



X.	Tour d'Hyrule
XI.	Se rendre au Palais des Ténèbres et le compléter
XII.	Se rendre au Palais des Marais et le compléter
XIII.	Se rendre au Palais de l'Aveugle et le compléter
XIV.	Se rendre au Palais des Squelettes et le compléter
XV.	Se rendre au Palais de Glace et le compléter
XVI.	Se rendre au Palais des Démons et le compléter
XVII.	Se rendre au Palais du Rocher de la Tortue et le compléter
XVIII.	Se rendre à la Tour de Ganon et la compléter
XIX.	Combat final
VIII)	..... Objets (lieux et description)
IX)	..... Ennemis
X)	..... Boss
XI)	..... Pièces de coeur
XII)	..... Téléporteurs
XIII)	..... Rubis cachés
XIV)	..... Magasins
XV)	..... Fontaine des fées
XVI)	..... Flacons magiques et amélioration des capacités
XVII)	..... Trucs et astuces
XVIII)	..... Chambre de Chris Houlihan
XIX)	..... Le fantôme du Marais des Démons
XX)	..... Codes Game Genie
XXI)	..... Questions fréquentes
XXII)	..... À propos de l'auteur
XXIII)	..... Conclusion

/\_\_\/\_\_\=====\/\_\_\/\_\_\

Les droits d'auteur (2006) de ce guide appartiennent à Arestos et est la propriété intellectuelle d'Arestos. Cette soluce est autorisée seulement sur Gamefaqs.com et neoseeker.com. Si vous la voyez ailleurs, merci de me contacter au william\_beauchamp22@hotmail.com. Ce guide est protégé par les lois internationales sur les droits d'auteur, et il est strictement interdit de copier quelconque section du guide sans le consentement écrit de l'auteur.

Si vous voulez publier cette soluce sur votre site web, vous n'avez qu'à m'écrire et nous pourrons en discuter. Je suis très ouvert à la publier sur le plus de sites web possibles, mais vous devrez tout de même obtenir mon consentement écrit.

Vous êtes autorisés à enregistrer ce guide et à le garder sur votre disque dur, mais vous ne pourrez le publier par quelconque média. Vous pouvez aussi imprimer la soluce et la prêter à vos amis si vous le voulez. Cependant, il est strictement illégal de se faire passer pour l'auteur de la soluce ou de l'utiliser à but lucratif.

/\ /  
/\_\_\/\_\_\=====\/\_\_\/\_\_\  
/\ / \ II SECTION DEUX | VERSIONS / \ /  
/\_\_\/\_\_\=====\/\_\_\/\_\_\  
/\ /

Version: 1.1

Date: 19 janvier 2006

Détails: D'énormes changements. D'abord, les informations sur la FAQ ont été améliorées, une section Versions est disponible, il y a de nouvelles descriptions des personnages, une image de manette de Super Nintendo Entertainment System, une section sur le Fantôme du Marais des Démons a été créée, et les codes Game Genie sont disponibles. De plus, la section Questions fréquentes a été améliorée grandement, et les sections ont été changées de manière à ce qu'elles soient plus faciles à comprendre.

Version 1.0

Date: 6 janvier 2006

Détails: Et bien, c'est la première version de la FAQ! Tous les sections sont complètes, de même que la soluce et tous les détails du jeu.

/\ /  
/\_\_\/\_\_\=====\/\_\_\/\_\_\  
/\ / \ III SECTION TROIS | INTRODUCTION / \ /  
/\_\_\/\_\_\=====\/\_\_\/\_\_\  
/\ /

Bienvenue sur cette FAQ du troisième épisode de la légende de Zelda, A Link to the Past. C'est la première fois que je rédige une FAQ sur un jeu quelconque et j'espère sincèrement que vous apprécierez. Ce fut le premier jeu de la série Zelda auquel j'ai eu la chance de jouer et à mon avis, c'est l'un des meilleurs jeux jamais créé sur la Super Nintendo Entertainment System. J'espère que ma FAQ vous sera utile.

Notez que d'utiliser une soluce lorsque vous jouez à un jeu pour la première fois risque de gâcher une bonne partie de votre plaisir, alors c'est la raison pour laquelle je vous conseille cette FAQ seulement pour obtenir des informations supplémentaires sur le jeu ou pour compléter votre partie à 100%.

```
      /\                                                    /\
     /__\=====/_\
    /\  /\                IV SECTION QUATRE | HISTOIRE                /\  /\
   /__\/__\=====/_\\/__\
```

Voici la légende telle que racontée dans le jeu.

Il y a très longtemps dans le beau royaume d'Hyrule entouré de montagnes et de forêts...

Des légendes parlaient d'un Pouvoir d'Or omniscient, caché dans un endroit secret.

Beaucoup cherchèrent par les armes à pénétrer sur cette Terre d'Or secrète, mais...

Personne n'en revint jamais.

Un jour, un pouvoir diabolique s'exhala de la Terre d'Or.

Aussi, le Roi ordonna-t-il à Sept Sages de sceller la porte de cette Terre d'Or.

Ce sceau aurait dû demeurer à jamais.

Mais quand ces évènements occultés par les brumes du temps devinrent légendes, un mystérieux sorcier nommé Aghanim vint à Hyrule pour enlever le sceau...

Il supprima le bon roi d'Hyrule.

Grâce à la magie, il se mit à faire disparaître un à un les descendants des Sept Sages...

Et l'accomplissement du destin de la Princesse Zelda se fait proche.

```
      /\                                                    /\
     /__\=====/_\
    /\  /\                V SECTION CINQ | PERSONNAGES                /\  /\
   /__\/__\=====/_\\/__\
```

```
-----
----- AGHANIM -----
-----
```

Aghanim semble être le gros méchant du jeu, mais vous vous rendrez rapidement compte qu'il n'est qu'un sorcier maléfique sous l'emprise de Ganon. Vous devrez lui faire face deux fois au cours du jeu, et les deux fois la technique sera sensiblement la même. Il était auparavant le serviteur royal, jusqu'à ce qu'il trahisse la royauté hylienne et assassine le roi, avant d'enlever la princesse d'Hyrule...

---

---

## GANON

---

---

Ganon est à nouveau l'ennemi principal du jeu, l'instigateur de tous les maux d'Hyrule et ce, comme dans la majorité des jeux de la série. Il demeure très discret tout au long du jeu, préférant du fait même utiliser Aghanim pour se préparer prendre possession du Monde de la Lumière et du Monde des Ténèbres. Ses objectifs principaux sont de briser le sceau sacré pour ainsi permettre le passage vers le Monde des Ténèbres, et contrôler le Pouvoir Doré pour voir tous ses vœux être réalisés. Vous devrez donc l'empêcher de mettre à terme ses plans maléfiques.

---

---

## LINK

---

---

Link est le héros du jeu. C'est ce joueur que vous contrôlerez tout au long du jeu, sans exceptions. Il est le héros de tous les jeux Zelda de la série. Une fois de plus, il est vêtu de sa tunique vert et de son chapeau de lutin. Il habite au sud du Château d'Hyrule avec son oncle dans une petite maison. Armé de son épée et de son bouclier, il devra une fois de plus faire face à Ganon, le Maître des Ténèbres, en plus de devoir sauver la pauvre Princesse d'Hyrule, Zelda, désormais orpheline. Link devra trouver de nouvelles armes pour ainsi espérer pouvoir accomplir sa quête.

---

---

## ONCLE DE LINK

---

---

L'Oncle de Link est un personnage qui reste très discret tout au long du jeu. En fait, on ne le voit qu'au début du jeu, lorsqu'il tente d'aller sauver la Princesse Zelda, et à la fin, dans le générique. De plus, la seule chose qu'il dira du jeu, c'est de rester à la maison à l'attendre. Il ne réussira pas du tout à sauver la princesse, et c'est là qu'il donnera son épée et son bouclier pour qu'il aille la sauver.

---

---

## SAHASRAHLA

---

---

Sahasrahla est un personnage mystérieux que vous rencontrerez au début du jeu, alors qu'il vous remet les Bottes de Pégase. Il habite très près du Palais de l'Est. Sahasrahla est un descendant direct de l'un des sept grands sages ayant créé le sceau sacré. Il communiquera avec Link tout au long du jeu grâce à la télépathie.

---

---

## VIEILLARD

---

---

Le vieillard est un personnage que vous rencontrerez, perdu dans une caverne menant à la Montagne de la Mort. Il vous demandera de bien vouloir le reconduire jusque chez lui pour ensuite vous donner le miroir magique. Il n'y a pas grand chose à dire de plus sur ce personnage, sinon que sa petite fille





## II. Dans le château d'Hyrule

=====  
=====  
Vous vous retrouverez dans les sous-sols du château d'Hyrule. Suivez le chemin et vous verrez votre oncle, qui succombera à ses blessures après vous avoir expliqué votre quête et vous donner une épée et un bouclier. Maintenant, sortez de cette pièce. Il y aura un escalier devant vous. Si vous allez à droite, vous trouverez un coffre contenant cinq rupies. Montez les escaliers et vous vous retrouverez sur le terrain du château.

Coupez les arbustes et allez à gauche, jusqu'à ce que vous vous trouviez sur le chemin principal. Tuez les gardes que vous rencontrerez. Allez au Nord et entrez dans le château.

Vous vous trouvez maintenant dans le château royal! À partir du début du château, allez à gauche. Suivez le tapis rouge jusqu'à ce que vous arriviez à un escalier ayant quatre statues à côté. Descendez les escaliers. Tuez le garde se trouvant dans la pièce et ramassez la clef. Vous pouvez aussi ouvrir le coffre pour trouver la carte. Déverrouillez la porte au Sud. Suivez le chemin en faisant attention de ne pas tomber dans les trous. Dans la salle suivante, tuez les gardes et allez dans la porte. Tuez le garde pour que la porte de droite s'ouvre. Rentrez-y. Tuez le garde pour obtenir la clef et ouvrez le coffre pour obtenir le boomerang, puis ressortez de la pièce. Montez les escaliers, ouvrez la porte, suivez le chemin jusqu'à ce que vous arriviez dans les cachots. Tuez le garde et allez à la droite de la salle.

Vous verrez un ennemi avec une boule de piques reliée à une chaîne et Zelda dans une cellule. Tuez le boss en lui donnant des coups d'épées ou en lui lançant des jarres se trouvant dans la cellule de gauche. Lorsqu'il sera mort, prenez la grande clef et ouvrez la cellule de Zelda. Parlez-lui et elle vous suivra. le coffre contient cinq rupies.

Maintenant, retournez au tout début du château. Allez au Nord et suivez le tapis rouge jusqu'à ce que vous arriviez à un cadre. Placez vous à gauche du cadre avec la princesse et déplacez-le pour trouver un passage secret dans les égouts du donjon. La salle est sombre. Pour éclairer la salle, vous pouvez allumer les lampes avec votre lanterne. Maintenant allez au Nord-Est de la salle et entrez dans la pièce suivante. Évitez les serpents et descendez les marches. Dans cette pièce, la porte se trouve au Nord. Cependant, elle est verrouillée. La clef se trouve dans un coffre à la droite de la salle. Une fois que vous aurez la clef, entrez dans la pièce suivante en déverrouillant la porte au Nord.

Continuez votre chemin jusqu'à ce que vous arriviez jusqu'à la pièce qui est éclairée. Allez au Nord (vous devez pousser quelques blocs, rien de très difficile). Maintenant allez au Sud. Vous verrez deux interrupteurs. Celui de gauche libérera des serpents, celui de droit ouvrira la porte au Sud.

Vous vous retrouvez dans le sanctuaire. Parlez à la princesse et au sage et ce dernier vous dira d'aller voir l'autre sage au village Kakariko. Avant celà, ouvrez le coffre pour trouvez un réceptacle de coeur, ce qui portera votre total à quatre!

=====  
=====  

## III. Avant le Palais de l'Est

  
=====  
=====

Avant d'aller dans le premier donjon, je vous conseille fortement d'aller au village Cocorico qui se trouve à l'Ouest du sanctuaire. Une fois rendu au village, allez au puits du village se situant à l'Ouest. Tombez dedans et ouvrez tous les coffres. Un contiendra trois bombes. Faites exploser le mur au Nord et vous trouverez un quart de coeur. Sortez alors du puits. Allez maintenant dans la maison avec un toit vert près de l'entrée du village. Allez au sous-sol de cette maison et ouvrez les coffres. Chacun d'eux contient 20 rupies. Faites exploser le mur au Nord et vous trouverez un quart de coeur. Puis, achetez une bouteille au marchand qui est assis sur un tapis. Entrez dans la maison qui est longue par l'arrière et ouvrez le coffre pour obtenir une autre bouteille. Allez dans la maison juste au Nord de la maison longue et parlez au petit gars dans le lit pour obtenir le Filet. Sortez du village vers le chemin du sud et entrez dans la maison au Sud-Ouest. Faites exploser le mur puis faites le jeu de la villageoise pour obtenir un autre quart de coeur. Rendez-vous maintenant à la maison de Link et allez vers le sud dans le bâtiment blanc et tirez l'interrupteur de droite. Sortez du bâtiment et prenez le quart de coeur et vous aurez maintenant un autre réceptacle de coeur.

=====  
=====  
IV. Se rendre au Palais de l'Est et le compléter  
=====  
=====

À partir de la maison de Link, allez à l'Est et traversez le pont. Allez encore à l'Est, faites le petit labyrinthe et entrez dans le Palais de l'est.

Lorsque vous rentrez, vous serez dans une salle avec trois portes, dont deux ouvertes. Soulevez la jarre devant vous et appuyez sur l'interrupteur pour ouvrir la porte. Entrez-y. Dans la prochaine salle, appuyez sur l'interrupteur et tuez les trois ennemis pour ramasser des rubis. Passez par la porte au Nord.

Dans cette salle, il y a des boulets de canon. Évitez-les. Passez par la porte au Nord. Notez que si vous suivez le petit chemin vers la gauche, vous aboutirez à un coffre contenant 100 rubis.

Dans cette nouvelle salle, allez vers la gauche. Soulevez les jarres et appuyez sur l'interrupteur. Une porte ouvrira. Entrez-y. Soulevez la jarre du milieu pour faire apparaître des ennemis. Tuez-les. La porte au Nord ouvrira. Descendez les escaliers et allez à l'Est. Continuez encore à l'Est dans la prochaine porte.

Dans cette salle, vous verrez un gros coffre. Vous ne pourrez l'ouvrir, car vous n'avez pas de grosse clef. Allez plutôt dans la porte à l'Est. Vous serez sous une plateforme. De toute façon, prenez la porte au Sud (vous devrez monter des escaliers). Vous serez désormais dans le noir. Passez vers le chemin de droite. Vous apercevrez une porte ainsi qu'un interrupteur un peu plus loin. Pesez sur l'interrupteur: la porte ouvrira. Entrez dans la porte et il fera encore sombre. Allez à l'Est de la salle et soulevez la jarre qui se trouve le plus au Nord dans les deux jarres collées au mur à l'Est. Vous trouverez une clef.

Sortez de la salle et allez déverrouiller la porte à l'Ouest. Suivez le chemin au dessus des boulets de canon et passez vers la porte à l'Ouest. Tuez tous les ennemis pour que les boules de feu s'éparpillent dans la salle et pesez sur l'interrupteur. Un coffre contenant la grosse clef apparaîtra.

Retournez à la salle contenant le gros coffre et ouvrez-le. Vous trouverez votre arc. Rapidement pour ne pas vous faire attaquer par les ennemis, ouvrez et entrez dans la porte au Nord. Celle-ci sera sombre. Tuez le Armos Knight qui

est à droite pour obtenir une clef, puis allez prendre la porte au Nord-Ouest.

Prenez sa porte à l'Ouest pour sortir de cette nouvelle pièce, puis vous arriverez dans une salle ayant 4 interrupteurs, dont un seul vrai. Allez vers le bas de la pièce et réveillez le Armos Knight du bas. Il se tassera de sur l'interrupteur, vous laissant le champ libre. Une fois que vous aurez appuyé sur l'interrupteur, prenez la porte à l'Ouest.

Encore une fois dans cette pièce, il y aura quatre interrupteurs. Appuyez sur celui au Nord-Ouest pour ouvrir la porte. Entrez dans la nouvelle salle. Tuez les squelettes et utilisez votre arc pour tuer le Armos Knight rouge. Une fois cela fait, allez au Nord. Tuez les ennemis et continuez une fois de plus au Nord pour arriver dans la salle du boss.

#### BOSS: ARMOS KNIGHTS

Ce boss est très facile. Vous devez lancer trois flèches dans chaque statue pour les détruire. Une fois qu'il n'en reste qu'une, elle deviendra rouge et elle essaiera de vous écraser. Déplacez-vous et touchez-la avec les flèches. Ramassez le réceptacle de coeur ainsi que le pendentif après l'avoir tué.

=====  
=====  
V. Avant le Palais du Désert  
=====  
=====

Sortez du Palais de l'Est et allez voir Sahasrahla dans sa maison qui se trouve dans le labyrinthe. Il vous donnera les Bottes de Pégase. Détruisez le mur au Nord et ouvrez les trois coffres contenant respectivement 50 rubis, 3 bombes et 50 rubis.

Rendez-vous maintenant au Sud de la maison de Link. Prenez le passage au Sud-Est du marais et rendu au bout de ce chemin, mettez une bombe sur le mur fissuré. Entrez à l'intérieur de la grotte faites à nouveau exploser le mur au Nord. Vous arriverez dans une salle avec un coffre contenant la Baguette de Glace.

Allez maintenant au Sud du Village Cocorico, dans la bibliothèque. Il y a un livre au-dessus d'une étagère. Foncez dans l'étagère en question et le livre tombera. Ramassez-le. Il s'agit du Livre du Mudora. Sortez de la bibliothèque et rendez-vous à nouveau dans les marais, au Sud de la maison de Link.

Prenez le chemin au Sud-Ouest du marais. Continuez à l'Ouest et vous arriverez dans le désert.

Dès que vous êtes dans le désert, allez au Nord et entrez dans la grotte. Faites exploser le mur qui se trouve dans la même pièce que le vieil homme et vous trouverez un quart de coeur.

Allez maintenant devant le Palais du Désert. Ouvrez le Livre de Mudora et déchiffrez ce qui est écrit sur la plaque. La roche bloquant l'entrée du palais bougera. Entrez dans le palais.

=====  
=====  
VI. Palais du Désert  
=====  
=====

(Notez que la pièce de base de ce palais est considérée comme étant la même

salle dans la soluce.)

Dès que vous rentrez dans le palais, dirigez-vous vers le Nord-Ouest de la salle. Prenez la porte qui donne sur le Nord. Dans cette salle, il y aura une clef sur une des lampes. Foncez dans la lampe pour la faire tomber. Sortez de la pièce et dirigez-vous vers l'Ouest.

Rendu au mur à l'Est, allez vers le Sud et débarrez la porte verrouillée. Entrez-y. Tuez tous les ennemis pour que la porte au Nord s'ouvre. Une fois ouverte, entrez-y. Dans cette salle, il y a des canons qui vous lancent des boulets. Évitez les boulets et ouvrez le coffre au Nord de la pièce. Il s'agit de la grosse clef. Retournez au début du donjon. Allez au Sud-Ouest de la pièce et prenez la porte sur le mur de gauche. Soulevez les jarres et l'une d'elle cache un interrupteur. Appuyez sur l'interrupteur et allez dans la porte qui s'est ouverte. Ouvrez le gros coffre pour obtenir les Gants de Force. Sortez de la pièce et dirigez-vous au Sud. Passez par la porte sur le mur gauche de la salle. Sortez par la porte au Sud.

Vous êtes désormais à l'extérieur! Vous pouvez continuer vers le Sud pour trouver un quart de coeur. Allez au Nord-Est du désert pour arriver à un passage bloqué par des roches. Soulevez une de ces roches et entrez dans le passage.

Vous êtes à nouveau à l'intérieur. Déplacez le bloc le plus au Sud dans les trois blocs de droite. Allez dans la porte au Nord qui s'ouvrira dès que vous aurez déplacé le bloc. Soulevez la jarre dans le coin en bas à gauche pour trouver une clef. Déverrouillez la porte au Nord et montez dans les escaliers.

Dans cette nouvelle pièce, allez directement au Sud pour arriver dans une salle avec plusieurs ennemis. Tuez tous les ennemis et prenez la porte à l'Est. Maintenant, faites bien attention dans cette salle. Allez au Nord de la pièce en prenant soin de ne pas vous faire toucher. Soulevez les jarres pour trouver une petite clef. Déverrouillez la porte au Nord et entrez-y. Dans cette pièce, tuez la statue et allumez les quatre torches pour laisser découvrir une partie cachée du donjon et la porte du boss.

BOSS: LANMOLAS

Pour tuer le boss, vous devrez détruire les trois chenilles. Pour les tuer, vous devez leur donner des coups d'épée sur la tête quand elles sont hors de la terre. Une fois cela complété, récupérez le réceptacle de coeur et le deuxième pendentif.

=====  
=====  
VII. Avant la Tour d'Héra  
=====  
=====

Après avoir fait le Palais du Désert, dirigez-vous vers le sanctuaire. Allez à gauche d'un écran, puis en haut de un. Vous verrez une grotte bloquée par une roche blanche. Soulevez cette dernière et entrez dans la grotte. Sautez en bas de la corniche et avancez. À la première intersection, tournez à droite. Puis, à la prochaine, allez prenez le chemin du bas. Continuez et allez en haut, puis à droite. Vous rencontrerez un vieil homme qui vous demandera de le reconduire chez lui. Allez dans le passage à droite et contournez le trou. Continuez à droite jusqu'au mur, puis descendez vers le bas, vous arriverez à l'extérieur.

Une fois à l'extérieur, allez vers la droite et vous verrez une grotte qui se trouve à être la maison du vieil homme. Il vous donnera le Miroir Magique.

Continuez vers la droite jusqu'au premier escalier. Montez le et allez vers la gauche jusqu'au grand escalier. Montez-le et dirigez-vous vers la droite jusqu'à ce que vous voyiez un carré de téléportation. Prenez-le et vous arriverez dans le Monde des Ténèbres, mais en étant un lapin. Dirigez-vous vers la gauche sur la terre qui est plus pâle et utilisez le miroir pour arriver sur une corniche, à côté d'un quart de coeur. Prenez-le et sautez en bas de la corniche vers le haut et entrez dans la Tour d'Héra.

=====  
=====  
VIII. Tour d'Héra  
=====  
=====

(Notez que je ne met pas quand changer le cristal, car c'est trop évident. )

Dès que vous rentrez dans le donjon, prenez l'escalier à votre gauche. Prenez la clef au milieu de la pièce et remontez les escaliers. Prenez les escaliers dans le mur au Nord complètement. Évitez les plaques du plancher et passez dans la porte qui s'ouvrira à vous. Dans cette nouvelle salle, allez au Sud. Allumez les quatre torches pour obtenir la grosse clef.

Revenez au début du donjon. Prenez l'escalier de droite. Tuez les monstres pour ouvrir les portes à l'Est et entrez-y. Dans cette nouvelle salle, il y aura deux étoiles au plancher, un bloc abaissé et un bloc monté. Grâce aux étoiles, allez ouvrir la porte au Nord. Traversez la salle de bout en comble. Pendant que vous traversez la salle, actionnez l'interrupteur pour que les blocs rouges soient abaissés. Prend l'escalier.

Vous arriverez dans une grand salle avec le gros coffre qui vous est inaccessible. Allez à l'Est de la pièce, évitez les monstres et prenez l'escalier au Nord. Dans cette salle, vous devez actionner l'étoile au plancher pour créer des nouveaux trous et en enlever d'autre. Allez vers le trou qui est le plus au Nord. Il n'est pas très gros et pas facile à manquer. Mettez vous au Nord de ce trou, et tombez dedans. Prenez le coffre pour la Perle de Lune. Retournez dans la salle d'où vous êtes tombés. À nouveau dans cette salle, prenez l'escalier dans le coin Nord-Est. Vous arriverez au boss.

BOSS: MOLDORM

Pour le tuer, vous devez donner des coups d'épée sur sa queue. Il va tenter de vous projeter dans les trous. Faites attention de ne pas tomber, sinon vous allez recommencer. À chaque coup d'épée, il ira plus vite.

=====  
=====  
IX. Préparatifs avant la Tour d'Hyrule  
=====  
=====

Rendez-vous aux Bois Perdus qui se trouve au Nord du Village Cocorico et retrouvez votre chemin jusqu'à l'épée. En chemin, vous trouverez le champignon magique.

Sortez des Bois Perdus et allez près du magasin de potion et soulevez la roche à sa droite. Continuez votre chemin jusqu'à ce que vous arriviez à de l'eau peu profonde. Marchez dessus en allant dans l'écran au Nord. Vous êtes maintenant dans le Domaine Zora. Allez vers le haut et suivez le chemin. Vous arriverez à une intersection. Prenez le chemin le plus au Sud et continuez votre chemin pour arriver au Roi Zora. Achetez-lui les palmes pour la modique somme de 500 rubis. Passez maintenant par la chute au Sud du Roi Zora et en chemin vous verrez un chemin. Suivez-le et vous arriverez à un

quart de coeur.

Sortez maintenant du Domaine Zora et entrez dans la chute à la gauche de l'entrée du domaine. Jetez votre bouclier et votre boomerang pour obtenir le bouclier de feu et le boomerang magique. Rendez-vous maintenant à l'est de la Maison de Link, dans le lac. Allez sous le pont blanc et parlez au garçon pour recevoir une bouteille.

Allez par la suite au château d'Hyrule. Entrez par la porte principale et allez à droite. Montez l'escalier et sortez par la porte du Sud. Donnez un coup d'épée sur la barrière magique bloquant une porte et entrez dans cette même porte.

=====  
=====  
X. Tour d'Hyrule  
=====  
=====

Dès le début du donjon, allez tout droite pour aller dans la prochaine salle. Tuez tous les ennemis et allez à droite. Tuez rapidement les deux ennemis avant qu'ils foncent sur vous et un coffre apparaîtra en bas à droite. Ouvrez-le pour recevoir une clef.

Utilisez la clef pour la porte au Nord et allez dans l'escalier. Vous arriverez dans une salle sombre. Tuez l'ennemi vous fonçant sur vous et la chauve-souris et suivez le tapis rouge jusqu'à la porte. Dans cette nouvelle salle, il fera noir et vous devrez retrouver votre chemin jusqu'au coffre en bas à gauche. Une clef est à l'intérieur. Allez maintenant à droite de la salle et entrez dans la porte verrouillée. Avant de sortir de la salle, allez au Sud de la pièce et poussez le bloc pour activer un interrupteur.

Dans cette salle, des ennemis vous fonceront à nouveau dessus. Tuez-les et suivez le tapis rouge pour arriver dans une nouvelle salle. Dans cette pièce, allez au Nord et montez l'escalier. Il fera à nouveau sombre dans cette pièce. Tuez le chevalier et l'archer, puis allez dans la porte de droite.

Il fera à nouveau noir. Allez vers le noir en évitant de tomber dans les trous et en évitant de vous faire tuer par les chevaliers bleus. Au Nord de la salle, poussez le bloc pour activer un interrupteur et allez à droite. Tuez les trois ennemis et prenez la petite clef. Utilisez la clef pour la porte au Nord et montez l'escalier. Tuez tous les ennemis et allez à l'ouest dans la porte. Dans cette pièce, détruisez tous les ennemis et allez dans la porte au Sud.

Vous arriverez dans une salle contenant beaucoup d'ennemis et des jarres. Tuez les ennemis et l'un d'eux révélera une clef. Utilisez-la sur la porte à droite pour parvenir à une nouvelle pièce... Tuez à nouveau les ennemis et montez l'escalier.

Vous parviendrez à une salle contenant plusieurs ennemis et des statues vous bloquant le chemin. Poussez la statue de gauche pour libérer un passage. Tuez les ennemis si vous voulez, puis allez dans la porte à l'ouest. Dans cette pièce, suivez le chemin et vous arriverez à un autre escalier (décidément...). Montez-le.

Montez à nouveau les escaliers dans cet escalier, puis dans la prochaine salle, allez au Nord. Vous parviendrez dans la salle où est Aghanim... en compagnie de Zelda! Il la fera disparaître, et il disparaîtra par la suite. Allez au Nord de la pièce et coupez le rideau du milieu pour révéler un passage secret

qui vous emmènera à Aghanim...

BOSS: AGHANIM

Aghanim est très simple à battre. Il a trois sorts. Le premier est une boule de feu. Lorsqu'il vous l'envoie, donnez un coup d'épée dessus pour la renvoyer sur Aghanim. Son deuxième sort est identifiable par une orbe entourée de petite boule. Ne donnez pas de coup d'épée dessus car vous perdrez de l'énergie (elle brisera). Son dernier sort est aussi son plus puissant. Lorsqu'il ira en haut au milieu de la salle et qu'il ne vous fixera pas, FUYEZ. Allez dans un coin en attendant sa décharge. Six coups suffiront... Lorsqu'il disparaîtra, prenez le réceptacle de coeur et vous serez enfin transporter dans le Monde des Ténèbres.

=====  
=====  
XI. Se rendre au Palais des Ténèbres et le compléter  
=====  
=====

Préparatifs pour le Palais des Ténèbres

Vous serez dans la Pyramide des Ténèbres. Dès ce moment, descendez le premier escalier et allez à droite. Sautez de la corniche et continuez à droite pour arriver à un quart de coeur. Maintenant, rendez-vous au magasin de potions, mais dans le Monde des Ténèbres. Soulevez la roche à droite de ce dernier et continuez votre chemin. Vous arriverez alors à un cercle de pierres dans l'eau. Lancez une roche dedans et un poisson vous donnera le Médaillon des Secousses.

Maintenant, prenez le même chemin qui mène au Palais de l'Est, mais dans le Monde de la Lumière. Vous arriverez à plusieurs labyrinthes. Suivez bien mes explications.

Dès le début de cet endroit, dirigez-vous vers la droite. Il y aura un passage dans les arbres. Prenez-le et vous aurez traversé un premier labyrinthe. Maintenant, continuez votre chemin et vous arriverez à un très gros labyrinthe. N'entrez pas par la première entrée que vous verrez. Allez plutôt par la gauche en passant sous les arbres à nouveau. Allez vers le Nord et entrez dans le passage à droite. Retrouvez votre chemin vers l'Est et en sortant du labyrinthe, un singe vous demandera 10 rubis. Acceptez. Il vous suivra. Faites bien attention de ne pas vous faire toucher par un ennemi, car le singe fuiera. Allez vers la droite et vous arriverez devant le donjon. Pour 100 rubis, le singe acceptera de vous ouvrir la porte du donjon. Entrez à l'intérieur.

Dès le début du donjon, vous apercevrez trois portes et deux interrupteurs. Prenez la porte en haut à gauche. Dans cette salle, vous apercevrez quatre jarres et un escalier. Prenez l'escalier. Dans cette nouvelle pièce, soulevez la jarre dans le coin en bas à gauche. Appuyez sur l'interrupteur et ouvrez le coffre qui apparaîtra pour obtenir une première clef. Utilisez le miroir pour retourner à la salle de départ.

Une fois retourné à cette salle, prenez maintenant la porte en haut à droite, puis, dans la pièce après, continuez tout droit et prenez l'escalier. Vous verrez un carré de téléportation. Prenez-le. Vous arriverez dans une salle avec un autre carré de téléportation, une plaque pour communiquer par télépathie ainsi qu'un mur fissuré. Défoncez le mur fissuré et entrez dans le chemin qui apparaîtra. Suivez ce chemin jusqu'à ce que vous aperceviez deux murs et le plancher fissurés. Mettez une bombe devant le mur fissuré à droite. Passez par le passage. Dans cette nouvelle pièce, tuez les deux ennemis grâce à votre arc et continuez vers le Nord. Vous arriverez dans une salle ayant un sol qui

bouge. Traversez le en entier et prenez l'escalier.

Vous arriverez dans la partie supérieure d'une salle. Il y aura deux murs fissurés autour de vous, un à gauche et un à droite. À droite se trouve des fées et à gauche, une clef. Une fois la clef obtenue, utilisez le miroir pour retourner au début.

Maintenant, prenez la porte du milieu, puis déverrouillez la porte se trouvant devant vous. Entrez-y. Dans cette nouvelle salle, il y aura deux chemins, un à gauche et un à droite. Prenez celui de droite pour commencer. Continuez jusqu'à la porte au Nord et entrez-y. Ouvrez le coffre pour une clef. Retournez sur vos pas et prenez le chemin de gauche cette fois-ci.

À mi-chemin, le sol sera fissuré. Faites le exploser et tombez dedans. Vous arriverez sur la partie supérieure d'une autre salle. Ne descendez surtout pas. Déverrouillez la porte au Nord et prenez l'escalier. Vous arriverez à un coffre contenant la grosse clef. Tombez par la suite d'un des côtés.

Soulevez la jarre et un interrupteur révélant un interrupteur. Appuyez dessus pour faire apparaître un coffre contenant une clef. Prenez-la et retournez à la salle avec les deux chemins. Prenez le chemin à droite et entrez par la porte. Sautez où qu'il y a une flèche et vous arriverez entre deux blocs bleus. Suivez le seul chemin possible jusqu'à ce que vous arriviez à une porte verrouillée. Débarrez-la et entrez-y.

Maintenant, faites bien attention. Le plancher se détériorera au fur et à mesure que vous avancez. Une fois traversez le pont, prenez la porte à l'Ouest. Trouvez votre chemin dans le noir jusqu'à un mur fissuré et faites-le exploser. Passez par le passage et vous trouverez le marteau. Revenez dans la salle sombre et trouvez la clef. Sortez à nouveau de la salle sombre là par où vous y avez accédé la première fois.

Vous serez à nouveau dans la salle avec le plancher qui se détériore. Prenez la porte à l'Est cette fois-ci. Dans le coffre se trouvera la boussole. Prenez un des deux escaliers et vous arriverez dans une salle contenant plein de rubis et une clef. Prenez la clef et remontez les escaliers. Prenez cette fois-ci la porte du bas, puis une fois de plus celle du bas (tout en prenant le coffre).

Vous serez à nouveau dans la salle contenant plusieurs bestioles. Sautez par la petite flèche et vous tomberez au niveau inférieur de la pièce. Touchez la boule de cristal pour libérez les blocs bleus. Prenez la porte à l'Est par la suite. Touchez à nouveau l'interrupteur se trouvant dans cette pièce, puis soulevez les jarres en haut à droite. Poussez la statue sur l'interrupteur. Montez l'escalier et prenez la porte qui s'est ouverte.

Tuez l'ennemi en rouge en lançant une flèche à côté de lui et en vous déplaçant pour qu'il y touche (il ira toujours dans la direction opposée à vous). Prenez la porte au Nord. Vous arriverez dans une salle avec une boule de cristal devant vous ainsi que des blocs rouges abaissés et un pic se déplaçant. Faites attention et allez vers la droite. Lancez une flèche sur la statue et une partie cachée de la pièce apparaîtra. Descendez l'escalier.

Vous arriverez dans une salle sombre à nouveau. Utilisez le marteau pour tuer les tortues ainsi que pour abaisser les blocs. Placez-vous derrière les blocs rouges abaissés et utilisez l'arc pour toucher la boule de cristal, abaissant les blocs bleus bloquant la porte à l'Est, puis entrez dans la porte de gauche. Tuez les ennemis et suivez votre chemin, jusqu'à ce que vous arriviez à une salle ayant un point de téléportation entouré de blocs blancs. L'un des blocs blancs peut être déplacé. Une fois cela fait, prenez le carré de téléportation.

Vous serez dans la salle contenant plein de rubis, mais cette fois dans le milieu. Allez vers le Nord, tuez les ennemis et entrez dans la salle du boss.

BOSS: HELMASAUR

Pour le tuer, vous devez premièrement détruire son masque en lui lançant une bombe ou en utilisant le marteau. Une fois son masque détruit, attaquez la gemme verte au milieu de son front avec les flèches ou votre épée. Prenez ensuite le réceptacle decoeur et le premier cristal!

=====  
=====  
XII. Se rendre au Palais des Marais et le compléter  
=====  
=====

Retournez maintenant en dehors des labyrinthes où il y a des piliers. Au Sud, enfoncez les pieux et allez à l'Est. Vous arriverez à votre maison du Monde des Ténèbres. Ce sera un magasin de bombes cependant. Sautez dans le Lac Hylia version Monde des Ténèbres et cherchez pour de l'eau peu profonde entourée de pierres. Une fois trouvé, utilisez le miroir sur cet eau peu profonde et vous arriverez à un quart de coeur!

Maintenant, retournez à la maison de Link et allez en bas à partir du chemin le plus à gauche. Utilisez le miroir dans le cercle de pieux et vous arriverez sur une corniche. Entrez dans la grotte pour trouver un autre quart de coeur.

Puisque vous y êtes, allez juste en haut de là dans le Monde des Ténèbres en coupant les arbustes. Vous arriverez au Bosquet Hanté. Parler à la créature pour recevoir la pelle. Utilisez le miroir pour retourner dans le Monde de la Lumière. Vous serez toujours dans le bosquet. Creusez en haut à gauche de celui-ci pour recevoir la flute! Retournez dans le téléporteur et rendez-vous dans les marais au Sud de la maison de Link.

Vous verrez d'abord le Palais des Marais. Contournez-le pour le moment et allez à droite sur le chemin du désert. Il y aura des pieux. Utilisez le miroir à cet endroit et vous arriverez sur une corniche dans le désert. Allez à droite et lisez la pierre pour recevoir le Médaillon des Flammes.

Retournez au Palais des Marais. Utilisez le miroir juste devant, puis entrez dans le réservoir du Monde de la Lumière (la même bâtisse). Tirez sur l'interrupteur de droite et retournez dans le Palais des Marais dans le Monde des Ténèbres.

Dès que vous entrez, allez dans l'eau. Déplacez-vous vers la gauche dès la première échelle, puis grimpez dedans. Tuez les ennemis pour faire apparaître un coffre et ouvrez-le pour obtenir une clef. Ouvrez la porte au Nord et descendez les escaliers.

Vous arriverez dans une salle contenant plusieurs ennemis. Soulevez la jarre la plus au Sud de la salle et passez par la porte verrouillée à gauche. Dans cette nouvelle salle, descendez les escaliers et entrez dans la porte qui se trouve au Nord. Soulevez la jarre pour obtenir une clef. Une fois la clef obtenue, revenez dans la salle précédente, montez les escaliers au Nord et entrez dans la porte verrouillée. Utilisez le marteau sur les blocs et activez l'interrupteur pour laisser couler de l'eau.

Revenez dans la salle précédente et montez dans la petite échelle que vous ne pouviez atteindre sans que le niveau de l'eau augmente et entrez dans la porte à gauche. Vous arriverez dans la pièce principale du donjon.

Allez prendre l'escalier au Sud-Ouest de la pièce et entrez dans la porte.

Descendez les escaliers et entrez dans la salle au Nord. Soulevez la jarre et prenez la clef. Revenez à la salle principale.

Prenez maintenant la porte au Nord-Ouest de la salle. Actionnez l'interrupteur pour laisser l'eau se remplir. N'oubliez pas de remettre la Boule de Cristal de couleur orange.

Retournez dans la salle principale et prenez la porte au Sud-Ouest à nouveau. Sautez dans l'eau, allez vers la gauche, montez l'échelle et passez par la porte à gauche.

Dans cette salle, descendez les escaliers et déplacez les blocs de façon à vous frayer un chemin. Une fois cela fait, montez dans l'escalier à gauche et prenez l'escalier au Nord.

Vous arriverez dans une salle ayant plusieurs ennemis et deux trous au Nord de la pièce. Tombez dans le trou de droite. Vous tomberez sur un tapis vert au niveau supérieur de la salle avec les blocs que vous deviez déplacer. Prenez la porte à droite. Ouvrez le coffre pour obtenir la grosse clef.

Revenez dans la salle principale et ouvre le gros coffre pour obtenir le grappin. Accrochez-vous à la jarre à sur la plateforme de droite et soulevez-la. Vous trouverez une clef. Retournez où le coffre et accrochez-vous au genre au Nord. Passez par la porte verrouillée.

Vous arriverez dans une salle ayant deux sections différentes. D'un côté, une jarre et une statue et une porte fermée, et de l'autre, un escalier et une porte fermée. Soulevez la jarre pour laisser découvrir un interrupteur et poussez la statue dessus. Entrez dans la porte qui était fermée à droite de la pièce. Continuez votre chemin au Nord et descendez dans l'escalier.

Déplacez l'interrupteur pour vider l'eau, descendez les escaliers et entrez dans la porte à gauche. Dans cette nouvelle salle, prenez la porte au Nord et vous arriverez devant plusieurs chutes. Passez à travers la deuxième à partir de la droite et prenez l'escalier qui sera au Nord. Allez au Sud et vous arriverez devant un grand étendu d'eau.

Sautez vite dans l'eau et allez vers la droite. Montez la petite échelle et soulevez la jarre pour trouver une clef. Retournez dans l'eau et allez à la gauche complètement de la pièce. Montez à nouveau dans la petite échelle et passez par la porte verrouillée. Continuez vers le Nord et entrez dans la salle du boss.

ARRGHUS

Pour le tuer, vous devrez premièrement utiliser votre grappin sur chaque petite boule qui tourne autour du corps et de les détruire. Une fois qu'elles seront toutes détruites, il disparaîtra de l'écran. ne cessez jamais de bouger. Il tombera du plafond. Touchez-le lorsqu'il se promènera dans la pièce. Une fois qu'il est mort, prenez le réceptacle de coeur et votre deuxième cristal.

=====  
=====  
XIII. Se rendre au Palais de l'Aveugle et le compléter  
=====  
=====

Et oui, je ne me trompe pas. Vous allez réellement faire le Palais de l'Aveugle avant le Palais des Squelettes, question de rendre la tâche plus facile.

Premièrement, vous devez vous rendre dans le Village des Bandits. Pour y accéder, allez où qu'il y avait un pont de bois dans le Monde de la Lumière et il y aura une corniche. Utilisez le grappin (les pierres ne sont pas visibles). En chemin, arrêtez-vous où qu'il y avait des bûcherons (Nord de l'entrée de la Montagne de la Mort) et utilisez le miroir. Foncez dans l'arbre et le feuillage partira. Entrez à l'intérieur et vous aboutirez à un quart de coeur.

Allez maintenant au Village des Bandits. Devant la statue de gargouille, utilisez le miroir et jouez de la flûte devant la statue de l'oiseau pour pouvoir vous téléporter avec la flûte! Retournez dans le Monde des Ténèbres et tirez sur la fourche de la gargouille pour libérer l'entrée du Palais des Aveugles.

Dès le début du donjon, vous apercevrez un coffre à l'Est. Il s'agit de la grosse clef. Sautez en bas de la corniche qui est devant vous et allez au Nord. Dans cette salle, ne perdez pas de temps et allez à l'Est, puis finalement, allez au Sud. Allez au Sud complètement de la pièce et passez par le chemin qui est à gauche. Vous obtenez la grosse clef.

Revenez dans la salle précédente et allez au Nord. Montez les escaliers et déverrouillez la porte bloquée qui requiert la grosse clé (elle n'est pas difficile à trouver). Vous arriverez dans une salle avec des squelettes, une porte verrouillée, une porte fermée et la porte du boss. Si vous allez au boss, vous verrez qu'il est absent. Soulevez une des deux jarres à côté de la porte du boss pour recevoir une clef et déverrouillez la porte barrée.

Continuez votre chemin à l'Ouest, Vous arriverez dans une salle avec de la sorte de boue qui bouge et des pics. Évitez-les et allez à l'Ouest. Cette salle a le même fonctionnement que la précédente avec la boue, les pics, etc. Allez immédiatement au Nord.

Il y aura une boule de cristal, des pics ainsi que des blocs qui empêchent les pics de bouger. Donnez un coup sur la boule de cristal et prenez les escaliers devant vous. Dans cette nouvelle salle, soulevez les jarres au Sud de la pièce pour actionner un interrupteur et ouvrir la porte à l'Ouest. Allez donc dans cette porte et évitez les ennemis dans la prochaine et allez dans la porte à l'Ouest encore une fois. Jetez une bombe sur le plancher craqué avec un jet de lumière qui tombe dessus.

Maintenant revenez à la première salle contenant de la boue. Allez, à partir de cette salle, au Nord. Il y aura quatre blocs rouges montés et quatre blocs bleus abaissés. Si par hasard ce n'est pas la distribution de vos blocs, actionnez l'interrupteur de tantôt. Allez à l'Ouest. Évitez la boue qui bouge au plancher et allez dans l'escalier au Nord.

Soulevez la grosse roche et continuez vers le Sud. Allez maintenant à l'Ouest et vous verrez plein de serrure. Aucune d'elle ne requiert une clef. Ouvrez tous les serrures jusqu'à ce que vous trouviez une femme. Elle vous suivra. Retournez dans la salle précédente en soulevant les jarres pour trouver une clef. Allez à l'Est, traversez la boue et ouvrez la porte. Utilisez le marteau et prenez le coffre contenant les Mouffles du Titan. Allez dans la salle du boss.

**BOSS: L'AVEUGLE**

Vous voici au boss. Transportez la fille au milieu pour la voir se transformer. Votre but est de toucher sa tête. Évitez ses rayons et donnez des coups d'épée sur sa tête. Après plusieurs coups, il perdre une tête. Cette tête se

promènera dans la salle en vous lançant des rayons. Continuez d'attaquer sa tête jusqu'à ce qu'il en aie deux autres qui tombent.

=====  
=====  
XIV. Se rendre au Palais des Squelettes et le compléter  
=====  
=====

Vous aurez désormais droit à l'Épée Maître pour le Palais des Squelettes! Allez où se trouvait la bibliothèque et libérez la grenouille. Utilisez le miroir et amenez-la dans sa maison à l'Est du Village Cocorico. Cette grenouille est un forgeron, tout comme son frère. Après l'avoir ramené, sortez de la maison et revenez à l'intérieur. Parlez aux forgerons et ils vous forgeront une nouvelle épée! Cependant, ça devra prendre du temps. Sortez de la maison et enfoncez tous les pieux à l'aide du marteau pour révéler une grotte contenant un quart de coeur. Utilisez votre flûte et allez au Magasin de Potions. Donnez le champignon à la sorcière et jouez de la flûte pour vous transporter au point 3 (Village Cocorico). Allez reprendre votre épée, puis retournez au magasin de potions chercher votre poudre.

Une fois la poudre obtenue, retournez à la Maison des Forgerons et enfoncez le pieu à la droite de cette maison et tombez dans le puits. Allez par le chemin au Nord et soupoudrez la structure.

Retournez dans le Monde des Ténèbres où la maison des forgerons. La maison sera détruite, mais un coffre mauve sera sur le sol et il vous suivra. Allez au point 6 et sautez en bas de la corniche avec le coffre. Sortez du désert et parlez à l'homme. Il vous ouvrira le coffre contenant une bouteille! Allez ensuite dans la Forêt des Squelettes (Bois Perdus du Monde des Ténèbres).

Ce donjon peut être un vrai labyrinthe si vous écoutez pas bien. Allez vers le haut et tombez dans le premier trou que vous verrez. Ramassez la clef dans le coffre et sortez par la porte verrouillée. Dans cette salle, allez à gauche, puis sortez du donjon. Vous sortirez d'un crâne près d'un passage d'os. Prenez justement ce passage pour aboutir à un autre crâne, entrez à l'intérieur.

Tuez les ennemis et mettez la statue de droite sur l'interrupteur du milieu en évitant les mains. Une fois cela fait, passez par la porte au Nord. Prenez le coffre dans cette salle qui s'avère être la grosse clef! Sortez du donjon.

Retournez près du premier crâne, mais à la place coupez les arbustes pour révéler un passage secret. Tombez dans le trou pour vous retrouver dans le donjon. Mettez une bombe à droite et allez dans cette pièce. Évitez de tomber dans les trous et rendez-vous à l'interrupteur et activez-le. Le mur du bas explosera et vous pourrez avoir la Baguette de Feu se trouvant dans le gros coffre.

Sortez du crâne et passez le chemin d'os et entrez dans le crâne #2. Dès que vous retournez dans cette partie du donjon, allez toujours à gauche, puis sortez à l'extérieur du donjon. Allez vers le Nord et utilisez la baguette de feu sur les os pour les faire brûler, laissant accès à la dernière partie du donjon.

Vous revoilà dans le donjon. Descendez les escaliers et dirigez-vous vers le Nord de la pièce en trouvant votre chemin. Une fois rendu au Nord de la pièce, allez dans la salle à droite. Dans cette salle, allez le plus possible au Sud et allez dans la porte à gauche et vous trouverez une petite clef. Utilisez le miroir.

Allez maintenant dans la porte au Nord. Utilisez les étoiles pour parvenir à la salle de droite. Dans cette nouvelle pièce, allumez tous les torches en même temps et passez par la porte nouvellement ouverte. Vous arriverez dans une salle sans issu apparament. Coupez les rideaux, l'un d'eux révèlent un passage menant à la prochaine salle.

Dans cette pièce, tuez les ennemis et l'un d'eux donnera une clef. Déverrouillez la porte à l'Est et dans cette salle, sautez dans le trou pour affronter le boss...

BOSS: MOTHULA

Ce boss peut vraiment vous donner de la misère si vous ne faites pas attention.

Restez toujours aligné à ce monstre en évitant les pics et utilisez votre baguette de feu. quand vous aurez plus de magie, donnez-lui des coups d'épée. Lorsqu'il sera mort, prenez le réceptacle de coeur et votre quatrième cristal.

=====  
=====  
XV. Se rendre au Palais de Glace et le compléter  
=====  
=====

Il n'y a pas beaucoup de choses à faire avant d'entrer dans le prochain donjon, le Palais de Glace. Cependant, je vous conseille d'aller chercher la Canne de Byrna, qui se trouve dans la Montagne de la Mort. Prenez la flûte et téléportez-vous au point 1. Puis, grimpez la montagne jusqu'au téléporteur que vous aviez emprunté avant de faire la Tour d'Héra. Prenez le téléporteur pour accéder au Monde des Ténèbres, puis allez vers le sud du téléporteur, où la corniche. Sautez du haut de la corniche et entrez dans la grotte. Prenez la cape magique de traversez les pics. Ouvrez le coffre et prenez la Canne de Byrna. Revenez sur vos pas, sortez de la grotte, utilisez le miroir, puis utilisez la flûte pour vous déplacer à la Maison de Link.

Allez à l'Est de la Maison de Link jusqu'au Lac Hylia, et descendez dans l'eau. Allez sur la petite île avec une grotte et un rocher noir devant. Soulevez le rocher noir et prenez le téléporteur, puis entrez dans le palais.

Dès que vous entrez, armez vous de votre baguette de feu et approchez-vous des fresques murales et une s'éveillera. Utilisez la baguette de feu pour le détruire, puis allez dans la porte à droite. Dans cette salle, tuez les créatures, car l'une d'elle cache une clef. Une fois la clef obtenue, allez dans les escaliers au Nord. Vous serez transporté dans une petite salle. Appuyez sur l'interrupteur et allez dans la porte à l'est. Dans cette pièce, poussez le bloc du milieu de sorte à pouvoir aller dans la porte au Sud. Une fois dedans, utilisez votre grappin ou votre Médaillon Ether pour tuer les penguins et vous recevrez le boussole. Sortez de la pièce.

Poussez le bloc de manière à aller à l'Est et pesez sur l'interrupteur et franchissez la porte. Cette salle ne sert à rien à part ramener le bloc à sa place dans la salle précédente. Tuez les penguins rapidement, souvelez la jarre au Sud et pesez sur l'interrupteur, puis revenez sur vos pas. Pesez sur l'interrupteur et poussez le bloc de manière à donner accès à la salle au Nord. Dans cette pièce, tuez les ennemis, donnez un coup sur l'interrupteur de cristal pour abaisser les blocs bleus, placez une bombe à côté de l'interrupteur et traversez de l'autre côté de la pièce derrière les blocs bleus qui s'élèveront une fois la bombe explosée. Placez une bombe sur le sol fissuré et une fois détruit, sautez dans le trou qui a été formé. Vous tomberez dans une petite salle avec deux Stalfos. Tuez-les un à la fois en vous approchant d'eux et en donnant un coup d'épée, puis en mettant une bombe.

Une fois les deux Stalfos détruits, allez dans la salle au Sud. Cette salle a un sol qui bouge sans ainsi que des pics un peu partout. Allez vers la droite et tuez le deuxième ennemi pour recevoir une clef. Continuez jusqu'à la boule de cristal, assurez-vous qu'elle est orange, puis allez dans la porte au Sud. Traversez cette salle pour aller dans la porte à droite. Descendez les escaliers dans cette nouvelle pièce et vous arriverez dans une petite salle contenant plusieurs penguins. Tuez-les et allez dans la porte au Nord.

Vous arriverez dans une salle un peu comme celle avec les blocs, mais avec une grosse créature impossible à tuer. Évitez le en vous cachant lorsqu'il fonce et allez dans la porte au Nord, puis laissez le sol se détruire et vous tomberez dans une salle glaces. Allez dans la porte à l'Est et tuez les ennemis, puis traversez de l'autre côté grâce au grappin, puis allez dans la porte au Sud. Dans cette salle, il y a quatre grosses créatures Évitez les et allez dans l'escalier au Nord-Ouest. Tuez les ennemis si vous voulez et utilisez le grappin sur la jarre de l'autre côté pour éviter les dégâts et allez au Nord.

Dans cette pièce, tuez le Stalfos, puis soulevez le gros bloc gris. Allez par la suite vers la gauche de la salle et dirigez-vous vers les jarres. Un autre stalfos arrivera. Tuez-le aussi, puis soulevez les jarres. L'une d'elle cachera un interrupteur. Appuyez dessus et ouvrez le coffre qui apparaîtra pour recevoir la carte. Tirez sur la langue de la statue au Nord-Ouest pour ouvrir la porte à l'Est. Allez-y et allez dans l'escalier pour arriver à la grosse clef. Revenez sur vos pas (tirez la langue de la statue pour ouvrir la porte de la salle précédente) et retournez jusqu'à la salle avec les pics. Soulevez la jarre pour qu'un interrupteur apparaisse et un coffre apparaîtra. Utilisez le grappin dessus et ouvrez-le pour recevoir une clef, puis allez à l'Est.

Vous serez de nouveau où les grosses créatures. Allez rapidement à l'Ouest et franchissez la porte, puis allez dans l'escalier. Vous arriverez dans une salle un plancher fissuré et des fresques de glaces sur les murs. Approchez-vous d'elle et tuez les ennemis grâce à la baguette de feu et un coffre contenant des bombes apparaîtra. Mettez une bombe sur le plancher fissuré et tombez dans le trou et vous arriverez au Gros Coffre contenant la Tunique Bleu, puis allez dans la salle à l'Est. Allez une fois de plus à l'Est et tuez les créatures noires tout d'un coup avec le Médaillon d'Ether, puis soulevez les jarres pour révéler un interrupteur et une clef. Prenez la clef, pesez sur l'interrupteur et retournez dans la pièce à l'Ouest.

Allez dans la porte au Nord qui est verrouillée et qui requiert la Grosse Clef et descendez les escaliers. Traversez cette nouvelle salle en évitant les Stalfos et les autres ennemis et continuez votre chemin. Dans cette salle, si vous avez par hasard fait le Palais des Démons et que vous avez la bâton de Somaria, soulevez la jarre et mettez un bloc sur l'interrupteur, puis allez au Sud pour franchir le boss. Si vous n'avez pas fait ça, allez dans la porte à l'Est et frappez la boule de cristal pour qu'elle devienne bleu. Après, revenez sur vos pas jusqu'à la salle avec les deux statues de glace et un trou bloqué par des blocs. Allez à l'Est de cette pièce, soulevez les jarres pour révéler un interrupteur et allez au Sud. Traversez la pièce et allez dans la porte à l'Ouest, puis dans cette salle, soulevez les jarres, pesez sur l'interrupteur et ouvrez le coffre contenant une clef, puis allez dans l'escalier au Nord.

Traversez rapidement cette nouvelle salle en allant dans la porte au Nord-Est, puis vous arriverez à la grande salle avec la plancher glacé. Soulevez les jarres et allez dans la porte à l'Est, puis tombez dans le trou. Vous arriverez une fois de plus au gros coffre. Allez à l'Est et poussez les blocs dans le trou, puis tombez dans le trou. Soulevez la jarre et poussez un bloc blanc sur l'interrupteur, puis allez au Sud. Atteignez le trou en bas à gauche et vous arriverez au boss.

BOSS: KHOLDSTARE

Pour le tuer, commencez par le sortir de son bloc de glace grâce au Médaillon des Flames ou encore grâce à la baguette de feu. Une fois sorti, il se dispersera en trois créatures. Donnez leur des coups d'épée ou utilisez la baguette de feu pour les tuer, prenez le réceptacle de coeur, puis le cristal.

=====  
=====  
XVI. Se rendre au Palais des Démons et le compléter  
=====  
=====

Avant d'entrer dans le Palais des Démons, je vous conseille fortement d'obtenir les deux quarts de coeur se trouvant dans le Marais des Démons. Prenez donc votre flûte et rendez-vous au Point 6. Soulevez la roche noire et entrez dans le téléporteur. Vous serez dans le Marais des Démons.

Allez dans la bâtisse de gauche et traversez la pièce. Vous arriverez à un coffre contenant un quart de coeur. Puis, ressortez et allez dans le coin Nord-Est du Marais des Démons et utilisez le miroir. Vous arriverez à un quart de coeur. Retournez dans le Marais des Démons et placez-vous sur le signe du Médaillon d'Ether devant la bâtisse du milieu. Utilisez le Médaillon d'Ether et le palais s'ouvrira... Entrez-y.

Dans la première salle de ce donjon, utilisez le grappin pour traverser le trou. Puis, descendez les escaliers. Tuez tous les ennemis de cette salle et allez dans la porte qui s'ouvrira.

Vous serez désormais dans la salle principale du donjon. Descendez les escaliers devant vous et allez tout droit, puis prenez l'escalier en haut à droite de la salle et allez dans la porte. Vous vous retrouverez dans une pièce vous présentant trois options: la porte du haut, à gauche ou à droite. Prenez tout d'abord celle de droite.

Dans cette pièce, soulevez la jarre en haut à gauche pour trouver une clef, puis prenez votre Cape Magique et allez soulever la jarre se trouvant au milieu des pics. Appuyez sur l'interrupteur et ouvrez le coffre qui apparaîtra pour recevoir votre deuxième clef. Revenez sur vos pas et allez dans la porte du haut. Poursuivez votre chemin jusqu'à ce que vous arriviez à un coffre contenant une autre clef. Revenez dans la salle principale du donjon.

Allez maintenant du côté gauche de la salle et montez l'escalier. Déverrouillez la porte en bas à gauche et donnez un coup d'épée sur la boule de cristal. Tuez tous les ennemis pour recevoir une clef. Ressortez de la salle et allez sur le grillage. Dirigez-vous vers le Nord de la salle et soulevez la jarre, appuyez sur l'interrupteur et prenez la clef se trouvant dans le coffre qui vient d'apparaître. Retournez dans la salle avec la boule de cristal.

Cette fois-ci, prenez la porte du bas. Ne perdez pas de temps dans cette nouvelle salle, prenez plutôt l'escalier à la droite de la salle. Vous verrez deux torches. Déplacez les blocs de façon à libérer le chemin pour accéder aux torches, puis allez au Sud. Refaites la même chose avec les deux interrupteurs présents. Puis, allumez les quatre torches. Vous entendrez un vacarme énorme. Allez dans la porte à droite et tombez dans le trou avec des pics à côté. Vous obtiendrez la Grande Clef. Utilisez le miroir pour retourner dans la pièce du début.

Retournez dans la salle principale et prenez la porte à droite de la salle. Traversez la nouvelle salle et vous arriverez dans une pièce avec un petit chemin. Comme vous l'aurez deviné, celui-ci se détériorera. Prenez votre grappin et aggripez-vous au bloc. Puis, passez sur le petit chemin et ouvrez le gros coffre pour trouver la Canne de Somaria. Sortez de la salle par la porte de droite, puis allez deux fois en haut, puis à gauche. Dans cette pièce, montez les escaliers et déverrouillez la porte avec votre grosse clef. Traversez le petit pont et prenez la porte qui est au Nord.

La pièce sera sombre. Dans cette salle, soulevez la jarre et utilisez la canne de somaria pour créer un bloc sur l'interrupteur qui était caché sous le pot. Entrez par la suite dans la porte à gauche. Dans cette pièce, évitez le pic qui vous foncera dessus et rendez-vous vers la partie Nord de la salle. Utilisez le boomerang pour changer la couleur de la boule de cristal et entrez dans la porte à gauche. Utilisez la bombe contre le mur fissuré au Nord de la pièce et entrez dans le trou qui sera révélé. Donnez un coup d'épée sur la boule de cristal et revenez sur vos pas. Allez dans la porte à gauche. Allez au nord de la pièce et frappez la boule de cristal, puis allez dans l'escalier. Allez à gauche de cette salle et ouvrez la porte du boss.

BOSS: VITREOUS

Placez-vous rapidement dans un coin de la salle et donnez des coups d'épée sans arrêt jusqu'à ce que tous les petits yeux soient morts. Par la suite, le gros oeil bondira vers vous en tentant de vous tuer. Donnez-lui des coups d'épée jusqu'à sa mort. Prenez le réceptacle de coeur ainsi que le cristal. Votre quête s'achève...

=====  
=====  
XVII. Se rendre au Palais du Rocher de la Tortue et le compléter  
=====  
=====

Allez à la maison de Link dans le Monde des Ténèbres. Achetez la bombe jaune et allez jusqu'à la Pyramide des Ténèbres. Déposez la bombe devant le mur fissuré et à l'intérieur, lancez votre épée de feu dans la fontaine pour recevoir l'Épée Dorée puis votre arc pour recevoir les flèches d'argent. Maintenant, préparez-vous pour le dernier palais.

Pour entrer dans ce palais, vous devrez absolument avoir le Médaillon des Secousses. Allez dans le Monde des Ténèbres et rendez-vous où l'entrée du Domaine Zora. Vous verrez un cercle formé par les rochers dans l'eau. Prenez une pierre et lancez-la dans le cercle. Un gros poisson apparaîtra et vous donnera le Médaillon des Secousses. Prenez alors la flûte et transportez-vous dans la Montagne de la Mort.

Frayez-vous un chemin jusqu'à la Tour d'Héra et prenez le pont à droite. Vous arriverez à un endroit avec un gros rocher noir bloquant un petit escalier qui mène à un plateau sur-élevé. Soulevez le rocher, monter les escaliers et enfoncez les trois pieux dans le sol à l'aide du marteau dans cet ordre: gauche, haut, droit. Un téléporteur apparaîtra. Prenez-le et utilisez le Médaillon des Secousses sur le signe de médaillon qu'il y a au sol. Le Palais du Rocher de la Tortue s'ouvrira...

Dès que vous entrez, vous apercevrez un trou avec une sorte de corde rouge qui le traverse. Utilisez la Canne de Somaria pour créer une petite plateforme et traversez le trou. Entrez dans la porte. Vous serez dans une salle avec un énorme trou et une autre corde rouge. Comme la fois précédente, créez une plateforme et déplacez-vous jusqu'au deuxième arrêt, puis entrez dans la prochaine salle. Celle-ci possède quatre torches que vous devrez allumer

lorsque vous vous déplacerez sur la plateforme. Allumez-les puis dépêchez-vous à entrer dans la porte du haut avant que les torches s'éteignent. Traversez celle nouvelle salle (je vous conseille d'utiliser la cape magique) et ouvrez les deux coffres contenant une carte et une clef. Retournez dans la salle avec plusieurs arrêts.

Recréez une plateforme et arrêtez au deuxième arrêt à partir d'où vous vous trouvez. Déverrouillez la porte et allez dans la prochaine pièce. Détruisez la créature et prenez la clef qu'elle laissera tomber une fois que vous l'aurez tué. Déverrouillez la porte et entrez-y. Dans cette pièce, placez-vous derrière les blocs orange et utilisez le boomerang pour frapper la boule de cristal. Allez dans le côté gauche de la pièce et poussez le bloc qui peut être poussé. Utilisez à nouveau le boomerang pour changer la couleur du cristal, ouvrez le coffre qui est apparu lorsque vous avez poussé le bloc pour trouver une clef, puis déverrouillez la porte au Nord et franchissez-la.

Descendez les escaliers et allez en bas à droite, puis montez les escaliers que vous verrez. Entrez dans le tunnel et lorsque vous en sortirez, allez dans la salle à gauche. Vous verrez deux tunnels. Entrez dans celui à droite et lorsque vous débarquez, allez à nouveau dans la salle à gauche. Dans cette salle, évitez les ennemis et allez dans la partie sud de la pièce, frappez la boule de cristal pour abaisser les blocs bleus, puis allez dans la partie de la salle qui sera désormais accessible. Utilisez le Médaillon des Flammes pour tuer les ennemis et récupérez la clef qu'un des ennemis a laissé tomber. Déverrouillez l'autre porte présente dans la pièce et entrez-y.

Entrez dans le tunnel qui sera devant vous et vous arriverez à un coffre contenant la Grande Clef, puis retournez dans ce même tunnel et prenez la porte de droite. Sautez en bas et retournez en bas à droite pour reprendre le premier tunnel que vous aviez pris. Vous serez à nouveau dans la salle avec deux tunnels. Prenez celui de gauche et lorsque vous en sortirez, allez dans la porte. Utilisez le Médaillon des Flammes pour tuer les ennemis et prenez la porte qui s'ouvrira. Allez en bas à gauche et allez dans la porte que vous verrez. Vous apercevrez cinq lasers et un mur fissuré. Faites exploser le mur fissuré et sortez. Vous serez à l'extérieur. Utilisez le Miroir Magique et entrez dans la grotte pour parvenir à un quart de coeur, puis retournez dans le Monde des Ténèbres et retournez dans le Palais du Rocher de la Tortue par l'autre côté.

Utilisez le grappin pour atteindre le gros coffre et ouvrez le pour trouver le bouclier ultime, soit le Bouclier Miroir. Puis, allez dans la salle en haut, puis à nouveau dans la salle du haut. Vous verrez un rouleau de pique bouger devant vous et une boule de cristal un peu plus haut. Avancez et utilisez le boomerang pour abaisser les blocs bleus, prenez le coffre à gauche, puis abaissez les blocs rouges. Déverrouillez la porte du haut et prenez l'escalier.

Vous arriverez dans une salle sombre. Utilisez la Canne de Somaria pour créer une plateforme et grâce à elle atteignez le milieu de la pièce. Soulevez la jarre et créez un bloc sur l'interrupteur pour le laisser enfoncé. Retournez sur votre plateforme et trouvez le bon chemin pour atteindre la porte du bas. Dans la prochaine pièce, utilisez les Bottes de Pégase pour traverser rapidement la salle et ouvrez le coffre le plus en bas lors de votre traversée pour trouver une clef. Allez dans la porte verrouillée en bas à gauche. Frayez-vous un chemin dans le mini-labyrinthe et vous arriverez à un escalier. Descendez-le et dans la prochaine salle, créez une plateforme et traversez la salle pour arriver au boss.

BOSS: TRINEXX

Ce boss est très simple. Premièrement, utilisez la baguette de feu sur la

tête bleue pour l'assomer, puis donnez des coups d'épée sur cette tête. Refaites ceci jusqu'à ce que la tête disparaisse. Par la suite, prenez la baguette de glace et utilisez-la sur la tête rouge, puis donnez-lui des coups d'épée. Refaites ceci jusqu'à ce qu'elle disparaisse. Puis, vous devrez combattre la tête principale. Tout d'abord, sa coquille se fracassera et il se mettra à voler dans la salle. Donnez des coups d'épée sur la partie scintillante de son corps jusqu'à sa mort. Prenez le Réceptacle de Coeur et le dernier Cristal.

=====  
=====  
XVIII. Se rendre à la Tour de Ganon et la compléter  
=====  
=====

À partir du Palais du Rocher de la Tortue, allez vers la gauche jusqu'à la Tour d'Héra, mais dans le Monde des Ténèbres. La tour s'ouvrira automatiquement. Entrez-y.

Dès que vous entrez dans la tour, trois chemins s'offriront à vous. Prenez celui de gauche. Dans cette salle, vous verrez une clef accrochée sur la torche, foncez dedans avec vos bottes de pégase pour la faire tomber et collectez-la. Allez dans la salle de gauche et soulevez la jarre en bas à droite pour trouver une autre clef. Dans cette même pièce, enfoncez les piquets et déplacez le cube du centre vers la gauche, puis appuyez sur l'étoile. Allez maintenant dans la prochaine salle en prenant la porte de gauche. Dans cette pièce, servez-vous de votre grappin pour atteindre le bas de la salle et entrez dans la porte de droite. Prenez la carte et revenez dans la pièce précédente.

Maintenant, frappez la boule de cristal pour abaisser les carrés bleus, puis mettez une bombe à côté et cachez-vous derrière les blocs bleus. Attendez que la bombe explose, puis rendez-vous dans la salle au Sud. Dans celle-ci, placez une bombe à côté d'un des deux boules de cristal (assurez-vous que seulement l'une d'elles sera activée) et allez en bas à droite à côté de la jarre. Soulevez cette jarre et vous trouverez une clef. Allez dans la salle de droite en déverrouillant la porte.

Dans cette salle, frappez la boule de cristal et allez dans le téléporteur. Allez vers la gauche et poussez vers le haut le troisième bloc de la rangée du milieu en partant de la gauche, utilisez le grappin sur le coffre et ouvrez ce dernier pour trouver une clef, puis allez dans la porte au Sud. Prenez le téléporteur de gauche, puis celui qui s'offre à vous, puis à nouveau celui qui suit. Prenez par la suite celui du fond à gauche et sortez par la droite en prenant les téléporteurs. Dans cette salle, utilisez la baguette de feu pour allumer la torche et dépêchez-vous de suivre le chemin qui est apparu sur le trou. Allez dans la porte du haut à la fin du chemin. Dans cette salle, soulevez la jarre en bas à droite et faites exploser le sol fissuré. Tombez par la suite dans le trou pour vous retrouver face aux Armos Knights.

Ce mini-boss devrait être une partie de plaisir pour vous, car une flèche d'argent tuera automatique une statue. Une fois que vous les aurez tué, allez dans la porte au Nord et suivez le chemin pour trouver la Grande Clef. Revenez dans la salle avec les Armos Knights et prenez la porte de gauche. Faites exploser le mur fissuré si vous avez besoin de fées, sinon allez dans la porte du bas. Poussez les blocs et prenez la Tunique Rouge. Prenez le miroir et retournez au début du donjon.

Cette fois-ci, prenez le chemin de droite et dans la salle, soulevez la jarre en bas à gauche, prenez la canne de somaria pour créer un bloc pour laisser

l'interrupteur enfoncé, puis allez à droite. Détruisez les dalles volantes et ouvrez le coffre qui apparaîtra, prenez la clef qui est à l'intérieur, puis allez à droite. Tuez tous les ennemis présents dans cette pièce, puis allumez tous les torches et allez dans la salle du bas. Créez un bloc grâce à la canne de somaria, puis lancez-le sur le tapis roulant, cachez-vous derrière les blocs bleus et faites le exploser pour activer la boule de cristal. Allez par la suite dans la porte à gauche. Prenez la boussole qui se trouve dans le coffre et allez dans le téléporteur. Dans cette salle, appuyez sur les étoiles pour que vous puissiez prendre les jarres du milieu en haut pour ainsi trouver une clef, puis allez dans la porte à droite. Utilisez alors le miroir pour retourner dans la salle du début.

Cette fois-ci, prenez le chemin du milieu. Grâce à votre arc, parvenez à vous frayer un chemin jusqu'au côté gauche de la salle et déplacez le bloc en haut à gauche, puis allez dans la salle du bas. Dans cette salle, tuez les ennemis, puis allez à droite, puis en haut deux fois. Descendez les escaliers et traversez la salle, soulevez les jarres en prenant soin de tuer les cyclopes, puis appuyez sur l'interrupteur. Remontez les escaliers, puis prenez la porte à droite. Traversez le pont et vous apercevrez un mur fissuré en bas. Foncez dans les blocs en faisant dos à ce mur fissuré et vous atteindrez ce mur. Des fées se trouvent derrière. Sinon, prenez le chemin du haut. Tuez tous les ennemis et allez à gauche. Tuez à nouveau les ennemis, puis allez en bas. Une fois de plus, tuez les ennemis et allez en bas, puis refaites la même chose dans la salle suivante. Soulevez la jarre en haut à gauche pour révéler un interrupteur, puis allez à gauche. Vous vous retrouvez face aux Lanmolas. Tuez les et alez deux fois en haut.

Prenez votre médaillon Ether et servez-vous de lui pour voir le chemin à prendre. Allez dans la porte du bas. Traversez le pont et allez dans la porte suivante. Tuez les ennemis dans cette salle et allez en haut, puis traversez le pont avant que celui-ci ne s'effondre, puis allez à droite. Allumez les quatre torches, puis allez dans la porte qui s'est ouverte dans la partie Sud de la pièce. Allez dans l'escalier et allumez tous les torches, puis allez dans la porte qui s'est ouverte. Tuez les ennemis, prenez la clef, puis allez dans la porte à gauche. Faites exploser le mur fissuré en bas puis allez dans le trou qui a été créé. Prenez la dernière clef du jeu dans le coffre en frappant la boule de cristal, puis allez vers le bas. Vous vous retrouverez face à Moldorn. Tuez-le, puis aggripez-vous après le coffre en bas grâce à votre grappin et allez dans la porte de gauche. Allez dans l'escalier au Nord de la pièce, puis suivez le tapis pour arriver au boss.

BOSS: AGHANIM

Ce boss est très simple. En fait, vous devez utiliser la même technique que la première fois que vous le rencontrez, sauf que cette fois il y a deux ombres avec lui. Renvoyez-lui ses attaques grâce à votre épée (le vrai est plus clair que les autres). Vous pouvez même lui envoyer trois boules à la fois. Une fois que vous l'aurez vaincu, Ganon apparaîtra, se transformera en chauve-souris et ira dans son repaire, dans la Pyramide des Ténèbres. Link appellera son oiseau et se transportera là. Préparez-vous au combat final!

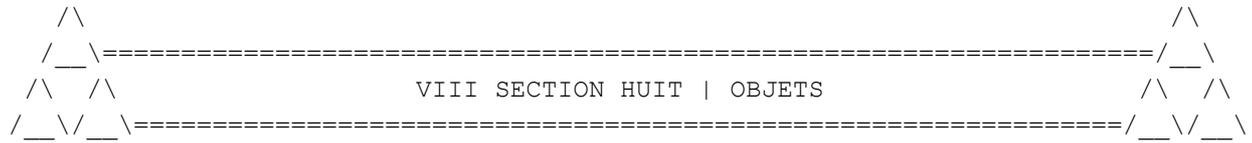
=====  
=====  
XIX. Combat final  
=====  
=====

BOSS: Ganon

Pour faire face au Prince des Ténèbres, vous n'avez qu'à tomber dans le trou qu'il a créé. Pour le détruire, commencez tout d'abord par éviter sa fourche et à lui donner des coups d'épée, jusqu'à ce que des chauves-souris de

feu commence à tourner autour de lui. Évitez-les et attaquez Ganon avec votre épée à nouveau. Puis, il disparaîtra et apparaîtra à divers endroits. Attaquez-le tout juste avant qu'il saute en vous étourdissant. Une fois cet étape franchi, la pièce s'assombriera et les contours se détruiront. Allumez les deux torches du bas et donnez un coup d'épée à Ganon. Il deviendra bleu. Lancez-lui une flèche d'argent à ce moment précis. Répétez quatre fois cette dernière étape pour le détruire.

Félicitations! Vous venez de terminer ce chef d'oeuvre!



Voici une liste complète de tous les objets du jeu.

-----  
----- Objets fréquents -----  
-----

- Nom: Coeur
- Utilité: Régénère l'énergie de un réceptacle de coeur.
- Comment l'obtenir?: Tuez les ennemis, coupez des arbustes, soulevez des pierres, l'acheter au magasin, etc.

-----

- Nom: Fée
- Utilité: Régénère l'énergie de plusieurs réceptacles de coeur.
- Comment l'obtenir?: En tuant des ennemis, dans certaines grottes et pièces, etc.

-----

- Nom: Jarre magique (petite et grosse)
- Utilité: Rempli votre barre de magie.
- Comment l'obtenir?: Tuez les ennemis, coupez des arbustes, soulevez des pierres, etc.

-----

- Nom: Rubis
- Utilité: Monnaie d'Hyrule.
- Comment en obtenir?: Tuez les ennemis, coupez des arbustes, soulevez des pierres, etc.

-----

-----  
----- Objets dans les donjons -----  
-----

-----

- Nom: Boussole
  - Utilité: Voir où le boss se trouve dans le donjon, de même que les coffres.
  - Comment l'obtenir?: Dans un coffre dans les donjons.
- 

- Nom: Carte du donjon
  - Utilité: Voir le plan du donjon.
  - Comment l'obtenir?: Dans un coffre dans les donjons.
- 

- Nom: Clef magique
  - Utilité: Ouvrir le gros coffre et la porte du boss.
  - Comment l'obtenir?: Dans un coffre dans les donjons.
- 

- Nom: Petite Clef
  - Utilité: Ouvre les portes verrouillées.
  - Comment l'obtenir?: En tuant certains ennemis, dans des coffres, etc.
- 
- 
- 

----- Armes -----

---

---

---

- Nom: Arc à flèches et flèches
  - Utilité: Attaquer les ennemis à distance, activer des interrupteurs.
  - Comment l'obtenir?: Dans le Palais de l'Est.
- 

- Nom: Baguette de feu
  - Utilité: Allumer les torches à distance, tuer des ennemis.
  - Comment l'obtenir?: Dans le Palais des Squelettes.
- 

- Nom: Baguette de glace
  - Utilité: Tuer des ennemis.
  - Comment l'obtenir?: Dans une grotte à l'est complètement des marais.
- 

- Nom: Bombes
  - Utilité: Faire exploser des objets, des murs fissurés et tuer des ennemis.  
ennemis.
  - Comment l'obtenir?: En tuant des ennemis, dans des coffres.
- 

- Nom: Boomerang
  - Utilité: Attraper des objets à distance, paralyser ou tuer des ennemis.
  - Comment l'obtenir?: Dans le château d'Hyrule.
-

- Nom: Boomerang magique
  - Utilité: Attraper des objets à distance, paralyser ou tuer des ennemis.
  - Comment l'obtenir?: Allez dans la chute juste devant le Domaine des Zoras. Jetez votre boomerang et une fée vous donnera ce boomerang amélioré.
- 

- Nom: Canne de Byrna
  - Utilité: Crée un aura protecteur autour de Link.
  - Comment l'obtenir?: Dans la Montagne de la Mort dans le Monde des Ténèbres, sautez de la corniche juste avant le téléporteur et entrez dans la grotte.
- 

- Nom: Canne de Somaria
  - Utilité: Crée un bloc.
  - Comment l'obtenir?: Dans le Palais des Démons.
- 

- Nom: Cape magique
  - Utilité: Vous rend invisible et intouchable.
  - Comment l'obtenir?: Soulevez les pierres devant la tombe du coin nord-est du cimetière et foncez dans la tombe. Ouvrez le coffre dans la grotte.
- 

- Nom: Champignon magique
  - Utilité: Permet de créer la poudre magique.
  - Comment l'obtenir?: Dans la Forêt Enchantée.
- 

- Nom: Filet
  - Utilité: Attraper des fées ou des insectes.
  - Comment l'obtenir?: Parlez au jeune garçon malade dans le Village Cocorico.
- 

- Nom: Flacons
  - Utilité: Permet de conserver des potions, insectes et fées.
  - Comment l'obtenir?:
    1. L'acheter du marchand de flacons dans le Village Cocorico.
    2. Entrer par l'arrière de la maison longue du Village Cocorico et ouvrir le coffre.
    3. Sous le pont blanc. Il suffit de parler au clochard.
    4. Amener le coffre mauve trouvé dans la Maison des Forgerons dans le Monde des Ténèbres à l'ouvreur de coffre à l'est du désert.
- 

- Nom: Flûte
  - Utilité: Vous permet de vous transporter partout dans le Monde de la Lumière.
  - Comment l'obtenir?: Creusez dans le Bosquet Sacré.
-

- Nom: Grappin
  - Utilité: Tuez les ennemis à distance, traverser certains endroits en vous accrochant.
  - Comment l'obtenir?: Dans le Palais des Marais.
- 

- Nom: Lanterne
  - Utilité: Allumer les torches.
  - Comment l'obtenir?: Dans votre maison.
- 

- Nom: Livre de Mudora
  - Utilité: Déchiffrer les anciennes écritures.
  - Comment l'obtenir?: Foncez dans un étagère de la bibliothèque.
- 

- Nom: Marteau
  - Utilité: Enfoncer certains pieux, tuer des ennemis.
  - Comment l'obtenir?: Dans le Palais des Ténèbres.
- 

- Nom: Médaillon d'Ether
  - Utilité: Tuer les ennemis, ouvrir le Palais des Démons.
  - Comment l'obtenir?: Après avoir obtenu Excalibur, allez à l'ouest de la Tour d'Héra et utilisez le livre de Mudora pour déchiffrer la pierre.
- 

- Nom: Médaillon des Flammes
  - Utilité: Tuer les ennemis et allumer les torches dans un grand rayon.
  - Comment l'obtenir?: Allez à l'ouest du Palais des Marais et utilisez le miroir entre les pieux. Une fois dans le Monde de la Lumière, allez à l'ouest et utilisez le Livre de Mudora pour déchiffrer la pierre.
- 

- Nom: Médaillon des Secousses
  - Utilité: Transformer les ennemis, ouvrir le Palais du Rocher de la Tortue.
  - Comment l'obtenir?: Allez au nord-est du marchand de potion dans le Monde des Ténèbres et jetez une pierre entre les pierres dans l'eau.
- 

- Nom: Miroir Magique
  - Utilité: Passer du Monde des Ténèbres au Monde de la Lumière.
  - Comment l'obtenir?: Aider le vieillard dans la caverne menant à la Montagne de la mort.
- 

- Nom: Pelle
  - Utilité: Creuser dans le sol.
  - Comment l'obtenir?: Parler à la créature dans le Bosquet Hanté.
-

- Nom: Super bombe
  - Utilité: Faire exploser le mur fissuré sur la Pyramide des Ténèbres.
  - Comment l'obtenir?: Après avoir obtenu l'Épée Maître et avoir terminé le Palais des Démons, achetez-la à la Maison de Link dans le Monde des Ténèbres.
- 
- 
- 
- 

#### ----- Équipement -----

---

---

---

---

- Nom: Bottes de Pégase.
  - Utilité: Vous permet de courir.
  - Comment l'obtenir?: Parlez à Sahasrahla après avoir obtenu le premier pendentif.
- 
- 
- 
- 

- Nom: Bouclier de bois
  - Utilité: Bloquer les projectiles et les coups des ennemis.
  - Comment l'obtenir?: Vous l'avez dès le début.
- 
- 
- 
- 

- Nom: Bouclier magique
  - Utilité: Bloquer les projectiles et les coups des ennemis.
  - Comment l'obtenir?: Allez dans la chute juste devant le Domaine des Zoras. Jetez votre bouclier de bois et une fée vous donnera ce boomerang amélioré.
- 
- 
- 
- 

- Nom: Bouclier miroir
  - Utilité: Attraper des objets à distance, paralyser ou tuer des ennemis, bloquer les lasers.
  - Comment l'obtenir?: Dans le Palais du Rocher de la Tortue.
- 
- 
- 
- 

- Nom: Épée
  - Utilité: Tuer des ennemis, couper les arbustes, activer certains interrupteurs, etc.
  - Comment l'obtenir?: Obtenu au début du jeu
- 
- 
- 
- 

- Nom: Épée dorée
  - Utilité: Tuer des ennemis, couper les arbustes, activer certains interrupteurs, etc.
  - Comment l'obtenir?: Apportez la Super bombe à la Pyramide des Ténèbres et faire exploser le mur fissuré. Jetez ensuite votre épée dans la fontaine et une fée vous donnera cette épée.
- 
- 
- 
- 

- Nom: Épée maître
- Utilité: Tuer des ennemis, couper les arbustes, activer certains

interrupteurs, etc.

- Comment l'obtenir?: Dans le Monde des Ténèbres, au sud du Village des Bandits, soulevez les pierres noires et parlez à la grenouille. Ramenez-la dans la Maison des Forgerons à l'Est du Village Cocorico dans le Monde de la Lumière et ils vous offriront d'améliorer votre épée.

---

- Nom: Excalibur

- Utilité: Tuer des ennemis, couper les arbustes, activer certains interrupteurs, etc.
- Comment l'obtenir?: La soulever de son pédestal dans la Forêt Enchantée après avoir obtenu les trois pendentifs.

---

- Nom: Gants de puissance

- Utilité: Soulever les pierres blanches.
- Comment l'obtenir?: Dans le Palais du Désert.

---

- Nom: Mouffle du Titan

- Utilité: Soulever les pierres noires.
- Comment l'obtenir?: Dans le Palais de l'Aveugle.

---

- Nom: Palmes

- Utilité: Permet de nager.
- Comment l'obtenir?: Les acheter au Roi Zoras pour 500 rubis.

---

- Nom: Perle de lune

- Utilité: Permet de garder sa vraie forme dans le Monde de Ténèbres.
- Comment l'obtenir?: Dans la Tour d'Héra.

---

- Nom: Tunique Bleue

- Utilité: Armure de corps de Link, plus efficace que la tunique verte.
- Comment l'obtenir?: Dans le Palais de Glace.

---

- Nom: Tunique Rouge

- Utilité: Armure de corps la plus efficace du jeu.
- Comment l'obtenir?: Dans la Tour de Ganon.

---

- Nom: Tunique Verte

- Utilité: Armure de corps de départ.
- Comment l'obtenir?: Obtenu dès le début du jeu.



Nom: Armos

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Ces ennemis sont en fait des statues qui prennent vie lorsque vous vous approchez d'elles. Elles peuvent être tuées avec le boomerang ou avec tout autre arme. Quelques coups suffiront pour les tuer.

---

Nom: Bombardeur ailé

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Ces ennemis sont très difficiles à tuer et sont très forts. Il s'agit d'une créature volante vous projetant des bombes. La plupart du temps, ils vous attaqueront alors que vous serez dans l'eau.

---

Nom: Boule d'eau

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Cette boule d'eau se promène un peu partout dans la salle sous forme d'ombre avant de projeter sur vous une boule d'eau.

---

Nom: Boule et chaîne

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Ces ennemis sont imbattables. Il s'agit en fait d'une créature en métal attachée à un bloc qui tenteront de vous empêcher de passer.

---

Nom: Chauve-souris

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Ces chauve-souris sont très présentes dans le Monde de la Lumière. Tout ce qu'ils font, c'est voler. Un coup d'épée suffit pour tuer ces créatures.

---

Nom: Chevalier bleu

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Ces chevaliers bleus sont équipés d'une longue épée et d'un grand bouclier. Dès qu'ils vous apercevront, ils fonceront droit sur vous en brandissant leur épée. Pour les tuer, vous devrez les attaquer de côté.

---

Nom: Chevalier dragon bleu

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Ces ennemis sont présents pour la première fois dans le Palais de l'Aveugle. Ils sont très faibles et n'ont aucune attaque. La seule façon qu'ils peuvent vous faire perdre de l'énergie, c'est en vous fonçant dedans.

---

Nom: Chevalier dragon rouge

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Ces ennemis, trouvés dans le Palais de l'Aveugle, vous lanceront des flammes impossibles à bloquer, peu importe le bouclier. De plus, ils sont très puissants alors faites bien attention.

---

Nom: Chevalier rouge

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Les chevaliers rouges sont les chevaliers les plus puissants d'Hyrule. Ils y en a trois sortes, chacun ayant sa propre arme. Il y en a avec une hache, d'autres qui vous lancent des projectiles et un autre type qui lance des bombes du haut du château d'Hyrule.

---

Nom: Chevalier squelette

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Ces squelettes gigantesques tombent du plafond et vous attaquent après un certain moment. Pour les tuer, vous devez leur donner un coup d'épée pour les empêcher de bouger, puis de les faire exploser à l'aide d'une bombe.

---

Nom: Chevalier vert

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Ces chevaliers verts sont très simples à tuer. Ils ne font que se déplacer avec leur épée courte pointée vers l'avant.

---

Nom: Crabe

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Ces crabes sont des ennemis plutôt faibles trouvés près des sources d'eau. Ils bougent très rapidement, faisant d'eux des adversaires coriaces.

---

Nom: Corbeau

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Les corbeaux sont perchés dans les arbres, à attendre qu'une personne passe pour aller les attaquer. Ils sont très forts et sont plutôt difficiles à atteindre.

---

Nom: Crâne

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Ces crânes ressemblent grandement aux pierres trouvées dans le Monde des Ténèbres. Cependant, lorsque vous les touchez, ils se réveillent et vous poursuivent. Ils sont très faibles et faciles à tuer.

---

Nom: Crâne flottant

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Ces ennemis sont imbattables. Ils s'agit de crânes que vous devrez éviter. Ils sont présents pour la première fois dans le Palais des Démons.

---

Nom: Créature à longue langue

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Ces créatures à longue langue vous attaqueront avec cette dernière. Elles prennent plusieurs coups avant de mourir. Notez qu'elles peuvent vous voler certains objets comme votre bouclier si elle vous donne un coup de langue.

---

Nom: Créature explosive

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Ces ennemis sont rencontrés pour la première fois dans le Palais des Démons. Lorsque vous leur donnerez un coup d'épée, ils exploseront, alors ne vous en approchez pas trop.

---

Nom: Créature magique

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Ces petites créatures sont très mystérieuses. Elles se promènent inoffensivement un peu partout dans le Monde de la Lumière. Cependant, si vous lui donnez un coup d'épée, vous recevrez une décharge électrique. Vous devrez donc soit l'attaquer avec un projectile ou tout simplement le paralyser avec votre boomerang avant de l'attaquer.

---

Nom: Cyclopes à bombes

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Ces larges cyclopes sont des ennemis très puissants trouvés dans le Monde des Ténèbres. Ils vous lanceront des bombes qui exploseront très rapidement. Ils sont très forts lorsque vous commencez le Monde des Ténèbres.

---

Nom: Cyclope vert

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Ces cyclopes sont souvent rencontrés dans les Palais. Ils sont endormis, mais se réveillent dès que vous les approchez. Vous pourrez alors les tuer avec votre épée ou quelque arme.

---

Nom: Cyclope rouge

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Les cyclopes rouges sont une version améliorée des cyclopes verts. Pour les tuer, vous devrez d'abord les réveiller en vous approchant d'eux, puis utiliser votre arc à flèches pour lancer une flèche dans leur oeil.

---

Nom: Enchantement

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Ces "ennemis" sont en fait une boule d'énergie cachée la plupart du temps sous des pots. À votre contact, vous vous transformerez temporairement en lapin.

---

Nom: Étincelle

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Cette boule d'énergie contourne habituellement les coffres. Elles sont invincibles.

---

Nom: Fantôme

Lieu: Monde de la Lumière/Monde des Ténèbres

Description: Ces fantômes ne sont présents que dans les cimetières. Il s'agit des fantômes d'anciens hyliens désormais décédés. Ils sont très résistants aux coups d'épée.

---

Nom: Fileur

Lieu: Monde de la Lumière/Monde des Ténèbres

Description: Cet ennemi est en fait un crâne entouré de boules de feu qui se promène un peu partout dans la salle. La seule façon de vous en débarrasser est de projeter de la poudre magique sur eux pour les transformer en fée.

---

Nom: Fleur des sables

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Ces fleurs se trouvent dans le désert. Elles sortent du sol pour ensuite vous poursuivre un peu partout.

---

Nom: Gelée rouge

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Comme les gelées vertes, les gelées rouges sortent du sol et se promènent un peu partout, sans vous attaquer. Ils sont extrêmement faibles.

---

Nom: Gelée verte

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Ces petites boules de gelée sont extrêmement faibles. Un coup suffit habituellement pour les détruire, et elles n'ont aucune attaque.

---

Nom: Gelée jaune

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Les gelées jaunes sont comme les deux autres sortes de gelée: elles sortent du sol et tentent de vous nuire.

---

Nom: Grenouille de roche

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Les grenouilles de pierre se trouvent souvent près des points d'eau du monde des ténèbres. Ils sont très rapides et vous lanceront des roches.

---

Nom: Helmasaur

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Cet ennemi est en fait une petite créature avec une carapace sur son visage, ce qui fait qu'il est impossible de l'attaquer par devant. Vous devrez donc l'éviter et vous rendre derrière lui pour espérer le tuer.

---

Nom: Homme de sable

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Ces hommes de sable sont cachés dans les sables du désert et en ressortent que si vous vous en approchez. Ils sont très durs à tuer et à éviter.

---

Nom: Horde de serpents

Lieu: Monde de la Lumière/Monde des Ténèbres

Description: Cette horde de serpents regroupés tous ensemble sont très faciles à tuer. Vous n'aurez qu'à les attaquer avec votre épée pour en disposer. De plus, leurs récompenses sont habituellement très généreuses.

---

Nom: Insecte géant

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Cet ennemi est unique dans le jeu. Il se trouve au sud du Lac Hylia, sur le chemin menant à la Baguette de Glace. Lorsque vous le frappez, il se fractionne en plusieurs petites créatures.

---

Nom: Insecte Marin

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Ces insectes flottent sur l'eau en se promenant un peu partout très rapidement. Il est très dur de les éviter.

---

Nom: Insecte vert

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Ces insectes verts sont très simples à tuer. En fait, ils n'ont aucune attaque, mais viennent souvent en groupe.

---

Nom: Knome Vert

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Ces créatures feront l'opposer de vos mouvements. C'est donc dire que pour vous en approcher, vous devrez leur faire face et avancer.

---

Nom: Knome rouge

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Cette version améliorée du Knome vert a la même tactique d'attaque... Ils vont en direction opposée de vous. Cependant, lorsque vous lui faites face, ils lancent une boule de feu.

---

Nom: Lions des montagnes

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Ces lions ne se trouvent qu'en haut de la Montagne de la Mort. sont très forts et très durs à tuer. Ils vous cracheront des boules de feu.

---

Nom: Main

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Ces mains qui tombent du plafond sont très énervantes, car si elles vous attrapent, elles vous ramènent au début du donjon.

---

Nom: Méduse bleue

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Ces méduses sont très présentes dans les donjons du Monde des Ténèbres. Parfois, elles deviennent électrisées, ce qui veut dire que si vous les attaquez, vous perdrez de l'énergie. Vous devez donc attendre qu'elle ne soit pas électrisée pour les attaquer.

---

Nom: Méduse rouge

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Ces méduses sont une version améliorée des méduses bleues. Encore une fois, elles pourront vous électriser lorsque vous leur donnez un coup d'épée. Lorsque vous les tuez, elles se fractionnent en deux petites méduses rouges que vous devrez à nouveau tuer en évitant leur électricité.

---

Nom: Mine

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Les mines ne sont pas réellement des ennemis, mais ils peuvent vous faire perdre de la vie. Ils sont un peu partout à travers Hyrule, souvent en dessous des arbustes. Lorsque vous passez dessus, elles explosent.

---

Nom: Momie (Gibdo)

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Les momies sont des ennemis très durs à tuer. Non seulement prennent-ils plusieurs coups avant de mourir, mais en plus ils ont tendance à foncer sur vous. Pour les tuer, vous pouvez les attaquer à coup d'épée ou tout simplement brûler leurs bandages avec la baguette de feu pour ensuite tuer le squelette.

---

Nom: Monstre de glace

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Ce monstre de glace se trouve dans le Palais de Glace. Il est camouflé dans les murs et ne sort que si vous vous en approchez. Seul les flammes peuvent le détruire.

---

Nom: Monstre bleu à tentacules

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Ces ennemis sont rencontrés pour la première fois dans la Tour

d'Héra. Ils vous fonceront droit dessus. Faites attention, car ils se trouvent près des trous. Utilisez donc ces trous à votre avantage en les projetant dedans.

---

Nom: Monstre rouge à tentacules

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Comme les monstres bleus à tentacules, les monstres rouges à tentacules foncent droit sur vous. Cependant, ils sont beaucoup plus forts et beaucoup plus rapides.

---

Nom: Monstre ailé

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Ces créatures ailées se promènent un peu partout dans les montagnes. Cependant, lorsque vous leur donnez un coup d'épée, elles se transforment en pierre.

---

Nom: Mur de feu

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Cet ennemi est en fait un mur de feu qui tourne autour d'un point. Il est impossible de s'en débarrasser.

---

Nom: Octorok

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Les ennemis classiques de Zelda... Ils sont très faciles à battre malgré le fait qu'ils lancent constamment des pierres. Cependant, ils ont tendance à donner de belles récompenses.

---

Nom: Oeil ailé

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Ces chauve-souris sont présentes juste avant d'affronter Aghanim dans la Tour d'Hyrule. La seule différence entre elles et les chauve-souris normales, c'est l'apparence. Celles-ci ressemblent à un oeil avec deux ailes.

---

Nom: Oeil laser

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Ces yeux sont accrochés aux murs et vous lancent des lasers lorsque vous passez devant eux. Ils sont invincibles et souvent très durs à éviter.

---

Nom: Pingouin

Lieu: Monde de Ténèbres

Description: Ces sympathiques pingouins sont trouvés pour la première fois dans le Palais de Glace. Ils s'amuseront à glisser sur la glace.

---

Nom: Poufs empilés

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Ces ennemis sont quatre boules empilées une sur l'autre. Lorsque vous lui donnez un coup d'épée, l'une des boules est projetée un peu partout dans la salle avant de se détruire. Vous devrez tout tuer les boules pour que la créature meurt.

---

Nom: Plante diabolique

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Ces plantes sont très faibles. Cependant, dès qu'elles vous aperçoit, elle vous suivra, jusqu'à ce que vous la tuez.

---

Nom: Rat

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Ces rats se trouvent dans certains palais du Monde de la Lumière. Ils sont très faibles et ne font que se promener dans les salles à une vitesse assez élevée. Ils donnent souvent de belles récompenses.

---

Nom: Roche

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Ces roches tombent du haut de la Montagne de la Mort, ce qui peut vous faire perdre de l'énergie.

---

Nom: Rouleau de pics

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Cet objet inanimé se promène un bout à l'autre de la salle en roulant. Cependant, ne les toucher pas, car ses piques vous feront perdre de l'énergie.

---

Nom: Rhinocéros

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Ces rhinocéros vous lanceront des flammes lorsqu'ils vous aperceveront. Évitez les flammes et parvenez à eux pour les détruire.

---

Nom: Sentinelle

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Ces statues lançant des lasers sont invincibles. Leur oeil tourne en rond à la recherche d'ennemis et dès qu'il en voit un, il lui lance un laser.

---

Nom: Serpent

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Ces serpents sont très faciles à tuer. Ils ne font que se promener dans la salle.

---

Nom: Serpent de feu

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Ces serpents de feu sont impossible à tuer et sont très forts. Ils se promèneront un peu partout dans la salle et vous devrez les éviter à tout prix.

---

Nom: Serpent vert

Lieu: Monde de la Lumière/Monde des Ténèbres

Description: Ces serpents sont très rares dans le jeu, mais reste toutefois très simple à tuer. Ils ne font que se promener dans la salle.

---

Nom: Squelette

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Une fois de plus, les squelettes sont présents dans un jeu Zelda. Ces derniers, lorsque vous les attaquerez, sauteront pour éviter vos attaques, ce qui peut devenir très énervant. Il suffit de leur lancer une jarre, de donner des coups d'épée à répétition ou de les attaquer avec votre boomerang pour les tuer.

---

Nom: Soldat à fléau

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Ces ennemis sont des soldats armés d'une boule de pique attaché à une chaîne. Il faudra esquiver leurs attaques et ensuite les attaquer pour parvenir à les détruire.

---

Nom: Soldats cochons

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Ces cochons se trouvent un peu partout dans Hyrule, remplaçant du fait même les soldats du Monde de la Lumière. Ils possèdent un casque cornu.

---

Nom: Soldat cochon à lances

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Les soldats cochons sont présents partout dans les terres d'Hyrule du Monde des Ténèbres. Ils vous attaqueront à distance grâce à leurs lances.

---

Nom: Soldat Élite

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Ces soldats bleus sont très rapides et très coriaces. Ils fonceront rapidement sur vous, brandissant leur épée.

---

Nom: Sorcier

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Les sorciers apparaissent et disparaissent un peu partout dans la salle. Vous devrez vous en approcher et leur donner un coup d'épée alors qu'ils sont apparus.

---

Nom: Statue

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Ces statues restent constamment sur place, mais lorsqu'elles vous aperçoit, elles vous lanceront des flammes.

---

Nom: Tortue

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Pour tuer les tortues, vous devrez utiliser le marteau sur le sol pour les faire chavirer pour ensuite les attaquer. Aucune arme ne peut les détruire si elles ne sont pas sur le dos.

---

Nom: Tuiles de plancher

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Ces tuiles de plancher se lèveront du sol et se projeteront sur vous. Évitez-les et un coffre apparaîtra ou une porte ouvrira.

---

Nom: Vautours

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Tout comme les corbeaux, les vautours vous poursuivront si vous vous en approchez.

---

Nom: Ver

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Ces chenilles se promènent un peu partout dans la salle. Elles sont une version miniature de Moldorm, mais elles n'accélèrent pas lorsque vous les frappez.

---

Nom: Ver des sables

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Ces vers se cachent dans le sable et s'approchent de vous pour ensuite sortir du sol et vous attaquer. Il est très simple de savoir qu'ils s'approchent de vous, car le sol bouge.

---

Nom: Ver marin

Lieu: Monde des Ténèbres

Description: Ces vers des eaux ne se trouvent que dans les marécages. Ils sortent de l'eau pour sauter vers vous. Ils sont très longs à tuer.

---

Nom: Zora

Lieu: Monde de la Lumière

Description: Les zoras sont les créatures se promènent dans le domaine zora ou qui vous lance des flammes dans le Lac Hylia.



marteau ou les bombes, puis donnez-lui des coups d'épée sur sa gemme ou encore lancez-lui des flèches sur celle-ci.

-----  
----- Arrghus -----  
-----

Cette méduse géante entourée de petite créature est le gardien du second cristal. Pour le détruire, utilisez le grappin pour attirer tous les petites créatures vers vous et tuez-les. par la suite, il sautera et tentera de vous écraser. Ne vous reste plus qu'à lui donner des coups d'épée.

-----  
----- Mothula -----  
-----

Ce papillon géant lanceur d'anneaux enflammés est le gardien du troisième cristal. Pour le tuer, utilisez la baguette de feu ou encore d'utiliser la cape magique et de lui donner des coups d'épée, car plusieurs pics se déplaceront dans la pièce.

-----  
----- L'aveugle -----  
-----

Ce démon qui s'était auparavant transformé en jeune femme en quête d'aide est le gardien du quatrième cristal. Pour le tuer, donnez-lui des coups d'épée sur sa tête. Après un certain nombre de coups, sa tête tombera et une autre arrivera. Celle qui est tombée se promènera dans la salle et vous lancera des boules de feu. Il a un total de trois têtes.

-----  
----- Kholdstare -----  
-----

Ces trois yeux ayant un corps nuageux est en fait le gardien du cinquième cristal. Il est emprisonné dans la glace. Utilisez le Médaillon des Flammes ou la Baguette de Feu pour faire fondre la glace, puis donnez des coups d'épée sur les yeux pour les anéantir.

-----  
----- Vitreous -----  
-----

Cet oeil géant baignant dans un liquide dangereux et entouré de petits yeux est le gardien du sixième cristal. Pour le détruire, placez-vous dans un coin et attendez la venue des petits yeux. Détruisez-les tous pour que l'oeil principal se déplace à vive allure dans la salle. Donnez-lui des coups d'épée pour le tuer.



-----  
----- VILLAGE COCORICO -----  
-----

1- Allez à l'Ouest du village. Vous verrez un puits. Sautez dedans et, grâce aux bombes que vous allez trouver dans un des coffres de la grotte, faites exploser le mur fissuré.

2- Dans la section Nord du village, vous verrez une maison avec un toit vert. Entrez dans la maison et descendez les escaliers. Mettez une bombe sur le mur fissuré.

3- Allez au Sud du Village Cocorico, à la maison des jumeaux. Faites exploser le mur fissuré dans la maison et traversez dans l'autre côté de la maison. Sortez par la porte au Sud et parlez à la dame. Réussissez à trouver l'homme en moins de 15 secondes et vous gagnerez un quart de coeur.

-----  
----- DÉSERT DES MYSTÈRES -----  
-----

1- Pendant que vous faites le deuxième palais, vous sortirez à l'extérieur. Suivez le chemin au Sud pour aboutir à un quart de coeur.

2- Dans l'Est du désert se trouve une grotte. Entrez à l'intérieur et faites exploser le mur fissuré dans la pièce avec le vieil homme.

3- Allez dans le coin Nord-Est du Marais ( désert du Monde des Ténèbres). Utilisez le miroir pour vous téléporter dans le Monde de Lumière. Soulevez la pierre et descendez les escaliers.

-----  
----- DOMAINE ZORA -----  
-----

1- Après avoir obtenu les palmes, descendez par la chute au Sud du Roi Zora. Durant votre chemin jusqu'au début du Domaine, vous devriez voir un passage à travers les arbres. Prenez-le.

-----  
----- MONTAGNE DE LA MORT -----  
-----

1- Durant votre chemin vers la Tour d'Héra, vous verrez un carré de téléportation. Prenez-le. Dans le Monde des Ténèbres, mettez-vous sur la partie de terre pâle et utilisez le miroir.

2- À un certain endroit dans la montagne, il y aura une grotte, une grosse roche et une corniche. Sautez en bas de la corniche et entrez dans la grotte.

3- Lorsque vous serez dans le septième donjon du Monde des Ténèbres, vous aurez à sortir à un certain moment pour aller chercher le Bouclier Miroir. Utilisez le miroir lorsque vous serez à l'extérieur devant l'entrée de droite.

-----  
----- BOIS PERDUS -----  
-----

-----  
-----  
1- Derrière le repaire des voleurs, il y a 9 arbustes. Coupez celui du milieu et vous tomberez dans une grotte secrète avec le quart de coeur.

-----  
-----  
----- LAC HYLIA -----  
-----  
-----

1- Dans le Monde des Ténèbres, il y aura de l'eau peu profonde entourée de roches. Utilisez le miroir à cet endroit.

-----  
-----  
----- BOSQUET HANTÉ -----  
-----  
-----

1- Dans le Monde des Ténèbres, utilisez le miroir entre les arbustes au Sud du Bosquet Hanté. Entrez dans la grotte et prenez le quart de coeur.

-----  
-----  
----- HYRULE -----  
-----  
-----

1- Allez à l'Ouest du sanctuaire. Il y aura des roches empilées une par dessus l'autre. Foncez dedans pour révéler un escalier. Descendez-le.

2- Allez au Nord de la Montagne de la Mort, là où il y a les bûcherons. Après avoir tué Aghanim, l'arbre qu'ils étaient en train de couper est rendu vert. foncez dans l'arbre et rentrez dans le tronc. Le quart de coeur se trouve à l'intérieur.

3- Montez les escaliers au Nord du cimetière dans le Monde des Ténèbres et utilisez le miroir. Entrez dans la grotte.

4- Allez au Sud de la Maison de Link et vous verrez une bâtisse blanche. Entrez à l'intérieur et tirez sur l'interrupteur de droite. Sortez de la bâtisse et le quart de coeur sera à l'extérieur.

=====

MONDE DES TÉNÈBRES

=====

-----  
-----  
----- PYRAMIDE DES TÉNÈBRES -----  
-----  
-----

1- Lorsque vous arrivez dans le Monde des Ténèbres, allez à droite et sautez de la corniche. Vous arriverez à un quart de coeur.

-----  
----- MONTAGNE DE LA MORT -----  
-----

1- À l'Est de la tour d'Héra, après avoir traversé le pont, il y aura une grotte. Après l'avoir franchie, sortez. Utilisez le miroir et prenez le quart de coeur.

2- Prenez la même grotte que dans le Monde de la Lumière pour accéder à la Montagne de la Mort, mais cette fois-ci dans le Monde des Ténèbres. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous arriviez à une boule rebondissante. Utilisez la Cape Magique pour passer à travers.

-----  
----- MARAIS -----  
-----

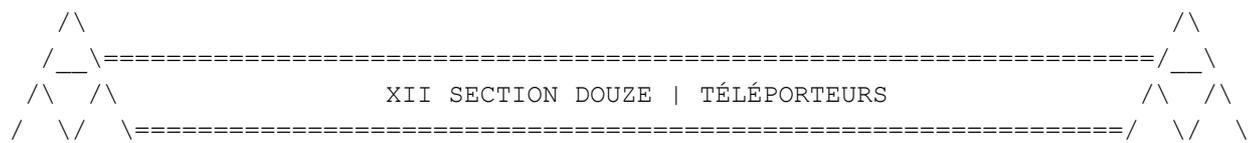
1- Entrez dans la bâtisse à l'Est du sixième donjon du Monde des Ténèbres et poussez les blocs de manière à vous frayer un chemin.

-----  
----- VILLAGE DES BANDITS -----  
-----

1- Jouez au jeu de la Chasse au Trésor dans le Village des Hors-la-Loi jusqu'à ce que vous trouviez le quart de coeur.

2- Allez à l'Est du village, devant la maison des forgerons. Enfoncez tous les pieux pour faire apparaître un escalier. Descendez-le.

3- Au Sud du Village des Hors-la-Loi, il y a un jeu où vous devez creuser pour trouver des rubis, des coeurs, etc. Si vous êtes chanceux, vous trouverez un quart de coeur.



Cette section regroupe tous les téléporteurs vous permettant de passer du Monde de la Lumière au Monde des Ténèbres.

- Dans la Montagne de la Mort après avoir monté le grand escalier.
- Au sud-est du Palais de l'Est, en-dessous d'une pierre entre des pieux.
- Dans le nord-ouest des marais, derrière des statues. Il faudra le marteau.
- Juste au nord du Village Cocorico, sous une pierre noire.
- Sur l'île dans le Lac Hylia, sous une pierre noire (mène à l'entrée du Palais de Glace).

- En prenant la flûte, au point 6 (sud-ouest du Désert) (mène à l'entrée du Palais des Démons).
- Dans la Montagne de la Mort, à l'est après avoir enfoncé les pieux.
- Dans la Montagne de la Mort, du côté sud.
- Après avoir défait Aghanim pour la première fois, l'entrée du château devient un téléporteur.

```

/\
/_\=====/_\
/\  /\                XIII SECTION TREIZE | RUBIS CACHÉS                /\  /\
/_\/_\=====/_\/_\

```

Cette section regroupe les endroits où vous pourrez trouver un grand nombre de rubis.

- Devant l'entrée du Désert, sous une grosse roche blanche. Chaque fois que vous y allez, vous recevrez 50 rubis.
- Dans le cimetière, poussez la tombe au nord-ouest et tombez dans le trou. Vous vous retrouvez dans le château d'Hyrule. Faites exploser le mur à la droite et ouvrez les coffres. (300 rubis)
- À l'est des marécages, dans une grotte (sur le chemin de la Baguette de Glace). (300 rubis)
- Dans les marécages du Monde des Ténèbres, faites exploser le mur fissuré du côté est. Explorez les deux salles de la grotte. (380 rubis)
- Dans le Village des Bandits, entrez dans la maison au toit bleu. (300 rubis)
- Dans le Village des Bandits, utilisez une bombe pour entrer dans la maison sans porte. (300 rubis)

```

/\
/_\=====/_\
/\  /\                XIV SECTION QUATORZE | MAGASINS                /\  /\
/_\/_\=====/_\/_\

```

Cette section regroupe tous les magasins d'Hyrule ainsi que leur inventaire.

```

-----
----- MONDE DE LA LUMIÈRE -----
-----
-----

```

- Magasin de potions: Potion rouge (120 rubis)  
                           Potion verte (50 rubis)  
                           Potion bleue (160 rubis)
- Lieu: Au point 2 avec la flûte. Il suffit d'aller au nord-est du pont de bois.

- 
- Magasin d'équipement: Potion rouge (150 rubis)  
Coeur (10 rubis)  
10 bombes (50 rubis)
  - Lieu: Dans le Village Cocorico, près des abreuvoirs pour animaux
- 

- Magasin d'équipement: Potion rouge (150 rubis)  
Coeur (10 rubis)  
10 bombes (50 rubis)
  - Lieu: Près du pont au nord du Lac Hylia
- 

- Magasin d'équipement: Potion rouge (150 rubis)  
Coeur (10 rubis)  
10 bombes (50 rubis)
  - Lieu: Dans la Montagne de la Mort, après avoir traversé le pont à l'est, il faut sauter en bas de la corniche et entrer dans la grotte.
- 

---

---

----- MONDE DES TÉNÈBRES -----

---

---

- Magasin d'équipement: Potion rouge (150 rubis)  
Bouclier (50 rubis)  
10 bombes (50 rubis)
  - Lieu: Où l'ancienne boutique de magie, au nord-est du pont brisé.
- 

- Magasin d'équipement: Potion rouge (150 rubis)  
Bouclier (50 rubis)  
10 bombes (50 rubis)
  - Lieu: Dans le Village des Bandits, dans la maison bloquée par deux pieux.
- 

- Magasin d'équipement: Potion rouge (150 rubis)  
Bouclier (50 rubis)  
10 bombes (50 rubis)
  - Lieu: À l'ouest du Palais de Glace
- 

- Magasin d'équipement: Potion rouge (150 rubis)  
Bouclier (50 rubis)  
10 bombes (50 rubis)
  - Lieu: Dans la Montagne de la Mort, il faut sauter de la corniche à l'ouest du Palais du Rocher de la tortue et entrer dans la grotte.
- 

- Magasin d'équipement: Bouclier magique (500 rubis)



3. Au nord-ouest de la boutique de bombes. (Petite fée)
4. Dans l'édifice à gauche du Palais des Démons (Grande fée)
5. Dans la Montagne de la Mort, à l'est du pont, soulevez la grosse roche et descendez. (Petite fée)
6. Dans la Montagne de la Mort, à côté du grand escalier. (Grande fée)

```

      /\
     /__\=====
    /\  /\      XVI SECTION SEIZE | FLACONS ET AMÉLIORATION DES OBJETS      /\  /\
   /__\/__\=====
  
```

-----  
 ----- EMPLACEMENT DES FLACONS MAGIQUES -----  
 -----

- Dans le Village Cocorico, il y a un homme assis sur un tapis qui vend des flacons au coût de 100 rubis chacun. Il suffit de lui en acheter un.
- Dans le Village Cocorico, entrez par l'arrière de la maison longue et ouvrez le coffre pour obtenir un flacon.
- Une fois que vous avez les palmes, rendez-vous dans le Lac Hylia et passez par le petit chemin au nord-ouest. Allez en dessous du pont et parlez au clochard et il vous donnera un flacon magique.
- Rendez-vous à la maison des forgerons, mais dans le Monde des Ténèbres. Vous verrez un coffre mauve. Approchez-vous du coffre et il vous suivra partout. Utilisez votre miroir, puis votre flûte au point 6 pour arriver dans le désert. Sortez du désert et parlez à l'homme qui est assis non loin de là. Il vous ouvrira le coffre pour recevoir le dernier flacon magique.

-----  
 ----- MEILLEUR CARQUOIS ET SAC DE BOMBES -----  
 -----

Dans le milieu du Lac Hylia, il y a une caverne avec un téléporteur caché sous une roche noire devant l'entrée. Entrez dans la grotte et approchez-vous de la fontaine. Jetez-y 100 rubis pour voir votre carquois obtenir une meilleure capacité. Refaites le processus jusqu'à ce que vous ayez un carquois d'une capacité maximale de 70 flèches. Faites de même pour les bombes, jusqu'à ce que votre sac de bombes soit capable d'en contenir 30. Le coût total de ces améliorations est de 1400 rubis.

-----  
 ----- MEILLEUR SAC DE POUDRE MAGIQUE -----  
 -----

À côté de la maison des forgerons, il y a un pieux. Enfoncez-le et tombez dans le puits. Allez dans la porte au Nord et jetez de la poudre sur le tombeau. Une chauve-souris en sortira et vous pourrez, dès ce moment, faire de la magie en ayant les coûts magiques réduits de moitié.



/\ /  
/\_\=====/\_\  
/\ / XVIII SECTION DIX-HUIT | CHAMBRE DE CHRIS HOULIHAN /\ /  
/\_\/\_\=====/\_\/\_\

-----  
----- QUI EST CHRIS HOULIHAN? -----  
-----

Chris Houlihan était un lecteur du Nintendo Power. Un jour, Nintendo a tenu un concours et le gagnant aurait son nom marqué dans le jeu. Le nom se trouverait dans une pièce secrète du jeu.

-----  
----- COMMENT EST LA PIÈCE? -----  
-----

La pièce serait de grandeur normale, avec un plancher bleue et 45 rupies bleus sur le sol. Il y aura une plaque de Sahsarahlà qui vous dira que la pièce est la Chambre de Chris Houlihan. La sortie est au Sud et elLole donne sur la maison de Link.

-----  
----- COMMENT ACCÉDER À LA CHAMBRE DE CHRIS HOULIHAN -----  
-----

Premièrement, vous devez savoir que vous devrez aller le plus rapidement possible et que vous devrez utiliser les bottes. Commencez une partie à partir du sanctuaire et dès la partie apparue, sortez du sanctuaire. Allez vers votre droite jusqu'au pont. Rendu au pont, descendez d'un écran et vous arriverez aux piliers de pierre. Soulevez la roche à votre gauche et évitez le monstre, soit en le tuant, soit en passant à côté. Puis, courez vers le haut et foncez dans l'arbuste bloquant le passage secret et vous tomberez dans la Chambre de Chris Houlihan. Notez que le nom de la salle n'apparaît que dans la version anglaise du jeu.

Vous pouvez aussi l'atteindre par un mauvais fonctionnement du jeu. En effet, il pourrait arriver qu'en changeant de salle, vous vous retrouvez dans cette salle.

Finalement, il est possible de l'atteindre en allant dans le cimetière où la tombe qui vous permet de retourner au château. Déplacez la tombe et mettez-vous dos à elle. Déposez une bombe par terre et laissez la exploser.

/\ /  
/\_\=====/\_\  
/\ / XIX SECTION DIX-NEUF | LE FANTOME DU MARAIS DES DÉMONS /\ /  
/\_\/\_\=====/\_\/\_\

Le fantôme du Marais des Démons est un monstre invisible qui a été découvert pour la première fois en 1992. Il a été découvert par pur hasard, alors que la personne l'ayant découverte donnait des coups d'épée partout à pour soulager

sa frustration. Il a alors entendu un son, comme quand on attaque un monstre. Cependant, il n'y avait pas d'ennemis dans l'écran.

L'homme a alors informé Nintendo de ce fantôme. La compagnie a affirmé qu'il y avait bel et bien un ennemi invisible, mais qu'il n'en avait aucune connaissance avant ce jour. Voici maintenant les objets nécessaires pour le trouver:

- L'ocarina et l'oiseau
- Les Mouffles du Titan
- Le Médaillon Bombos

-----  
COMMENT TROUVER LE FANTOME?  
-----

Premièrement, rendez-vous au Misery Mire, lieu où se trouve le 6e donjon.

Prenez ensuite votre Médaillon des Flammes. Utilisez-le. Maintenant regardez. Vous verrez une flamme au milieu de nulle part. Le monstre laisse toujours tombé des bombes (entre 1 et 8). S'il n'y a pas de flammes sur votre écran, c'est tout simplement parce que le fantôme peut bouger (très rare qu'il ne sera pas sur l'écran).

-----  
LES EXPÉRIMENTATIONS ET CONCLUSION:  
-----

Grappin:

Le grappin attaquera le fantôme comme un monstre normal. Cependant, quelques fois, le grappin ne fera aucun dégâts au fantôme. À la place, vous entendrez un son de grappin frappant un mur. Aurait-il un côté avec une armure comme les helmasours du premier donjon du Monde des Ténèbres?

D'autres fantômes?

Nicholas Harvey aurait découvert deux autres fantômes. Le premier serait au Nord-Est du premier (près du centre du Misery Mire) et le deuxième serait au Nord-Ouest du deuxième.

Les abeilles :

Lorsque Link libère une abeille, elle tuera les monstres dans l'écran et commencera à tourner autour de Link après. Ce qui signifie que les abeilles ne détectent pas le fantôme.

Baguette de glace:

Normalement, la baguette de glace gèle les ennemis. Dans le cas du fantôme, le coup sera fatal. Il mourra instantanément.

Flèches:

Le fantôme mourra en deux coups si vous utilisez l'arc et les flèches. Un fait important à noter par rapport au fantôme avec les flèches est qu'il y aura un étrange problème graphique.

Des rupies:

Le fantôme aurait donné pour la seule fois une rupie verte à la place d'une bombe.

Les théories:

- C'est seulement un bug graphique!

C'est la théorie que la personne qui a découvert le fantôme a donné. Cependant, le fantôme aurait une sorte d'armure. Pourquoi un bug aurait une armure?

- C'est un des monstres de sable du désert  
Ceci est la théorie de Nintendo. En effet, lorsque la personne a contacté Nintendo, la personne qui y a répondu a émit cette hypothèse. Cependant, les monstres de sable ne font pas de sons d'armures....
- C'est un sprite fait spécifiquement pour le Marais des Démons, mais l'artiste n'aurait jamais joint le sprite à la carte. Quelqu'un aurait oublié de dire le fichier de l'image, et par défaut, le monstre fut invisible. Ou bien le monstre aurait été créer en fonction du Monde de Lumière, mais le jeu n'aurait télécharger que les fichiers du Monde des Ténèbres, et par conséquent, le fichier du fantôme n'aurait pas été trouvé.
- C'est un des vers trouvés dans le Marais des Démons  
Cette théorie aurait pu être pertinente, seulement les vers ne peuvent se déplacer que dans l'eau, et le fantôme peut être trouvé sur les terres sèches.

```

/\
/___\=====/\___\
/\  /\                XX SECTION VINGT | CODES GAME GENIE                /\  /\
/___\/_\=====/_\/_\

```

CODE	EFFET
AEEC-A586	Certains magasins sont gratuits.
1122-DD85 + 1122-DDE5	Les coeurs et les fées ne restaurent pas leur vie.
AE67-DF2A	Certains sons venant des objets sont répétés.
AEA8-D49A	Tous les pas sont transformés en sauts.
AE67-0D30	Bombes à l'infini.
AE6E-DF2A	Vie à l'infini.
AE8A-D4FA + AE8D-0D9A	Magie à l'infini.
AEA8-D4FA	Passez à travers de tous les murs et clôtures.
45B8-D49A	Courez sans charger.
55B8-D49A	Les Bottes de Pégase sont annulées.
256C-6D04	Votre épée a l'apparence d'une fleur.
376C-AF04	Entraîne un problème graphique.
AE6A-DF2A	Le moindre coup vous tuera.
366C-DF04	Aucun son.
376C-ADD4	Un teint rouge sera partout à l'écran.

376C-ADA4	Le paysage est décalé.	
376C-A4D4	L'intérieur des bâtiments est changé.	
376C-AD64	Vous entendez la flûte.	

/\
   
 /\_\_\=====/\
   
 /\ /\ XXI SECTION VINGT ET UN | QUESTIONS FRÉQUENTES /\ /\
   
 /\_\_\/\_\=====/\_\/\_\

Comme le dit le nom, cette section est là pour répondre aux questions les plus fréquemment posées sur le jeu.

1. Comment fait-on pour détruire la barre de magie jaune devant une porte à l'extérieur du château d'Hyrule?

Réponse: Vous devez lui donner un coup d'épée avec Excalibur.

2. Est-ce possible de conserver la pelle après avoir trouvé la flûte?

Réponse: Non, il est impossible de la conserver. Cependant, dans la version GBA, c'est possible.

3. Est-ce que tu prévois faire un guide pour la version Game Boy Advanced du jeu?

Réponse: Probablement que oui, mais pour le moment, je préfère perfectionner celle-ci.

4. As-tu d'autres FAQ? Et si oui, lesquelles?

Réponse: C'est ma première! Je prévois en écrire encore plusieurs autres cependant, et elles auront tous la même politique sur les droits d'auteur.

5. J'ai lu dans la section Pièces de coeur qu'on doit creuser pour en trouver un. Cependant, je n'ai plus la pelle, car je suis allé chercher ma flûte. Est-ce que je peux tout de même l'avoir?

Réponse: Oui. La pièce de coeur se gagne dans un jeu où la pelle sera permis.

6. Pourquoi est-ce que l'enfant malade dans le Village Cocorico ne me donne pas

son filet à papillons lorsque je lui parle?

Réponse: Vous devez absolument avoir un flacon magique avant de pouvoir obtenir le filet à papillons.

---

7. J'ai donné le Champignon Magique à la sorcière du Magasin de potions et elle ne me donne pas la poudre magique, pourquoi?

Réponse: Vous devez sortir du magasin, changer d'un écran et retourner au Magasin de potions avant que la poudre magique apparaisse.

---

8. Pourquoi est-ce qu'il y a un homme qui s'enfuit en vous voyant dans le Village Cocorico?

Réponse: Parce que Link est un criminel recherché dans le jeu, du moins au début. C'est aussi la raison pour laquelle il y a deux femmes qui s'enferment dans leur maison et que des gardes tentent de vous tuer.

---

9. À quoi sert le Champignon Magique?

Réponse: Le champignon magique, si vous le donnez à la sorcière du Magasin de potions, vous permettra de recevoir la poudre magique.

---

10. Comment est-ce que l'on fait pour obtenir le gros livre vert dans la bibliothèque?

Réponse: Vous devez tout simplement foncer dans l'étagère.

---

11. Qu'est-ce qui est écrit sur la pierre dans le désert?

Réponse: Pour déchiffrer les écritures, vous devrez avoir le Livre de Mudora, qui se trouve dans la bibliothèque.

---

12. Pourquoi est-ce que je suis un lapin lorsque je vais dans le Monde des Ténèbres?

Réponse: Parce que vous devez avoir la Perle de Lune pour garder votre forme originale dans le Monde des Ténèbres.

---

13. Sur le mur de la Pyramide des Ténèbres, il y a un mur fissuré, mais je ne suis pas capable de le faire exploser. Pourquoi?

Réponse: Vous devrez utiliser la Super Bombe, qui elle peut s'acheter dans le Magasin de bombes du Monde des Ténèbres.

---



```

/\
/_\=====/_\
/\  /\                XXIII SECTION VINGT-TROIS | CONCLUSION                /\  /\
/_\/_\=====/_\/_\

```

Merci beaucoup d'avoir lu cette FAQ, j'espère qu'elle vous a été plus qu'utile.

Si jamais vous avez des suggestions pour l'améliorer ou tout simplement si j'ai oublié des informations, merci de bien vouloir m'écrire au [william\\_beauchamp22@hotmail.com](mailto:william_beauchamp22@hotmail.com)

This document is copyright Arestos and hosted by VGM with permission.