

The Legend of Zelda: Skyward Sword Juwelen der Güte

Nachdem ihr den ersten Dungeon abgeschlossen und die Rubin-Tafel in die Statue der Göttin eingesetzt habt, trefft ihr auf Sasia, die ihre Tochter Kukia vermisst. Die Befürchtungen gehen sogar dahin, dass sie nachts von einem Dämon entführt worden sei. Im Wohnviertel trefft ihr auf Galea, die euch erzählt, dass der alte Mann in der Kürbisbar etwas über Dämonen in der Nacht weiß. Begebt euch also zur Kürbisinsel und sprecht mit dem alten Mann, der am runden Tisch sitzt. Dieser erzählt euch, dass er nachts gesehen hat, wie der Dämon am Friedhof auf den Grabstein beim Baum gehauen hat, wodurch dieser aufleuchtete. Dann verschob er den Grabstein, so dass sich der Schuppen öffnete, in welchem er verschwand.

Begebt euch zurück zum Wolkenhort und legt euch in ein beliebiges Bett, um zu schlafen und die Nacht aufzurufen. Nachts geht ihr zum Friedhof, welcher sich im Süden des Wohnviertels befindet, das hinter der Brücke über den Bach beginnt. Schlagt auf den Grabstein außen links ein und verschiebt ihn nachher. Der Schuppen öffnet sich und offenbart eine Leiter. Unten angekommen findet ihr einen Steg, der zum Versteck des Dämons führt.

Doch es stellt sich heraus, dass Kukia gar nicht in Gefahr und der Dämon, genannt Morsego, eigentlich nicht böse ist. Er wäre sogar lieber ein Mensch, so dass diese keine Angst mehr vor ihm haben. Damit sein Wunsch in Erfüllung geht, müsst ihr möglichst viele Juwelen der Güte sammeln und Morsego bringen. Dabei entlohnt er euch regelmäßig für eure Mühen, Folgendes könnt ihr von ihm bekommen:

- 05 Juwelen der Güte: Mittlere Geldbörse
- 10 Juwelen der Güte: Herzteil
- 30 Juwelen der Güte: Große Geldbörse und Dämonen-Medaille
- 40 Juwelen der Güte: 300 Rubine
- 50 Juwelen der Güte: Riesen-Geldbörse
- 70 Juwelen der Güte: 600 Rubine
- 80 Juwelen der Güte: Luxus-Geldbörse

Juwelen der Güte könnt ihr auf zwei Arten erhalten. Einmal lassen sich ganze 5 Stück im Bündel bekommen, wenn ihr einer Person helft. Des Weiteren könnt ihr aber auch bis zu 15 einzelne Juwelen finden, die nachts im Wolkenhort und Wolkenmeer versteckt sind. Für die einzelnen Juwelen könnt ihr nach dem fünften Dungeon auch eine Aurasuche freischalten, indem ihr einfach mit Morsego sprecht. Mit dieser lassen sich die einzelnen Juwelen schnell finden.

Juwelen der Güte von Personen (je 5 Stück)

- **Die Suche nach Kukia**
Voraussetzung: Rubin-Tafel in die Statue eingesetzt
Folgt der Einleitung. Nachdem ihr mit Morsego gesprochen habt, sucht Sasia auf, um eure ersten 5 Juwelen zu erhalten.
- **Wo ist Galea?**
Voraussetzung: 5 Juwelen von Sasia erhalten
Auf dem Dorfplatz begegnet ihr Hiru, der seine Schwester Galea vermisst. Er erzählt euch, dass sie auf dem Weg zu einer bunten Insel im Südwesten gemacht hat. Fliegt nun in Richtung der Roulette-Insel, auf dem Weg findet ihr Galea auf einer ansonsten leeren Insel. Ihr Vogel hat sich verletzt und sie bittet euch, von ihrem Bruder Medizin zu besorgen. Fliegt also zurück zu Hiru, der euch nun eine neue Flasche (**Leere Flasche #3**) mit Pilzsporen geben wird (solltet ihr die Sporen verschwenden, sammelt neue im Wald ein). Bringt die Sporen Galea und sie wird euch mit 5 Juwelen belohnen.

- **Wo ist Galea? - Teil 2**
Voraussetzung: Galea geholfen
Nachdem ihr Galea die Pilzsporen gebracht habt, sprecht nochmal mit Hiru für weitere 5 Juwelen.
- **Die verliebte Lageristin**
Voraussetzung: keine
Besucht regelmäßig das Lager und irgendwann wird Pica anfangen, mit euch zu flirten. Begeht euch nun nachts in Picas Haus, welches sich direkt unter dem Basar befindet. Sprecht hier mit Picas Vater (Pico, der Betreiber des Bambusschneidens), der euch bittet, Picas Verehrer aufzuspüren und zu vertreiben. Sprecht tagsüber nochmal mit Pica und sie möchte, dass ihr sie nachts besuchen kommt. Tut dies und ihr könnt ihr nun entweder sagen, dass ihr sie auch mögt, oder ihr einen Korb geben. Wenn ihr vorgebt, ihre Gefühle zu erwidern, erhaltet ihr direkt 5 Juwelen von Pica. Serviert ihr sie ab, kommt eine Nacht später nochmal ins Haus und sprecht mit dem Vater, der euch dann 5 Juwelen geben wird. Egal, wie ihr euch entscheidet, ihr erhaltet in jedem Fall 5 Juwelen. Nur das Verhalten von Pica euch gegenüber wird am Ende komplett unterschiedlich ausfallen.
- **Hausreinigung**
Voraussetzung: Magischer Krug
Im Wohnviertel im Osten des Wolkenhorts lebt ganz vorne Cucos Mutter, die nicht allzu großen Wert auf Reinlichkeit legt. Sprecht mit ihr, um ihr anzubieten, das Haus zu reinigen. Pustet hierfür mit dem Magischen Krug jede erdenkliche Stelle ab, bis Cucos Mutter euch mit 5 Juwelen und 20 Rubinen entlohnt.
(Taucht in der Nacht nachher nochmal vor dem Haus auf, um ein Gespräch zwischen Cuco und seiner Mutter zu belauschen. Ihr könnt Cuco nachher offenbaren, dass ihr alles mitgehört habt, oder so tun, als hättet ihr nichts gehört. Je nachdem ändert sich sein Verhalten euch gegenüber.)
- **Das Geheimnis der Toilette und der Liebesbrief**
Voraussetzung: den Verbannten einmal bekämpft
Nach eurem ersten Kampf mit dem Verbannten hört ihr in der Küche des Basars das Geräusch, dass nachts im Wohnheim eine unheimliche Stimme zu hören ist. Alternativ könnt ihr dasselbe von der alten Frau in der Küche der Ritterschule hören. Versucht nun nachts die Toilette zu betreten und eine unheimliche Stimme wird euch nach Papier fragen. Legt euch wieder schlafen und kehrt tags zur Toilette zurück. Rechts daneben steht nun Rax, der einen Liebesbrief an Giruna vorbereitet hat. Ihr habt nun zwei Wahlmöglichkeiten, ihr könnt den Brief entweder Giruna geben oder nachts bei der Toilette abliefern. Je nachdem entwickeln sich die Ereignisse unterschiedlich, ihr erhaltet in jedem Fall aber 5 Juwelen.
Variante 1: Geht ins Klassenzimmer und gebt den Brief Giruna. Sprecht nun mit Cuco, der sich im oberen Stockwerk befindet und kehrt danach ins Klassenzimmer zurück, wo nun Cuco und Giruna zusammen kommen werden. Ihr erhaltet von ihnen 5 Juwelen der Güte.
Variante 2: Kehrt nachts zur Toilette zurück und bietet das Papier an. Ihr dürft nun die Toilette betreten, wo euch eine unheimliche Geisterhand begegnet, die den Liebesbrief aufmerksam studiert. Kehrt nun tagsüber zu Rax zurück, der sich nun in entgeistert in Bados Zimmer verkriecht. Nachts werdet ihr nun dort auf die Hand treffen, welche sich in Rax verliebt hat und ihm im Schlaf belästigt. Ihr erhaltet von der Hand eure 5 Juwelen.
- **Das Unglücks-Roulette**
Voraussetzung: Trapo
Sobald euch Trapo zur Verfügung steht, begeht euch zur Roulette-Insel im südwestlichen Teil des Wolkenmeers. Hier erwartet euch Dodo, der ein neues Spiel

eröffnen will, dafür aber sein Rad vermisst. Das Rad könnt ihr mittels Aurasuche aufspüren, welche euch zum Eingang der Wüste führt. Neben der Vogelstatue „Wüste Ranelle“ könnt ihr unter einem Felsen einen Zeitstein frei sprengen. Dadurch bilden sich ein paar Ranken an der Wand Richtung Osten. Klettert diese hinauf, hangelt einem Abhang entlang und folgt dem Pfad, an dessen Ende ihr das Rad im Sand entdecken könnt. Bringt das Rad zu Dodo und ihr bekommt 5 Juwelen und könnt außerdem gleich noch das Sturzroulette ausprobieren.

- **Schlaflose Nächte für Papa**

Voraussetzung: Greifhaken

Sobald ihr den Greifhaken erhalten habt, wird euch Diomed darauf ansprechen, dass er nachts keinen Schlaf mehr bekommt. Begeht euch nachts zum Wohnviertel und sucht sein Haus auf, wo er euch erzählt, dass die Rassel für das Baby von einem Vogel gestohlen wurde.

Die Rassel befindet sich in einem Vogelnest auf einem Turm an der anderen Seite der Brücke. Geht nun zum Eingang der Höhle. Schaut nach oben und ihr findet einen kleinen Fels, wo ihr euch mittels Greifhaken an die Ranken ziehen könnt. Von dort aus könnt ihr euch weiterziehen, um den Wasserfall zu erklimmen. Lauft oben um das Wasser herum und ihr findet einen Mythenstein, der Folgendes zu erzählen hat:

„Wenn du von hier abspringst, solltest du auf der Spitze eines Turms landen können. Klingt doch nach Spaß, oder? Hi hi hi...“

Das probiert ihr doch gleich mal aus, sprintet auf den Abhang zu und haltet die Wiimote leicht nach vorne, so dass Link nach vorne gleitet und auf dem Vogelnest landet, welches sich oben auf dem kleinen Turm befindet. Blast den Dreck mit dem Magischen Krug weg, um die Rassel zu erhalten.

Tipp: Falls euch der Sprung zu schwer sein sollte, könnt ihr euch auch auf anderem Wege die Rassel holen. Wartet tagsüber, bis Terris Laden neben dem Turm fliegt. Aktiviert dann seine Klingel, klettert auf seinen Laden und pustet die Rassel mit eurem Magischen Krug frei. Die Rassel holt ihr euch dann mit dem Greifkäfer.

Egal auf welche Art und Weise ihr euch die Rassel besorgt, bringt diese nachts zum Haus des Trankbrauers im Wohnviertel, der euch dann mit 5 Juwelen belohnt.

- **Mehr Ausdauer für Grus**

Voraussetzung: Ausdauertrank verfügbar (nach dem Ranelle-Steinwerk)

Besucht Grus nachts in seinem Zimmer (das Zimmer rechts von eurem), er wird hier am trainieren sein, aber sich schwach fühlen und euch fragen, ob ihr ihn nicht einen Ausdauertrank bringen könnt. Kauft einen tagsüber im Basar und bringt diesen nachts zu Grus. Schaut später im Spiel (sobald ihr das Höhlenheiligtum abgeschlossen habt) nochmal bei ihm nachts vorbei und bringt einen zweiten Ausdauertrank mit. In beiden Fällen ist es egal, wie ihr seine Fragen beantwortet. Die 5 Juwelen erhaltet ihr aber frühestens erst, sobald ihr die Sandgaleone abgeschlossen habt.

Am nächsten Tag steht euch auch das Kürbisschießen-Minispiel vor der Übungshalle zur Verfügung.

- **Hilfe auf dem Kürbisfeld**

Voraussetzung: Dins Flamme erhalten und Kabocha bei der Kürbisernte geholfen

Zunächst müsst ihr den Kronleuchter in der Kürbisbar zum Fall gebracht und danach die weiteren Aufgaben erledigt haben, welche euch der Besitzer der Bar stellt. Nachdem ihr Kabocha bei der Kürbisernte geholfen und das Alte Großheiligtum abgeschlossen habt, kehrt zur Kürbisinsel zurück. Kabocha sucht nach einer Hilfe zum Umgraben der Kürbisfelder. Die Aurasuche führt euch nach Eldin in die Höhle der Mogma zum Ältesten Goldo. Lasst Trapo ihn zur Kürbisinsel verfrachten und Goldo wird sich gerne der Kürbisfelder annehmen. Zum Dank erhaltet ihr von Kabocha 5 Juwelen der Güte.

- **Die Leiden eines Wahrsagers**

Voraussetzung: Zeitportal geöffnet

Nachdem ihr das Zeitportal geöffnet habt, wird euch auffallen, dass der Wahrsager im

Basar verschwunden ist. Begeht euch zum Haus des Wahrsagers, welches sich im hinteren Teil des Wohnviertels im Osten befindet. Der Wahrsager hat seine Kristallkugel verloren und benötigt nun Ersatz. Diesen findet ihr mittels Aurasuche über dem Eingang zum Tempel des Erdlandes. Westlich vom Eingang aus könnt ihr euch mit dem Greifhaken auf die Mauer ziehen und dort eine Kristallkugel auf einem kleinen Pfeiler entdecken. Transportiert diese mittels Trapo zum Wahrsager und ihr erhaltet eure 5 Juwelen.

- **Die Suche nach dem Dämonenkäfer**

Voraussetzung: Narisha befreit

Nachdem ihr Narisha befreit habt, findet ihr im Südwesten des Tornados Stru auf einer Insel, die wie ein einziger Hindernisparkur aussieht – die Insekteninsel. Redet mit ihm und sucht dann nachher Terris Laden auf, welcher mit euch nun ein Anliegen zu besprechen hat, allerdings nachts. Legt euch bei ihm im Geschäft schlafen und redet dann draußen am Lagerfeuer mit ihm. Ihm ist sein geliebter Dämonenkäfer abhanden gekommen.

Begeht euch zurück zur Insekteninsel und redet mit Stru, welcher den Käfer gefunden hat. Er überlässt euch den Käfer, falls ihr auf dem Expertenkurs seines Insektenparadies-Minispiels eine gute Zeit hinterlegt. Schaut in der Minispiele-Sektion nach, um Tipps hierfür zu erhalten.

Legt euch nun wieder in Terris Laden schlafen und überreicht ihm am Lagerfeuer den Käfer. Zum Dank erhaltet ihr 5 Juwelen der Güte, sowie das Angebot, ein Item in seinem Laden zum halben Preis zu erwerben.

- **Die seltene Pflanze**

Voraussetzung: Narisha befreit

Nachdem ihr Narisha befreit habt, sprecht mit Meister Otus in der Ritterschule. Er interessiert sich sehr für Pflanzen und sucht nun ein seltenes Exemplar. Die Aurasuche führt euch in den Wald von Phirone zu dem Kyu namens Kombu. Falls der Wald geflutet sein sollte, befindet er sich auf einer Schwimmpflanze. Ansonsten ist er bei dem Ort, wo sich einst alle Kyus versteckt hielten. Kombu könnt ihr nun mittels Trapo zu Otus bringen und erhaltet dafür 5 Juwelen der Güte.

Einzelne Juwelen der Güte

Nachdem ihr Morsego das erste Mal begegnet seid, lassen sich nachts im Wolkenhort und an zwei weiteren Inseln des Wolkenmeers einzelne Juwelen der Güte finden. Um nachts auf Terris Insel zu gelangen, müsst ihr euch in seinem Geschäft schlafen legen. Außerdem könnt ihr auch die Kürbisinsel bei Nacht aufsuchen, indem ihr euch in einem der zwei Betten im hinteren Teil der Bar schlafen legt. Nach dem fünften Dungeon könnt ihr außerdem eine Aurasuche für Juwelen freischalten, indem ihr einfach mit Morsego sprecht. Mit dieser lassen sich die einzelnen Juwelen schnell finden.

- in Links Zimmer, auf seinem Schreibtisch
- neben dem oberen Eingang zur Ritterschule
- in der Übungshalle, gut versteckt auf einem Deckenmasten
- zwischen den beiden Holzstegen, die nördlich vom Basar im unteren Bereich verlaufen
- auf einem tieferen Vorsprung westlich vom Basar, klettert die Ranken bei der Windmühle hinab
- in Hirus und Galeas Haus, in der rechten Ecke (Das Haus findet ihr ganz im Westen des Wolkenhorts.)
- auf der hinteren Seite des Leuchtturms
- hinter dem Baum am Kürbisfeld über dem Wohnviertel im Osten
- direkt am anderen Ende der Höhle
- am anderen Ende der Höhle, in dem Alkoven, wo anfangs des Spiels euer Vogel eingesperrt war
- auf dem Dach von Terris Laden (Besucht tagsüber Terris Laden und legt euch dort schlafen, um Terris Insel bei Nacht zu erreichen. Den Juwel könnt ihr mit dem Käfer holen.)
- in der Kürbisbar, im oberen Geschoss
- auf der Kürbisinsel, im Schuppen auf der östlichen Seite
- über dem Wasserfall (Ihr benötigt den Greifhaken. Geht vor den Eingang der Höhle und zieht euch an die Ranken des kleinen Felsens über euch. Von dort aus könnt ihr euch an weitere Ranken ziehen, die zu dem Bereich über dem Wasserfall führen. Ihr findet den Juwel im Wasser direkt vor dem Wasserfall.)
- in Zeldas Zimmer (Begeht euch auf das Dach der Ritterschule und zieht euch mit dem Greifhaken in die Esse.)