coffre. Reviens au sud, monte l'escalier et déverrouille la porte.

Elimine l'araignée, place un pot sur l'interrupteur et prends les flèches dans le coffre. Va à l'est, élimine l'autre araignée, puis place-toi entre les deux rangées de marches et tire une flèche sur le pot situé sur l'interrupteur. Continue à l'est et monte l'escalier.

Elimine les lézards, puis prends les 20 rubis dans le coffre au sud. Approche-toi de la statue pour la réveiller, laisse-la te suivre un peu, puis éloigne-toi et pendant qu'elle reprend sa place, cours vite et frappe son dos. Frappe-la encore deux fois, puis prends la Carte dans le coffre. Place un pot sur chaque interrupteur, puis va au nord, monte l'escalier et ouvre la porte.

Tire une flèche sur l'oeil de la statue blanche, puis monte l'escalier à l'ouest. Utilise l'Aérouage sur le rail à droite et va au centre de la salle. Saisis la poignée et pousse-la dans le sens contraire des aiguilles d'une montre pour faire pivoter et descendre la plate-forme. Prends la petite statue juste à côté et pose-la sur la plate-forme circulaire. Saisis à nouveau la poignée et pousse-la dans le sens des aiguilles d'une montre pour remonter. Place la petite statue sur un interrupteur au sud, puis va chercher une autre petite statue à l'est et amène-la au sud. Toujours en la portant, place-toi sur la partie blanche et pose-la sur l'autre interrupteur depuis là pour monter ! Ouvre la porte au sud.

Combats les deux statues comme précédemment, puis prends la clé dans le coffre, ainsi que les 20 rubis dans le coffre au sud. Sors, va au nord et déverrouille la porte.

Désactive la statue blanche, puis frappe l'interrupteur vert. Avance vers l'ouest, puis tire une flèche sur le même interrupteur par l'ouverture ronde. Continue vers l'ouest, désactive la statue et prends la Boussole dans le coffre à l'ouest. Tire ensuite une flèche sur l'interrupteur par les deux ouvertures, puis va à l'ouest et monte l'escalier. Tire une flèche sur l'interrupteur rouge à l'ouest (sers-toi de l'Oeil de Faucon au besoin), puis avance et débarrasse-toi des deux lézards. Tire à nouveau sur l'interrupteur, combats le gros lézard, puis tire une dernière flèche (place-toi dans le cercle) sur l'interrupteur pour continuer vers le sud. Monte l'escalier et ouvre la porte.

Elimine les insectes et les deux araignées avec l'épée ou des flèches, prends les 50 rubis dans le coffre, puis monte les marches au nord-est et avance sur le premier plateau de la balance. Soulève la petite statue et lance-la (avec de l'élan) sur l'autre plateau de la balance. Avance au sud et ouvre la porte.

Va à l'est en évitant les obstacles, élimine les trois lézards, puis va au sud en évitant le rouleau et le pendule. Prends la clé dans le coffre, puis repasse les deux premiers obstacles et va dans le coin nord-est. Porte la petite statue, passe l'obstacle et pose-la sur l'interrupteur. Avance au nord.

Élimine les insectes, prends les 50 rubis dans le coffre, puis élimine les deux statues. Va vers l'ouest et déverrouille la porte.

Un combat difficile s'annonce ! Et c'est le moment d'utiliser au mieux les bottes apprises au cours de l'aventure. Après avoir brisé son armure en plusieurs morceaux et l'avoir privé de son bouclier, donne-lui encore quelques coups pour le vaincre ! Tu peux casser des pots pour récupérer des petits coeurs. Empare-toi finalement du Bâton Anima dans le coffre ! Utilise le Bâton Anima sur la statue au-dessus du coffre pour la réveiller, puis avance vers la porte avec la statue qui te suit. Amène-la sur le socle pour qu'elle entre dans la cloche, puis ouvre la porte.

Sers-toi à nouveau du Bâton Anima sur la statue et avance vers l'est. Amène la statue tout près du portail, puis appuie sur le bouton du Bâton Anima pour qu'elle le détruise, et avance encore un peu. Range le Bâton Anima, prends un pot, pose-le sur l'interrupteur, puis réutilise le Bâton Anima sur la statue et amène-la sur la partie blanche qui s'est abaissée. Ensuite casse le pot et continue au sud, accompagné de la statue, jusqu'au champ électrique. Fais traverser le champ électrique à la statue tout en restant en arrière et place-la sur l'interrupteur. Puis utilise le Grappin sur la cible au plafond, lâche-toi, et réutilise le Bâton Anima sur la statue pour la faire traverser vers l'ouest. Descends avec elle l'escalier, puis amène ta statue vers les pièges et fais-la frapper les pièges, ainsi que la statue blanche pour révéler un interrupteur. Dirige-la ensuite vers la partie blanche au sud, puis utilise le Bâton Anima sur une des petites statues et conduis-la sur l'interrupteur. Enfin amène la grande statue sur le socle pour la faire entrer dans la cloche. Ouvre la porte au nord.

Utilise le Bâton Anima sur la statue et amène-la avec toi sur le plateau de la balance. Prends la petite statue, lance-la sur l'autre plateau, puis saute sur le sol et monte l'escalier au nord-est. Avance sur le premier plateau, sers-toi du Bâton Anima pour amener la statue sur le plateau où tu te trouves, puis réutilise le bâton sur les petites statues en dessus de toi, un peu en arrière. Fais-en tomber deux, puis porte-les et lance-les sur le plateau haut. Lance également les deux autres statues sur le plateau haut, puis reviens ensuite au haut de l'escalier. Fais avancer la statue, puis fais-la descendre l'escalier, éventuellement détruire quelques ennemis, et amène-la sur le socle sous la cloche. Reviens alors au haut de l'escalier, fais descendre la dernière petite statue, porte-la et lance-la sur le plateau bas. Ensuite va au sud, utilise le Grappin sur la cible au sud-ouest, prends la petite statue et amène-la également sur le plateau bas, ce qui fait six petites statues sur le même plateau. Maintenant tu peux monter sur la colonne toute proche, puis utilise le Grappin sur la cible au plafond, avance vers l'ouest et utilise l'Aérouage sur le rail vers le nord. Arrivé au nord, transforme-toi en loup pour éliminer un autre Spectre, prends les 20 rubis dans le coffre au sud, et ouvre la porte à l'est.

Avance, élimine les deux ennemis en retirant d'abord leur carapace à l'aide du Grappin, puis débarrasse-toi de la statue. Sers-toi ensuite du Grappin sur la cible au plafond et prends les 20 rubis dans le coffre. Place deux statues sur deux des interrupteurs, puis utilise le Bâton Anima sur la statue en haut et pose-la sur un autre interrupteur. Enfin, utilise le Grappin sur une des carapaces et pose-la sur le dernier interrupteur. Saute et ouvre le coffre pour y trouver la Grande Clé ! Sors, saute et ouvre la porte à l'ouest.

Descends l'escalier, utilise le Bâton Anima sur la statue et fais-la avancer vers le nord. Tire une flèche sur l'interrupteur, puis amène la statue sur l'interrupteur au sol, va au nord-ouest et trouve un Fragment de Coeur dans le coffre ! Amène ensuite la statue vers le nord devant le mur, tire une flèche sur l'interrupteur, fais encore avancer la statue vers le nord et tire une autre flèche. Descends ensuite l'escalier avec la statue et avance encore un peu pour passer le premier "mur ouvert". Désactive la statue blanche à l'aide d'une flèche, puis tire une flèche sur l'interrupteur rouge et amène la statue sur le socle. Tire encore une flèche sur l'interrupteur et sors au sud.

Avance sur la plate-forme au centre et pousse la poignée dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Utilise le Bâton Anima sur la statue, fais-la avancer sur la plate-forme, puis pousse la poignée dans le sens opposé. Fais-la détruire les deux pièges, puis amène-la sur un des deux interrupteurs au sud. Va ensuite chercher la petite statue à l'est et pose-la sur l'autre interrupteur de manière à pouvoir monter et ouvrir la porte au sud.

Elimine les insectes, puis monte les escaliers au sud. Utilise le Bâton Anima sur la statue derrière la barrière et amène-la au bas de l'escalier sur un bouton. Porte ensuite une autre statue et lance-la derrière l'autre barrière, puis utilise le Bâton Anima sur celle-ci pour l'amener sur le second bouton au bas de l'escalier. Ouvre le nouveau coffre pour trouver un autre Fragment de Coeur et sors.

Il faut à nouveau aller chercher la statue un étage plus haut, puis pousser deux fois la poignée dans le sens des aiguilles d'une montre pour descendre. Détruis les insectes (la statue peut également t'aider), puis dirige-la vers l'ouest et fais-la détruire le portail. Transforme-toi en loup, attaque le Spectre, puis reprends ta forme humaine et amène la statue sur le socle au nord. Ouvre la porte à l'est.

Descends l'escalier, utilise le Grappin sur la cible au plafond, puis débarrasse-toi des lézards. Utilise le Bâton Anima sur la statue, fais-la descendre l'escalier, puis amène-la devant le portail. Fais-la détruire le portail, puis amène-la sur le socle à l'ouest et sors au nord.

De retour dans la première grande salle, amène la statue sur le socle à côté de la porte au nord, puis ouvre cette porte. Tire une flèche sur la statue blanche à droite, puis avance prudemment et débarrasse-toi des deux autres statues blanches. Contourne les pièges et saute vers le portail. Prends une petite statue, saute en arrière et place-la sur l'interrupteur, puis reviens et avance dans le petit couloir. Utilise le Bâton Anima sur la petite statue pour la retirer de l'interrupteur, puis élimine les deux araignées. Brise les pots et mets la petite fée dans un flacon vide, puis ouvre la porte du boss.

Golgotha, arachnide siliceux du Crépuscule

Equipe ton Arc et regarde au plafond pour suivre les déplacements de l'araignée. (Tu peux aussi la suivre en regardant au sol les cercles de lumière qui se bouchent.) Dès qu'elle s'arrête et va lancer des flammes, tire une flèche sur son oeil rouge pour la faire tomber. Puis cours vite vers la statue la plus proche de l'araignée, à un des quatre coins de la salle, réveille-la avec le Bâton Anima (utilise la visée L) et fais-la frapper l'araignée ! Celle-ci remonte alors au plafond et lâche une multitude de petits insectes. Détruis-les pour récupérer des petits coeurs, puis tire à nouveau une flèche sur son oeil dès que possible. Répète ces actions deux fois pour la vaincre, mais pas tout à fait... son oeil survit. Il suffit alors de frapper cet oeil avec l'épée pour en arriver à bout. Le troisième fragment du miroir étant en ta possession, récupère le Réceptacle de Coeur et quitte le temple.

La mémoire d'Iria

Retourne à la Citadelle d'Hyrule, à la taverne, parle à Telma et va regarder la carte sur la table pour voir la position de Jehd. Rends-toi alors à Cocorico, parle à Reynald dans sa maison, ainsi qu'aux autres personnes. Tu reçois la Lettre de Reynald. Sautte dans le trou vers le sous-sol, parle à Jehd qui a trouvé la statue de pierre.

Repars pour la Citadelle d'Hyrule et donne la Lettre de Reynald à Telma. Pour t'aider à rencontrer le médecin, elle te donne la Facture de la Taverne. Va dans la rue est et entre chez le médecin au bout de la rue. Donne-lui la Facture de la Taverne pour qu'il te parle d'une statuette en bois. Va ensuite au fond de sa maison, pousse la caisse, transforme-toi en loup et utilise tes sens pour apprendre l'Odeur de Décoction. Reprends ta forme humaine, sors et quitte la citadelle par la sortie la plus proche (est si le pont est réparé). Transforme-toi en loup, entre à nouveau et utilise tes sens jusque devant la taverne. Parle au chat qui te parle de chiens en os devant la porte sud. Quitte donc la citadelle par la porte sud et attends l'arrivée de la nuit s'il fait jour. Attaque-toi aux chiens jusqu'au dernier, puis tu obtiens la Statuette en Bois.

Retourne au Village de Cocorico, va chez Reynald et montre la Statuette en Bois à Iria, qui retrouve une partie de ses souvenirs. Sors. Si tu as déjà réparé le grand pont d'Ordinn, tu peux appeler Epona avec une Herbe à Cheval et foncer vers le nord, traverser ce pont, puis traverser un autre petit pont et tu seras tout proche de l'endroit. Si ça n'est pas le cas, téléporte-toi à la citadelle, puis dirige-toi vers le nord, traverse le pont au nord de la ville et continue vers l'est vers le point rouge sur ta carte. Entre dans la grotte et avance après le départ du Goron.

Il y a donc 20 archers à éliminer. Regarde sur les balcons et les toits, et grâce à l'Oeil de Faucon, élimine un maximum d'ennemis sans trop avancer. Du côté est de la rue, casse la fenêtre qui vibre et entre dans la maison pour trouver deux archers. Si tu manques de flèches, tu peux en trouver dans des tonneaux. Une fois que les 20 ennemis sont tombés, une vieille dame sort de sa maison. Elle s'appelle Impa et te donne le Collier d'Iria. Retourne dans la maison où tu as cassé une fenêtre, casse la fenêtre de l'autre côté de la pièce et sors. Transforme-toi en loup et écoute le sifflement de la stèle. Répète la mélodie deux fois pour connaître l'emplacement du dernier symbole de loup. Quitte ensuite le Village Oublié et retourne à Cocorico.

Montre le Collier d'Iria à sa propriétaire, qui retrouve alors tous ses souvenirs et qui te fait cadeau du Lien de l'Amitié, permettant d'appeler ta monture presque n'importe où. Repars au Village Oublié, va chez Impa et montre-lui le Bâton Anima. Elle te donne alors les Anciens Ecrits Célestiens. Repars une fois de plus à Cocorico, chez Reynald, va au sous-sol et montre les anciens écrits à Jehd. Ton Bâton Anima retrouve alors sa magie !

Il faut maintenant trouver cinq Statues de Hiboux réparties dans Hyrule. Utilise ta carte pour les repérer ! Quitte Cocorico par le sud et va au nord de cette partie de la plaine. Utilise le Bâton Anima sur la Statue de Hibou et déplace-la un peu, puis avance sur le cercle de lumière pour trouver un Glyphe célestin. Téléporte-toi ensuite à la Citadelle d'Hyrule, mais avant de chercher les autres statues, tu peux recevoir le dernier enseignement du maître d'armes. Donc entre dans la citadelle, va sur la Grand-Place et continue au nord. Approche-toi du loup doré pour apprendre (si tu n'en as oublié aucune) la dernière botte : l'Attaque Tourbillon ! Sors de la citadelle, appelle Epona grâce au Lien de l'Amitié et prends le chemin vers le sud jusqu'aux ruines de pierre. Utilise le Bâton Anima sur la Statue de Hibou pour la faire descendre, puis place-la entre la colonne et les marches pour pouvoir sauter vers le cercle lumineux. Déplace encore la statue pour qu'elle soit entre la colonne portant un coffre et les marches, puis saute vers ce coffre et trouve 100 rubis. Reviens au nord et prends le chemin qui mène au Lac Hylia. Regarde un peu en hauteur pour voir la Statue de Hibou, puis utilise le Bâton Anima pour la faire descendre. Sers-toi du Grappin sur le lierre, lâche-toi et tombe sur la statue, puis saute vers le cercle. Repars vers le nord, contourne la Citadelle d'Hyrule par le nord, passe devant le Village Oublié et continue jusqu'au pont cassé (ou si tu peux, téléporte-toi directement au pont d'Ordinn). Avance sur le pont pour voir la Statue de Hibou derrière toi, puis déplace-la à l'aide du Bâton Anima. Monte sur le bord du pont et avance sur le cercle lumineux. Téléporte-toi ensuite dans la Forêt de Firone, point Sud, va chez le marchand d'huile et pose une bombe près du rocher au nord-ouest. Avance jusqu'à la Statue de Hibou, déplace-la et va sur le cercle pour un autre Glyphe célestin. Téléporte-toi enfin au Lac Hylia, rends visite au clown Tobi et paie-le pour un "vol oasis" vers le Désert Gerudo (ou si tu peux, téléporte-toi directement au Désert Gerudo). Monte sur le sanglier non loin et va vers l'ouest jusqu'à la Statue de Hibou (ou pars vers l'est si tu t'es téléporté). Utilise le Bâton Anima pour faire descendre la statue, puis place-la entre les blocs où tu peux grimper et le cercle, puis saute pour trouver le dernier Glyphe célestin qui va reconstituer le texte.

Retourne alors à Cocorico, parle à Jehd et montre-lui le Livre des Incantations. Utilise le Bâton Anima sur la Statue de Hibou et avance. Approche-toi du canon des cieux et Midona intervient. Parle à Jehd pour qu'il s'éloigne, puis parle à Midona et téléporte le canon au Lac Hylia. Reparle au clown Tobi et donne-lui 300 rubis pour qu'il répare le canon. Va ensuite à l'arrière de l'engin et utilise le Grappin sur la cible pour décoller !

Célestia

Après que Baba ait enfin retrouvé les siens, mets les Bottes de Fer et ouvre les deux coffres au fond de l'eau pour 20 rubis et des Hydro-bombes. Continue à l'est et fais attention de ne pas tomber à cause des coups de vent. Ouvre la porte du magasin. Achète quelque chose si tu veux et parle à Baba à gauche du comptoir. Elle accepte de t'accompagner une dernière fois. Sors, reviens au centre et pars au nord. Tire une flèche sur le diamant au-dessus de la porte, puis ouvre la porte suivante.

Dans tout le temple, fais attention de ne pas rester sur les blocs bleus qui tombent. Porte un des Célestiens et vole vers l'est. Débarrasse-toi de l'ennemi, puis utilise le Grappin sur le lierre à l'ouest, bouge un peu à gauche et lâche-toi. Utilise ensuite le Grappin sur un des Célestiens sur le mur et vole vers le nord. Monte sur les blocs et ouvre la porte.

Avance, monte les marches, puis porte un Célestien, vole vers l'ouest et ouvre la porte. Avance un peu et regarde à gauche. Utilise le Grappin sur le lierre et lâche-toi. Sers-toi ensuite de l'Aérouage sur le trou au sol et tourne jusqu'à ce que le pont se mette en place. Utilise le Grappin sur le lierre près du pont, grimpe, traverse le pont et ouvre la porte.

Avance, saute sur le bloc vers le nord, puis utilise le Grappin sur la cible au plafond dans le coin sud-ouest de la carte, et lâche-toi. Prends la clé dans le coffre, puis saute plus bas. Utilise le Grappin sur le lierre pour remonter, sors et retraverse le pont, qu'un dragon va casser. Ouvre la porte, puis utilise le Grappin sur le lierre d'une colonne, tourne de l'autre côté, lâche-toi, cours vers l'est sans t'arrêter et ouvre la porte.

Avance à droite et débarrasse-toi des deux plantes, puis place l'Aérouage dans le trou et tourne pour libérer le pont. Traverse le pont et déverrouille la porte. Avance vers le sud et utilise le Grappin sur le diamant rouge pour arrêter un des ventilateurs. Utilise ensuite le Grappin sur le lierre, bouge un peu à gauche, lâche-toi et ouvre la porte à l'est. Prends la Carte dans le coffre à droite et ressors. Cours sur les blocs bleus et ouvre la porte au sud.

Avance vers le sud, puis saute vers l'est. Quand le courant d'air cesse, saute encore vers l'est. Avance sur les petits blocs, puis utilise le Grappin sur la cible contre le mur. Avance sur les petits blocs, saute vers le nord et avance prudemment vers l'est pour éviter la dalle sauteuse. Saute et avance sur les petits blocs, puis regarde l'ennemi sous la dalle et utilise le Boomerang sur lui pour l'éjecter. Saute, puis vers le sud et ouvre la porte. (Il y a 10 rubis dans le petit coffre.)

Saute d'un côté et les lézards te rejoignent. Frappe-les et fais-les éventuellement tomber dans le vide, puis saute vers le centre. Utilise le Grappin sur le lierre au sud, grimpe, puis utilise-le encore sur la boule suspendue pour libérer un courant d'air. Porte un des Célestiens, puis quand le courant d'air s'active, vole vers le courant pour monter au premier étage. Lâche le Célestien près du mur et ouvre la porte.

Saute sur les grilles à gauche, porte le Célestien, avance vers le courant d'air et vole vers la cible. Lâche-toi, reprends le Célestien, avance dans l'autre courant et vole vers le coffre à l'ouest, qui contient 50 rubis. Porte à nouveau le Célestien et reviens vers la cible. (Rappelle-toi que tu peux attraper le Célestien à distance grâce au Grappin.) Repasse dans le courant d'air et vole vers le nord en passant par le trou. Avance dans le courant, vole vers l'ouest et lâche-toi. Accroche la boule suspendue à l'aide du Grappin, puis reprends le Célestien et vole vers l'est en passant dans les deux courants d'air. Ouvre la porte suivante.

Porte le Célestien et vole vers le nord en descendant d'un étage, et descends ainsi d'un étage à un autre pour arriver au 3ème sous-sol côté est. Ouvre la porte. Utilise le Grappin sur la boule suspendue, puis mets les Bottes de Fer pour ajouter du poids et faire s'arrêter le ventilateur. Lâche-toi pour arriver directement au mini-boss.

Utilise le Grappin sur son bouclier pour l'attirer à toi et donne-lui plusieurs coups d'épée pour le toucher. Répète ceci une ou deux fois, puis il sort et revient par une des trois fenêtres. Guette-le pour éviter son attaque et arriver à accrocher son bouclier comme avant. Quand tu réussis, donne-lui encore quelques coups d'épée pour le vaincre. Utilise ensuite le Grappin sur la cible à l'ouest et empare-toi du Grappin dans le coffre pour former le Double Grappin ! Reste à ce niveau, utilise le Grappin sur la cible au plafond près du centre, puis l'autre Grappin sur le lierre. Grimpe et sors.

Saute vers le nord, puis utilise le Grappin sur la cible proche et le second sur la cible suivante, puis réutilise le premier sur la prochaine cible et monte ainsi jusqu'à pouvoir accrocher la boule suspendue. Puis, descends avec la chaîne du Grappin, tourne-toi vers l'ouest et utilise l'autre Grappin sur une des deux cibles à côté de la porte. Ouvre cette porte.

Utilise le Grappin sur la colonne suspendue, maintiens L enfoncé, puis vite utilise le second Grappin sur la colonne suivante, et ainsi de suite jusqu'au côté ouest. Lâche-toi, ouvre le coffre pour y trouver la Boussole, puis ouvre la porte.

Utilise le Grappin sur la grille au plafond, puis le second deux fois sur la plante pour la détacher, puis sur la grille pour avancer. Continue ainsi jusqu'à accrocher le lierre, puis grimpe et ouvre la porte pour revenir dans la salle centrale.

Retourne vers l'ouest en utilisant le Double Grappin d'abord sur la cible sous la colonne suspendue, puis sur celle au-dessus de la porte, et ouvre la porte. Avance un peu, puis utilise le Grappin sur l' "hélice volante" la plus proche, puis le second Grappin sur la prochaine hélice et continue jusqu'à pouvoir atteindre la porte et ouvre-la.

Sers-toi du Grappin sur la cible à l'ouest plus bas, puis utilise la visée Z et accroche les deux cibles suivantes, puis lâche-toi. (Tu es au 2ème sous-sol.) Utilise le Grappin sur la cible au nord, puis sur celle derrière toi, puis sur le grillage derrière toi et lâche-toi. (Tu es au 1er sous-sol.) Passe par le trou dans le mur, puis accroche la cible suivante. Lâche-toi et saute plus bas. (Tu es au 2ème sous-sol.) Tire des flèches ou utilise le Grappin sur les tiges des deux plantes au plafond pour les détacher, puis utilise le Grappin sur la grille où l'une se trouvait. Descends le long de la chaîne du Grappin, puis utilise l'autre sur le diamant bleu pour ouvrir une porte. Accroche ensuite la cible de l'autre côté de la porte, puis le grillage plus haut, puis la cible plus haut, puis le grillage plus haut, puis la cible au plafond derrière toi et lâche-toi. (Tu es au rez-de-chaussée.) Si tu veux des bombes, saute vers l'est en prenant garde à la dalle sauteuse, ouvre le coffre, puis reviens. Ouvre la porte au nord.

Avance prudemment, élimine la petite plante à gauche, puis attaque-toi à la grande, frappe-la plusieurs fois, puis quand la tête est hors d'état de nuire, lance une bombe dans son corps. Utilise ensuite le Grappin sur la cible à l'ouest, puis vite sur le lierre au nord. Grimpe, tourne un peu à droite et lâche-toi. Avance vers le petit coffre, prends les flèches, puis frappe la plante et avance vers l'est. Attrape le petit mur contre la paroi et traverse avec la force des bras vers le sud. Prends le Fragment de Coeur dans le coffre et retraverse le petit mur. Accroche la cible sur la colonne suspendue, utilise la visée L pour les suivantes, puis accroche le lierre plus haut à l'ouest. (Tu es au 2ème étage.) Utilise le Grappin sur la cible au plafond et lâche-toi. Combats le lézard avec des coups à revers, puis ouvre la porte.

Débarrasse-toi d'abord des deux plantes, puis utilise le Grappin sur l'hélice volante au sud (Si tu ne la vois pas tout de suite, attends un peu.) et lâche-toi. Fais de même avec la suivante, puis dans la 3ème partie de cette salle, ouvre le coffre à l'ouest pour 20 rubis. Avance vers l'est et regarde l'hélice volante qui fait des déplacements sud-nord. Accroche-la quand elle est au sud (sur ta droite), puis vite regarde vers le nord et descends avec la chaîne pour passer dans le trou. Dès que tu as passé, cherche une autre hélice à l'est, accroche-la, puis regarde au nord et monte-descends pour passer dans le second trou. Arrivé tout au nord, lâche-toi et ouvre la porte à l'est. (Il y a 5 bombes dans le petit coffre.)

Utilise le Grappin sur l'hélice volante, puis sur les trois suivantes et ne continue pas vers l'est. Accroche l'hélice au sud-ouest et continue dans cette direction, puis lâche-toi et ouvre la porte. Prends un autre Fragment de Coeur dans le coffre. Pour une Ame de Spectre supplémentaire et 50 rubis, lis la phrase suivante, sinon ouvre la porte précédente et dirige-toi vers l'est. Utilise le Grappin sur l'hélice volante au sud, transforme-toi en loup et attaque le Spectre, prends également les 50 rubis dans le coffre, puis raccroche la dernière hélice, puis celle déjà prise un peu plus tôt, repasse par les deux trous, ouvre la porte au nord-est, puis raccroche les hélices et cette fois, va tout à l'est. Ouvre la porte à l'est.

Grimpe au lierre au nord-ouest, puis transforme-toi en loup et avance sur la première corde. Pour 70 rubis supplémentaires et un Spectre, va à droite, grimpe au lierre, bouge à droite, descends et prends les 20 rubis dans le coffre, puis traverse sur les cordes suivantes, attaque le Spectre et ouvre le coffre pour 50 rubis. Pour continuer la quête, après avoir passé la première corde, va à gauche, tire des flèches sur les deux oiseaux, traverse les trois cordes en tant que loup, puis ouvre la porte à l'est.

Utilise le Grappin pour accrocher la boule suspendue derrière les palles, puis mets les Bottes de Fer pour arrêter le ventilateur. Ouvre le coffre qui contient la Grande Clé, puis saute par le trou au sud. Prends les 20 rubis dans le coffre, puis accroche le grillage au plafond (mais pas au centre) et descends le long de la chaîne jusqu'à être au rez-de-chaussée. Là, accroche la boule au plafond du rez-de-chaussée au nord, puis mets les Bottes de Fer pour activer un ventilateur dehors et lâche-toi.

Note : Si tu as raté l'accrochage de cette boule, depuis la salle au rez-de-chaussée, grimpe au sommet de la colonne entourée de lierre à l'est, puis utilise le Grappin sur le petit bout de lierre au plafond pour remonter au premier étage.

Ouvre la porte au nord.

Utilise le Grappin sur les pales des hélices et avance ainsi jusqu'au nord, puis lâche-toi et ouvre la porte au nord.

Débarrasse-toi des deux lézards volants comme tu l'as fait auparavant, puis récupère des petits coeurs dans les pots. Accroche ensuite le grillage au-dessus de la porte, puis une des pales fixes derrière toi, puis le diamant bleu au sud. Accroche une palle plus haute et monte ainsi jusqu'au 4ème étage. Là, lâche-toi dans l'alcôve et mets la fée dans un flacon vide. Raccroche la dernière palle et monte jusqu'aux pales fixes. Utilise le Grappin sur le diamant bleu au nord, puis sur la cible au-dessus de la porte, lâche-toi et ouvre la porte du boss.

Pyrodactilus, Ptérosaure pyrogène du Crépuscule

Utilise le Grappin sur le grillage à gauche, puis sur le lierre, et grimpe sur la plate-forme.

Première précaution, ne reste pas près des bords du terrain pour ne pas risquer de tomber. Utilise le Grappin sur une des colonnes, puis utilise l'autre Grappin avec la visée Z pour accrocher la queue du dragon. Dès que tu as réussi, mets les Bottes de Fer pour le faire tomber et briser une partie de son armure. Répète ceci encore une fois pour briser le reste de son armure.

Maintenant le dragon te montre un cristal sur son dos et des hélices volantes font leur apparition. Réutilise le Grappin pour accrocher une des colonnes, puis la colonne voisine pour te retrouver presque tout en haut. (Accroche encore la première colonne si tu n'es pas assez haut.) Puis, utilise la visée L et le Grappin pour accrocher une des hélices volantes plus haut. Dès que le dragon se prépare à cracher du feu, utilise la visée L et passe d'une hélice à une autre le plus vite possible pour te retrouver dans son dos. Là, vise son dos avec le Grappin pour te hisser vers lui et donne-lui plusieurs coups d'épée. Répète cette technique encore une fois, puis le dragon va réagir un peu plus vite. Sers-toi encore de la même tactique, mais sois prêt à changer de sens quand tu passes d'une hélice à l'autre, car il crache parfois du feu pendant moins longtemps. Dès que tu arrives à être dans son dos, hisse-toi vers lui et donne-lui les derniers coups d'épée pour le vaincre. Tu es maintenant en possession du 4ème et dernier fragment du miroir ! Récupère le Réceptacle de Coeur, puis réutilise le canon pour revenir au Lac Hylia.

Téléporte-toi à la Chambre du Miroir, reprends ta forme humaine, monte les marches et le miroir se reconstitue. On en apprend un peu plus sur les intentions de Midona, qui est en fait la Princesse du Crépuscule ! Avance derrière le miroir, monte l'escalier magique et entre dans le monde du crépuscule.

Palais du Crépuscule

Avance au centre, prends le chemin à gauche et ouvre la porte. Détruis les plantes et évite les boules d'énergie, puis approche-toi de cet ennemi des ombres et frappe-le avec l'épée plusieurs fois pour l'éliminer. Prends alors la clé dans le coffre, puis utilise le Grappin sur les cibles et déverrouille la porte.

Transforme-toi en loup pour avancer dans les ténèbres (la transformation est automatique) et attaque le nouvel ennemi des ombres. Ensuite reviens un peu en arrière et prends la Boussole dans le coffre au sud-est. Traverse vers le nord et prends une autre clé dans le coffre, puis utilise le Grappin sur la cible à l'est, puis sur celle au plafond et lâche-toi. Avance vers le sud et trouve encore 100 rubis dans le coffre. Utilise ensuite le Grappin sur une cible au nord, lâche-toi et déverrouille la porte au nord.

Avance vers le fond et un combat s'annonce. Elimine les différents ennemis, mais surtout concentre-toi sur Xanto et frappe-le une dizaine de fois pour le faire fuir. Va au nord de la salle et Midona te parle d'Astres. Donne un coup d'épée sur la main qui tient cet astre, puis vite porte l'astre, pose-le au centre de la salle dans un renforcement, puis monte vite l'escalier magique, sers-toi du Grappin sur l'astre pour le récupérer et ouvre la porte au sud en le portant.

Toujours en te dépêchant, va au centre de la salle, pose l'astre dans le renforcement, puis monte l'escalier magique et récupère l'astre à l'aide du Grappin avant que la main ne le reprenne. Continue vers le sud, lance l'astre, puis grimpe, reprends-le et ouvre la porte au sud. Traverse encore cette salle vers le sud en évitant les ennemis et ouvre la porte.

Approche-toi des personnages pour leur rendre leur forme normale, puis pose l'astre dans un des deux renforcements au centre de la grande plate-forme. Avance ensuite sur le carré lumineux qui te transporte vers l'est. Ouvre la porte.

Utilise le Grappin sur une cible à droite ou à gauche, puis sur celle au plafond. Lâche-toi sur la plate-forme mouvante, puis saute sur les autres plates-formes jusqu'au nord tout en évitant les attaques de l'ennemi. Débarrasse-toi de l'ennemi des ombres, puis prends la clé dans le coffre à l'est. Prends également les 50 rubis dans le coffre à l'ouest, puis déverrouille la porte au nord.

Saute au centre de la salle et utilise le cercle d'énergie de Midona pour emprisonner les trois créatures des ombres. Attaque ensuite les trois ennemis des ombres tout en évitant au maximum leurs boules d'énergie pour faire apparaître un coffre. Va au nord, reprends ta forme humaine et utilise le Grappin sur une cible proche, puis sur une cible au plafond. Descends le long de la chaîne et observe la salle. Utilise les différentes cibles pour trouver 50 rubis dans un coffre au nord-ouest, 50 rubis dans un coffre au nord-est, la Carte dans un coffre à l'ouest et enfin une clé dans un coffre à l'est. Reviens vers le nord et accroche-toi à une cible pour monter, puis déverrouille la porte suivante.

Même principe qu'avant, élimine 2 ou 3 plantes, puis concentre-toi sur Xanto et frappe-le avec l'épée, même s'il est plus rapide cette fois. Tu peux attendre qu'il lance une attaque pour ensuite foncer sur lui. Une fois disparu, frappe la main au nord, porte l'astre et cours le poser au centre de la salle. Monte l'escalier magique, utilise le Grappin pour le récupérer, puis ouvre la porte au sud. Pose l'astre au centre de la salle, puis reviens vers le nord. Utilise le Grappin sur la cible au nord, puis sur la cible au plafond, puis sur celle du côté est, puis sur celle au plafond vers le sud, puis sur celle au sud-est et lâche-toi. Monte sur l'escalier et avance au sud, puis sers-toi du Grappin pour récupérer l'astre. Sauter vers le sud et ouvre la porte.

Ici garde toujours l'astre avec toi. Monte sur la plate-forme et traverse sur les plates-formes suivantes vers le sud. Une fois arrivé, une autre plate-forme apparaît entre les deux boules par terre. Monte dessus et traverse vers la porte au sud. (Si tu tombes, va vers la boule par terre au nord pour faire apparaître une plate-forme qui te permettra de remonter.) Ouvre la porte.

Dehors, monte sur la plate-forme pour revenir au centre et pose l'astre dans le second renforcement. C'est alors qu'Excalibur se charge de Lumière !

Reprends le chemin vers l'ouest et ouvre la porte. Avance dans le petit passage à gauche et balance l'épée pour chasser les ténèbres. Utilise le Grappin sur la cible en haut et ouvre le coffre pour un Fragment de Coeur ! Ressors, retourne à l'est en empruntant la plate-forme carrée et ouvre la porte. Avance vers la droite, chasse les ténèbres à l'aide de l'épée et monte sur la plate-forme au sol. Sauter vers le coffre lorsque la plate-forme est au plus haut et ouvre-le pour un autre Fragment de Coeur ! Sauter vers l'entrée, puis va sur la gauche et fais de même pour atteindre un coffre contenant 50 rubis. Sauter vers l'entrée, utilise le Grappin sur les cibles pour te lâcher sur la première plate-forme, puis saute vers les deux boules, fais une attaque circulaire pour les activer et reviens vers le sud sur une autre plate-forme. Ouvre la porte, puis retourne au centre de la "salle de départ".

Avance tout droit, élimine les oiseaux, puis fais une attaque cyclone sur le dessin rouge au sol. Franchis vite le trou avant que les ténèbres ne retombent et ouvre la porte suivante.

Débarrasse-toi des araignées et balance l'épée pour écarter les ténèbres. Prends un astre, pose-le sur le renforcement au centre de la salle, puis fais de même avec l'autre. Monte les marches, donne un coup d'épée sur la boule, puis monte sur la plate-forme. Sauter de l'autre côté, élimine les trois ennemis des ombres et prends la clé dans le coffre. Reviens un peu en arrière, place-toi entre les trois boules et fais une attaque circulaire pour les activer les trois d'un coup. Traverse alors sur la plate-forme vers le 2ème étage et déverrouille la porte.

Fais une attaque circulaire devant les ténèbres à l'est, puis saute. Elimine les oiseaux, puis utilise le Grappin sur la cible au nord, puis sur celle au sud, puis au nord, au sud et encore au nord pour monter tout en haut. Lâche-toi et ouvre le coffre pour y trouver la Grande Clé ! Saute et retraverse les ténèbres. Avance vers l'ouest et élimine tous les ennemis des environs, puis va vers le nord et élimine les trois ennemis des ombres. S'ils ne viennent pas, frappe les deux boules à l'ouest, saute sur la petite plate-forme au sud, élimines-en un, puis reviens au nord en faisant réapparaître la plate-forme mouvante. Un coffre apparaît alors contenant une autre clé. Déverrouille la porte au nord-est.

Avance un peu, puis quand les créatures des ombres apparaissent, transforme-toi en loup et crée un cercle d'énergie pour les éliminer d'un coup. Reprends ta forme humaine, balance l'épée pour chasser les ténèbres, puis fais une attaque circulaire entre les quatre boules pour toutes les activer. Monte sur la plate-forme, puis saute sur la suivante vers l'ouest, puis sur celle au nord-ouest et saute vers le rebord avec une plante. Elimine-la, puis saute sur la plate-forme au nord-ouest et quand elle approche du mur est, utilise le Grappin sur la cible se trouvant sur ce mur. Débarrasse-toi de l'ennemi des ombres, puis sers-toi du Grappin sur la cible au plafond et lâche-toi sur la plate-forme au centre. Quand tu approches du mur ouest, utilise le Grappin sur la cible du mur ouest, puis élimine l'autre ennemi des ombres pour faire apparaître un coffre. Saute vers ce coffre au sud-ouest, prends la clé, puis re-saute vers le nord et saute sur la plate-forme à côté, qui mène à un escalier au nord au 3ème étage. Déverrouille la porte.

Avance et débarrasse-toi de toutes les créatures des ombres, une à une pour les premières, et combats celles qui arrivent en groupe avec une attaque circulaire, ce qui chassera les ténèbres de la salle. Ouvre la porte du boss.

Xanto, Usurpateur

Après son discours où l'on découvre qu'il s'est fait berner par un soi-disant dieu, le combat peut commencer. Comme son nom l'indique, il va imiter certains des précédents boss. Première étape, le Temple Sylvestre : Tout en évitant ses attaques, vise-le avec L et utilise le Boomerang Tornade sur lui pour l'attirer à toi, puis donne-lui vite quelques coups d'épée. Répète ceci encore une fois pour qu'il change de tactique.

Deuxième étape, la Mine Goron : Cours vers lui sans tomber de la plate-forme et en évitant ses boules d'énergie, puis dès que son attaque est finie, donne-lui quelques coups d'épée. Répète ceci encore une fois pour passer à la suite.

Troisième étape, le Temple Abyssal : Mets la Tenue Zora, ainsi que les Bottes de Fer, pour atteindre le fond, puis si besoin, casse des pots pour récupérer quelques coeurs. Ensuite, dès qu'une de ses attaques prend fin, vise-le avec L et utilise le Grappin pour l'attirer et lui donner quelques coups d'épée. Ensuite il se protège dans quatre abris. De nouveau, approche-toi de lui en évitant ses attaques, puis dès qu'une d'elles prend fin, utilise le Grappin pour le faire sortir et frappe-le avec l'épée.

Quatrième étape, le Temple Sylvestre (mini-boss) : Reprends des coeurs en cassant des pots si nécessaire.

Regarde-le sauter d'un poteau à l'autre, puis approche-toi de lui quand il lance une attaque tout en l'évitant. Fais alors deux roulades pour percuter le poteau et le faire tomber, puis donne-lui vite quelques coups d'épée. Répète ceci encore une fois.

Cinquième étape, les Ruines du Pic Blanc : Cours tout en regardant au plafond via le sol gelé pour éviter qu'il ne tombe sur toi, puis dès qu'il tombe, retourne-toi vers lui, utilise la visée L et lance le Boulet sur un de ses pieds. Il va alors rapetisser, cours après lui et frappe-le plusieurs fois avec l'épée. Répète ceci encore deux fois pour passer à la dernière phase.

Sixième étape (inédite) : Dans ce combat, sois attentif aux bruitsages pour savoir ce que fait Xanto sans le voir. Donne-lui des coups d'épée quand il balance ses bras vers toi, puis éloigne-toi quand il fait la toupie, et dès qu'il s'arrête, cours vers lui et frappe-le. Répète ceci deux fois pour qu'il abandonne le combat.

De retour au palais, Xanto fait des révélations importantes sur Ganondorf, son maître, puis Midona le transperce grâce à sa magie ! Récupère le Réceptacle de Coeur au haut des marches, puis rejoins Midona pour sortir.

Dehors, avance sur le cercle près de l'écran magique et appuie sur A pour revenir dans Hyrule.

Retourne à la Citadelle d'Hyrule, va sur la Grand-Place, puis au nord vers le château. Grâce à son pouvoir,

Midona se transforme en une sorte d'araignée et brise la protection qui enfermait le château. Avance et pousse les deux portes suivantes.

Château d'Hyrule

Avance vers l'ouest. Quand des barrières magiques apparaissent, attaque les Bokoblins, puis ouvre la porte à gauche.

Dans le jardin ouest, avance vers le centre, puis s'engage un autre combat contre une foule de Bokoblins. Après la disparition des barrières, va à gauche, puis continue vers le nord et tire la poignée près de la grille. Avance et combats un ennemi plus costaud. Laisse-le approcher et frappe-le dès que son arme se plante dans le sol, ou utilise les coups à revers pour le frapper dans le dos. Répète ces tactiques quelques fois, puis éloigne-toi quand il fait la toupie. Dès que le "bruit" de la toupie cesse, cours vers lui et frappe-le. Répète ceci une fois, puis il s'en va en te laissant une clé. Prends les 20 rubis dans le coffre près de la torche, puis monte les marches au sud (pour être au milieu de ce jardin). Saute vers le sud-est, prends les 20 rubis dans le coffre, puis repasse la porte au sud.

Va maintenant vers l'est. Quand des barrières magiques apparaissent, attaque les Bokoblins, puis ouvre la porte à droite.

Dans le jardin est, prends garde aux flèches des ennemis, avance vers la droite et tourne autour du mur central vers l'ouest. Monte sur un des sangliers, puis reviens vers l'est et accélère pour briser les planches, ainsi que celles se trouvant au nord. Avance tout au fond du jardin et utilise le Boomerang Tornade sur les feuilles sur le sol pour découvrir un symbole de Triforce avec une ligne verte. Place-toi dos contre la grille et observe cette ligne ainsi que les six colonnes avec une hélice à leur sommet. Vise et verrouille les hélices pour reproduire cette ligne : colonne la plus proche de la Triforce, puis celle à gauche sur la rangée du milieu, puis celle à droite sur la rangée du milieu, puis celle au centre sur la rangée du fond. La grille s'étant levée, va au nord et prends la Carte dans le coffre. Transforme-toi ensuite en loup, reviens vers la Triforce et creuse où tes sens l'indiquent, vers le nord de la carte. Tu ressorts dans un nouvel endroit : le cimetière.

Avance vers le nord et élimine les squelettes sur ton chemin. (Il faut utiliser une bombe pour détruire les grands squelettes.) Regarde les inscriptions des deux tombes à l'est, puis transforme-toi en loup, utilise tes sens et regarde les soldats au nord près de l'arbre. Reprends ta forme humaine et pose une bombe sur le petit tas devant l'arbre. Marche ensuite sur le bouton, passe la grille à l'est et ouvre les trois coffres pour gagner 121 rubis. Trempe ta Lanterne ou un flacon vide dans le récipient d'huile, puis allume le candélabre tout proche. Cours ensuite vers l'ouest et mets le feu aux deux candélabres près de la grille. Maintenant tu peux utiliser le Bâton Anima sur une des deux statues de hiboux pour amener cette statue dans un des renforcements au sud (près de là où tu es arrivé). Amène l'autre statue dans l'autre renforcement, puis monte sur les blocs au sud-ouest. Saute sur les deux statues, puis va à l'est. Tire la poignée pour lever la grille et ouvre le coffre pour une autre clé. Reviens ensuite vers les statues, transforme-toi en loup et creuse près du mur au sud pour revenir dans le jardin est. Monte l'échelle près du coffre où se trouvait la Carte, continue vers le sud et prends les 10 rubis dans le coffre. Saute en direction de l'entrée du jardin et ouvre la porte pour revenir dans le jardin central.

Monte les marches menant au château et déverrouille la porte.

Avance dans le hall, puis combats les Bokoblins et les lézards à l'intérieur des barrières magiques. Monte ensuite les quelques marches à l'est, puis utilise le Grappin sur le lustre, lâche-toi et ouvre le coffre qui contient la Boussole. Accroche-toi ensuite au lustre à l'ouest, descends un peu le long de la chaîne du Grappin, puis accroche le lustre suivant, lâche-toi et ouvre la porte au nord.

Un autre guerrier en armure à combattre ! Comme pour les précédents, utilise au mieux les techniques apprises au cours de l'aventure pour briser son armure, lui ôter son bouclier et le vaincre. Tant qu'il a son bouclier et son arme lourde, tu peux l'approcher et vite t'éloigner pour qu'il frappe, et profiter des quelques secondes d'immobilisation pour le frapper de côté ou dans son dos. Tu peux aussi t'approcher et utiliser des "Charge Bouclier" suivis de "Brise Casque". Quand il n'a plus que son épée, utilise par exemple des coups à revers pour

arriver à le frapper de côté ou de dos. Une fois vaincu, remplis ta Lanterne dans le récipient à l'ouest, puis mets le feu aux deux candélabres à l'est pour faire apparaître deux marches. Grimpe sur ces deux marches, puis tourne-toi vers le candélabre près du récipient d'huile. Utilise le Boomerang Tornade sur le candélabre pour l'éteindre, et dès qu'il est éteint (n'attends pas le retour du boomerang), avance derrière toi pour monter sur la dernière marche. Si tu rates la dernière marche, va rallumer le candélabre, puis remonte les deux marches et réessaie. Prends les 50 rubis dans le coffre.

Tu as maintenant deux couloirs au choix pour atteindre le 2ème étage. Le couloir est est facile, le couloir ouest est plus difficile, mais avec un bonus de 250 rubis, mais rien ne t'empêche de faire les deux !

Couloir est : Pars donc à l'est et ouvre la porte. Mets le feu à un candélabre au milieu du couloir pour faire de la lumière, puis repère vite le tableau sur le mur ouest et tire une flèche sur la corde pour le faire tomber. Regarde le dessin sur le mur, puis mets vite le feu aux candélabres dans l'ordre : celui à gauche du dessin, puis celui en diagonale, puis à droite du dessin et celui en diagonale du 3ème. Ouvre la porte au sud. Combats les deux grands lézards, en débutant par une attaque cyclone, puis ouvre la porte à l'ouest. Marche sur le bouton pour baisser le lustre, puis reviens dans le couloir et ouvre la porte à l'est vers l'extérieur.

Couloir ouest : Pars donc à l'ouest et ouvre la porte. Débarrasse-toi des deux lézards, en débutant par une attaque cyclone, puis observe bien les tableaux sur les murs. Tire une flèche sur la corde de celui qui est différent (rose), puis tire une autre flèche sur le diamant bleu derrière. Ouvre la porte suivante.

Voici deux autres guerriers en armure à combattre toujours sur le même principe. Approches-en un d'un côté pour que l'autre reste immobile. Après les avoir battus, ouvre la porte à l'est. Prends les 50 rubis dans le coffre à droite, puis marche sur le bouton pour faire apparaître un coffre au nord-ouest. Sautte au rez-de-chaussée, reviens devant la porte qui menait au premier guerrier, puis utilise le Grappin sur le lustre à l'ouest, lâche-toi et ouvre le coffre pour 200 rubis ! Reviens ensuite là où étaient les deux chevaliers. Ouvre la porte à l'ouest à l'extérieur.

A l'extérieur du château, si tu viens du couloir ouest, va tout droit et des ennemis surgissent ! Grâce à l'aide de tes amis, continue vers le sud et prends la Grande Clé dans le coffre. Puis va de l'autre côté vers l'est et combats le lézard volant comme à Célestia. Continue ensuite vers le sud et prends la clé.

Si tu viens du couloir est, tu peux commencer par combattre le lézard à l'est, puis les autres ennemis à l'ouest pour en fin de compte obtenir les deux clés. Reviens au centre de cette partie à l'extérieur et déverrouille la porte.

Transforme-toi en loup, utilise tes sens et débarrasse-toi des rats en faisant une attaque cyclone. Approche ensuite du fantôme et regarde-le tendre son bras. Sautte dans cette direction en étant près de lui, puis approche-toi du fantôme suivant et saute dans la direction indiquée : au nord. Traverse la salle de cette manière (depuis le début : nord, est, sud, est, nord, est), puis reprends ta forme humaine. Monte l'escalier au nord, combats les divers ennemis, puis approche-toi de l'escalier suivant. Utilise le Double Grappin sur les torches pour traverser le couloir et lâche-toi au bout. Attaque d'autres lézards et continue ton ascension. Il faut maintenant utiliser l'Aérouage sur les rails tout en évitant les pièges. Commence par le côté est, éjecte-toi à droite, puis à gauche et encore à droite si nécessaire pour atteindre la salle suivante. Tu dois maintenant faire face à un autre guerrier pour pouvoir accéder aux deux portes.

Une fois le guerrier vaincu, déverrouille la porte à droite et ouvre tous les coffres pour faire le plein de flèches et de bombes, mais aussi gagner environ 400 rubis et placer une fée dans un flacon vide (inutile de garder de l'huile maintenant). Puis, ressors et ouvre la porte du boss.

Combat final

Monte les escaliers et retourne à l'intérieur du château. A la fin de la cinématique, Ganondorf s'empare du corps de Zelda et ainsi commence le combat final !

Zelda, possédée par Ganondorf

Evite son attaque de la Triforce en essayant de sortir du triangle le plus vite possible et évite également ses attaques plongées lorsqu'elle brandit son épée. Quand elle lance des boules d'énergie, renvoie-les avec ton épée, comme dans un jeu de ping-pong, jusqu'à ce qu'elle n'arrive pas à renvoyer la boule et soit ainsi blessée. Répète ceci encore deux fois pour libérer Zelda de l'emprise de Ganondorf. Pendant le combat, tu peux briser des pots pour trouver des coeurs ou même une fée.

Ganon, créature maléfique

Il se transforme ensuite en une sorte de taureau. Une lueur ronde rougeâtre apparaît à plusieurs endroits, quand cette lueur devient bleue, c'est le signe qu'il va en sortir. Tire une flèche sur son front quand il est en face de toi, puis cours vite vers lui et frappe son ventre plusieurs fois. Quand il fait le tour de la salle, évite-le simplement et guette son arrivée pour te replacer face à lui. Après l'avoir touché trois fois, il change de tactique et ne craint plus les flèches. Transforme-toi en loup. A nouveau, une lueur rougeâtre apparaît à plusieurs endroits, puis quand cette lueur devient bleue, c'est qu'il va sortir. Place-toi alors face à lui et utilise la visée L pour le fixer. Dès que c'est indiqué au bas de l'écran, appuie sur A et maintiens A enfoncé pour le saisir, puis bouge le joystick de droite à gauche et de gauche à droite pour le freiner. Après quelques secondes, Midona parvient à le renverser. Cours alors vite vers lui et mords son ventre plusieurs fois. Répète ceci encore deux fois pour que Ganondorf reprenne sa forme normale.

Combat à cheval

La princesse Zelda reprend connaissance, Midona se transforme pour tenter de détruire Ganondorf, puis téléporte les deux Hyliens dans la plaine d'Hyrule. Là, Zelda fait appel aux quatre Esprits de Lumière pour recevoir les Flèches de Lumière. Tu te retrouves à cheval avec la princesse.

Approche-toi de Ganondorf tout en évitant ses attaques et utilise la visée L. Quand tu es suffisamment prêt, Zelda se prépare à tirer une flèche et tire. S'il est touché, approche-toi tout près de lui pour lui donner quelques coups d'épée. Répète ceci encore deux fois pour que débute la dernière phase. Quand les cavaliers fantômes apparaissent, fais une attaque circulaire pour t'en débarrasser et gagner un petit coeur.

Ganondorf, seigneur du mal

Tu dois maintenant l'affronter dans un combat à l'épée. Utilise des coups à revers et des coups sautés. Une tactique est de lui tourner autour rapidement par la droite (du côté où il ne tient pas son épée) sans la visée L pour réussir à le frapper dans le dos. Tu peux aussi l'approcher pour qu'il frappe, puis éviter son attaque et contre-attaquer. Pendant le combat, tu peux briser des pots pour trouver des coeurs ou même une fée. Si tu possèdes l'Armure Magique, tu peux la mettre pour ne pas perdre d'énergie vitale. Après l'avoir touché une dizaine de fois, Ganondorf est à terre. Donne-lui un Coup de Grâce final pour qu'il s'avoue vaincu.

Midona retrouve alors sa forme humaine et retourne dans son monde du crépuscule. Notre héros a une fois de plus sauvé Hyrule !

FIN

Note : Les actions de cette page ne sont pas obligatoires pour vaincre le boss final.

Grotte d'Ordinn

Rends-toi au nord du grand pont d'Ordinn et cherche une cible sur le mur est. Utilise le Grappin sur cette cible pour t'y hisser, puis continue vers le sud et entre dans la grotte. Brise les caisses pour trouver quelques munitions, puis avance sur les grilles. Au bout, regarde en bas et place-toi bien dans la ligne du faisceau de lumière. Saute dans le vide et mets les Bottes de Fer dès que tu entres dans le faisceau. Arrivé au sud, retire les bottes.

Continue vers le nord, puis au bout du chemin, saute au-dessus du faisceau de lumière et mets les Bottes de Fer pour atteindre le côté est. Retire les bottes.

Avance vers l'ouest, puis va au nord à l'intersection. Prends les 20 rubis dans le coffre, puis reviens en arrière et va à l'ouest. Elimine le lézard, puis saute et mets les Bottes de Fer pour atteindre le côté ouest.

Mets le feu aux deux candélabres et prends les 100 rubis dans le coffre, puis va au sud, débarrasse-toi des lézards et prends le Fragment de Coeur dans le coffre. Continue vers l'ouest pour sortir.

Dehors, va vers l'ouest et utilise le Grappin sur la cible devant toi. Avance, utilise le Grappin sur la cible un peu plus haut, puis accroche la cible sur le pont et saute vers le nord.

Caverne de l'Ordalie

Rends-toi au Lac Hylia, parle au clown Tobi et achète un "vol oasis" pour le désert. Va dans la partie sud-ouest du désert, puis utilise le Grappin sur le cactus, puis sur l'espèce d' "hélice volante". Lâche-toi pour tomber plus haut, puis arrivent trois créatures des ombres. Transforme-toi en loup pour les attaquer, débarrasse-toi encore d'un Spectre, puis approche-toi de la "colonne". Parle à Midona et téléporte la colonne au Pont d'Ordinn pour le réparer ! Reviens ensuite là où se trouvait la colonne en ayant fait le plein de flèches, bombes, coeurs, et avec 3-4 potions bleues ou au moins des fées (dans cette caverne tu ne gagneras pratiquement que des rubis). Puis, descends les marches.

Cette caverne est composée de 50 salles chacune à un étage différent. A tous les 10 étages, se trouve un bassin qu'il faut examiner pour rencontrer une Grande Fée. Les quatre premières Grandes Fées feront apparaître des petites fées dans une des sources d'Hyrule (Toal, Firone, Ordinn, Lanelle). Elles te diront également que tu as besoin d'un certain objet pour continuer à parcourir la caverne. Si tu n'as pas cet objet, reparle-lui pour qu'elle te ramène dans le désert. Si tu veux passer les 50 étages, il te faut le Double Grappin obtenu à Célestia.

Avant de descendre dans chaque salle, approche-toi du bord et regarde en bas pour voir quels sont les ennemis à combattre (parfois ils n'apparaissent qu'une fois en bas). Parfois tu peux en éliminer une partie depuis là. Dans certaines salles, transforme-toi en loup et utilise tes sens pour creuser et déterrer des petits coeurs (aux étages 7, 18, 22, 27, 34 et 45). Il y a également trois Ames de Spectres à récupérer aux étages 17, 33 et 44.

Petit conseil : cette caverne est très difficile et longue, sois prudent et fais une ou deux pauses pendant l'exploration pour ne pas finir complètement épuisé !

Enfin dans la dernière salle, la Grande Fée te remet la Larme de Fée, que tu peux remplir aux sources d'Hyrule.