

The Legend of Zelda  
Carnival of Time



T A L E S   O F   C O U R A G E

Un jeu de rôle papier créé par  
Alexis "Nui" Rivière



# Avertissement

The Legend Of Zelda est une licence détenue par Nintendo, et l'auteur reconnaît ne pas en avoir les droits d'exploitation. Carnival Of Time est un simple hommage à la série, réalisé par un fan pour des fans. Il ne génère aucun revenu, ne concurrence à ce jour aucun produit officiel, et son partage peut cesser à tout moment sur demande des ayant-droits.

Ce livre n'est pas tout public. Il présente un contenu imagé incluant nudité simple, violence physique et épouvante qui pourrait heurter la sensibilité des plus jeunes. Ainsi sa lecture est déconseillée aux moins de 12 ans.

 **Ce document est encore un brouillon en cours d'écriture !**



## Préface

Vous avez déjà entendu parler de la fin du monde prophétisée pour le 21 décembre 2012 ? Comme il s'agit du dernier jour daté par le calendrier Maya, beaucoup s'étaient enflammés à son sujet. Je me souviens que les médias en parlaient avec humour et détachement, rationalisant l'évènement comme une sorte de nouvel an Maya. Mais bien sûr, certains ne pouvaient pas s'empêcher d'amener aliens, complots et crises naturelles sur le tapis. Il y a même eu, pour surfer sur la vague, un film catastrophe dédié !

Et malgré tout le recul et toute l'incrédulité qui conviennent, il est difficile de ne pas développer une certaine curiosité envers les légendes urbaines. Qu'on y croie ou non, elles intriguent et titillent l'imagination. Ainsi, le 21 décembre 2012, j'ai eu envie de me prêter le jeu pour mieux "vivre" le mythe qui entourait cette date.

Le jour tant redouté tombait un vendredi.

J'étais étudiant à l'époque. Et je devais revenir passer les fêtes de Noël chez mes parents, dans une maison où traînaient beaucoup d'objets vidéoludiques de collection, dont une bonne vieille Nintendo 64.

Passé 20 heures, j'ai pu agripper la fameuse manette en trident et son stick directionnel un peu trop lâche, puis démarrer la console. La cartouche alors insérée était celle de The Legend of Zelda : Majora's Mask.

Seuls un donjon et le dernier boss me séparaient encore du générique de fin. Autrement dit, j'allais sans doute finir ce jeu avant que le calendrier Maya ne se termine. L'objectif de ma soirée était donc posé.

Et en voyant "Nuit du dernier jour" s'afficher sur mon écran, impossible de ne pas sourire.

J'étais en train de projeter ce qui se passait dans le jeu - à savoir le sauvetage in extremis du monde face à un destin funeste - à cette prophétie du 21 décembre 2012. La connexion était trop belle.

Prenant plaisir à m'immerger dans cette analogie, je ne finissais plus un jeu vidéo ; je sauvais le monde.

Dès lors, les enjeux étaient déjà plus jouissifs ! Mon délai se lisait aussi bien sur l'horloge de Bourg-Clocher que sur ma montre, et j'étais déterminé à tout faire pour arracher la victoire avant les coups de minuit.

Bref, j'ai joué avec mon imagination, en contant ma propre histoire dans un théâtre de l'esprit. C'est aussi ça, le jeu de rôle.

# Sommaire

---

<b>1 &gt; The Legend Of Zelda</b>	<b>6</b>	Sakon, le roi des voleurs	26
Identité de la série	8	La loi des pirates	26
Registre	8	Sang royal, couronne du labeur	26
Lois	9	Le réseau criminel	26
Thèmes	10	Du mensonge à la réalité	27
Écarts d'adaptation	12	Le retour du banni	28
Mythologie	13	Les menaces venues du ciel	28
Déesses et Triforce	13	Amours brisées	28
La princesse Zelda	14	Tragiques effets de bord	28
Le cycle des conflits	15	À l'aube de l'Apocalypse	29
Univers	16		
Entités primordiales	16		
Les mondes	18		
<b>2 &gt; Culture</b>	<b>20</b>		
Vie	20		
Races jouables	20		
Autres peuples	20		
Bestiaire	20		
Société	20		
Modes de vie	20		
Langues	20		
Commerce	20		
Magie	21		
Sortilèges	21		
Enchantement	21		
Musique	21		
<b>3 &gt; Termina</b>	<b>22</b>		
Symbolisme	22		
Cauchemar	22		
Fatalité	22		
Masques	22		
Géopolitique	22		
Les conflits cloche-bourgeois	22		
Cohabitation à Bois-Cascade	22		
Loups de mer	22		
Les rois de la montagnes	23		
Moeurs	23		
Origines	23		
Légendes	23		
Traditions	23		
<b>4 &gt; Histoire</b>	<b>24</b>		
La terrible destinée de Termina	24		
La Génèse	24		
Le culte des Géants	24		
Le masque de Majora	25		



Chapitre 1

# The Legend Of Zelda



Sur la terre d'Hyrule résonne l'écho d'une **légende**.

La légende d'un garçon vêtu de vert, qui traversait les âges à l'aide d'un **ocarina** mystérieux. Un jour, ses voyages le firent rejoindre un royaume tombé sous le joug du Seigneur du Mal.

Armé d'une épée bénie de lumière, il entreprit d'affronter le tyran. Et au terme d'un affrontement périlleux, il triompha.

Tous les habitants, suite à sa victoire, voulurent le récompenser de mille louanges et de mille richesses. Mais le garçon avait déjà disparu, loin des foules et des acclamations.

Ainsi le **Héros du Temps** tira sa révérence, ne laissant derrière lui rien de moins qu'une paix durable, des âmes sauvées, et la mémoire de quelques notes d'ocarina...

Certains affirment que, fatigué des combats qu'il n'avait eu de cesse de livrer, il partit pour une quête secrète et personnelle. Un voyage à la recherche d'êtres chers et d'un inestimable ami...

Quoi qu'il en soit, les âmes qui, grâce à lui, ont trouvé le salut prient chaque jour **les Déesses** pour son succès.

## 1 Identité de la série

### 1 Registre

#### △ Heroic Fantasy

Les jeux principaux de la série *Zelda* mettent tous en scène, systématiquement, les aventures d'un héros menant bataille contre les forces du mal. C'est une constante.

Et en général, les jeux s'emploient à réunir tous les ingrédients d'une *épopée aux enjeux épiques*, un peu à la manière des mythes antiques et des légendes médiévales.

L'imagerie se compose alors de :

- vaillants chevaliers qui sillonnent des contrées merveilleuses parsemées de dangers, de mystères et de trésors,
- châteaux médiévaux gigantesques et élégamment décorés, où siègent des figures de noblesse et d'autorité,
- créatures fantastiques, qui enchantent par leur aspect féérique ou bien terrifient par leur nature maléfique,
- divinités puissantes et omniprésentes, dont l'influence et la magie se manifestent quotidiennement.

*Zelda* est donc une promesse d'aventure.

L'idée est de faire voyager les joueurs dans un monde fantastique, en incarnant une figure de héros prophétique. C'est très classique, très direct, et terriblement efficace.

#### △ Généralités

Il n'est pas évident de définir un ton qui s'applique à toute la licence, tant chaque épisode apporte son lot de différences.

Mais on peut tout de même dégager des généralités :

- *La violence est plus symbolique que graphique.*  
Il y a des effusions de sang et des décès, dans *Zelda*. Mais on ne tombe jamais dans quelque chose d'explicite ou de gore. Ce qui doit horrifier le joueur, ce sont les enjeux avant tout : la perte d'un être cher, la servitude, l'injustice, etc.
- *L'univers est excessivement manichéen.*  
La distinction entre le bien et le mal est une évidence. On a des méchants d'un côté, des gentils de l'autre, et la série s'essaye rarement à des entre-deux ambigus.
- *C'est de la fantasy occidentale, mais à la japonaise.*  
*Zelda* a été créé par Nintendo, un studio japonais. L'univers, même s'il est inspiré du Moyen-Âge européen et des mythes antiques, emprunte donc des poncifs de mise en scène hérités des mangas et animes.

#### △ Singularités

Si la plupart des épisodes majeurs tels que *A Link To The Past*, *Ocarina of Time*, *Twilight Princess* ou *Breath of the Wild* collent sans problème à ce qu'on vient de décrire, il existe aussi quelques titres qui dénotent radicalement de la tendance générale.

On peut par exemple mentionner *Link's Awakening*, dans lequel le héros échoue sur l'île de Cocolint et doit réveiller le légendaire Poison-Rêve pour rentrer chez lui.

Le récit n'est pas spécialement épique, ici. On touche plutôt au conte de fées léger, naïf et merveilleux. La quête, après tout, ne consiste pas à sauver le monde, mais bien à collecter des instruments magiques pour tirer un poisson hors de son sommeil.

On pourrait aussi évoquer *Wind Waker*, éventuellement.

Car même si cet épisode propose exactement le type d'aventure dont on a l'habitude, il affiche aussi une esthétique cartoon colorée qui rompt avec les standards de la licence.

Mais quand on parle de *Zelda* atypique, il y a un titre qui ne manque jamais d'être cité, et c'est *Majora's Mask*.

Sur le papier, le jeu propose - comme d'habitude - de sauver le monde d'une entité maléfique. Mais l'univers est tellement perché, ambigu et anxiogène qu'on ne peut pas parler de récit épique. Le récit tient plutôt du conte allégorique, en réalité.

Tout est voilé d'un symbolisme dérangeant qui n'est pas sans rappeler *Alice au Pays des Merveilles*, et qui induit un malaise constant chez le joueur. Plus précisément, il induit un doute sur le sens de la quête à accomplir.

S'agit-il vraiment de terrasser le mal pour sauver le monde ?

Rien n'est moins sûr, vu la bizarrerie ambiante du jeu.

Ajoutez à cela des mécaniques qui vous obligent à toujours jouer contre la montre, et vous comprendrez qu'au sein d'une série habituellement axée sur un héroïsme éclatant, *Majora's Mask* incarne une sorte de cauchemar cryptique et inconfortable.

## 2 Lois

### ▲ La morale gouverne le récit

On l'a déjà dit : l'univers est excessivement manichéen. Mais ce qu'on peut ajouter, c'est que **le bien triomphe toujours**. Autrement dit, Zelda est une série où "les gentils gagnent". C'est une loi implicite, aussi bien pour la trame principale que pour des saynètes plus secondaires.

Ainsi, si un personnage se montre insultant ou malhonnête au point d'en devenir une tête à claques, soyez sûr qu'à un moment dans le jeu, il subira un retour de karma. Et vous aurez bien sûr aussi l'occasion de régler vos comptes avec tous les grands méchants également.

De ce fait, **le joueur est toujours du côté de la justice**. Nintendo ne vous laisse jamais faire quoi que ce soit de fondamentalement immoral en dirigeant le personnage de Link. Contrairement à Fable ou The Elder Scrolls, la série Zelda n'offre pas la liberté d'incarner un anti-héros.

### ▲ On ne renaît pas après la mort

Dans cet univers, **la mort est prise au sérieux car irréversible**. Il n'y a pas de MacGuffin miracle qui permet de ressusciter son prochain. Les enjeux d'une bataille en sont d'autant plus pesants.

Il n'est d'ailleurs pas rare que le joueur soit amené à constater les dégâts humains d'une guerre passée. En effet, presque chaque épisode nous propose de visiter, à un moment ou à un autre de l'aventure, un cimetière ou un territoire dévasté. Et en général, c'est là qu'on trouve **des morts-vivants ou des fantômes**.

Car oui, le monde de Zelda est rempli de spiritualité. Il y a cette idée qu'après le décès, toutes les âmes ne reposent pas en paix. Elles demeurent et hantent les lieux qui les ont vues mourir, souvent dans des circonstances tragiques. Et cette existence post-mortem est tout sauf une seconde vie. C'est juste un état de souffrance et d'impuissance frustrant.

### ▲ C'est l'action divine qui façonne le monde

La saga introduit régulièrement des créatures sacrées et des divinités en tout genre. Qu'il s'agisse d'un arbre doué de parole, d'une gigantesque baleine volante ou d'un dragon mystique, ces êtres sont intouchables par le commun des mortels. On peut les vénérer ou bien les craindre, mais on ne peut pas s'opposer à eux. En bref, **on n'est rien face au sacré**.

Il n'est donc pas question, dans Zelda, de mettre le peuple à la source des enjeux. Si les mortels devaient s'opposer aux Déesses pour prendre leur destin en main, il n'y aurait même pas match ! Non, ici, **les conflits naissent directement dans la sphère divine**.

Ainsi, Link est en mesure de changer le monde uniquement parce que les Déesses lui ont confié cette mission. Il ne fait qu'exécuter leur volonté. Et c'est pareil pour Ganondorf, le grand méchant : il ne constituerait pas une menace sérieuse s'il n'avait pas, lui aussi, le soutien d'une divinité.

### 3 Thèmes

#### △ Le destin

*"Jeune garçon, tu es confronté à une terrible destinée, n'est-ce pas?"*

Majora's Mask

Entre prophéties anciennes et missions sacrées, l'univers ne cesse de rappeler à Link qu'il est destiné à sauver le monde. Car oui, devenir un héros n'est pas une décision qu'il prend de son propre chef; l'avenir était déjà écrit dans ce sens. Les Déeses ont tout bonnement décidé pour lui.

Le destin fait donc figure d'absolu.

Contrairement à bien des fictions, il ne s'agit pas d'une force dont on peut se soustraire avec suffisamment de volonté ou avec le pouvoir de l'amitié. Tout ce que l'on peut faire, c'est accepter son sort dignement, ou bien... prier.

#### △ La religion

*"Et face aux forces maléfiques, le peuple n'eut d'autre recours que la prière."*

The Wind Waker

Dans un monde où on peut croiser des dragons et des esprits sacrés au détour d'un sentier, on ne reste pas sceptique longtemps! Il faut se rendre à l'évidence. L'existence divine est un fait, et la vénérer va de soi.

C'est pour ça que le monde est truffé de sanctuaires et de temples. C'est pour ça que le royaume d'Hyrule, au centre des péripéties, est une monarchie de droit divin. Et c'est aussi pour ça que le modèle typique d'une aventure Zeldasque relève du pèlerinage: il s'agit de visiter des lieux de culte pour réaliser des rituels et, ainsi, éveiller les pouvoirs sacrés qui nous permettront d'affronter les forces du mal...

La religion est donc une notion très marquée dans la licence.

Et même si on reste dans de la fiction, en cela qu'il n'est jamais fait directement mention d'une religion réelle, les références sont quand même légions. La théologie Zeldasque s'inspire aussi bien du catholicisme - avec le concept de Trinité - que des religions de l'Antiquité celtes et grecques - avec le mythe arthurien - que du shintoïsme et du bouddhisme. C'est un sacré pot-pourri.

## La musique

*"Si quelque chose devait t'arriver...  
Souviens-toi de cette mélodie..."*

Majora's Mask

L'idée que la musique revête un caractère sacré, à l'instar d'une prière, intervient régulièrement dans la série. Les notes d'un chant religieux sont vus comme un moyen d'en appeler au pouvoir des Déesses, et de réaliser des miracles.

Ainsi, selon les épisodes, Link va devoir récupérer 8 instruments magiques pour interpréter une mélodie légendaire, jouer de l'ocarina pour invoquer le soleil et traverser les époques, ou encore diriger les Vents avec une baguette de chef d'orchestre.

L'identité musicale de la licence dépasse donc le cadre de sa bande-son. C'est l'univers lui-même qui est bercé de musique, ici.

## La femme

*"Allons vite dans le Château libérer la Princesse  
Zelda des griffes de l'ignoble Ganondorf!"*

Ocarina of Time

Depuis le début, il est question de Déesses plutôt que de Dieux. Et même si Link est le protagoniste, c'est la princesse Zelda qui donne son nom à la série. Alors se pourrait-il que la série soit étonnamment progressiste sur ce point, et laisse transparaître un brin de féminisme bienvenu ?

La licence, qui a bientôt la quarantaine, hérite d'un certain panel de clichés sur le sujet, à commencer par celui de la demoiselle en détresse. La citation ci-dessus donne le ton : un héros masculin, une princesse-trophée, et hop, le contexte est posé ! Fort heureusement, certains épisodes, comme Spirit Tracks, ont modernisé la formule en donnant à Zelda un rôle plus valorisant. Mais les bases restent malgré tout les mêmes.

En outre, l'image de la femme est systématiquement employée à symboliser la pureté ou la lumière, tandis que les personnages masculins, sans grande surprise, portent l'étendard de la bravoure, de la force ou de l'ambition.

Ces raccourcis - habituels du genre médiéval fantastique - n'ont jamais vraiment quitté la série depuis ses débuts.

## 4 Écarts d'adaptation

L'identité de la série tourne autour d'éléments très codifiés qui sont faciles à intégrer dans un scénario de campagne. Appliquez les lois listées précédemment, faites coller l'aventure aux thèmes dont on vient de parler, et votre récit aura le bon goût d'un Zelda classique. C'est garanti.

Mais parfois une adaptation gagne à s'écarter de son modèle.

En l'occurrence, je suis persuadé ce n'est pas en suivant à la lettre une recette pensée pour du jeu vidéo que l'on obtient un bon jeu de rôle sur table ! Ainsi, en écrivant *Carnival of Time*, il y a des codes que j'ai souhaité détourner, voire abandonner.

### △ Émoralité

Pour rappel, un jeu Zelda vous met toujours dans les bottes d'un héros parfaitement juste, loyal et irréprochable. Link, en effet, n'est pas du genre à douter de lui, à vivre des conflits internes, ou à devoir surmonter ses faiblesses.

Il n'est même pas vraiment un personnage, en fait, mais plutôt un avatar générique et idéalisé, voire une identité d'emprunt. Il a été conçu pour qu'on s'identifie facilement à lui, pas pour qu'on se souvienne de sa personnalité.

Or, ça, pour du jeu de rôle sur table, c'est rédhibitoire !

Le format suppose que les joueurs créent leur propre personnage de toute pièce, puis l'interprètent et le fassent évoluer à leur façon. Mais tout ça n'a de sens que si le personnage exprime une certaine individualité. Quel rôliste voudrait qu'on lui impose un rôle passe-partout et consensuel ?

*Carnival of Time* fait donc **table rase de toute injonction morale**. Les PJ (Personnages Joueur) sont libres de se comporter de façon cruelle et méprisante, ou d'être faibles et lâches si ça leur chante. C'est peut-être contraire à l'esprit Zelda original, mais ça ouvre la voie à des protagonistes bien plus nuancés et intéressants que ce que la série a jamais proposé.

### △ Contenu sensible

Si vous en doutiez, *Zelda est une série grand public*. Nintendo étant un éditeur qui s'adresse à toute la famille, leurs jeux ne débordent généralement pas de contenu sensible.

Ainsi, la signalétique PEGI - qui contrôle le contenu des jeux vidéo en Europe - déconseille les épisodes de Zelda les plus matures aux moins de 12 ans. Mais ça s'arrête là.

Globalement, c'est donc accessible aux jeunes adolescents sans trop de souci. Il y a de la violence, certes, mais pas de sujet tabou, ni de nudité, ni d'éléments gores ou de langage choquant.

*Carnival of Time*, en revanche, ne vise pas le même public.

Il propose des **éléments de scénario exempts de toute censure**, qui touchent parfois à des sujets lourds, grossiers et perturbants que jamais Nintendo n'aurait associés à sa série.

Et comme la pratique du jeu de rôle repose sur un **contrat social**, ce n'est pas à moi de décider quel contenu est acceptable ou non. C'est à vous de le faire. S'accorder sur ces questions relève de la responsabilité des participants, et en particulier de celle du MJ. Alors surtout, sentez-vous libre d'édulcorer le scénario autant que nécessaire. C'est fait pour !

### △ Jeu social

Zelda, c'est de l'**exploration** et de l'**action**.

Malheureusement, ces aspects ne sont pas ceux qu'il est le plus facile d'émuler autour d'une table.

Ainsi, quand il s'agit de visiter un temple abandonné pour en affronter les dangers, le jeu vidéo a, par rapport au JDR, une vraie longueur d'avance en terme d'immersivité.

En revanche, il y a un aspect sur lequel le JDR est roi : le **social**. Une discussion entre personnages sera toujours plus engageante autour d'une table entre rôlistes, que sur vidéo au travers de textes et de cheminements pré-écrits. Et pour tirer parti de cette force, *Carnival of Time fait la part belle aux interactions sociales*.

Ici, impossible d'imiter Link en restant muet comme une tombe. La campagne demande constamment aux PJ d'interroger, d'enquêter, de débattre ou de négocier avec d'autres personnages. C'est une partie intégrante de l'aventure.

## 2 Mythologie

### 1 Déesses et Triforce

Au sommet se trouvent trois figures d'absolu et de perfection :

- > Din, la Déesse de la Force
- > Farore, la Déesse du Courage
- > Nayru, la Déesse de la Sagesse

Ces divinités, appelées les **Déeses d'Or**, ont créé l'univers.  
 Avant elles, il n'y avait rien.  
 Ce qui est, l'est par leur volonté.  
 Leur existence n'est pas sujette à croyances, mais certaine.  
 C'est une vérité primaire, un savoir inné dont personne ne doute.

Selon le mythe, après la création du monde, les Déeses ont laissé derrière elles 3 triangles d'or imprégnés de leur pouvoir.



Ensemble, ces triangles forment la sainte Triforce, un **artefact miraculeux qui exauce les vœux des mortels**. Son symbole orne aujourd'hui tous les monuments religieux dédiés aux Déeses.

## La princesse Zelda

La Triforce suscita vite énormément de convoitise. Désireux de s'approprier son pouvoir pour réaliser leurs rêves, nombre d'individus tentèrent de mettre la main sur la relique. Celle-ci, néanmoins, restait hors d'atteinte. Dissimulés dans un lieu sacré que l'on nomme la **Terre d'Or**, et placés sous la protection de la déesse **Hylia**, les 3 triangles restèrent inaccessibles pendant des millénaires...

...jusqu'au jour où l'**Avatar du Néant** fit irruption.

Cet être n'était que pure malice. Né des plus noirs désirs que les mortels aient jamais nourris, il souleva une armée de démons et entreprit de conquérir la Terre d'Or. Ses serviteurs brûlèrent les forêts, asséchèrent les rivières et massacrèrent les innocents. La terreur avait envahi le quotidien.

Hylia, en tant que gardienne de la Terre d'Or, fit tout son possible pour neutraliser l'Avatar du Néant. Mais, même pour elle, il était trop puissant.

Face à tel adversaire, Hylia savait qu'elle devait emprunter le pouvoir de la Triforce. Malheureusement, comme la divine relique n'exauçait que les vœux des mortels, il fallait d'abord qu'Hylia **abandonne son statut de divinité**.

Elle usa donc ses dernières forces pour sceller l'être maléfique dans les profondeurs de la terre, puis cessa simplement d'exister, offrant ainsi au monde une paix provisoire, et la promesse d'une **réincarnation en tant qu'humaine**.

Au fil des siècles, le **sceau sacré** d'Hylia s'affaiblissait, lentement mais sûrement. L'Avatar du Néant, inexorablement, allait finir par s'échapper et semer le chaos à nouveau. Le temps pressait.

C'est uniquement lorsque la situation devint réellement critique que la réincarnation d'Hylia - enfin - apparut. Sous les traits d'une **jeune femme aux cheveux d'or**, elle fit équipe avec un **héros au coeur pur** pour trouver la Triforce avant le réveil de l'Avatar du Néant. Ensemble, ils parvinrent à prier la relique divine, et à définitivement éliminer l'être maléfique.

Ce dernier, fou de rage, maudit les responsables de son infortune.

*L'histoire se répétera !*

*Vous... héritiers du sang de la Déesse et de l'âme du héros, vous ne pourrez échapper à ma malédiction ! Vous errerez à jamais sur une sombre mer de sang, poursuivis par l'incarnation de ma haine !*

Puis il disparut, et à nouveau la paix régna.

Des vestiges de la Terre d'Or naquit le **royaume d'Hyrule**, édifié et gouverné par la réincarnation d'Hylia elle-même.

Le **prénom** de cette femme qui - la première - hérita des pouvoirs de la Déesse et fonda Hyrule, fut régulièrement transmis à ses descendants. C'est pourquoi, au sein de la famille royale, plusieurs époques virent naître une princesse du même nom, porteuse de la mémoire et de la volonté d'antan.

Et ainsi son existence continue.

Ainsi son amour perdure et sa protection subsiste.

Louée soit Hylia.

Louée soit... la **princesse Zelda**.

## Le cycle des conflits

La Force, la Sagesse et le Courage.

Utiliser la Triforce à son plein potentiel requiert un excellent équilibre entre les trois vertus. Un cœur instable provoquera systématiquement la scission du divin artefact. Et alors chaque triangle d'or, indépendamment, trouvera refuge dans le cœur d'un individu qu'il en juge digne, un élu...

Le jugement des triangles d'or est exempt de considération morale. Leur décision, éventuellement, sera vecteur de malheur et de désolation. C'est ce que l'histoire nous apprend, des millénaires après la création d'Hyrule...

Au sein des terres d'exil occupées par le peuple Gerudo, un homme nommé Ganondorf naquit. Il portait en son cœur la flamme d'une ambition inflexible. Cruel et insatiable, il projetait de s'emparer de la Triforce et de renverser le royaume. Son existence et ses capacités hors normes n'étaient pas le fruit du hasard, mais le fait du destin. Cet homme était l'héritier d'une rancœur depuis longtemps oubliée, le triste résultat d'une malédiction laissée par la source de tous les maux.

Guidé par la voix du malin, Ganondorf parvint à poser la main sur la Triforce, triomphant de tous ses gardiens. Il fit alors vœu de dominer le royaume, et une ère de tyrannie démarra...

Néanmoins, son cœur était impur.

Les triangles d'or se scindèrent donc à l'instant de son ascension, avant d'aller rejoindre leurs élus respectifs.

Le triangle de la Sagesse, naturellement, revint à la descendante de la Déesse fondatrice du royaume : la princesse Zelda.

Le triangle du Courage, quant à lui, prêta ses pouvoirs à un jeune homme au corps pur, lointain héritier du héros de la légende.

Enfin, comble de l'ironie, le triangle de la Force reconnut le vil Ganondorf digne de le porter, et resta donc en sa possession.

À l'issue d'une rude bataille opposant le seigneur du mal à l'alliance de la princesse et du héros, Ganondorf fut vaincu et son esprit exilé. La paix revint alors dans tout le royaume.

Le triangle de la Force, cependant, continuait de sommeiller dans le cœur de Ganondorf. Il était un élu divin, lui aussi.

Un jour, inexorablement, sa flamme se rallumera.

Et encore les élus du Courage et de la Sagesse devront l'affronter.

Était-ce là la finalité de la malédiction de l'Avatar du Néant? Était-ce dû à la volonté des Déeses d'Or? Personne ne le sait.

Mais de générations en générations, l'histoire se répétera.

Ainsi la Triforce alimente le perpétuel cycle des conflits.

### 3 Univers

#### 1 Entités primordiales

##### △ Éternels

Il existe des êtres qui ne meurent pas de vieillesse et dont les aptitudes magiques sont prodigieuses. Selon les peuples et les cultures, on les nomme **dieux**, **esprits** ou **gardiens**.

Les jeux vidéo n'ont jamais été très consistants dans leur manière de se référer à eux. Mais nous, nous parlerons d'**éternels**.

Facilement identifiables par l'aura imposante qu'ils émettent, ils **dédient leur existence à une mission sacrée** qui, bien souvent, consiste à protéger un lieu, un peuple ou un secret.

L'un des éternels les plus connus est le **Vénérable Arbre Mojo**, un arbre gigantesque affublé d'un visage humain qui protège la forêt et narre notamment l'introduction d'Ocarina of Time.

Mais l'univers accueille aussi des baleines volantes, des dragons sacrés, des esprits de la lumière, des montures légendaires, j'en passe et des meilleurs.

Disons juste que ce ne sont pas les éternels qui manquent.

##### △ fées

La fée est une petite **créature ailée capable de transmettre sa propre énergie vitale**. Elle est naturellement attirée par les êtres dont la vie est menacée, et se sacrifie pour les soigner. Autrement dit, on est au croisement du kamikaze et du médecin.

Transporter des fées sur soi est la bonne habitude de tout aventurier qui se respecte. En cas de danger, **elles interviennent d'elles-mêmes pour nous éviter la mort**. Plutôt commode, donc.

Surtout dans les situations où l'on n'a pas le temps de réagir.

Ci-dessus, ce n'est pas une simple fée qui est représentée, mais une **Grande Fée**. Et la différence est de taille ! Car contrairement aux premières, ces fées-là sont des éternelles.

Chaque Grande Fée vit dans une **fontaine de fées**, et en général, elles soignent les valeureux qui leur rendent visite après avoir été blessés au combat. Elles peuvent aussi, à de plus rares occasions, leur faire don d'un nouveau pouvoir magique.

Autrement dit, trouver une de leurs fontaines, c'est le jackpot ! On en ressort toujours avec le sourire.

## ▲ Espèces

Quand on n'est ni une créature sacrée, ni une provision d'énergie vitale ambulante, alors a priori, on est membre d'une **espèce**, capable de naître, de donner naissance et de mourir. Registre fantastique oblige, les espèces présentées dans l'univers Zelda sont plutôt exotiques, le but étant de dépayser.

Ainsi, les humains vont avoir de longues oreilles elfiques ou bien des yeux rouge sang, et peuvent cohabiter aussi bien avec des poissons anthropomorphes qu'avec des bonhommes de pierre ou des oiseaux humanoïdes.

Le bestiaire mélange sans chichi les animaux de la vie réelle avec des chimères, des dinosaures, des démons et autres créatures folkloriques. Quant à la flore, dans le même goût, elle n'hésite pas à inclure une végétation disproportionnée au design flashy et aux propriétés magiques. Vraiment, tout est permis.

## ▲ Défunts

Au risque de terminer sur une note sordide, sachez qu'Hyrule n'est pas uniquement habitée par des êtres gorgés de vie. **Fantômes, morts-vivants et autres anomalies peu rassurantes** sont aussi de la partie, bien qu'assez rares.

Prière, donc, de ne pas traîner de nuit dans le cimetière, manoir hanté ou tombeau malfamé du coin. Ça pourrait mal finir..

## 2 Les mondes

### ▲ Hyrule

Hyrule est le royaume gouverné par les descendants d'Hylia. C'est le lieu iconique où se déroule la majorité des aventures de la saga, et ce qui existe au-delà est rarement évoqué.

Ce qu'il faut bien comprendre, en tout cas, c'est qu'il ne s'agit pas d'un lieu qu'on définit avec une carte. Hyrule, c'est avant tout une intention de design : celle d'une terre d'aventure fantasmée. Par conséquent, on y trouve des forêts luxuriantes, des temples anciens, des déserts arides, des montagnes enneigées et des grottes labyrinthiques à foison, en dépit du bon sens.

Le frisson de l'exploration est la seule chose qui importe. Au diable la vraisemblance géologique ; place à l'aventure !

Artwork officiel du premier épisode, représentant Hyrule

De ce fait, la configuration des lieux n'a pas cessé de changer au fil des épisodes. Même si on sent une volonté de créer du lien, notamment de temporalité, entre les environnements de chaque jeu, la vérité est qu'ils sont tous excessivement différents. Comme s'il existait plusieurs royaumes d'Hyrule...

### ▲ Chronologie

Officiellement, la série suit une chronologie établie. Donc d'après Nintendo, les jeux principaux placent tous l'action dans le même monde, mais à des époques différentes, ou dans des branches temporelles alternatives. C'est simple. C'est clair. C'est une info qui vient directement des auteurs. Et pourtant, cette vision d'univers Zelda continu s'est toujours opposée à de sérieuses critiques.

Déjà, l'officialisation de la chronologie est récente. On ne la connaît que depuis la publication de *Hyrule Historia* en 2011, soit 25 ans après la naissance de la série.

Avant ça, nous ne disposions que d'informations égrainées dans les notices de jeux ou dans des interviews, et parfois elles étaient contradictoires entre elles. Ça montre, certes, que la question de la continuité a toujours traîné dans l'esprit des scénaristes, mais aussi qu'elle n'a jamais été primordiale à l'expérience.

La légende de Zelda, on peut l'interpréter comme une légende, justement. Comme un mythe vague et imprécis qui se transmet de générations en générations, et que le temps finit par déformer et décliner en plusieurs versions. En ce sens, si - plutôt que de publier une chronologie officielle - Nintendo avait confirmé l'indépendance des univers de chaque épisode, ça n'aurait choqué personne. Au contraire, beaucoup de fans préfèrent voir les choses ainsi.

Et vous savez quelle est la meilleure ?

Eiji Aonuma, le directeur responsable de la série, regrette cette officialisation de la chronologie ! En effet, dans une interview à propos de l'épisode *Breath of The Wild*, il explique ne pas vouloir dater cet opus, dans le plus grand des calmes. Pourquoi ? Parce que laisser les fans théoriser est plus amusant.

Même si cette réponse ne renie pas la chronologie, elle en minimise la valeur. Car si elle peut être laissée à l'imagination de chacun, c'est qu'au fond, la chronologie est anecdotique.

Eiji Aonuma : "We realized that people were enjoying imagining the story that emerged from the fragmental imagery we were providing. If we defined a restricted timeline, then there would be a definitive story, and it would eliminate the room for imagination, which wouldn't be as fun."

Extrait de la page 424 de  
*Zelda : Breath of the Wild - Creating a Champion*

Bref, le fait que la série partage un même royaume d'Hyrule bien défini n'est pas une vérité incontestable. Loin de là.

Et comme vous êtes actuellement en train de lire un livre qui est censé vous décrire un univers bien précis, une question se pose : de quel univers parle-t-on, au juste ? Hyrule, ou "l'univers Zelda", ça veut tout et rien dire.

Alors est-ce que *Carnival of Time* ancre son contexte dans une chronologie stricte ? Dans le monde d'un titre en particulier ? Ou même dans un univers inspiré tout neuf ?

C'est une vraie question de fond. Et la réponse de *Carnival of Time*, c'est le multivers.

## ▲ Multivers

A *Link To The Past*, le troisième épisode de la saga, instaure une mécanique de jeu qui permet d'alterner constamment entre 2 mondes parallèles : celui de la lumière et celui des ténèbres. Le joueur est alors supposé profiter des spécificités de chacun d'eux pour se frayer un chemin et explorer.

*Twilight Princess* exploitera bien des années plus tard un concept semblable sur le plan narratif, avec sa dimension du Crépuscule. Et *A Link Between Worlds* s'appuie tellement sur ce principe qu'il s'intitule littéralement "un lien entre les mondes" !

*Ocarina of Time*, à sa façon, propose également un monde à deux facettes. Sauf que cette fois-ci, Link navigue entre 2 époques. En accomplissant certaines actions dans le monde du passé, il peut ainsi provoquer des événements dans le monde du futur.

*Oracle of Ages* reprendra exactement le même principe quelques années après. Et *Skyward Sword*, lui, axera les mécaniques de jeu d'une zone entière sur la dualité entre un âge d'or antique et un présent en ruine.

Bref, la série n'est pas étrangère aux **mondes parallèles**.

Elle en a vu passer sous toutes les formes. C'est un fait.

Mettre sur le tapis l'idée qu'il y ait plusieurs Hyrule n'a donc rien de farfelu. C'est au contraire tout-à-fait dans l'esprit de la série.



### Les réalités alternatives dans Zelda

Même dans la fameuse chronologie publiée par Nintendo dans *Hyrule Historia*, censée lier tous les titres entre eux dans une continuité claire, tout n'est pas linéaire. Certains jeux font suite à une défaite de Link contre Ganondorf, alors que d'autres font suite à sa victoire. On a littéralement un branchement de l'histoire !

Comme quoi, les univers parallèles, c'est vraiment dans l'ADN de la série. C'est incontestable.

De ce fait, il n'est pas question de décrire un univers en particulier dans les pages qui viennent, mais plutôt des lieux communs.

C'est d'un **multivers** dont on parle, ici ! Ce manuel ne dressera donc qu'un portrait vague de tous les éléments qui donnent à Hyrule une identité. Mais ce ne sera jamais qu'un amas d'idées et de concepts visant à établir des bases et à stimuler l'imagination.

Donner plus de corps à ces notions pour construire un monde est un travail à la charge des rôlistes autour de la table. Après tout, un JDR n'est pas juste une histoire dont vous êtes le héros. C'est aussi une histoire dont vous êtes l'auteur...

## ▲ Termina

*Majora's Mask*, le titre qui - on le rappelle - fait l'objet du JDR que vous êtes en train de lire, plonge Link dans un nouvel univers qu'il ne connaît absolument pas : le monde de **Termina**.

Par rapport au Hyrule dont il a l'habitude, ici, tout est différent. L'organisation sociale diffère, les coutumes aussi, et même les êtres vivants et la cosmogonie ont changé.

Pourtant il y a certains visages qu'il reconnaît. Voire carrément des noms, des traditions et des histoires qui, de façon troublante, voire angoissante, font écho à son monde d'origine.

Par le prisme de Termina, *Majora's Mask* raconte donc l'histoire d'un héros qui s'est déjà aventuré en Hyrule par le passé, et qui se fait désormais happer malgré lui dans une **dimension nouvelle, mystérieuse et inquiétante**.

De quel Hyrule vient-il exactement ? On s'en fiche.

Ce n'est pas le propos. Le propos, c'est que Termina est un monde qui - peu importe nos origines - arrive à nous perturber en jouant de contraste et de similitude avec ce qu'on a toujours connu.

Comme un mauvais rêve.

Rien ne nous empêche donc de poursuivre l'idée d'un multivers et de considérer que **les PJ viennent tous d'un Hyrule différent**.

C'est même extrêmement commode, comme point de vue !

Car ça laisse à chaque joueur la liberté d'inventer le vécu de son personnage comme il l'entend. Il n'est pas obligé de se contraindre à un monde précis, ni d'être un spécialiste de l'univers de la licence. Il peut juste **imaginer le monde qui l'arrange**, sur la base des quelques notions listées dans le prochain chapitre.

Raccourcis, banalités, ambiguïtés et non-dits seront donc légions, à partir de maintenant. Il y aura des informations tirées des jeux originaux. Il y aura aussi des inventions pures et dures.

Dans tous les cas, sentez-vous libres de jouer avec, d'altérer le contenu et de **construire le Hyrule qui colle à vos envies**.

Nintendo se le permet à chaque jeu.

Alors pourquoi pas vous ?

## Chapitre II

## Culture

## 1 Vie

## 1 Races jouables

## △ Hyliens

TODO

## △ Mojo

TODO

## △ Zora

TODO

## △ Subrosien

TODO

## △ Goron

TODO

## △ Gerudo

TODO

## △ Piaf

TODO

## △ Éolien

TODO

## △ Kokiri

TODO

## △ Korogu

TODO

## △ Minish

TODO

## △ Sheikah

TODO

## △ Lutin

TODO

## 2 Futres peuples

TODO

## 3 Bestiaire

## △ Animaux

TODO

## △ Monstres

TODO

## 2 Société

## 1 Modes de vie

## 2 Langues

## △ Parlées et mortes

TODO

## △ Expressions courantes

TODO

## 3 Commerce

## △ Monnaie

TODO

### △ Prix

TODO

## 3 Magie

La magie est définie comme le pouvoir employé par les Déesses pour créer l'univers et ses lois. À son plein potentiel, elle permet théoriquement de **construire, détruire et altérer n'importe quoi**, aussi bien la matière que la vie, la mémoire et le temps.

Mais si **chaque individu est capable de magie**, tous n'ont pas le même potentiel. Ainsi, les Êtres Supérieurs et les Grandes Fées seront toujours des mages plus efficaces que le moindre mortel.

### 1 Sortilèges

Lorsque quelqu'un puise en ses ressources intérieures pour faire de la magie, il lance ce qu'on appelle un sort.

En pratique, à part pour les êtres supérieurs et quelques mages d'exception, **un sort lancé directement à la seule force de sa volonté ne mènera à rien**. La vaste majorité des êtres vivants n'ont tout simplement pas un potentiel magique suffisant pour altérer la réalité de façon significative.

C'est pourquoi il est d'usage de s'aider d'un support dans lequel le sort a déjà été préparé. On parle alors de sorts indirects. Ainsi, pour éclairer une pièce, **on préférera faire luire une baguette de lumière dont c'est la fonction plutôt que la paume de sa main**. Les supports sont parfois l'oeuvre des êtres supérieurs, ou sinon le fruit du travail d'équipes entières d'enchanteurs.

### △ Énergie magique

TODO

### △ Sorts directs

TODO

### △ Sorts indirects

TODO

## 2 Enchantement

### △ Principe

TODO

### △ Exemples courants

TODO

### △ Reliques sacrées

TODO

## 3 Musique

La Musique est **la plus puissante forme de magie** qui soit. Bien sûr, tant qu'elle est exercée à des fins artistiques ou pour le plaisir, la musique n'a rien de mystique. Mais **employée comme une prière, elle peut devenir vecteur d'intervention divine**. On parle donc bien d'une forme de magie où ce sont les Déesses elles-mêmes qui lancent le sort.

Ceux qui étudient ce domaine se font appeler les Compositeurs. Ils créent des **mélodies qui parviennent aux oreilles des Déesses et provoquent des miracles**.

Bien sûr, ces compositions ne sont partagées qu'au sein de petits cercles d'initiés tenus au secret. De nombreuses légendes font ainsi mention de chants capables d'invoquer la pluie, de faire se lever le soleil ou même de renverser le sens du temps.

### △ La prière automatisée

TODO

### △ Effets

TODO

### △ Compositeurs

TODO

## Chapitre III

## Termina

## 1 Symbolisme

## 1 Cauchemar

△ Arriver en Termina

TODO

△ Entre illusion et réalité

TODO

△ Quête de soi

TODO

## 2 Fatalité

△ Le deuil

TODO

△ Le temps

TODO

△ Le désespoir

TODO

## 3 Masques

△ Mémoire des morts

TODO

△ Identité

TODO

△ Marchand de masques

TODO

## 2 Géopolitique

## 1 Les conflits cloche-bourgeois

△ Concurrence commerciale

TODO

△ Sécurité et criminalité

TODO

△ Enfer légal et administratif

TODO

## 2 Cohabitation à Bois-Cascade

△ Pestes, marchands et nobles

TODO

△ Passé esclavagiste

TODO

△ Guerre de territoire

TODO

## 3 Loups de mer

△ Occupants légitimes et réfugiés

TODO

△ Expéditions maritimes

TODO

△ Pirates contre pirates

TODO

4 Les rois de la montagnes

▲ La tribu des Gorons  
TODO

▲ Monopole d'exploitation  
TODO

3 Moeurs

1 Origines

▲ Déesses  
TODO

▲ Géants  
TODO

▲ Grandes fées  
TODO

▲ Gardiens  
TODO

2 Légendes

▲ La malédiction d'Ikana  
TODO

▲ Tsukuyomi  
TODO

▲ Poisson-Rêve  
TODO

▲ Le lutin de Chabaramb  
TODO

3 Traditions

▲ Carnaval du Temps  
TODO

▲ Masques de fiançailles  
TODO

▲ funérailles  
TODO

## Chapitre IV

# Histoire

## 1 La terrible destinée de Termina

### 1 La Génèse

#### △ f00

Nea était seule.

Seule dans l'immensité, elle errait aux grés de son astre, sans destination, sans but, sans rien. Devait-elle en être triste ? Non. Clairement, non. Déjà, elle profitait d'une vue imprenable sur le néant que tous les astéroïdes lui enviaient. Et puis elle pouvait s'adonner à plein d'activités passionnantes. Elle pouvait réfléchir, imaginer, rêver, rire et pleurer. Qui d'autre, dans cet univers, pouvait s'en vanter ? Personne, bien sûr, car assurément, personne n'était comme elle.

Nea était à elle seule plus complexe que l'entièreté du monde qui l'entourait. Elle avait un cerveau, qui lui permettait de penser. Entre nous, c'était déjà tout-à-fait exceptionnel.

Mais elle avait aussi un corps, avec des bras, des jambes, et une myriade de capteurs sensoriels. En continu, ses sens informaient son cerveau, et ainsi Nea percevait pleinement son environnement : un vide intersidéral, froid, silencieux et ennuyant.

Pourquoi les Déesses l'avaient-elle créée ainsi ?

C'était la question à un million de rubis. Nea se l'était posée encore et encore, des siècles durant, sans y trouver de réponse. Mais elle n'avait pas abandonné. Immortelle, Nea avait l'éternité pour songer à la raison de son existence. C'était probablement plus qu'assez.

Parfois, des idées parfaitement saugrenues lui traversaient l'esprit. L'existence d'autres entités intelligentes, par exemple. Elle savait que c'était stupide. Deux êtres conscients dans le même espace-temps c'était une image qui prêtait à sourire, rien d'autre. Mais voilà, elle aimait bien y réfléchir. La perspective de croiser un jour un semblable l'amusait.

Et donc elle se laissait rêver, multipliant les possibles.

Si la vie existait ailleurs, à quoi pourrait-elle bien ressembler ? Serait-elle douée d'intelligence ? Immortelle, aussi ? Et où, exactement, aurait-elle élu domicile ? Sur quel genre d'objet ? Une étoile ? Ou une planète ?

#### △ Mimmu

Une plaine. Une plaine verdoyante sur laquelle souffle un vent frais et sauvage, et où bronze au soleil une végétation discrète. Tel est le berceau de Mimmu, Grande Fée du Mérite.

Tuuli / Petra / Noora / Emppu

TODO Une plaine, bordée d'un océan à l'ouest, d'un désert à l'est, de montagnes au nord et d'une forêt au sud. Explication des entités primordiales en présence Jusqu'à ce qu'un intru débarque avant la release

#### △ Skull Kid

TODO Explication du jour où il s'est perdu Solitude et folie Trouve Termina et c'est la joie

#### △ Emppu

TODO La vie en Termina : quel peuple a quelle zone Comment bourg clocher s'est construite en carrefour L'exil des Gerudo à cause de l'église

#### △ Sahasrahla

TODO Composition d'Ikana : royaume et église Progrès en magie, tout en essor

## 2 Le culte des Géants

#### △ Kotake

TODO Fille d'une grande mage qui travaille pour l'église Histoire du ragout gache par skull Kid Mais les géants sont venus le bannir

#### △ Nimrod

TODO Les Géants sont apparus, c'était épique Lui, un évêque de l'église, à été subjugué A senti le filon pour remplacer le Sage...

### △ Gonzalez

TODO Presentation de gonzalez Reçoit rapports de conspirations et coups bas Un culte s'oppose à l'église = guerre civile Les civils fuient à bourg clocher quand ça s'envenime

### △ Igos

TODO Il va perdre la guerre, il le sait Sahasrahla vient d'être tué Gonzalez a été emporté par le poison et des traîtres Lui restera dans son château jusqu'au bout...

### △ Cultiste fi

TODO Loués soient les Géants Explication du culte, de comment il y croit fort, de comment il est heureux Hâte et motivé pour mené l'assaut au saint royaume

### △ Ohm

TODO Un assaut contre les deesses, quelle ineptie ! Ils conçoivent des armes et un portail Il ne les laissera pas faire au nom des garo Transition : le ciel leur rendra leur mépris

### △ Farore

TODO Description caractère de farore Farore se rend compte et s'énerve Maudit leur culte et inverse le portail Pour qu'ils aillent directement la ou les attend un agent de la destruction...

### △ Cultiste B

TODO Quand ils arrivés dans terres désertes, nimrod trouve masque Depuis que le masque est la, tout va mal Explication de la terreur qui s'en suit

## 3 Le masque de Majora

### △ fiulatan

TODO Il a été le premier à remarquer le souci En ikana se levait une armée de morts Aulatan décrit ce qu'il a ressenti en voyant nimrod et son masque

### △ Majora

TODO Elle est le bras droit des déesses, un ange Explication fonctionnement de ses pouvoirs Ce géant n'avait aucune chance Elle lui volé ses souvenirs et l'emprisonne dans une forme inoffensive Puis 3 autres arrivent. 3 d'un coup allait être plus muscle, elle n'avait pas pris le temps d'accumuler assez de magie

### △ Yersegi

TODO Arrivée des 3 qui sentent la détresse de leur frère Ont pu l'arrêter, mais à quel prix ? Le masque à été retiré, mais eux-même

étaient maudits Allaient devenir monstres, ont dû se cacher Ont érigés temples avant de devenir fous



### Les noms des Géants

TODO Référence double aux boutons des manettes Nintendo et Playstation. La première lettre des noms : A, B, X, Y En indonésien, Rond, Croix, Triangle, Carré : Bulatan, Salib, Segitiga, Persegi Deviennent Aulatan, Balib, Xegitiga, Yersegi

### △ No One

TODO Se rend compte de ce qu'il est advenu d'Ikana, du culte La vie et le mort en PLS. Le temps, aussi. Son église a été isolée, son droit à l'identité retire Prus de regrets, promet de se débarrasser du masque Utilise son savoir de voyages interdimensionnel pour anger aux bois perdus

### △ Le banni

TODO Skull Kid triste d'avoir été banni Feraît tout pour retourner en Termina Aperçoit un homme avec un masque rigolo Veut absolument l'essayer Et ainsi majora revint. On arrête pas le destin.

### △ Nayru

TODO Description caractère de Nauru Énervee parce qu'injuste et pas équilibré. Deraisonné Les gens hors du culte ne méritent pas majora Farore ne veut rien entendre

### △ Din

TODO Description caractère popcorn de din Intervient avec une solution dans la dispute Et si on laissait une chance à Termina ? Avec des héros qui pourraient réussir ou échouer à les sauver ? Des étrangers à ce monde et donc impartiaux Nayru et farore demandent à qui elle pense Farore garde qui se balade en ce moment dans les bois perdus "Eux !"

### △ Vous

TODO Vous êtes dans les bois perdus Narration très sommaire de la première table, à la seconde personne Et vous voila... A Termina.

## 2 Sakon, le roi des voleurs

### 1 La loi des pirates

#### △ Magraen

TODO Situation générale des Gerudo Roi tous les cent ans. Actuellement, c'est lui A décidé d'élever une Zora orpheline La considère comme sa fille

#### △ Ovailys

TODO Reconnaisante envers Magraen Explication ambiance avec le autres gerudo Quand magraen est mort, à du fuir la forteresse Avec masque volé aux Gerudo, devient la trobairitz

#### △ fippolina

TODO Humaine chez le Zora, vendeuse d'instru Bel amour avec Karl, son mari océanologue Enceinte. Va avoir un enfant. Mike Austin si garçon, Aby Lauren sinon A si hâte...

#### △ Karl

TODO ...C'est un désastre. Appolina meurt de son accouchement Karl devient fou Entrepren de jeter le bébé à la mer Et des Gerudos lui volent ! Ne s'en remettra jamais

#### △ fveil

TODO Nuit de garde, avec Elkatia, Lana et Shabda Enceinte. Aimerais bien être la mère du prochain roi Heureusement, a eu l'occasion de tricher quoiqu'il advienne Explication de comment elle devient mère d'un faux roi

#### △ Elkatia

TODO Lieutenant sous Aveil, c'est bien Lieutenant sous la vraie mère du roi, c'est mieux Surveillait les naissances soit-disant pour aveil Mais comptait trahir à la première occasion Problème : le gamin l'empêchait de faire ce qu'elle voulait C'est comme s'il savait...

#### △ Mandrag

TODO (reprise d'une phase e la trobairitz sur ce que c'est de vivre ici sans y appartenir) On lui disait qu'il était roi mais sa mère a dû le mettre dans la confiance Il s'en doutait déjà. On ne le tondait pas pour rien Moindre faux pas et il serait exécuté Devait protéger le secret et être malin pour éliminer le vrai roi... Et s'il naissait ailleurs?

## 2 Sang royal, couronne du labeur

#### △ Bertrand

TODO A récupéré un bébé humain dans la flotte C'était une Gerudo. Mais innocente. Les Zoras l'ont amenée à bourg clocher Famille d'accueil

#### △ Nadiah

TODO Son ressenti sur son enfance Ses proches, les racistes Son amour avec le postier Son attente d'un bébé

#### △ Mutoh

TODO Mémoires de son frère et des excursions Ne voit pas nadiah d'un bon oeil tout Phobique des Gerudos, obsédé par sécurité Quand il deviendra maire, ne laissera pas faire ça

#### △ Shiro

TODO Maître espion Avait rejoint la garde plein d'espoir Aujourd'hui dégpute par incompetence des dirigeants Allait arrêter de croire au mérite, quand Dimitri est arrivé Explication de son fanatisme envers Dimitri... Non, roi

#### △ Dimitri

TODO comment mandrag est devenu dimitri Shiro, premier allié, a déserté avec armure invisible Impression d'être un loup at milieu d'agneaux Va prendre d'abord le pouvoir par dessous Puis par au-dessus, sur de longues années...

#### △ Damien

TODO Heureux de devenir commandant après dampe Mort de Nadiah et Roger Disparition de Shiro Aucune explication Passe déjà pour un naze

#### △ freddy

TODO L'enfant de Nadiah était un homme ! Mandrag la échappé belle. Quelle malchance Si resté à la forteresse, se serait fait tuer Ne va pas éliminer le bébé. Va l'utiliser. Déjà, c'est pas le genre à tuer les bébés Mais lui était le vrai roi... Et s'il pouvait l'utiliser Jeu d'équilibriste. Jamais le lien Gerudo Bourg-Clocher ne doit se faire A besoin de pouvoir rester en ville et d'être en communication avec la forteresse

## 3 Le réseau criminel

#### △ Musashibou

TODO First descendant lignee Benkei Curieusement prefere entraîner que se battre Masque de sa famille volé Se demande bien pourquoi

### ▲ Sualeme

TODO Se demandait pourquoi créer drogue pour corbeaux Et Mandrag s'en sert comme messagers ! Décidement l est bien différent de Magraen Elle aime bien son style même si impopulaire C'est peut-être le plus machiavélique ever Capable d'atrocités sans nom...

### ▲ Crémia

TODO Recit de la mort de ses parents De comment elle a emmené sa soeur en ville, en pleurs Seule devra reprendre le ranch. ... pour sa sœur Pourquoi elle ?

### ▲ Ned

TODO Parce qu'il ne pouvait pas empêcher de tuer Rejoint la garde pour se défouler Mais pas suffisant... Avertit besoin de plus Pensait que les gardes tenteraient e l'arrêter mais non Quelqu'un a effacé les traces Et vla qu'un gars invisible lui propose de tuer plus.

### ▲ Élodie

TODO Femme du fils Vochard Sa philosophie de vie, façon de tromper les autres remarqué que mutoh gagnait anormalement influence C'était à cause de Dimitri L'a d'abord confronté mais s'est faite dépassé Est tombée sous le charme

### ▲ Cortus

TODO Sa famille et l'auberge Passion pour la cuisine Secret : couteau enchanté Une nuit, mort sans comprendre comment

### ▲ filan

TODO Homme sans histoires Pas de famille, pas de passion, ennui Puis à bascule dans la peur Devenu criminel pour ne pas mourir... ou parce qu'il en avait marre de s'ennuyer ? Peut-être pas du honnête avec lui même

## 4 Du mensonge à la réalité

### ▲ Klavie

TODO Identité, famille Apprentie sorcière Piège de sakon et mort de parents A continué d'étudier dans relâche le remède

### ▲ Baito

TODO Orphelin (d'après lui) Passionné de musique Essaye e montrer un groupe Travaille à mi temps

### ▲ Roi

TODO Le sang Gerudo de freddy Pourquoi princesse est utilisée Le réseau est en marche. Bourg clocher sera à lui Il deviendra le

roi Gerudo aussi C ne se voit pas comme un méchant C'est la seule façon pour lui d'avoir la paix revanche sur vie qui n'a cessé de le vouloir mort Mais toujours des ennemis, dont ce scientifique...

### ▲ Jim

TODO Comment tokuchi il est trop cool Jim fier d'être bomber Plusieurs personnes ont rejoint Joshua à fond dedans Y'a eu un zora chelou qui a fait des conneries Et plus recemment, Freddy, un type bien aimerait revoir tokuchi. Triste de disparition

### ▲ Rodrigo

TODO L'histoire d'Ikana a déchaîné les passions Rodrigo continue sur les théorie de l'oubli Tokuchi est son partenaire scientifique Construit avant-poste qui repousse effrois Circonstances disparition tokuchi Puis mort de sa femme Fin d'un rêve de gloire et de découverte. Plus qu'à remballer

### ▲ Nao

TODO Fille Benkei Soit disant la honte e la famille Adolescence d'alcool et de jeu d'argent Tokuchi avait deviné qu'elle volait des boissons Carrière dans garde mais à fini en prison 5 ans après, apprend disparition e son crush Avenir de merde à jouer dans plus d'alcool

### ▲ Tokuchi

TODO Est-il mort ? Peut-être. Les galeries ont un comportement biz. C'était risqué, mais pari gagné C'est forcément sakon qui l'a tué Il a donc infiltré bombers, ce qui donne gros indices Tok aimerait en profiter mais... Comment sortir ?

### 3 Le retour du banni

#### 1 Les menaces venues du ciel

##### △ fïø2

TODO La matrice était seule. Elle se partitionnait, mais elle ne devenait pas autrui A02 exploreuse d'une planète à fort potentiel Arrive lors concert. Plein d'êtres intelligents. Eureka. Tombe amoureuse e culture locale Transmission : "Rien à signaler pour listant"

##### △ Lulu

TODO Chanteuse des indigo-go's Son petit ami Mikau considéré comme génie Œufs à l'abri avec océanologue Tout va bien dans le meilleur des mondes

##### △ Josuke

TODO Tout ne va pas bien. Trajectoire de la lune cheloue Pas encore raison s'inquiéter mais anomalie Peut-être mauvais calculs. Ce serait pas étonnant N'est plus lui-même depuis fils disparu

##### △ Dotour

TODO Maire de bourg clocher Reçu info sur lune étrange. Cadet de ses soucis Réseau criminel ça n'avance pas L'argent se perd, l'insécurité grandit Seule bonne nouvelle : son fils va se marier

##### △ fïnju

TODO Elle va se marier ! Géants e l'auberge, avec fils du maire Explications masques soleil et lune Son masque de lune sera fait avec amour

##### △ Daniella

TODO Lettre anonyme : masque volé par mafia ? Rare qu'on passe par elles pour ça Ce sont chasseuses de prime. Leur histoire. Leur chiffre d'affaire, c'est à bois cascade norm Qui a bien pu les engager en ville ? Piège ?

#### 2 Amours brisées

##### △ Kafèi

TODO Masque du soleil volé Il valait une fortune mais ce n'est pas le problème Ne peut pas avouer ça à Anju. Trop fier Au rdv, rencontre Skull kid Malédiction basée sur sa fierté Entend le sort des soeurs après lui Devient Renard.

##### △ Marjorie

TODO Retraite planque des gardes pour exploration Deuil. Ne sauront jamais effets dernière compo Qui est l'ennemi : c'était ça sakon ? Un piège ? Elles sont pas à la hauteur. Idée folle : utiliser les Gerudos...

##### △ Bertrand

TODO Fils du chancelier. Relations avec famille royale Un poète . Aime paysage et saxo S'est fait attaquer par Skull Kid

##### △ Caroline

TODO Sa vie de princesse Son amoureux secret : Georges Ravagée par disparition, sûre que lien avec infection En enquêtant, apprend existence sonate eveil Comment elle e rend au temple avec singe Puis attaquée capturée par SK

##### △ Singe

TODO Revenu voir roi Discussion absurde, a pris peur devant roi Capture et menacé d'exécution Personne ne l'écoute, princesse en face Risque de guerre avec singes en plus L'enjeu est plus gros que sa simple vie

##### △ Georges

TODO A perdu son fils, et rien ne se passe Le roi perd sa fille, et ça par en guerre En a marre. Veut plus réfléchir En temps normal il raisonnerait le roi Mais la, trop dépressif

### 3 Tragiques effets de bord

##### △ Kozzy

TODO Mojo espionne de famille Devait surveiller princesse A vu singe flippant, a pas osé poursuivre Maintenant elle est recherchée elle par le roi ! A fui dans un ranch géré par filles

##### △ Marine

TODO Sa vie, sa soeur, son ennui A perdu ses parents très petite. Grog et Barry Entend des voix la nuit. Ça parle de voler les vaches Personne ne la croit. Au moins les bombers l'écoutent Vol daté au 22 à minuit. Défendra les vaches seule s'il le faut

##### △ Mélanie

TODO Depuis un an, envoie des faux rapports Prétend mener étude sur l'intelligence des vaches En réalité infiltrée à bourg clocher sous nom Mélanie On lui demande du concret Va leur envoyer une vache à récup le 22 à minuit Au pire quoi ? Des gens verront un ovni.

### △ Tingle

TODO Des fois, dans le ciel, on voit un ballon rouge Fidèle ballon de baudruche de tingle Prend du recul pour réaliser cartes Un jour deviendra riche et deviendra vraie grande fée On la déjà recrute pour cartographe Gerudo Ça s'est mal passé. A fui en donnant fausse carte trésor

### △ Pierre

TODO Pecheur vivant seul à grande baie Les gens ne pensent fous de vivre en hermite Mais en réalité c'est un informateur de la garde Et lui ça lui va parce que fan des gerudo En fait c'est son fantôme. A déjà pu obtenir beaux clichés grâce à tingle Mais a obtenu meilleur deal quand se sont fait griller...

### △ Shabda

TODO A suivi aveil pour l'argent Le rubis est le nerf de la guerre Quand elle a choppe le pervers cloche bourgeois A vu une vache à lait Tirait des milliers de rubis de photos volées Et un jour, en allant le livrer, mort soudaine

### △ Natasha

TODO Elle avait repéré cette Gerudo qui venait seule Parfaite cible pour les Zulueta Avec ragtime of illusions, Natasha s'infiltré Apprend qu'elle est une lieutenant Tout n'est pas clair, mais y aurait un roi à distance Plan de vol d'œufs Zora pour provoquer conflit Occasion aussi pour marjorie de rejoindre Et tuer/remplacer les cheffes dans la panique

### △ Karl

TODO Devenu dépressif et irritable avec le temps Seules les sciences lui restent Chargé de protéger œufs du réchauffement des eaux Groupe de Gerudo qui attaque Ça lui rappelle le traumatisme et le rend cinglé tout nourrisson entre ses mains fini volé?

## 4 à l'aube de l'apocalypse

### △ Mikau

TODO La star des Zoras Invincible avec sa guitare Non. Réellement invincible. Compositeur naturel Quand œufs volés, Lulu muette Part sauver œufs avec soutien et assurance Mais tombe sur Skull Kid avant d'atteindre forteresse Doit au moins livrer son dernier riff

### △ Pamela

TODO Perte de sa mère. Retour d'Ikana de son père Elle et son père doivent juste passer quelques jours But : déménager. Mais un jour, son père devient en monstre Forcée de l'enfermer dans le placard De demande quoi faire

### △ Darmani

TODO Alors que eau réchauffe, montagnes refroidissent Explication situation Goronne Darmani s'en va vaincre le mal au temple Parie de sa vie le fait de l'ouvrir

### △ Koume

TODO Passe son temps à bourg clocher en ce moment C'est le mois des fêtes du Carnaval Grosse demande de maintien pour enchantements Visite des marais, aussi, à gérer avec barry Et c'est le bordel avec l'infection en plus Avec ça, plus le temps de cueillir ingrédients Quand elle le trouve enfin, tombe sur Skull Kid

### △ L'finge

TODO Majora, mission sacrée Les mages, et les compositeurs sont premières cibles. Un Mojo qui jouait du sax Une femme qui utilisait musique magique Un zora avec une guitare Un homme près d'une maison musique magique Une sorcière avec de puissants enchantements A déjà fait pas mal le ménage Va attendre Carnavzl pour la lune En attendant ça s'occupe de Nea et de ses partitions

### △ Le pantin

Voulait juste ne plus être seul, avoir 2nde chance Majora allait jouer avec lui Mais le jeu n'est plus drôle Ne sait pas pourquoi il continue à jouer avec elle Ne contrôle plus rien Perd pied avec réalité Au secours Aidez moi