





# CHEMINEMENT

Ce chapitre vous guide à travers l'aventure principale, tout en présentant les activités optionnelles auxquelles vous avez accès à chaque étape de votre progression.

Vous pouvez l'utiliser ponctuellement pour y trouver une information spécifique, ou le suivre pas à pas si vous ne voulez rien laisser au hasard en préparation du combat final contre Ganon.



# INTRODUCTION

Vous commencez l'aventure sur le Plateau du Prélude, une région fermée qui sert de cadre au prologue du jeu. Une fois que vous avez visité les quatre sanctuaires locaux, vous êtes libre de quitter le plateau pour découvrir le vaste monde d'Hyrule.

Rivières, forêts, plaines, vallées, jusqu'aux montagnes qui se dessinent à l'horizon... vous pouvez explorer à votre guise tous les éléments du paysage qui vous entoure.

L'aventure principale vous invite à traverser bon nombre de ces lieux, mais pas la totalité d'entre eux. Vous pouvez toutefois marquer une pause à tout instant, et quitter les sentiers battus pour vous adonner aux nombreuses activités secondaires du jeu.

Où que vous vous trouviez, votre environnement regorge d'opportunités en tous genres, et le simple fait de s'enfoncer dans des terres inconnues qui s'étendent à perte de vue procure un plaisir sans pareil.

Ce cheminement couvre à la fois les missions principales ainsi que la plupart des missions annexes que vous débloquent à chaque étape de l'aventure ; il vous permet ainsi de planifier votre propre itinéraire à travers le jeu.

Concrètement, le chapitre est organisé selon la structure suivante :

► Chaque section du cheminement débute par une double page qui montre la carte de la zone que vous vous apprêtez à explorer. Voici les différentes informations que vous trouverez sur ces cartes :

- L'emplacement des points d'intérêt et des principaux sites.
- Le tracé du chemin à emprunter pour terminer les missions principales (dessiné en orange).
- Des détails relatifs aux activités optionnelles à votre portée. Selon qu'il s'agit d'une mission annexe ou d'une quête liée à un sanctuaire, les objectifs en question sont identifiés en vert ou en bleu.

► Les pages qui suivent chacune de ces cartes proposent un cheminement traditionnel, qui vous guide pas à pas à travers l'aventure principale dans la zone de jeu correspondante. Pour une clarté maximale, le texte est découpé en paragraphes numérotés ; chaque chiffre est reproduit sur la carte du secteur, à l'endroit où ont lieu les événements en question.

Si vous avez l'intention de terminer l'aventure par vous-même, en recourant à un minimum d'assistance, vous pouvez vous référer uniquement aux cartes du cheminement. Vous serez ainsi sûr de ne rien rater, tout en conservant le plaisir de la découverte.

# LÉGENDE DES CARTES

Le tableau ci-dessous recense les principaux symboles et annotations utilisés dans le Cheminement. Les cartes présentes dans ce chapitre sont orientées vers le nord, comme la carte principale dans le jeu.

Notez que le contenu de la plupart des coffres varie d'une partie à l'autre ; un même coffre peut ainsi renfermer un objet différent selon votre degré de votre progression dans le jeu au moment où vous l'ouvrez.

## LÉGENDE

SYMBOLE	SIGNIFICATION	SYMBOLE	SIGNIFICATION
	Itinéraire conseillé		Relais
	Étape du cheminement		Boutique de vêtements
	Mouvement de Link		Commerce
	Mouvement d'un objet interactif		Auberge
	Mouvement ennemi		Teinturerie
	Tour		Bijouterie
	Sanctuaire		Village
	Laboratoire antique		Autre site

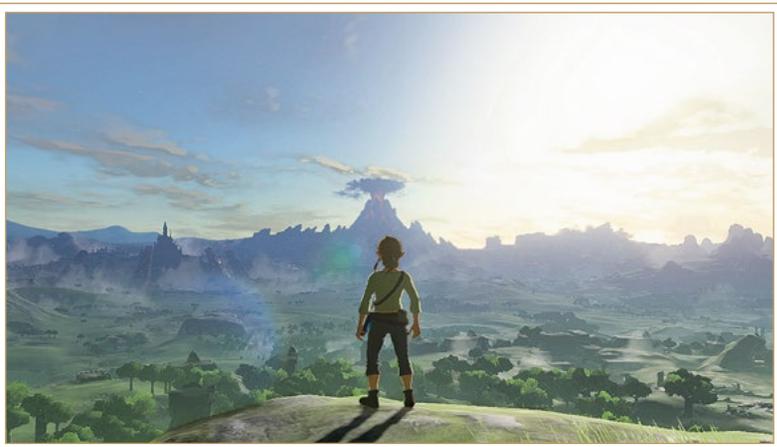
# COURS ACCÉLÉRÉ

*Breath of the Wild* ne vous prend pas par la main en vous indiquant à tout instant que faire et où aller. Au contraire, le jeu vous laisse libre d'expérimenter et de trouver vos propres solutions en matière de combat, d'énigmes et de navigation – trois domaines dans lesquels vous serez constamment mis à l'épreuve tout au long de l'aventure.

Afin de mettre toutes les chances de votre côté, nous vous recommandons de lire le chapitre Principes du jeu (voir page 8) – il vous aidera à vous familiariser avec les fonctionnalités de *Breath of the Wild*, et à adopter rapidement les bonnes habitudes. À défaut, prenez le temps de parcourir les paragraphes suivants pour vous mettre le pied à l'étrier : ils présentent en quelques mots les mécanismes essentiels du jeu.



**Navigation :** Vous n'aurez aucun mal à maîtriser les commandes de base liées aux déplacements, mais le fait de planifier efficacement ses itinéraires en gérant au mieux son endurance est plus complexe qu'il n'y paraît. Au début de l'aventure, vous épuisez rapidement les maigres réserves d'énergie de Link lorsque vous explorez votre environnement. Gardez-vous de tout excès de confiance, en particulier lors des séances d'escalade.



**Sites et monuments :** Le monde de *Breath of the Wild* compte une multitude de points d'intérêt et accorde une large place à l'exploration. Lorsque vous arrivez dans une nouvelle région, voici les destinations à visiter en priorité :

- ▶ Dans chaque région se dresse une grande **tour** que vous devez « activer » en grimant jusqu'à son sommet ; cette opération dévoile la carte des environs, et fait de l'édifice en lui-même une destination potentielle pour le système de téléportation.
- ▶ Les **sanctuaires** sont le théâtre d'une multitude d'énigmes et renferment de précieuses récompenses ; comme les tours, ils font office de points de téléportation une fois activés.
- ▶ Le monde d'Hyrule compte plusieurs **villages**, où vous pouvez débloquent de nouvelles missions, effectuer des achats et améliorer les caractéristiques de Link.



**Météo & éléments :** Les conditions météo ont parfois un impact direct sur les actions que vous pouvez exécuter à tout moment. Par exemple, Link aura toutes les peines du monde à escalader une paroi rocheuse par temps de pluie. Les forces élémentaires comme le feu, le vent et l'électricité, jouent elles aussi un rôle important, que ce soit dans le cadre du combat ou de la résolution d'énigmes.



**Combat :** La stratégie occupe une place essentielle dans les combats. Les premiers affrontements ne vous poseront vraisemblablement aucune difficulté particulière, mais vous rencontrerez tôt ou tard des ennemis capables de vider votre jauge de santé en une seule attaque. En règle générale, une approche frontale fondée uniquement sur la force brute est vouée à l'échec. La clé de la réussite réside dans une stratégie centrée sur la contre-attaque, et dans votre capacité à tirer avantage de l'environnement pour démarrer les combats en position de force.



**Ressources :** Au cours de vos voyages dans Hyrule, vous aurez l'occasion de vous procurer différents types de ressources, dont certaines sont essentielles à votre progression.

- ▶ Les armes, les arcs et les boucliers s'usent au fil du temps et finissent par se briser. Pour survivre, vous devez impérativement développer votre arsenal. Vous avez la possibilité d'augmenter la capacité de la sacoche de Link en récupérant des Noix korogus cachées dans votre environnement.
- ▶ Les ingrédients que vous récupérez sur le terrain ou en terrassant les ennemis servent à préparer des plats et remèdes qui confèrent des bonus temporaires très utiles – avant de vous lancer dans l'exploration d'un donjon, prenez le temps de cuisiner quelques recettes en faisant halte devant une marmite.
- ▶ Enfin, veillez à disposer en permanence d'un grand nombre de flèches dans votre inventaire – précieuses lors des combats, ces projectiles entrent également en jeu dans de nombreuses énigmes.



**Modules & énigmes :** Votre progression dans *Breath of the Wild* est rythmée par de nombreuses énigmes, dont les modules sont un des éléments incontournables. Ces pouvoirs spéciaux offrent de multiples possibilités d'interaction avec l'environnement ; si vous vous retrouvez bloqué à un endroit donné, en particulier dans un sanctuaire ou un donjon, la solution se trouve très certainement dans l'activation de l'un d'entre eux.

# PLATEAU DU PRÉLUDE

## CHEMINEMENT EXPRESS (TOURNEZ LA PAGE POUR EN SAVOIR PLUS)

ÉTAPE	DESCRIPTION
1 → 4	Sortez du sanctuaire de la Renaissance et avancez jusqu'au terminal à l'est pour révéler la Tour du Préluce.
5 → 10	Explorez le sanctuaire de Ma'Ohnu.
11 → 16	Explorez le sanctuaire de Ja'Bashif.
17 → 21	Préparez-vous à gravir la falaise qui domine le plateau.
22 → 27	Explorez le sanctuaire de Wa'Modai.
28 → 31	Explorez le sanctuaire de Toumi'Soke.
32 → 33	Interagissez avec la statue de la Déesse dans les Ruines du temple du Temps, puis grimpez sur le toit de l'édifice.

## ACTIVITÉS OPTIONNELLES

ICONE	ACTIVITÉ	NOTES
	<b>NOIX KOROGU</b>	Si vous plongez dans le cercle de nénuphars de la mare voisine après votre toute première rencontre avec le vieil homme, vous provoquez l'apparition d'un Korogu, qui vous récompense en vous offrant une Noix. Plus tard dans l'aventure, vous aurez l'occasion d'échanger ces objets contre des emplacements supplémentaires dans votre sacoche pour stocker vos armes, boucliers et arcs. Hyrule compte des centaines de créatures de ce type, qui se cachent dans l'environnement ; si vous repérez dans le décor un détail singulier, examinez la situation de plus près. Vous en saurez plus en vous référant au chapitre Suppléments (voir page 330).
	<b>INTERACTIONS AVEC L'ENVIRONNEMENT</b>	Le module obtenu dans le sanctuaire de Ma'Ohnu élargit vos possibilités d'interaction avec l'environnement, comme vous pouvez le vérifier dès votre sortie du temple : si vous examinez le petit étang voisin à travers le prisme de Polaris, vous découvrirez la présence de deux coffres posés au fond de l'eau (dont vous pouvez vous emparer immédiatement), ainsi que d'une planche métallique – celle-ci peut faire office de ponton pour accéder à deux coffres supplémentaires au milieu du marécage à l'ouest. De telles opportunités s'offrent régulièrement à vous dans le monde d'Hyrule.
	<b>AVANT-POSTES ENNEMIS</b>	De nombreux avant-postes ennemis sont établis un peu partout à Hyrule. Qu'il s'agisse d'un bivouac rudimentaire ou d'une véritable place forte, ne vous attaquez à eux qu'après avoir défini une stratégie claire, la discrétion s'avérant souvent plus payante que la force brute. Prenons l'exemple du campement installé au sud de la Tour du Préluce. Si vous lancez l'assaut la fleur au fusil, la sentinelle postée sur la tour de guet sonnera l'alerte et vous ferez face à une horde d'ennemis en colère. Avec un peu d'inventivité, vous démarrerez le combat en position bien plus avantageuse : infiltrer-vous dans le camp par le nord, et coupez avec une flèche la corde à laquelle est suspendue la lanterne dans l'édifice en forme de crâne – vous provoquerez ainsi une explosion qui infligera de très lourds dégâts aux ennemis qui se trouvent à l'intérieur.
	<b>SOUS-BOSS : LITHOROK</b> (voir page 314)	Un redoutable Lithorok rôde au cœur du Bois des Esprits. Pour terrasser cette créature, vous devez la frapper au niveau du cristal noir en grim pant sur son dos après l'avoir neutralisée avec des bombes. À l'issue du combat, le monstre abandonne des pierres précieuses, des objets à forte valeur marchande. Vous aurez l'occasion d'affronter d'autres créatures de ce type au cours de vos voyages à travers Hyrule.



PLATEAU DU PRÉLUDE



## CHEMINEMENT PAS À PAS



1

À l'issue de la scène d'introduction, vous prenez le contrôle de Link. Déplacez-vous avec **○**, et contrôlez la caméra avec **○**. Faites éventuellement un détour dans le menu des options (accessible depuis le menu de pause) si vous voulez modifier certains réglages (comme l'orientation de la mini-carte). Appuyez sur **A** pour interagir avec le premier terminal, puis ouvrez les deux coffres dans la salle suivante afin d'obtenir vos premiers habits. Revêtez-les immédiatement via le menu Sacoche, puis activez le terminal suivant. Avancez ensuite jusqu'à la sortie en sprintant avec **B** ; Link entreprend automatiquement d'escalader la paroi sur son passage (dirigez-le avec **○** durant son ascension).



2

Une fois à l'extérieur, descendez la pente, en récupérant chemin faisant vos premiers ingrédients, et parlez au vieil homme près du feu de camp. La quête principale « **Guidé par la tablette** » démarre automatiquement à l'issue de cette conversation.



3

Avancez vers votre objectif, représenté par un repère jaune. Vous êtes confronté en chemin à un Bokoblin isolé, ce qui vous donne l'occasion de vous familiariser avec les commandes de base du combat : une fois que vous avez ciblé votre ennemi (maintenez **ZL**), attaquez avec **Y** et appuyez sur **X** tout en inclinant **○** en arrière ou sur les côtés pour esquiver ses assauts. Une fois à destination, examinez le terminal sheikah qui se trouve dans la petite formation rocheuse ; vous activez ainsi la Tour du Prélude, ce qui a pour effet de dévoiler la carte de la région (accessible à tout moment en appuyant sur **○**).



4

Depuis le sommet de la tour, balayez du regard les alentours pour localiser les quatre sanctuaires du plateau (ils sont facilement identifiables à leur couleur orange). Dès que vous en repérez un, sortez votre longue-vue à l'aide de **○**, puis appuyez sur **A** pour marquer son emplacement sur les cartes avec une balise colorée. Deux temples sont érigés à proximité immédiate, à l'ouest et au nord-ouest de votre position ; les deux autres, qui se trouvent un peu plus loin en direction du sud et du sud-ouest, sont montrés sur l'image ci-dessus. Une fois que vous les avez localisés, descendez au pied de la tour en sautant sur les rebords dans le sens des aiguilles d'une montre.



5

La quête principale « **Le plateau isolé** » s'engage quand vous arrivez au pied de la tour. Le vieil homme vous demande de vous rendre dans le temple le plus proche, au nord de votre position actuelle. Approchez-vous et examinez le terminal situé devant l'entrée pour « activer » le sanctuaire ; vous pourrez désormais vous y téléporter depuis n'importe où en le sélectionnant sur la carte générale (un principe qui s'applique à tous les sanctuaires). Avant de pénétrer dans le temple, faites un détour par le Bois des Esprits à l'ouest pour récupérer un morceau de Venaison (obtenu en chassant un renard ou un sanglier), et prenez le temps de pêcher une Perche d'Hyrule dans une mare – ces deux ingrédients vous seront utiles sous peu.

### LES SANCTUAIRES

Les sanctuaires sont des mini donjons dans lesquels vous devez résoudre des énigmes et relever des défis de différentes sortes. Vous en explorez quatre sur le Plateau du Prélude dans le cadre de l'aventure principale, mais le jeu en compte plus d'une centaine d'autres éparpillés à travers Hyrule, dont la visite est entièrement optionnelle.

Dès le moment où vous activez un sanctuaire en interagissant avec son terminal d'accès, il devient une destination potentielle pour le système de déplacement rapide. À terme, le réseau formé par ces lieux vous permettra de vous téléporter dans quasiment tous les recoins d'Hyrule depuis la carte générale.

Lorsque vous examinez l'autel érigé au cœur de chaque sanctuaire, vous êtes reconduit à la sortie et vous recevez en récompense un Emblème du triomphe – ces objets servent de monnaie d'échange pour augmenter vos réserves d'endurance et d'énergie vitale.

## SANCTUAIRE DE MA'OHNU



6

Une fois à l'intérieur du sanctuaire, examinez le terminal sur votre gauche pour faire l'acquisition du module **Polaris**, qui vous permet de manipuler à distance les objets métalliques. Testez sans plus attendre vos nouvelles capacités : appuyez sur **L** pour scanner votre environnement, puis positionnez le curseur sur une des dalles métalliques au centre de la pièce, avant de valider avec **A**. Une fois que vous vous êtes saisi de l'objet, vous pouvez le déplacer librement à l'aide de **○** et **⦿**, et le rapprocher ou l'éloigner de Link avec **+**. Dans l'immédiat, poussez la dalle sur le côté afin de révéler un passage souterrain.



7

Une fois de l'autre côté de la grille, emparez-vous à l'aide de Polaris du cube métallique logé dans la paroi et servez-vous-en de bélier pour abattre la cloison constituée de blocs de pierre. Un Nano Gardien vous attend dans la salle suivante : si vous ne voulez prendre aucun risque, frappez-le à distance avec le cube métallique, tout en vous protégeant derrière celui-ci ; vous pouvez également vous débarrasser du gardien en lui renvoyant son rayon laser à l'aide d'un bouclier par le biais d'une garde optimale, mais la maîtrise de ce mouvement requiert une certaine pratique.



8

La salle suivante abrite trois plateformes surélevées, dont les deux premières sont reliées entre elles par une dalle métallique. Rendez-vous sur la seconde plateforme, et emparez-vous de la dalle à l'aide de Polaris avant de la positionner à cheval entre les seconde et troisième plateformes.



9

Depuis la troisième plateforme, saisissez-vous avec Polaris du coffre qui repose sur le rebord de gauche, et posez-le devant vous avant de le fouiller. Ouvrez ensuite les portes de l'autel en les tirant vers vous, toujours à l'aide de Polaris.

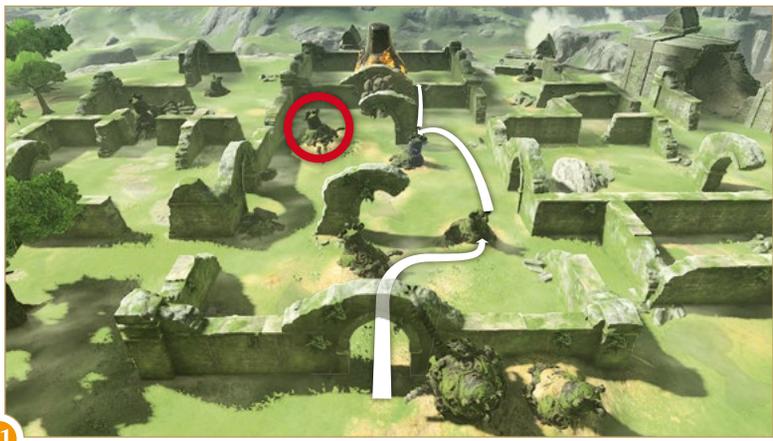


10

Avancez jusqu'à l'autel et examinez-le pour terminer l'exploration du temple et recevoir votre premier Emblème du triomphe – un objet qui vous servira de monnaie d'échange (par lots de quatre) pour obtenir des réceptacles de cœur et d'endurance supplémentaires.



## SANCTUAIRE DE JA'BASHIF



11

Depuis le sanctuaire de Ma'Ohnu, mettez le cap au sud-est et entrez dans les ruines en passant sous l'arcade principale, comme indiqué sur l'image. Votre arrivée tire de son sommeil un Gardien détérioré, une créature redoutable dont les tirs peuvent vous tuer sur le coup. Traversez le site en vous abritant derrière les éléments du décor pour vous protéger contre les faisceaux laser du gardien ; une fois à couvert, escaladez le mur derrière lequel vous attend le sanctuaire de Ja'Bashif.



12

À l'intérieur du sanctuaire, examinez le terminal installé sur votre gauche pour faire l'acquisition des **Bombes à distance**. Les explosifs existent en deux modèles : les ronds roulent sous l'effet de la gravité ou du vent, alors que les carrés tiennent mieux en place. Sélectionnez un type de bombes via le menu de raccourcis (maintenez **+** et faites votre choix avec **Ⓢ**), puis saisissez-vous de l'explosif avec **L** ; posez-le ensuite à vos pieds ou lancez-le devant vous en appuyant respectivement sur **A** et **R** (notez que vous pouvez annuler un tir à l'aide de **B**), puis provoquez sa détonation avec **L**. Testez immédiatement ce nouvel outil sur les gros blocs fissurés, puis démolissez dans la foulée ceux qui se trouvent dans le couloir pour accéder à un coffre ainsi qu'à la salle suivante.



13

Lorsque la dalle mobile arrive à votre niveau, déposez une bombe dessus avant de reprendre place sur la plateforme ; attendez que la dalle atteigne le mur fissuré au bout de son parcours, et provoquez la détonation de l'explosif pour ouvrir un passage vers la dernière salle. Rendez-vous sur place en vous installant sur la dalle quand elle revient jusqu'à vous.



14

Prenez place sur la catapulte située près du mur de gauche, et laissez-la vous propulser jusqu'au coffre qui repose sur une plateforme surélevée.



15

Approchez-vous de la catapulte de l'autre côté de la salle, et déposez une bombe ronde dans le tube ; dès que l'explosif est propulsé sur les rochers destructibles, provoquez la détonation pour ouvrir le passage.



16

Escaladez l'échelle comme indiqué sur l'image. Il ne vous reste alors qu'à aller examiner l'autel.



17

Frayez-vous un passage jusqu'à la sortie des ruines (vous pouvez désormais faire exploser les rochers qui bloquent l'accès au sanctuaire), et rendez-vous à l'endroit montré sur l'image, à l'ouest du temple du Temps. Une fois que vous avez ramassé les Piments qui poussent près de l'arche (vous en aurez besoin sous peu), mettez le cap au sud-est. Si vous vous égarez en chemin, référez-vous à la carte qui figure au début de la section (à la page 36).



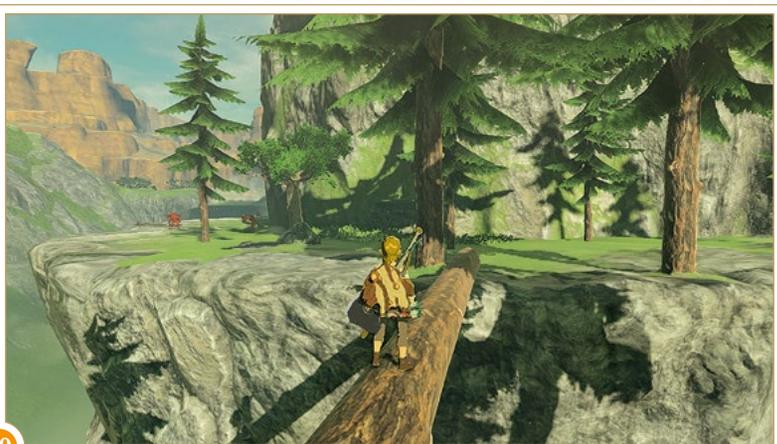
18

Vous retrouvez le vieil homme à l'extrémité sud-est du Plateau du Préluce. Prenez le temps d'explorer les alentours de la cabane, en veillant notamment à ramasser quelques Champis enduro en prévision de la longue ascension que vous aurez à effectuer sous peu ; une fois cuits dans une marmite, ces champignons permettent de régénérer l'endurance de Link alors même qu'il est en plein effort. Voici en guise de rappel la procédure à suivre pour préparer de la nourriture : sélectionnez les ingrédients voulus dans la sacoche (prenez en main un premier objet, puis ajoutez-lui jusqu'à quatre autres ingrédients), et revenez au jeu afin de jeter les aliments dans une marmite.



19

Restez aux fourneaux en vue de préparer une grillade terre-mer piquante – un plat très apprécié du vieil homme. Vous trouverez des notes sur la recette en question à l'intérieur de la cabane. Celle-ci requiert un Piment (disponible à l'intérieur de la cabane ou lors de l'étape 17), un morceau de Venaison (obtenu en chassant du gros gibier comme un sanglier ou un renard), et une Perche d'Hyrule (à pêcher dans une mare proche du sanctuaire de Ma'Ohnu – voir étape 5). Parlez au vieil homme près du feu une fois que le plat est prêt, et il vous offrira un Doublet en témoignage de sa gratitude – le bonus Anti-froid conféré par ce vêtement vous sera bientôt très utile.



20

Lorsque vous êtes fin prêt, avancez jusqu'au gouffre au sud-ouest de votre position ; à l'aide de la Hache gisant près de la cabane du vieil homme, abattez un arbre qui pousse au bord du précipice et servez-vous-en comme d'un pont de fortune pour franchir le gouffre. Une fois de l'autre côté, débarrassez-vous des éventuels Bokoblins qui vous barrent la route.



21

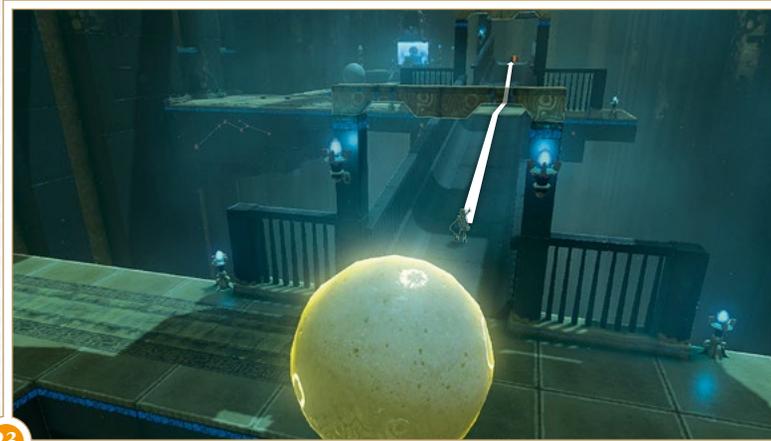
Le sanctuaire suivant se trouve sur une corniche, au sommet de la falaise qui se dresse devant vous. Link ne pouvant pas l'escalader d'une traite, vous devez faire des pauses régulières au cours de l'ascension afin de lui laisser le temps de reprendre son souffle (appuyez sur **B** pour lâcher prise quand vous vous tenez juste au-dessus d'un rebord). En cas de besoin, régénérez votre endurance en avalant un des plats de champignons que vous avez préparés lors de votre halte à la cabane du vieil homme.

## — SANCTUAIRE DE WA'MODAI —



22

Examinez le terminal sur votre gauche pour faire l'acquisition du module **Cinetis**, qui vous permet de figer un élément du décor pendant plusieurs secondes. Lorsque vous frappez avec une arme un objet ainsi immobilisé, il accumule de l'énergie, représentée par une flèche ; à l'issue du compte à rebours, l'objet se met en mouvement, sa trajectoire et sa vitesse étant déterminés par la direction et la taille de la flèche. Testez votre nouveau pouvoir sur le rouage qui se trouve devant vous : figez-le avec Cinetis au moment où la plateforme rotative se trouve en position horizontale afin de pouvoir traverser le gouffre.



23

Arrêtez un des boulets qui dévale la rampe avec Cinetis, puis gravissez la pente en sprintant (vous aurez besoin de ralentir sur le trajet pour laisser la jauge d'endurance se recharger). Si vous manquez de temps, faites une halte sur le palier intermédiaire, et immobilisez un autre boulet avant de foncer jusqu'au coffre au sommet.



24

Rebroussez chemin en vous élançant derrière le prochain boulet qui dévale la rampe ; tournez à droite quand vous arrivez sur le palier intermédiaire, et emparez-vous du Marteau en fer qui repose contre le mur opposé.



25

Arrêtez-vous devant le boulet posé au milieu du passage, et figez-le avec Cinetis avant de le lui donner un coup de marteau. À l'issue du compte à rebours, le boulet se met en mouvement et tombe dans l'abysse, ce qui vous laisse libre d'accéder à l'autel.



26

Escaladez la falaise qui se dresse sur votre gauche quand vous sortez du sanctuaire de Wa'Modai, en reprenant votre souffle sur la corniche plate à mi-parcours. Le froid qui règne en haut de la montagne inflige des dégâts progressifs, et peut entraîner la mort de Link si celui-ci ne bénéficie pas d'une protection adaptée. À ce stade, vous pouvez vous protéger contre le froid des façons suivantes : en revêtant le Doublet (offert par le vieil homme en échange d'un plat préparé par vos soins) ; en cuisinant des Piments (ces légumes poussent près de l'arche à l'ouest des Ruines du temple du Temps) ; ou en portant une torche enflammée (un pis-aller, dans la mesure où vous êtes alors privé de la possibilité de sprinter). Notez que la protection conférée par les piments est temporaire ; le trajet jusqu'au prochain sanctuaire durant plusieurs minutes, vous aurez besoin d'en consommer trois ou quatre pour arriver sain et sauf à destination si vous optez pour cette solution.



27

Hormis une poignée d'ennemis, vous ne rencontrerez pas d'obstacle particulier sur le chemin du sanctuaire de Toumi'Soke. Celui-ci se dresse au nord-ouest du Mont Hylia, sur un affleurement rocheux qui surplombe un lac. Activez-le en examinant son terminal puis pénétrez à l'intérieur.

## SANCTUAIRE DE TOUMI'SOKE



28

Interagissez avec le terminal sur votre gauche pour obtenir le module **Cryonis**, qui vous permet de faire apparaître des blocs de glace sur n'importe quelle étendue d'eau plate (y compris sur une surface verticale). Vous ne pouvez pas fabriquer plus de trois blocs à la fois, le premier de la série étant automatiquement détruit si vous en invoquez un quatrième (visez un bloc existant et appuyez sur **A** si vous souhaitez vous en débarrasser). Cryonis donne lieu à deux applications essentielles : matérialiser des blocs de glace pour atteindre des endroits autrement inaccessibles, ou soulever des objets ou grilles coulissantes à la surface de l'eau. Dans l'immédiat, faites apparaître un pilier dans le petit bassin, et grimpez dessus pour accéder à la plateforme en surplomb.



29

Dans la salle suivante, matérialisez un bloc de glace sous la grille pour la soulever et ouvrir ainsi le passage ; à plusieurs reprises au cours de l'aventure, vous aurez l'occasion de résoudre une énigme en ayant recours à cette solution toute simple.



30

Vous êtes confronté à un Nano Gardien de l'autre côté de la grille – par mesure de prudence, envisagez de créer un bloc de glace derrière lequel vous abriter contre ses éventuels tirs de laser. Lorsque la voie est libre, emparez-vous du trésor qui repose un peu plus loin dans le couloir, dans une niche à laquelle vous pouvez accéder en grimpant sur un bloc de glace, comme indiqué sur l'image.



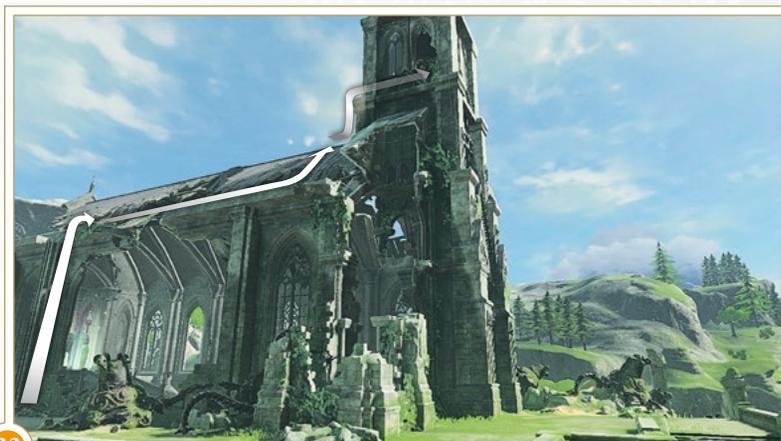
31

Pour finir, levez la poutre en matérialisant un bloc de glace sous l'une de ses deux extrémités : cette rampe vous donne accès à l'autel au niveau supérieur.



32

Une scène se déclenche quand vous sortez du sanctuaire. Votre prochaine destination se situe à l'intersection de deux lignes imaginaires : une droite horizontale reliant les sanctuaires de Tumi'Soke et Ja'Bashif, et une verticale connectant les deux autres temples. Rendez-vous sur place, dans les Ruines du temple du Temps, éventuellement en vous téléportant jusqu'au sanctuaire de la Renaissance afin d'abrégier la durée du voyage. Sur place, examinez la statue de la Déesse ; vous devez alors décider d'échanger les quatre Emblèmes du triomphe que vous avez gagnés jusque-là, soit contre un réceptacle de cœur, soit contre un réceptacle d'endurance.



33

Rendez-vous dans le clocher du temple en escaladant l'échelle située sur le côté est du bâtiment en ruines. À l'occasion de vos retrouvailles avec le vieil homme, qui marquent la fin de la mission « **Le plateau isolé** », vous faites l'acquisition de la Paravoile, un accessoire essentiel permettant de planer dans les airs : sautez dans le vide et appuyez sur **X** pour déployer la voile, puis sur **B** pour la ranger. Notez que la jauge d'endurance diminue peu à peu aussi longtemps que vous utilisez la Paravoile ; quand elle se vide entièrement, Link replie automatiquement son aile volante et tombe en chute libre.

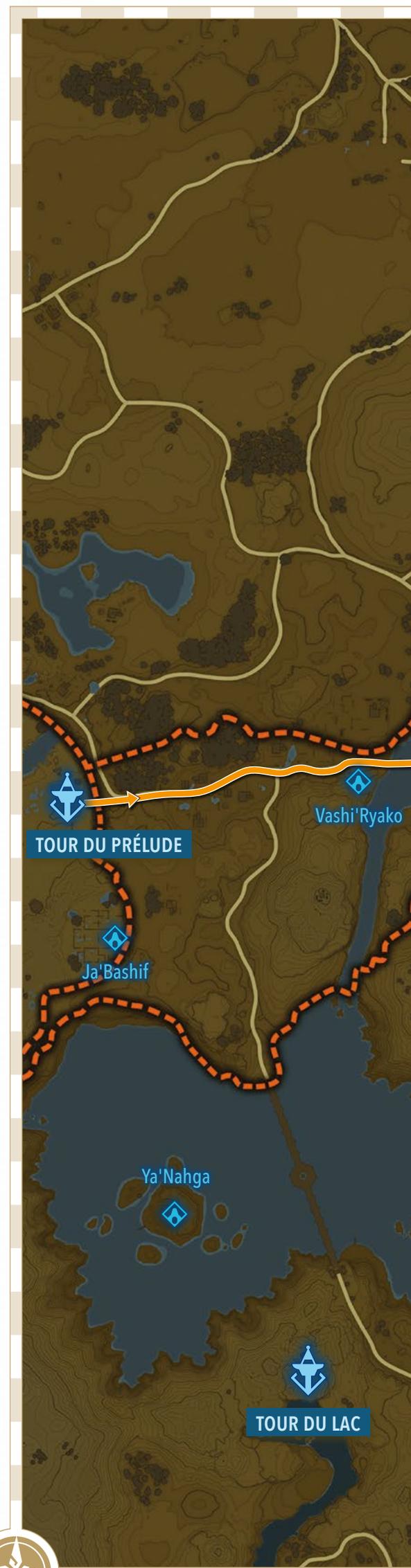
# VILLAGE DE COCORICO

## CHEMINEMENT EXPRESS (TOURNEZ LA PAGE POUR EN SAVOIR PLUS)

ÉTAPE	DESCRIPTION
1 → 4	Rendez-vous dans le Village de Cocorico et parlez à Impa.
5 → 6	Partez pour le Village d'Elimith.

## ACTIVITÉS OPTIONNELLES

ICONE	ACTIVITÉ	NOTES
	<b>SANCTUAIRES &amp; QUÊTES ASSOCIÉES</b>	Les sanctuaires et les quêtes associées sont passés au crible dans un chapitre dédié ; rendez-vous à la page 118 pour tout savoir sur les temples situés dans la région de la Tour des Monts géminés.
	MISSION : LE TRÉSOR DE LAMBDA (voir page 220)	Parlez à Domida au Relais des Géminés et acceptez de lui verser 100 rubis pour qu'il vous mette sur la piste d'un trésor. Vous le trouverez dans une grotte (bouchée par des rochers destructibles) située sur une falaise en bordure sud du Bois de Cary (notez que vous pouvez récupérer le trésor sans avoir activé la quête).
	MISSION : DE PRÉCIEUX MARACAS (voir page 220)	Sur le chemin du village de Cocorico, vous rencontrez une créature répondant au nom de Noïa. Récupérez ses maracas dans l'avant-poste ennemi situé plus à l'est et rapportez-les-lui. Vous pouvez dès lors lui échanger des Noix korogus contre des emplacements d'inventaire supplémentaires pour vos armes, boucliers et arcs.
	MISSION : CONCOURS DE DÉBOURRAGE (voir page 220)	Lorsque vous arrivez au Relais des Géminés, parlez à Nagache, l'homme qui se tient près du guichet. Il vous met au défi de lui ramener un cheval sauvage en moins de deux minutes – vous en saurez plus sur cette fonctionnalité en vous rendant à la page 17.
	MISSION : LES COCOTTES PERDUES (voir page 221)	Alors que vous visitez le Village de Cocorico pendant la journée, parlez à Vochah en face de la boutique de vêtements pour démarrer cette quête. Vous devez réunir dans l'enclos sept cocottes éparpillées dans tout le village – deux d'entre elles se trouvent en général sur les toits, et une sur le sentier qui passe au-dessus de la boutique de vêtements.
	MISSION : LES FLÈCHES DE FEU (voir page 221)	Après avoir terminé quête principale « En quête d'Impa », parlez à Cherrola, la propriétaire du commerce qui vend des flèches au Village de Cocorico. Elle vous demande d'allumer les quatre flambeaux derrière la statue de la Déesse du village. Utilisez pour ce faire des flèches de feu (ou des projectiles standard enflammés au contact du feu de camp), ou une arme de mêlée associée à l'élément feu.
	MISSION : LES RECETTES DE COCONOA (voir page 222)	Parlez à Coconoa, une enfant du village de Cocorico qui se trouve près de la marmite durant l'après-midi ; elle vous réclame une Carotte tempo, un objet que vous pouvez acheter dans le commerce voisin.
	MISSION : LES RECETTES DE COCONOA 2 (voir page 222)	Parlez de nouveau à Coconoa à l'issue de la quête précédente. Elle vous demande cette fois-ci de lui procurer une Motte de beurre, un objet également vendu par le commerce voisin.
	MISSION : LES RECETTES DE COCONOA 3 (voir page 222)	Parlez de nouveau à Coconoa à l'issue de la mission précédente ; vous devez désormais lui apporter un morceau de Venaison, que vous pouvez obtenir en chassant du gros gibier comme un renard, un sanglier ou un loup.
	MISSION : LES RECETTES DE COCONOA 4 (voir page 223)	Parlez de nouveau à Coconoa à l'issue de la mission précédente ; elle a maintenant besoin de Rayon de miel enduro, un objet que vous pouvez obtenir en tirant une flèche sur une ruche.
	MISSION : UN CAMARADE POUR PRICOTA (voir page 223)	Parlez à Pricota, une enfant du village de Cocorico qui court habituellement devant la boutique de vêtements entre midi et 16h00, et acceptez de jouer avec elle. Dès que la partie commence, sprintez derrière elle et vous la rattraperez en un rien de temps.
	QUÊTE PRINCIPALE : LA FONTAINE DISSIMULÉE (voir page 223)	Même si elle est apparait dans le menu en tant que quête principale, cette mission est en fait entièrement optionnelle. Après avoir obtenu l'appareil photo, parlez à Kangis au village de Cocorico, et rapportez-lui une photo de la Fontaine de la grande fée qui se trouve au nord-est du village.
	MISSION : À LA LUMIÈRE DES LUCIOLES (voir page 223)	Cette mission devient disponible une fois que vous avez rempli les quêtes « La fontaine dissimulée » et « Les cocottes perdues ». Elle vous est confiée par Amboise, une habitante du village de Cocorico qui se tient devant la boutique de vêtements pendant la journée, avant de rentrer chez elle, dans le coin sud-est du village, à la nuit tombée. Discutez avec elle après 22h00, et attrapez cinq Lucioles de la sérénité dans le secteur avant de les relâcher dans sa maison.
	FONTAINE DE LA GRANDE FÉE	À proximité du village de Cocorico, en direction du nord-est, se trouve une Fontaine de grande fée. Les grandes fées vous proposent d'améliorer vos tenues en échange d'ingrédients ; lors de votre première interaction, vous devez les faire apparaître en leur donnant des rubis. Le prix à payer est de 100 rubis pour la première, puis il augmente à chaque nouvelle fée.



RÉGION DE LA TOUR DES MONTS GÉMINÉS



## CHEMINEMENT PAS À PAS



1

En théorie, vous êtes libre de vous rendre dès à présent dans le Château d'Hyrule pour en découdre avec Ganon – mais à ce stade de l'aventure, une telle opération tournerait inévitablement au fiasco. Vous ne serez en mesure de rivaliser avec votre ennemi juré qu'après avoir suffisamment développé les compétences et l'arsenal de Link. Il vous faut pour cela continuer à explorer le monde d'Hyrule et à dérouler le fil de l'histoire, en commençant par partir « **En quête d'Impa** ». Depuis votre position de départ, envolez-vous vers l'est avec la Paravoile et planez jusqu'à la Tour des monts Géminés. Lorsque vous activez cette tour, vous débloquent le détecteur sheikah, qui permet de localiser les sanctuaires ; dès qu'un temple se trouve à portée du radar, l'icône correspondant s'allume, les cercles concentriques s'activent progressivement à mesure que Link se tourne dans la direction du sanctuaire en question.



2

Passez entre les deux Monts Géminés et faites une halte au relais. Ce site sert de point de départ à une mission très profitable (voir « Le trésor de Lambda » sur la double page précédente) et vous permet d'enregistrer les chevaux sauvages que vous capturez dans les environs – vous en saurez plus sur cette fonctionnalité en vous référant à la page 17. Lorsque vous êtes fin prêt, partez vers le nord et traversez le pont.



3

Le canyon dans lequel vous vous engagez conduit droit au Village de Cocorico. En chemin, vous faites la rencontre d'une étrange créature appelée Noïa. Une fois que vous lui êtes venu en aide, Noïa se propose de vous échanger vos Noix korogus contre des emplacements supplémentaires pour votre sacoché – référez-vous à la double page précédente pour de plus amples détails.



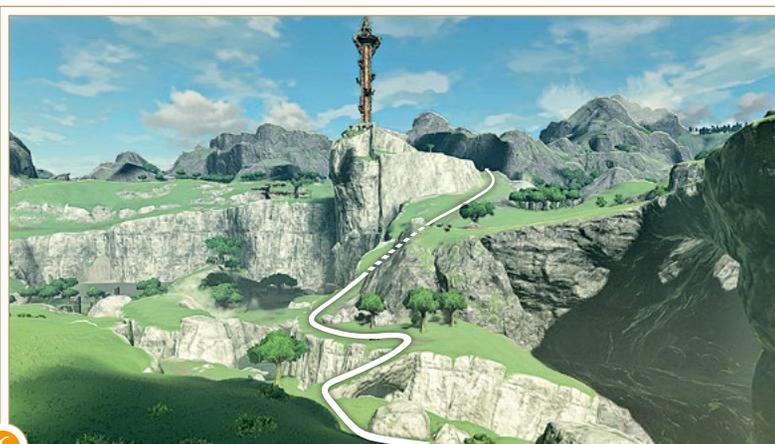
4

Avant toute chose, effectuez un petit détour en vue d'activer le temple qui surplombe le Village de Cocorico – il s'ajoutera ainsi à la liste des points de téléportation sur la carte. De façon générale, l'activation des sanctuaires, et dans un second temps, leur exploration, devraient faire figure de priorité chaque fois que vous explorez un nouveau secteur. Rendez-vous ensuite dans le bâtiment principal, et parlez à Impa pour terminer la quête en cours et en démarrer deux autres : « **Les créatures divines** » et « **L'héritage de Zelda** ». Lancez-vous pour l'instant sur la piste du Laboratoire antique d'Elimith dans le cadre de la seconde de ces missions.



5

Revenez sur vos pas à travers le canyon et franchissez le Pont de Cocorico, avant de suivre la route principale vers l'est, en direction du Village d'Elimith. La Muraille d'Elimith que vous devez traverser en chemin abrite une marmite, dont vous pouvez vous servir pour fabriquer des plats ou des remèdes aux propriétés curatives.



6

Au bout de la route principale, traversez le pont naturel rocheux puis bifurquez vers le sud, le long de la rivière, avant de monter la pente sur votre droite en direction de la Tour d'Elimith.

## PIQÛRE DE RAPPEL

Pour l'heure, vous avez peut-être l'impression que le jeu ne pose aucune difficulté particulière si vous vous contentez de dérouler le fil de l'histoire. Toutefois, vous constaterez vite que des défis plus relevés vous attendent dès que vous vous risquez hors des sentiers battus. Plus important encore, la suite de l'aventure vous réserve des épreuves bien plus corsées : il est donc dans votre intérêt de prendre de bonnes habitudes dès maintenant.

Les Principes du jeu (voir page 8) vous donnent les clés pour surmonter tous les obstacles que *Breath of the Wild* met sur votre chemin. Si vous n'avez pas encore lu ce chapitre, ou que vous voulez vous rafraîchir la mémoire, prenez le temps de parcourir les paragraphes suivants : ils vous aideront à adopter les bons réflexes en matière d'exploration et de combat, les deux piliers du gameplay.

### EXPLORATION (VOIR PAGE 15)

- ▶ **Tours** : Considérez la tour locale comme votre priorité chaque fois que vous arrivez dans une nouvelle région. Ces édifices dominent les environs de toute leur hauteur, et sont facilement reconnaissables à leur couleur orange. Une fois que vous avez grimpé en haut d'une tour, vous n'avez plus qu'à interagir avec son terminal pour l'activer et dévoiler la carte de la région. Prenez le temps d'observer votre environnement depuis le sommet d'une tour, en vue de repérer les sanctuaires et autres sites importants. Une méthode très efficace pour conquérir de nouveaux territoires consiste à activer l'un après l'autre tous les sanctuaires érigés dans le périmètre de l'édifice : chaque fois que vous en avez activé un, téléportez-vous de nouveau sur la tour et répétez la manœuvre.
- ▶ **Sanctuaires** : Prenez la peine d'activer tous les sanctuaires que vous décelez au gré de vos pérégrinations. Vous développerez ainsi un vaste réseau de points de téléportation, ce qui facilitera à terme vos déplacements à travers Hyrule. Les sanctuaires sont l'un des principaux leviers de développement de Link : en plus des trésors

qu'ils abritent, leur exploration rapporte des Emblèmes du triomphe, des objets qui servent de monnaie d'échange pour augmenter la taille de vos jauges de santé et d'endurance – au début de l'aventure, le moindre réceptacle de cœur ou d'endurance supplémentaire fait une réelle différence.

- ▶ **Noix korogu** : Un autre moyen pour améliorer le potentiel de Link consiste à collecter des Noix korogu, que vous recevez en récompense chaque fois que vous découvrez un Korogu caché dans la nature. Le dénommé Noïa vous propose de vous échanger vos Noix contre des emplacements d'inventaire supplémentaires pour vos pièces d'équipement. Plus votre sacoches s'agrandit, plus vous pouvez diversifier votre arsenal, ce qui vous aidera à faire face à n'importe quelle situation.

### COMBAT (VOIR PAGE 18)

- ▶ **Esquive** : Une fois que vous avez verrouillé un ennemi en maintenant **ZL**, appuyez sur **X** tout en inclinant **LT** sur le côté ou vers l'arrière pour effectuer un saut latéral ou un saut périlleux arrière respectivement. Ces mouvements permettent d'esquiver les attaques adverses, mais aussi de se repositionner rapidement ou de contourner les ennemis.
- ▶ **Esquive optimale et riposte** : Si vous réalisez une « esquive optimale » en validant la commande une fraction de seconde avant que l'assaut ennemi ne vous touche, l'action ralentit pendant quelques secondes, ce qui vous donne l'occasion de foncer sur votre assaillant pour le rouer de coups en toute impunité. La maîtrise de ce mouvement, qui nécessite un parfait timing et une excellente connaissance du comportement adverse, est la clé de la réussite lors des combats les plus difficiles, notamment ceux qui vous opposent aux boss.
- ▶ **Garde optimale et riposte** : Alors que vous maintenez **ZL** avec un bouclier en main, appuyez sur **A** une fraction de seconde avant que l'attaque ennemie ne vous touche pour réaliser une « garde optimale » – votre assaillant se retrouve alors brièvement vulnérable, ce qui vous laisse le champ libre pour riposter. Cette commande, comme la précédente, joue un rôle primordial face aux ennemis les plus coriaces – elle permet également de renvoyer les rayons laser des Gardiens. La fenêtre de saisie étant relativement étroite, vous aurez sans doute besoin d'un minimum d'entraînement pour la maîtriser parfaitement.
- ▶ **Attaques chargées** : Les attaques chargées permettent d'infliger de lourds dégâts aux ennemis. Avec une épée à deux mains et une jauge d'endurance améliorée, Link peut infliger de très nombreux coups en l'espace de quelques secondes, pour des résultats dévastateurs – ce type de combo fait merveille face aux créatures les plus lentes comme les Nano Gardiens.
- ▶ **Sous-boss** : Au cours de vos voyages, vous tomberez parfois sur créatures sauvages qui se distinguent par une taille et une puissance exceptionnelles. Il existe plusieurs variétés de sous-boss, chacune comptant plusieurs spécimens ; tant que vous n'êtes pas parfaitement à l'aise avec leur techniques de combat, optez pour une approche prudente basée sur la défense et les contre-attaques. Vous en saurez plus sur ces ennemis hors normes en vous référant au chapitre Bestiaire. La plupart d'entre eux détiennent des récompenses de premier ordre, comme des armes puissantes ou des pierres précieuses.
- ▶ **Stratégie de combat** : Si vous avez du mal à vous débarrasser d'un sous-boss ou de n'importe quel autre adversaire, prenez le temps d'étudier son comportement. Une fois que vous vous êtes suffisamment familiarisé avec le rythme de ses assauts, vous pouvez vous servir des mouvements décrits plus haut pour le mettre au pas. La maîtrise des mouvements de contre est à ce titre indispensable pour parvenir à prendre le dessus sur les ennemis les plus coriaces. Si vous négligez l'importance de ces commandes, vous finirez tôt ou tard par vous en mordre les doigts ; à l'inverse, si vous les assimilez dès maintenant, votre plaisir de jeu pendant les phases de combat s'en trouvera décuplé.



# L'HÉRITAGE DE ZELDA & DES PHOTOS, DES SOUVENIRS

CHEMINEMENT EXPRESS (TOURNEZ LA PAGE POUR EN SAVOIR PLUS)

ÉTAPE	DESCRIPTION
7 → 8	Frayez-vous un chemin jusqu'au Laboratoire antique dans le Village d'Elimith.
9	Parlez à Canel et Pru'ha dans le laboratoire, puis allumez le fourneau à l'extérieur de l'édifice avec une flamme bleue.
10	Prenez Pru'ha en photo et montrez-lui le cliché, puis retournez voir Impa dans le Village de Cocorico.
11	Trouvez le site d'un souvenir capturé et remémorez-vous les événements qui s'y sont déroulés, avant de retourner auprès d'Impa.
12	Choisissez la créature divine que vous voulez conquérir en premier.

## ACTIVITÉS OPTIONNELLES

ICONE	ACTIVITÉ	NOTES
	<b>SANCTUAIRES &amp; QUÊTES ASSOCIÉES</b>	Les sanctuaires et les quêtes associées sont passés au crible dans un chapitre dédié : consultez la page 124 pour tout savoir sur les temples situés dans la région de la Tour d'Elimith.
	MISSION : LA STATUE MALÉFIQUE (voir page 226)	Parlez à Pico, un enfant du village d'Elimith, et laissez-le vous conduire devant la statue érigée près de l'Étang de Syolu. Interagissez deux fois avec cette statue pour terminer la mission, qui introduit simplement une nouvelle fonctionnalité – la possibilité via cette statue d'échanger un réceptacle de cœur que vous avez obtenu contre un réceptacle d'endurance, ou vice-versa, pour un coût de 20 rubis.
	MISSION : LE JEUNE ENTHOUSIASTE (voir page 226)	Parlez à Erhêt, un des enfants qui courent dans les rues du village d'Elimith pendant la journée. Il vous demande de lui montrer une épée de voyageur, une arme dont vous trouverez un exemplaire dans la vallée conduisant au Domaine Zora. Le garçon a plusieurs autres requêtes du même type à formuler, ce qui fait que vous ne pourrez terminer cette mission au long cours que plus tard dans l'aventure.
	MISSION : CE QUE FEMME VEUT (voir page 228)	Parlez à Hamel, qui se tient habituellement entre la teinturerie et l'auberge du village d'Elimith, puis adressez-vous à Onag, derrière le comptoir de l'auberge. Après avoir transmis le message à Hamel, rapportez-lui dix Sauterelles enduro afin de mettre un terme à la mission.
	MISSION : LES VOLEURS DE BÉTAIL (voir page 228)	Parlez à Naye, qui surveille son troupeau aux abords de la ferme située entre le village d'Elimith et le Laboratoire antique. Rendez-vous sur la Plage d'Elimith, au sud-est du village, et terrassez les monstres qui occupent les lieux avant de faire votre rapport.
	MISSION : L'AUTRE SCIENTIFIQUE (voir page 229)	Après avoir montré à Pru'ha une photo d'elle-même, parlez-lui pour démarrer la mission, qui vous conduit jusqu'au Laboratoire antique d'Akkala, situé dans le coin nord-est d'Hyrule. Une fois à l'intérieur, adressez-vous à Faras, puis déshabillez-vous avant de lui parler de nouveau. Emparez-vous ensuite de la torche appuyée contre les étagères et allumez-la avec la flamme bleue qui se trouve sur le Plateau Rougeoyant, à l'ouest du laboratoire. Après avoir ravivé le fourneau à l'aide de la flamme bleue, parlez une dernière fois à Faras pour terminer la mission.
	MISSION : DÉPLOYER DES POUVOIRS (voir page 229)	Après que Pru'ha vous a remis l'appareil photo dans le Laboratoire antique d'Elimith, parlez-lui de nouveau pour démarrer cette quête. En échange de trois Vis antiques, trois Arbres antiques et trois Cœurs antiques, elle se propose d'améliorer respectivement votre détecteur sheikah, les bombes et le module Cinetis. Les matériaux en question s'obtiennent en terrassant les Gardiens auxquels vous êtes confronté dans les sanctuaires et autour du Château d'Hyrule.
	MISSION : PHOTO ET DÉTECTEUR (voir page 230)	Une fois que vous avez fait l'acquisition du Détecteur sheikah +, parlez à Canel dans le Laboratoire antique d'Elimith. Montrez-lui la photo du Champi piment qui pousse derrière le bâtiment, puis rapportez-lui trois champignons de cette espèce – vous en trouverez facilement dans la Forêt Prexet située au nord du laboratoire.
	MISSION : LA CACHETTE DU HÉROS (voir page 230)	Parlez à Asarim sur le piton rocheux qui s'élève au centre de la Baie du Nord. Dans son message énigmatique, le ménestrel vous indique l'emplacement d'un trésor. En imaginant que vous vous tenez au centre d'une horloge, sautez vers l'endroit où pointerait l'aiguille d'une horloge marquant les 5 heures – vous découvrirez un coffre caché entre les rochers.
	MISSION : LE MAÎTRE DU BONHEUR (voir page 231)	Parlez à Sérasieh dans le village d'Elimith. Il vous propose de racheter une maison à l'abandon, au sud de l'Étang de Syolu, pour un coût total de 3000 rubis et 30 fagots de bois. D'autres investissements seront ensuite à prévoir dans la seconde partie de la mission pour aménager la maison. Dans un premier temps, vous pouvez financer son acquisition en vendant des pierres précieuses et en abattant des arbres à coups de bombes.
	MISSION : UNE AFFAIRE EN PLEIN ESSOR (voir page 232)	Après être devenu propriétaire d'une maison dans le cadre de la mission « Le maître du bonheur », parlez à Sérasieh et à Grosaillieh. Ce dernier part ensuite pour la région d'Akkala, où vous avez l'occasion de le retrouver sur la petite île au centre du Lac Akkala. Il vous demande alors de l'aider à développer le village d'Euzero, en récoltant du bois et en recrutant des volontaires.



RÉGION DE LA TOUR D'ELIMITH



RÉGION DE LA TOUR D'ELIMITH

7 TOUR D'ELIMITH

Village d'Elimith

8 Laboratoire antique d'Elimith

Myama'Gana

Chasu'Keta

RÉGION DE LA  
TOUR DE FIRONE

## CHEMINEMENT PAS À PAS



7

La Tour d'Elimith est envahie par les ronces. Vous êtes libre de les brûler (par exemple en tirant une flèche enflammée au contact d'un feu de camp allumé par vos soins), mais vous pouvez tout aussi bien atteindre le sommet en vous frayant un passage au milieu de la végétation. Commencez à escalader l'édifice par le côté sud-est, comme indiqué sur l'image, et faites des haltes régulières pour reprendre votre souffle ; contournez le relief à mi-chemin, puis descendez sur la corniche en contrebas avant d'entamer la phase finale de l'ascension. Une fois que vous avez activé la tour, planez directement jusqu'à l'entrée du Village d'Elimith.



8

Le Laboratoire antique se trouve tout en haut du massif rocheux qui se dresse à l'est, de l'autre côté du village. Sur le chemin, prenez le temps de fouiller la bourgade et de parler à ses habitants, qui ont plusieurs missions à vous confier ; notez également qu'un sanctuaire est érigé à l'entrée du village.



9

Une fois dans le laboratoire, parlez successivement à Canel puis à Pru'ha, qui vous demande d'allumer avec une flamme bleue le fourneau situé sur le mur extérieur du bâtiment, à gauche de l'entrée principale. Emparez-vous de la torche dans le laboratoire, et faites un aller-retour jusqu'au fourneau antique, qui se trouve un peu plus loin en direction de l'ouest, en vue de récupérer la flamme bleue ; lorsque vous revenez sur vos pas, prenez soin d'enflammer les lanternes que vous rencontrez en chemin – vous pourrez ainsi rapidement rallumer votre torche si elle s'éteint pour une raison quelconque. Allumez le fourneau avec la flamme bleue, puis parlez à Pru'ha pour activer la Pierre guide.



10

Sélectionnez l'appareil photo dans la liste des modules, et prenez Pru'ha en photo avant de lui parler. À l'issue de la scène, retournez dans le Village de Cocorico (vous pouvez directement vous téléporter sur place si vous avez pris soin d'activer le sanctuaire de Taro'Nihi lors de votre première visite), et parlez à Impa pour terminer la quête « **L'héritage de Zelda** ». La nouvelle mission que vous confie Impa (« **Des photos, des souvenirs** ») vous invite à vous rendre à l'un des 12 endroits montrés dans l'album de la Tablette Sheikah.



11

Parmi tous les lieux montrés dans l'album, le plus facile à atteindre correspond à la seconde photo de la première rangée. Téléportez-vous jusqu'au sanctuaire de Ma'Ohnu (le premier que vous avez exploré, dans lequel vous avez fait l'acquisition de Polaris). De là, envolez-vous vers le nord depuis l'extrémité du Plateau du Prélude. Le point d'interaction se trouve parmi les arbres, près de la rive ouest du lac, comme le montre l'image ci-dessus ; approchez-vous et appuyez sur **A** pour vous remémorer les événements qui se sont déroulés à cet endroit. À l'issue de la scène, retournez auprès d'Impa en vous téléportant dans le Village de Cocorico.



12

Après qu'elle vous a remis la Tunique de Prodige, une tenue très utile qui révèle la quantité d'énergie vitale des ennemis, interrogez Impa au sujet des quatre créatures divines. À chacune d'entre elles est associée une quête spécifique se déroulant dans une nouvelle région d'Hyrule, et culminant par l'exploration d'un donjon gardé par un redoutable boss. Vous êtes libre de les mener à bien dans l'ordre de votre choix, mais notez que la difficulté des combats de boss augmente progressivement. La difficulté du premier duel sera ainsi réglée au niveau le plus bas, celle des trois autres affrontements montant mécaniquement d'un cran ; lorsque vous aurez conquis une seconde créature divine, les deux boss restants deviendront encore plus dangereux ; enfin, la difficulté sera paramétrée à son niveau maximal pour le dernier boss que vous affrontez. Pour cette raison, et en tenant compte des spécificités de chaque adversaire, nous vous conseillons d'explorer les donjons dans l'ordre suivant : Vah'Ruta (dont le cheminement débute sur la double page suivante), Vah'Naboris (voir page 68), Vah'Medoh (voir page 80) et enfin Vah'Rudania (voir page 92).

## PIQÛRE DE RAPPEL (SUITE)

Vous avez l'occasion de récupérer de nombreux objets à mesure que vous explorez le monde d'Hyrule – jusqu'au moment où, faute d'espace suffisant dans votre inventaire, vous ne pourrez plus ramasser de nouvelle pièce d'équipement. Le chapitre Principes du jeu vous présente ce système dans sa globalité. Si vous préférez vous contenter d'un résumé pour l'instant, les informations fournies sur cette page vous aideront à faire les bons choix en matière de gestion de l'équipement quand la place vient à manquer dans votre sacoche.

### GESTION DE L'INVENTAIRE (VOIR PAGE 22)

- ▶ **Durabilité** : Les armes de mêlée, les arcs et les boucliers ont une durée de vie limitée. Ce phénomène d'usure est mesuré par la durabilité, un attribut caché propre à chaque pièce qui détermine son nombre d'utilisations maximal. La durabilité d'une pièce donnée diminue peu à peu à chaque utilisation ; quand sa valeur devient nulle, la pièce se brise et vous la perdez définitivement. L'icône d'une pièce sur le point de rompre clignote en rouge dans le menu ; si vous vous en emparez, un message d'alerte s'affiche également à l'écran. Si vous maniez une épée depuis déjà un certain temps, par exemple, songez à vous en débarrasser au profit d'une nouvelle lame trouvée sur le terrain, même si cette dernière est un peu moins puissante.
- ▶ **Bonus spéciaux** : Au fil de votre progression, vous ferez l'acquisition de pièces d'équipement qui bénéficient de bonus relatifs par exemple à leur durabilité ou aux dégâts qu'elles infligent. Ces effets, représentés par des petits icônes sur la vignette des objets concernés, peuvent avoir un impact important sur vos performances. À statistiques égales, une pièce dotée d'une telle propriété est toujours préférable à une qui n'en a pas.
- ▶ **Armes** : Les armes se rangent en différentes catégories, qui possèdent chacune leurs propres spécificités. Pour mettre toutes les chances de votre côté et élargir votre panel d'options tactiques, tâchez de vous procurer un arsenal diversifié.
  - Les **armes à une main** ont une puissance limitée, mais elles jouissent d'une bonne maniabilité et peuvent être utilisées conjointement avec le bouclier. Jetez votre dévolu sur une pièce de cette catégorie quand vous devez en découdre avec une créature que vous rencontrez pour la première fois : la disponibilité immédiate d'un bouclier donne énormément de flexibilité tactique.
  - Les **armes à deux mains** bénéficient d'une force de frappe sans égale, mais leur utilisation est incompatible avec celle du bouclier ; leur inertie les rend par ailleurs plus difficiles à manipuler que les pièces à une main.
  - Les **lances** souffrent d'un certain déficit de puissance, un défaut qu'elles compensent par une allonge et une cadence de frappe au-dessus de la moyenne. Elles brillent face aux ennemis volants ou de gros gabarit. Comme toute arme à deux mains, vous devez la rengainer avant de pouvoir vous saisir d'un bouclier.
  - Les **armes élémentaires** (associées au feu, à la glace ou à l'électricité) ne peuvent pas rivaliser en termes de puissance avec les pièces classiques, mais leurs propriétés magiques les rendent
- ▶ **incontournables**. Les armes de feu enflamment les ennemis et les objets en bois ; leurs coups terrassent instantanément les créatures de glace. Les armes de glace peuvent geler leur cible, qui encaisse alors le triple des dégâts habituels à la prochaine attaque. Les armes électriques étourdissent quant à elles leurs victimes.
- ▶ **Arcs** : Les arcs se divisent en deux catégories principales.
  - Les **arcs standards** bénéficient d'une puissance élevée et tirent une flèche à la fois.
  - Les **arcs multi-flèches** ont une puissance moindre, mais ils tirent deux (x2) ou trois (x3) projectiles à la fois (chacun infligeant la quantité de dégâts normale), tout en ne consommant qu'une seule flèche. Chaque flèche provoque un effet élémentaire le cas échéant, ce qui rend ces arcs potentiellement très efficaces.
- ▶ **Flèches** : Les flèches se prêtent à de multiples applications, y compris en dehors des combats. Elles vous permettent notamment d'activer des cristaux, de couper des cordes ou de brûler la végétation (pour les flèches de feu) lors de vos séjours dans les sanctuaires et les donjons. Efforcez-vous par conséquent d'en avoir constamment un stock important dans votre sacoche. Les flèches sont vendues dans une poignée de commerces généraux, et se trouvent parfois dans des coffres, dans des caisses en bois ou sur les dépouilles de certains ennemis. Les Lézalfos qui rôdent sur le chemin qui longe la rivière Zora quand vous vous rendez sur le Domaine Zora, en détiennent généralement beaucoup.
- ▶ **Boucliers** : Dévolus aux tâches défensives, les boucliers jouent un rôle essentiel lors des combats. Ils vous protègent contre la quasi-totalité des assauts adverses, leur durabilité leur permettant de résister à un grand nombre de coups. En revanche, les faisceaux laser des Gardiens les brisent sur le coup, sauf naturellement si vous réussissez à renvoyer les rayons en réalisant une garde optimale. Par précaution, équipez-vous de votre bouclier le moins précieux chaque fois que vous êtes la cible d'un de ces rayons : en cas d'échec, vous limiterez ainsi vos pertes.
- ▶ **Vêtements** : Link peut s'équiper de trois types de protection couvrant sa tête, son buste et ses jambes. Leurs valeurs de Défense s'additionnent pour déterminer votre résistance globale aux dégâts – plus ce total est élevé, et moins vous perdez de vie suite à une attaque ennemie. Notez que vos habits peuvent également conférer divers bonus (comme une résistance aux températures extrêmes), signalés par des icônes spécifiques dans l'inventaire. Vous avez l'occasion de vous procurer de nouveaux vêtements dans les boutiques spécialisées, et vous en trouverez parfois dans les coffres qui reposent à l'intérieur des sanctuaires.
- ▶ **Objets de soin** : Même si vous pouvez consommer crus toutes sortes de fruits et légumes pour regagner quelques cœurs, c'est en les cuisant que vous bénéficierez de tout leur potentiel curatif. Avant de vous atteler à une tâche difficile, comme l'exploration d'un donjon, veillez à ce que figurent dans votre sacoche plusieurs plats capables de régénérer la quasi-totalité de votre jauge de vie. Les concoctions qui confèrent des bonus de défense ou de vitesse, ou qui octroient des cœurs supplémentaires de couleur jaune, peuvent également s'avérer très utiles lors des combats de boss.

# LE DOMAINE ZORA

## CHEMINEMENT EXPRESS (TOURNEZ LA PAGE POUR EN SAVOIR PLUS)

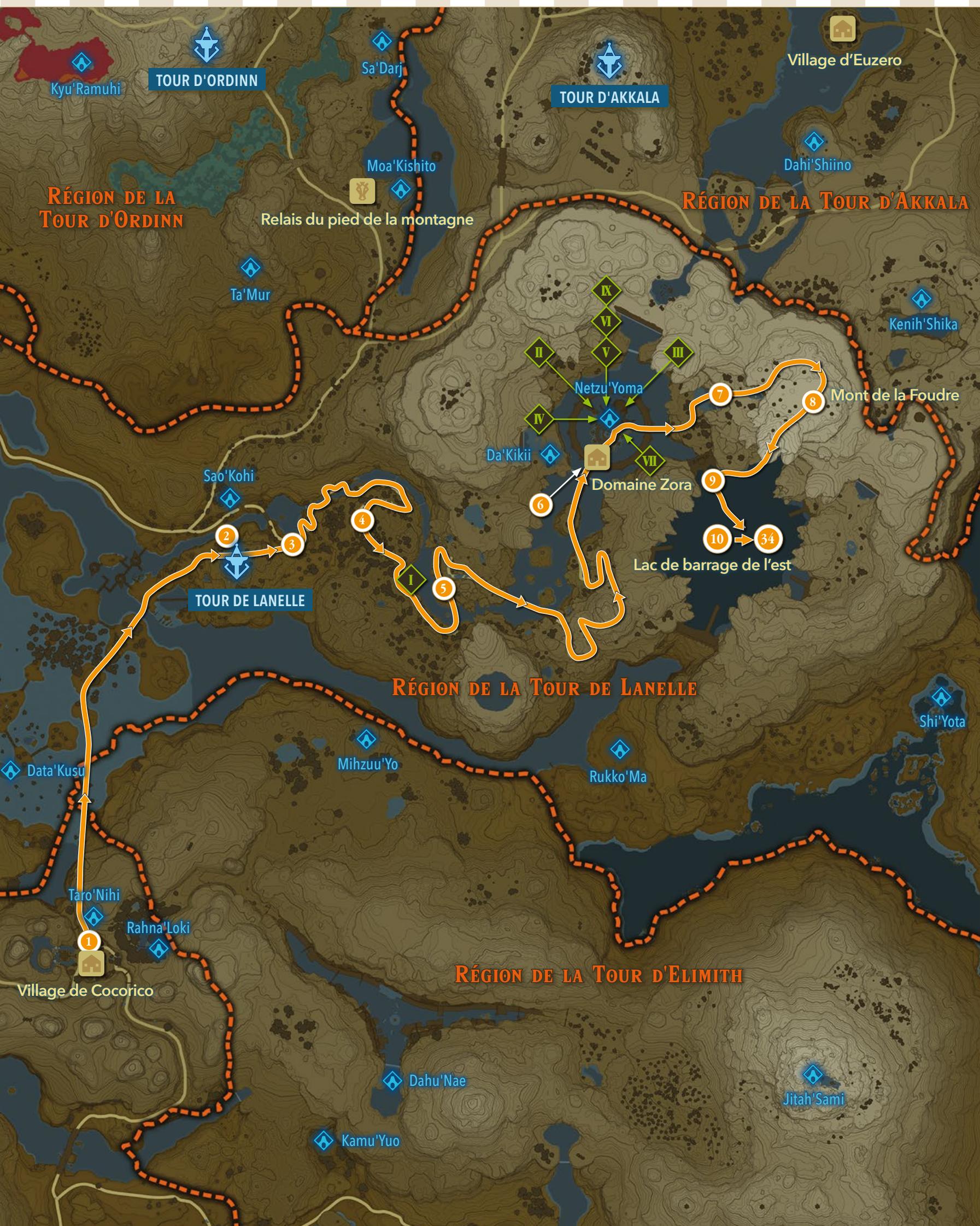
ÉTAPE	DESCRIPTION
1 → 2	Activez la Tour de Lanelle.
3 → 5	Longez la rivière Zora jusqu'au Domaine Zora.
6	Parlez avec Dorefah et Meryth.
7 → 9	Récupérez 20 flèches électriques sur le Mont de la Foudre, puis planez jusqu'au ponton du Lac de barrage de l'est et parlez à Sidon.
10 → 12	Neutralisez la créature divine.
13 → 34	Explorez le donjon Vah'Ruta.

## ACTIVITÉS OPTIONNELLES

ICONE	ACTIVITÉ	NOTES
	<b>SANCTUAIRES &amp; QUÊTES ASSOCIÉES</b>	Rendez-vous à la page 130 pour tout savoir sur les sanctuaires de la Tour de Lanelle et les quêtes qui leur sont associées.
	<b>MISSION : LE DESTINATAIRE DE LA LETTRE</b> (voir page 236)	Après avoir terminé l'exploration du donjon de Vah'Ruta, rendez-vous sur la Rive des Vœux, dans la vallée qui conduit au Domaine Zora, et parlez à Alfine, à la suite de quoi celle-ci jette une lettre à l'eau. Suivez le document tandis qu'il descend la rivière, jusqu'à la petite crique de l'île Melka où il termine sa course. Parlez ensuite à Mabbou, qui a établi son camp à cet endroit, avant de le rejoindre dans le Domaine Zora.
	<b>MISSION : L'ESTHÉTIQUE DU PLONGEON</b> (voir page 237)	Après avoir commencé la quête de Vah'Ruta, parlez à Gruve près des marches qui mènent à la salle du trône dans le Domaine Zora. Plongez depuis le bord de la plateforme voisine, puis remontez la cascade grâce au pouvoir de l'Armure zora.
	<b>MISSION : REPORTAGE ANIMALIER</b> (voir page 237)	Après avoir commencé la quête de Vah'Ruta, parlez à Mébol, qui se tient juste à l'est des marches menant à la salle du trône du Domaine zora. Elle vous réclame la photo d'un Lynel, une créature qui rôde sur le Mont de la Foudre. Vous avez l'occasion de prendre le cliché sur le chemin du donjon de Vah'Ruta.
	<b>MISSION : PLUIE DE GRENOUILLES</b> (voir page 237)	Parlez à Pemto, un enfant du Domaine Zora, qui court autour de la statue érigée devant le sanctuaire pendant la journée. Il vous demande de lui rapporter cinq Grenouilles tempo, dont vous trouverez plusieurs spécimens près de l'Étang de Lars et de la petite mare au sud du Grand pont de Laruhto par temps de pluie.
	<b>MISSION : CHASSE AU GÉANT</b> (voir page 238)	Après avoir terminé le donjon de Vah'Ruta, parlez à Poréa sur la place située sous la salle du trône dans le Domaine Zora. Mettez le cap sur l'Étang de Lars, au sud-ouest de votre position, et débarrassez-vous de l'Hinox qui rôde dans les parages.
	<b>MISSION : COLLECTE DE GEMMES NOX</b> (voir page 238)	Après avoir terminé le donjon de Vah'Ruta, parlez à Telago, qui vous réclame dix Gemmes nox. Vous trouverez plusieurs gisements nox sur les plateaux qui surplombent le pont nord-ouest du Domaine Zora.
	<b>MISSION : CŒUR À LA DÉRIVE</b> (voir page 239)	Après avoir terminé le donjon de Vah'Ruta, parlez à Nelsice, qui se tient pendant la journée sur une plateforme ronde à quelques pas à l'est du commerce général dans le Domaine Zora. Sa femme se trouve sur la petite île à l'est de l'Île d'Hylia, au milieu du lac Hylia.
	<b>MISSION : UN TRÉSOR AU FOND DU LIT</b> (voir page 239)	Parlez à Elos, l'individu qui se trouve sur la berge de la rivière près du Relais des marécages. Aidez-le en sortant le coffre de l'eau à l'aide de Polaris.
	<b>MISSION : LES PIERRES DE MÉMOIRE</b> (voir page 240)	Après avoir terminé le donjon de Vah'Ruta, parlez à Jitato, qui se trouve au bout de la place située sous la salle du trône dans le Domaine Zora. Il vous demande de retrouver les dix pierres de mémoire disséminées dans les environs.



RÉGION DE LA TOUR DE LANELLE



## CHEMINEMENT PAS À PAS



1

Le Village de Cocorico se trouve à quelques encablures de la région de Lanelle, où se situe le Domaine Zora. Grimpez jusqu'au temple qui surplombe la bourgade, puis envolez-vous vers le nord, à destination des petites îles qui parsèment la zone (l'une d'entre elles abrite d'ailleurs un autre sanctuaire). Mettez ensuite le cap vers le nord-est, en direction de la Tour de Lanelle.



2

Approchez-vous de la tour par le nord-ouest, puis grimpez via l'échelle en haut de la plateforme de guet. De là, il vous suffit de planer jusqu'au pied de l'édifice – la suite de l'ascension ne pose aucune difficulté particulière. Une fois que vous avez activé le terminal (ce qui dévoile la carte de la région), envolez-vous vers l'est jusqu'au Pont d'Ingogo, où vous rencontrez Sidon en même temps que démarre la quête principale « **Vers le domaine Zora** ».



3

Avancez le long de la Rivière Zora, en vous débarrassant des quelques Octoflots que vous rencontrez en chemin – par exemple en leur renvoyant leur projectiles avec votre bouclier. Vos victimes relâchent parfois des Baudruches octo, très utiles pour soulever de lourds objets comme des rochers dans le cadre de certaines énigmes. Vous avez également l'occasion de ramasser plusieurs Champis volt durant votre excursion – une fois cuits, ces champignons qui poussent au pied des arbres confèrent une protection contre l'électricité.



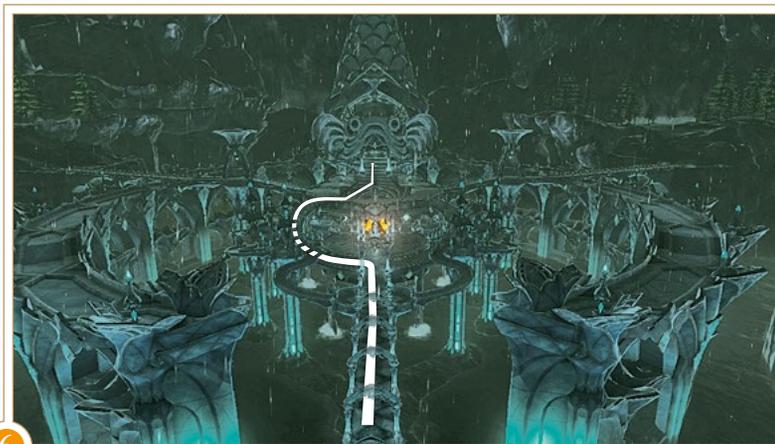
4

La traversée du Morne Bois est marquée par plusieurs escarmouches avec des archers Lézalfos – envisagez de consommer à ce stade le Remède électro que vous a remis Sidon en vue de vous protéger contre les effets des flèches électriques tirées par vos adversaires. Éliminez-les un à un avec des armes de mêlée, après vous être approché en vous mettant à couvert derrière les éléments du décor. Veillez également à ramasser les flèches abandonnées par vos ennemis – vous en aurez besoin sous peu.



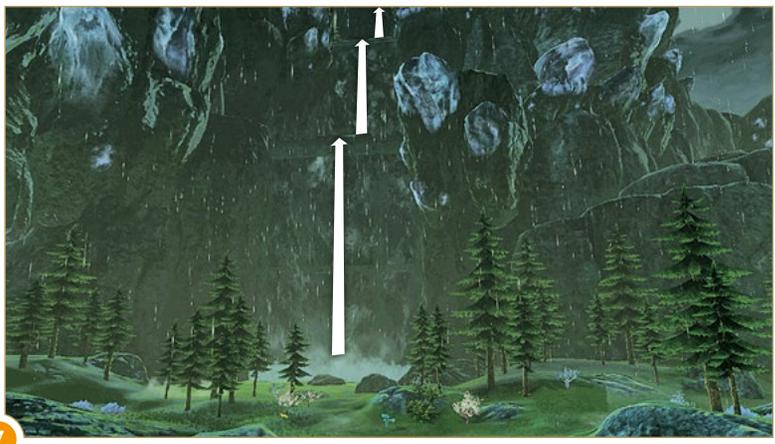
5

Après avoir franchi le Pont d'Orlène, évitez les rochers qui déboulent dans votre direction. Un gros bloc vous barre le passage un peu plus loin : vous pouvez l'escalader, ou le pousser à l'aide de Cinetis (frappez-le à plusieurs reprises après l'avoir figé, puis glissez-vous dans l'ouverture tant que la voie est libre). Vous êtes ensuite confronté à une bande de Lézalfos ; attirez-les si possible vers vous par petits groupes, ou attaquez-les frontalement en déclenchant les hostilités avec une attaque surprise. Le reste du parcours jusqu'au Domaine Zora s'apparente à une promenade de santé.



6

À votre arrivée dans le Domaine Zora, rendez visite à Dorefah dans la salle du trône, en haut des marches. Après avoir lancé la quête « **Vah'Ruta** », rejoignez Meryth sur la place située devant le sanctuaire local (que vous devriez activer sans attendre) ; à l'issue de cette première conversation, revêtez l'Armure Zora dont le roi vous a fait cadeau, et parlez de nouveau à Meryth.



7

Vous devez ensuite récupérer 20 flèches électriques sur le Mont de la Foudre, accessible via la sortie est du Domaine Zora. Commencez votre ascension en remontant les cascades grâce au pouvoir de l'Armure Zora (appuyez sur **A** quand vous vous trouvez au pied d'une cascade pour que Link soit propulsé jusqu'en haut) ; continuez ensuite votre route à pied, en récupérant chemin faisant toutes les flèches électriques plantées dans les arbres.



8

D'autres flèches se trouvent sur le plateau en haut de la montagne, où rôde un dangereux Lynel (voir page 320) : prenez-le en photo pour l'ajouter à l'Encyclopédie (et remplir une mission annexe), mais tenez-vous à l'écart de cet adversaire que vous ne pouvez espérer vaincre à ce stade, à moins de posséder des armes très puissantes et de maîtriser parfaitement la garde optimale. Déplacez-vous discrètement, si nécessaire en position accroupie, en veillant à rester en dehors de son champ de vision pour ne pas trahir votre présence – vous passerez plus facilement inaperçu si vous bénéficiez d'un bonus de furtivité.



9

Lorsque vous êtes fin prêt, rendez-vous sur la Pointe du Risque-tout au sud-ouest de votre position actuelle ; envolez-vous depuis le sommet jusqu'au ponton du Lac de barrage de l'est, où vous attend Sidon. Parlez-lui et acceptez de lancer l'assaut contre la créature divine.



10

Alors que vous chevauchez Sidon, la créature vous prend régulièrement pour cible avec des blocs de glace, dont vous pouvez vous débarrasser à l'aide de Cryonis : une fois le module activé, visez les projectiles avec le curseur et appuyez sur **A** pour les détruire – notez que vous obtiendrez de très bons résultats en martelant la touche tandis que vous balayez l'écran avec le réticule de visée.



11

Lorsque vous brisez tous les projectiles, Sidon s'approche de la bête, ce qui vous donne l'occasion de contre-attaquer. Appuyez sur **A** dès que vous passez près d'une cascade pour être propulsé dans les airs ; au sommet de votre vol, tirez une flèche électrique sur l'une des quatre cibles de couleur rose qui ornent le dos de la créature. Si vous êtes suffisamment rapide, vous pouvez réussir à en toucher deux coup sur coup, mais la manœuvre est délicate.



12

De retour dans l'eau, vous vous éloignez de la créature et la procédure initiale se répète : vous devez détruire une série de projectiles, puis remonter une cascade avant de tirer une flèche électrique sur un autre point faible. La difficulté monte d'un cran à chaque nouveau cycle : le nombre de blocs de glace augmente, et des boulets de glace s'ajoutent aux cubes. Les boulets sont plus retors dans la mesure où ils sont partiellement immergés – visez-les calmement en positionnant le curseur juste au-dessus de la surface de l'eau. Une fois que vous avez frappé les quatre cibles magenta avec une flèche électrique, le combat se termine et vous pénétrez à l'intérieur de Vah'Ruta.

# VAH'RUTA



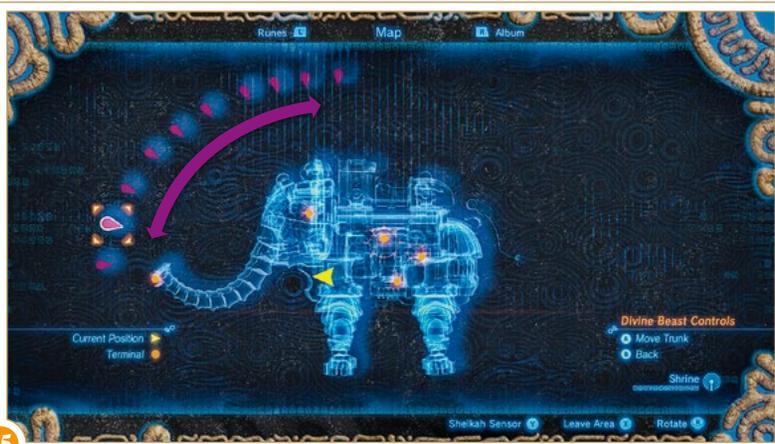
13

Un point de téléportation s'active à votre arrivée dans le donjon – ce qui vous laisse libre de faire une pause à tout moment pendant son exploration, en vue par exemple de renouveler votre stock d'objets consommables. Veillez notamment à ce que votre sacochette contienne des plats et remèdes aux propriétés curatives, des armes puissantes (dont la valeur Attaque est supérieure à 15), et au moins une trentaine de flèches. Lorsque vous êtes fin prêt, tirez une flèche sur le globe oculaire en haut de la rampe qui vous fait face : vous ferez ainsi disparaître la matière pourpre qui bloque l'entrée. De façon générale, les globes oculaires font figure de cible prioritaire tout au long de votre progression ; la matière pourpre liée à eux est parfois dotée d'une « bouche », qui libère régulièrement des crânes volants.



14

**CARTE DU DONJON ET PREMIER TRÉSOR :** Approchez-vous du bord du bassin dans le coin de la salle principale, et tirez une flèche sur le globe oculaire qui se trouve juste en dessous de la surface de l'eau. Une fois que vous avez fait disparaître la matière pourpre, soulevez la grille en créant un bloc de glace à l'aide de Cryonis. Examinez ensuite le terminal situé juste derrière pour recevoir la carte du donjon. Notez qu'un coffre repose au fond de l'eau, au pied de la cascade – récupérez-le à l'aide de Polaris avant de le fouiller.



15

**CONTRÔLER LA CRÉATURE DIVINE :** La carte du donjon représente la créature divine dans laquelle vous vous trouvez. Elle est tridimensionnelle (vous pouvez la faire pivoter librement à l'aide de **Ⓒ**), et elle sert d'interface pour contrôler la trompe articulée de Vah'Ruta. Vous avez la possibilité de déplacer l'appendice via les dix icônes de couleur violette (**Ⓜ**), ce qui vous permet d'accéder aux différents recoins du donjon : sélectionnez un cran à l'aide de **Ⓒ** et **A**, puis validez la commande avec **B** – il faut quelques secondes à la créature divine pour appliquer vos instructions. Pour gagner le droit d'affronter le boss du donjon, vous devez examiner les cinq terminaux représentés par des points orange (**●**). Notez que tous les donjons se présentent sous une forme similaire : celle d'une machine articulée géante que vous devez explorer et contrôler de l'intérieur.



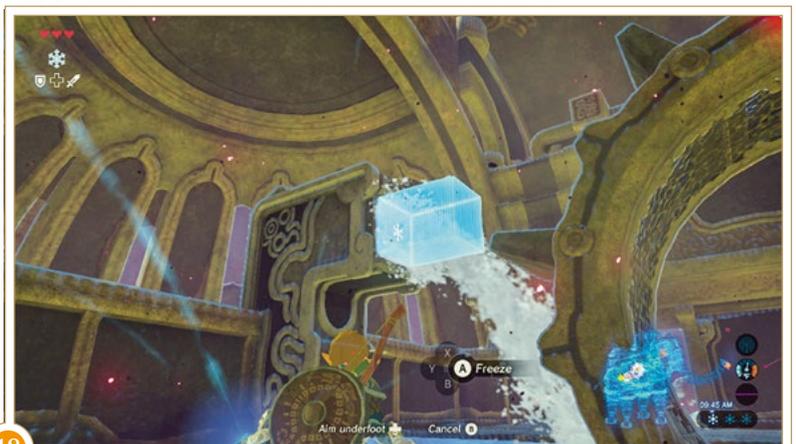
16

**PREMIER TERMINAL :** Retournez dans la première salle (où vous avez éliminé les deux globes oculaires), et saisissez-vous de la poignée de l'engrenage avec Polaris, avant de la tourner dans le sens des aiguilles d'une montre. Activez le terminal une fois que vous l'avez entièrement sorti de l'eau.



17

Franchissez la porte située en face de l'entrée du donjon, et montez la rampe. Une fois en haut de la pente, prenez à droite et débarrassez-vous du Nano Gardien qui se dresse sur votre chemin.



18

**SECOND TERMINAL :** Le terminal qui se trouve à l'intérieur de la roue à aubes est initialement inaccessible. Attendez qu'il se rapproche du bas de la roue, puis bouchez la fontaine avec un bloc de glace pour empêcher l'eau de se déverser ; une fois que le moulin s'est arrêté et que le bassin s'est vidé, avancez jusqu'au terminal et examinez-le.



19

**SECOND TRÉSOR :** Détruisez le bloc de glace pour réalimenter le moulin en eau. Installez-vous sur l'une des pales de la roue, en vous assurant que ni votre plateforme ni la suivante (dans le sens du mouvement) ne soient occupées par de la matière pourpre. Lorsque vous arrivez tout en haut, envolez-vous jusqu'au coffre qui repose sur le mur de la fontaine.



20

Ouvrez la carte du donjon et déplacez la trompe sur le quatrième cran en partant du haut. L'eau qui s'écoule de l'appendice fera ainsi tourner le second moulin de la salle.



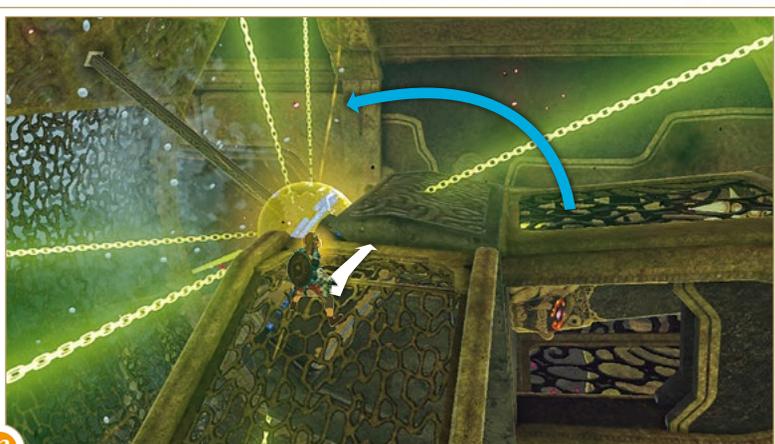
21

**TROISIÈME TRÉSOR :** Placez-vous entre les roues, face à la plus grande des deux. Attendez qu'une pale surmontée d'un coffre passe devant vous, puis sautez sur la suivante : courez alors vers le haut jusqu'à ce que le mouvement de la roue vous amène en position horizontale. Tirez une flèche sur le globe oculaire pour faire disparaître la matière pourpre et libérer ainsi l'accès au coffre. Elancez-vous ensuite vers la plateforme suivante dès que vous arrivez à sa hauteur ; débarrassez-vous du Nano Gardien, puis activez l'interrupteur au sol pour provoquer l'apparition d'une cascade. (Celle-ci vous permettra de remonter à cet étage rapidement grâce à l'Armure Zora si jamais vous tombez.)



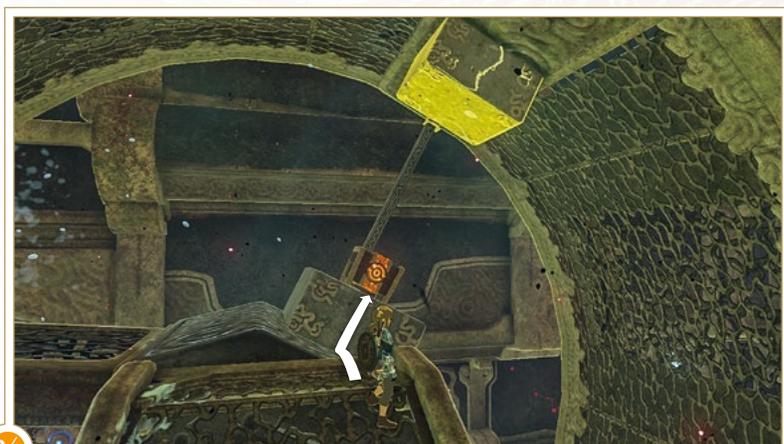
22

Depuis le sommet de la cascade, planez jusqu'à la passerelle reliée au grand moulin, avant de vous tourner vers celui-ci.



23

**TROISIÈME TERMINAL :** Ce terminal est situé au cœur de la roue à aubes, derrière une grille qui s'ouvre brièvement chaque fois que la rotation amène l'orbe voisin dans le réceptacle. Immobilisez l'orbe avec Cinetis juste avant qu'il ne glisse vers le bas (autrement dit, quand il est sur votre gauche), afin de maintenir la grille ouverte jusqu'à l'arrivée du terminal ; dès qu'il se trouve à votre niveau, faufilez-vous dans l'ouverture et examinez-le (après quoi la grille restera ouverte quoi qu'il arrive).



24

**QUATRIÈME TRÉSOR :** Restez sur la même passerelle, et observez le coffre pris en tenaille entre les deux blocs qui couissent le long d'un rail sous l'effet de la gravité. Au moment où ils sont alignés horizontalement sur votre droite, immobilisez le plus éloigné des deux ; une fois que le bloc resté libre descend vers le bas, sautez dessus et fouillez le coffre avant la fin du compte à rebours.

# VAH' RUTA

(SUITE)



25

Tombez dans le bassin au niveau inférieur, puis remontez la cascade à l'aide de l'Armure Zora avant de vous engager dans le couloir suivant.



26

**CINQUIÈME TRÉSOR :** Une fois à l'autre bout du couloir, ouvrez la carte et positionnez la trompe sur le cran le plus bas, ce qui vous permet de grimper sur l'appendice en lui-même. Tirez une flèche sur le globe oculaire pour libérer l'accès au coffre, puis fouillez-le avant de relever de nouveau la trompe ; dès qu'elle est suffisamment haute, planez jusqu'à l'entrée du couloir par lequel vous êtes arrivé.



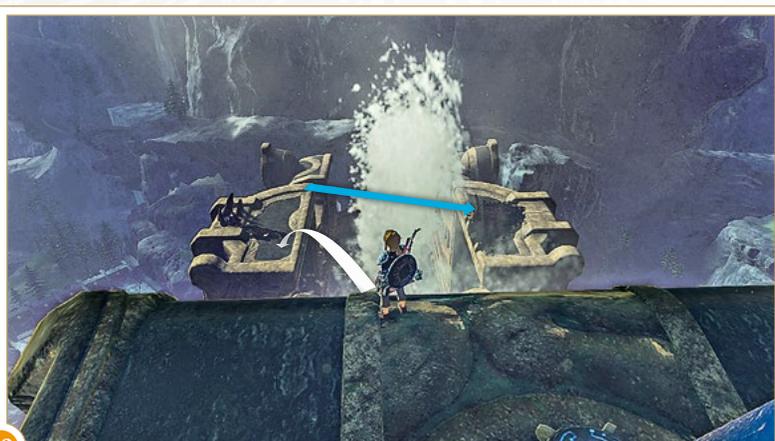
27

Depuis le couloir, positionnez de nouveau la trompe sur son cran le plus bas. Une fois qu'elle s'est immobilisée, envolez-vous jusqu'à la petite plateforme située sur l'extrémité de l'appendice.



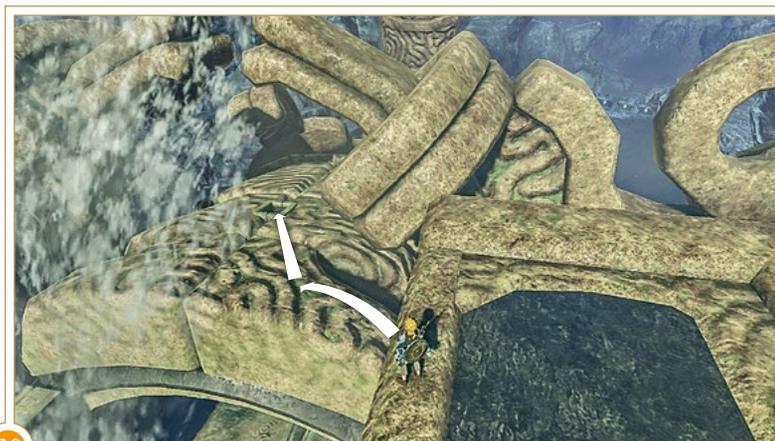
28

**QUATRIÈME TERMINAL :** Depuis la petite plateforme, ouvrez la carte et placez la trompe sur le quatrième cran en partant du haut. Pendant que l'appendice se déplace, ajustez la position de Link de façon à ce qu'il ne tombe pas de la plateforme. Une fois que le mécanisme s'est arrêté, vous vous retrouvez en face du quatrième terminal.



29

**SIXIÈME TRÉSOR :** Après avoir examiné le terminal, envolez-vous sur la plateforme de gauche située en contrebas et placez-vous dans son coin supérieur droit. Depuis cette position, tirez une flèche sur le globe oculaire situé sur la plateforme opposée, afin de libérer l'accès au coffre qui repose derrière vous.



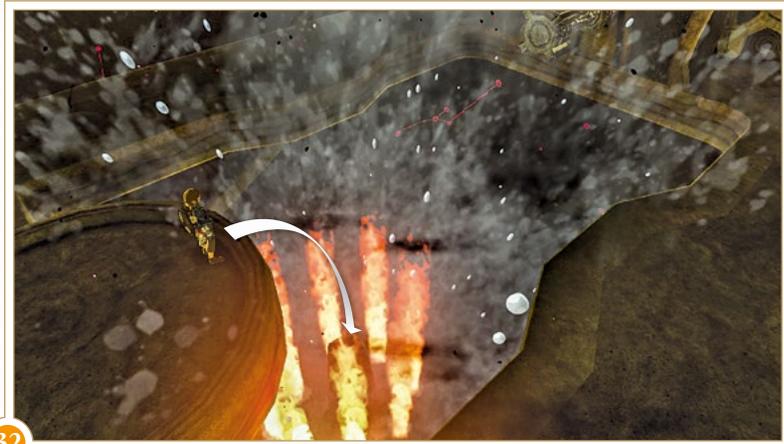
30

Envolez-vous ensuite sur la tête de la créature divine, puis laissez-vous tomber dans la petite ouverture carrée creusée dans le sol.



31

Depuis le rebord semi-circulaire où vous atterrissez, tirez une flèche sur le globe oculaire accroché au plafond pour vous débarrasser de la matière pourpre. Saisissez-vous ensuite de la poignée avec Polaris, et faites-la tourner dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la trappe du plafond soit entièrement ouverte.



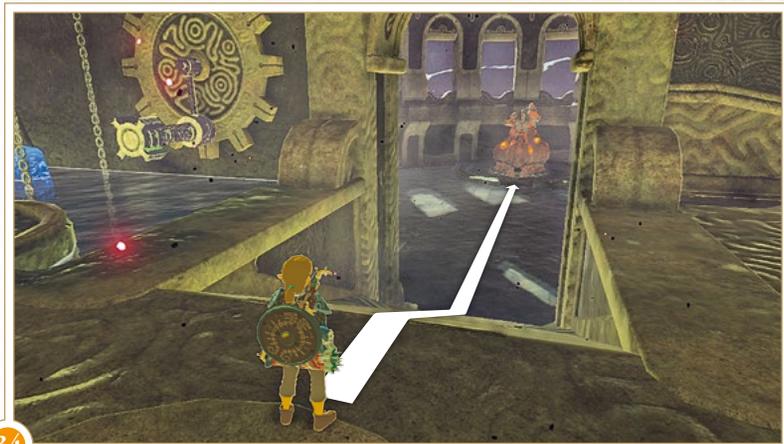
32

**CINQUIÈME TERMINAL :** Ouvrez la carte et déplacez la trompe sur le cinquième cran à partir du haut. L'eau qui se déverse alors de l'appendice éteint les flammes qui entourent le terminal ; laissez-vous tomber en contrebas et examinez-le.



33

**SEPTIÈME TRÉSOR :** Depuis le cinquième terminal, descendez sur le palier inférieur où vous attend le dernier coffre du donjon.



34

**UNITÉ PRINCIPALE :** Retournez ensuite jusqu'à l'entrée grâce à la Paravoile. L'unité principale se trouve dans la seule salle que vous n'avez pas encore explorée, en face de la cascade. Avant de l'examiner, vérifiez que vous êtes prêt pour la bataille à venir – un stock conséquent de flèches et plusieurs armes puissantes feront la différence.

