

The Legend of Zelda: Skyward Sword

Nebenquest-Guide von ZeldaEurope.de

Autor: TourianTourist (touriantourist@zeldaeuropa.net)

Inhaltsverzeichnis:

- 1) Herzteile
- 2) Artefakte der Göttin
- 3) Juwelen der Güte
- 4) Geldbörsen
- 5) Zusatz-Taschen
- 6) Flaschen
- 7) Medaillen
- 8) Verbesserungen von Gegenständen
- 9) Schätze
- 10) Verfeinerung von Tränken
- 11) Insekten
- 12) Mythensteine
- 13) Wände der Göttin
- 14) Erweiterte Aurasuche
- 15) Minispiele
- 16) Schatztruhen
- 17) Heldenmodus
- 18) Tricks und Easter Eggs

1) Herzteile

Sammelt ihr vier Herzteile, erhaltet ihr einen weiteren Herzcontainer, welcher eure Lebensenergie um ein Herz erweitert. Insgesamt gibt es 24 Herzteile im Spiel, um sechs zusätzliche Herzcontainer zu bilden. Zusammen mit den sechs Herzcontainern, mit denen man das Spiel startet, und den sechs Herzcontainern, die man durch Bossgegner erhält, ergibt das ein Maximum von 18 Herzen. Die letzten beiden Herzen werden durch Lebenskraft-Medaillen gebildet.

- **Herzteil #1**

- *Fundort*: Kürbisinsel
- *benötigte Items*: keine

Östlich des Strahls, welcher zum Wald von Phirone führt, liegt die Kürbisinsel. In der Bar entdeckt ihr das erste Herzteil auf einem Kronleuchter. Begeht euch auf die höhere Ebene und rollt ein paar mal gegen den Pfeiler, auf welchen steht, dass man sich ruhig verhalten soll. Der Kronleuchter kracht nach unten und das Herzteil ist euer.

- **Herzteil #2**

- *Fundort*: Wald von Phirone, Waldesinnere
- *benötigte Items*: keine

Ein Stück östlich vom Waldeingang im südlichen Bereich des großen Baums könnt ihr eine große Baumwurzel hinauf laufen, welche eine Art T-Kreuzung bildet. Nehmt hier die linke Abzweigung und balanciert über das Seil. Am anderen Ende findet ihr das Herzteil auf einem Vorsprung.

- **Herzteil #3**

- *Fundort*: **Artefakt Phirone #2**, Truhe auf kleiner Insel südlich vom Wald von Phirone
- *benötigte Items*: keine

Begeht euch zur Vogelstatue „Tempel im Wald“. Die Statue blickt direkt auf das Artefakt, was sich vor dem Abgrund befindet. Aktiviert dieses und kehrt zum Wolkenmeer zurück. Südlich vom Wald aus könnt ihr eine kleine Insel entdecken, auf der wirklich nur eine Schatztruhe im Freien steht.

- **Herzteil #4**

- *Fundort*: Tempel des Himmelsblicks
- *benötigte Items*: Käfer

Nachdem ihr den Stalfos besiegt und den Käfer erhalten habt, könnt ihr in dem großen, runden Raum ganz oben in der Mitte auf der Kuppel einen Schalter aktivieren. Ein Gitter im nördlichen Bereich des Raumes öffnet sich, hinter dem ihr das Herzteil finden könnt.

- **Herzteil #5**

- *Fundort*: Wolkenhort, Morsego
- *benötigte Items*: 10 Juwelen der Güte

Bringt Morsego 10 Juwelen der Güte und ihr erhaltet ein Herzteil von ihm.

- **Herzteil #6**

- *Fundort*: Terri, für 1600 Rubine
- *benötigte Items*: Große Geldbörse und zwei Zusatzgeldbörsen (oder Riesen-Geldbörse)

Das Herzteil ist bei Terri für 1600 Rubine erhältlich, nachdem ihr euch die Lebenskraft-Medaille gekauft habt. Liefert mindestens 30 Juwelen der Güte bei Morsego ab, um die große Geldbörse zu erhalten. Kauft euch auch zwei Zusatz-Geldbörsen bei Terri, so dass ihr mindestens 1600 Rubine tragen könnt. Alternativ könnt ihr euch auch die Riesen-Geldbörse für 50 Juwelen der Güte holen. Falls ihr das Herzteil nicht sofort benötigt,

könnt ihr auch bis später im Spiel warten. Wenn ihr Terri seinen Dämonenkäfer zurückbringt, könnt ihr einen Gegenstand zum halben Preis kaufen, das Herzteil gäbe es also für 800 Rubine.

- **Herzteil #7**

- *Fundort*: Vulkan Eldin (Osten)
- *benötigte Items*: keine

Kurz nach der Vogelstatue „Eldin (Osten)“ könnt ihr das Herzteil auf einer kleinen Klippe entdecken. Um es zu erreichen, erklimmt bei der Knochenbrücke die Wand im Nordosten. Lauft an einer Hütte vorbei den oberen Bereich entlang, bis ihr das Herzteil erreicht.

- **Herzteil #8**

- *Fundort*: Waldesinnere
- *benötigte Items*: Bombentasche

Begeht euch zur Vogelstute „Waldesinnere“, folgt dort dem Weg, auf welchem einige Pflanzegegner auf euch warten. Auf der rechten Seite entdeckt ihr einen großen Felsen an der Wand, den ihr mit einer Bombe zerstören könnt. Dahinter findet ihr das Herzteil.

- **Herzteil #9**

- *Fundort*: Truhe auf Terris Insel, **Artefakt Ranelle #3** in der Wüstenschlucht
- *benötigte Items*: keine

Begeht euch in das Areal nordöstlich vom Tempel der Zeit, wo ihr einst einen Roboter vor zwei Teknobokblins gerettet habt. Dort seht ihr ein Artefakt der Göttin auf einer Anhöhe. Aktiviert den Zeitstein in dem Loch darunter und fahrt auf der Lore über die Anhöhe hinweg. Um das Artefakt zu aktivieren, müsst ihr während der Fahrt euer Schwert aufladen und im richtigen Moment schwingen. Begeht euch zurück ins Wolkenmeer, die Truhe findet ihr auf Terris Insel im Nordosten. Lasst euch so fallen, dass ihr auf dem höchsten Punkt landet, wo die Truhe steht.

- **Herzteil #10**

- *Fundort*: Wüste Ranelle, Tunnel im Nordosten
- *benötigte Items*: Bombentasche

Im nordöstlichen Bereich der Wüste Ranelle studiert die Karte. Eine der versunkenen Mauern läuft direkt auf eine Wand zu, welche ihr in die Luft sprengen könnt. Am Ende des Tunnels kommt ihr zu einer Truhe mit einem Herzteil.

- **Herzteil #11**

- *Fundort*: Kürbisinsel
- *benötigte Items*: Lyra der Göttin

Nachdem ihr **Herzteil #1** erhalten habt, indem ihr den Kronleuchter in der Bar der Kürbisinsel zum Fall gebracht hattet, erteilt euch der Besitzer mehrere Aufgaben, die ihr erledigen sollt, um eure Schuld zu begleichen. Zuerst müsst ihr dem Schwertmeister der Ritterschule Kürbissuppe bringen, bevor die Suppe kalt wird. Das Zeitlimit beträgt 5 Minuten und sollte sich nicht als Problem erweisen, den Schwertmeister findet ihr in der Übungshalle. Als Nächstes sollt ihr Kabocha bei der Kürbisernte helfen. Dies entwickelt sich leider zu einem Minispiel, wo man fünf Kürbisse auf einmal tragen muss. Balanciert mit dem Analogstick die Kürbisse aus, indem ihr euch in die Richtung bewegt, in welche die Kürbisse drohen zu stürzen. Als Letztes (nachdem ihr den Verbannten besiegt habt), müsst ihr Kabocha beim Singen unterstützen, wofür ihr die Lyra benötigt. Legt euch in eines der Betten schlafen, um zur Nacht zu wechseln. Bei dem Minispiel gilt es die Lyra im Takt mit dem Publikum zu streichen. Orientiert euch hierbei an den Händen einer Person. Stellt ihr das Publikum halbwegs zufrieden, gibt es zum Dank vom Besitzer ein Herzteil.

- **Herzteil #12**
 - *Fundort*: Roulette-Insel, Rubin-Roulette
 - *benötigte Items*: Trapo

Helft dem Kerl auf der Roulette-Insel sein Rad wieder zu finden (siehe Juwelen der Güte, „Das Unglücks-Roulette“). In dem Minispiel müsst ihr nun die maximale Punktzahl erreichen (500 Rubine), indem ihr fehlerfrei durch alle Ringe gleitet und auf dem 50-Rubin-Feld landet. Siehe hierfür auch den Minispiele-Guide.
- **Herzteil #13**
 - *Fundort*: Truhe in einem Schuppen im Wolkenhort, **Artefakt Eldin #5**
 - *benötigte Items*: Wasserdrachenschuppe

Im Nordosten des Vulkan Eldins gibt es einen extrem heißen Bereich, von dem ihr auf eine Sandrutsche kommt. Haltet euch dort links und nehmt den Luftstrom, um auf die Plattform zu kommen. Unter dieser Plattform befindet sich eine weitere mit dem Artefakt darauf. Begeht euch zurück zum Wolkenhort. Neben dem kleinen Kürbisfeld unter der Windmühle könnt ihr in einen Schuppen reinschauen, in dem sich zwei Truhen befinden. Diese Truhen erreicht ihr nur, wenn ihr bereits die Wasserdrachenschuppe besitzt. In dem kleinen See findet ihr unter der Windmühle den Eingang zu einem Unterwassertunnel, über den ihr beide Truhen erreicht. (Die normale Truhe beinhaltet 100 Rubine.)
- **Herzteil #14**
 - *Fundort*: Truhe in Vulkan-förmiger Insel, **Artefakt Phirone #6**
 - *benötigte Items*: Wasserdrachenschuppe (oder Greifhaken)
 - *Fundort*: am großen Baum, auf einer Wurzel

Das Herzteil befindet sich in einer Truhe in der Vulkan-förmigen Insel östlich der Wüste. Das dazugehörige Artefakt befindet sich auf einer großen Wurzel im südöstlichen Bereich des großen Baumes, welche eine Brücke über das Wasser schlägt. Falls ihr bereits den Greifhaken habt, könnt ihr euch ganz einfach mittels des Ankerpunktes auf die Wurzel ziehen. Wenn ihr das Artefakt bereits vorher haben wollt, müsst ihr euch vom oberen Bereich des Baumes fallen lassen. Markiert dafür am Besten den Punkt mit dem Artefakt mit einem blauen Signallicht. Begeht euch zurück ins Wolkenmeer und fliegt zur der Insel im Osten der Wüste, welche wie ein Vulkan aussieht. Spring so vom Vogel ab, dass ihr im Krater landen könnt. Ihr könnt versuchen, die Truhe direkt im Fall zu erreichen. Ansonsten benötigt ihr den Greifhaken, um euch zur Truhe zu ziehen.
- **Herzteil #15**
 - *Fundort*: Tempel des Siegelhains (Hintereingang)
 - *benötigte Items*: Lyra der Göttin

Nachdem ihr die Lyra der Göttin erhalten und den Verbannten zum ersten Mal besiegt habt, begeht euch zum Hintereingang des Tempel des Siegelhains. Dort trifft ihr auf den goronischen Archäologen, Marugo, der meint, dass etwas Besonderes passiert, wenn in der Nähe von Schmetterlingen Klänge ertönen. Zückt bei den drei Schmetterlingen eure Lyra und spielt darauf ein wenig. Ein Mythenstein erscheint. Später, nachdem ihr den Tempel des Himmelsblicks ein zweites Mal besucht habt, kehrt zu Marugo zurück, der an einer weiteren Stelle Schmetterlinge entdeckt hat. Spielt auch hier die Lyra und eine Wand der Göttin erscheint, auf der ihr mehrere verschiedene Dinge zeichnen könnt, was Marugo nun genau untersuchen will. Er wird euch nun irgendeine Form beschreiben, bei der es sich entweder um ein Herz, einen Kreis, einen Pfeil nach rechts oder einen Rubin handelt. Zeichnet die gewünschte Form so, dass die entsprechende Objekte erscheinen (zum Beispiel Bomben bei einem Kreis). Danach gibt er euch ein Herzteil.

- **Herzteil #16**
 - *Fundort*: Zeldas Zimmer
 - *benötigte Items*: Greifhaken

Begeht auf euch das Dach der Ritterschule, wo ihr am Anfang des Spiels nach der Katze gesucht habt. Dort findet ihr eine Esse, in dieser ihr einen Ankerpunkt für den Greifhaken entdecken könnt. Zieht euch in die Esse und ihr landet auf einem Gitter über dem Bad. Folgt dem Tunnel und ihr landet in Zeldas Zimmer. Öffnet da ihren Schrank, um das Herzteil zu finden.
- **Herzteil #17**
 - *Fundort*: Werft, Loren-Lenken
 - *benötigte Items*: keine

Nachdem ihr in der Werft zum zweiten Mal gegen Moldoghad gekämpft habt, kehrt zum Goronen am Anfang des Lorenetzwerkes zurück. Er lässt euch nun die Loren als Minispiel fahren. Absolviert den Expertenkurs innerhalb von 65 Sekunden und er schenkt euch ein Herzteil.
- **Herzteil #18**
 - *Fundort*: Wolkenhort, Truhe über dem Wasserfall, **Artefakt Ranelle #8**
 - *benötigte Items*: Greifhaken

Nachdem ihr das Piratenversteck absolviert habt, findet ihr direkt über dem Ausgang einen Ankerpunkt für euren Greifhaken. Zieht euch nach oben, wo ihr auf der Plattform das Artefakt entdeckt. Begeht euch nun zum Wolkenhort. Beim Eingang zur Höhle könnt ihr euch mit dem Greifhaken auf eine Plattform an den Ranken hochziehen und von dort aus weiter den Bereich über dem Wasserfall erreichen, wo sich die Truhe befindet.
- **Herzteil #19**
 - *Fundort*: Sandgaleone
 - *benötigte Items*: Greifhaken

Ganz oben auf dem Mast, an dem Punkt, wo ihr den Käfig für den Zeitstein öffnen und schließen könnt, könnt ihr eine Seilbahn zum hinteren Teil des Decks nehmen. Am Heck findet ihr einen Ankerpunkt für euren Greifhaken, von dort schaut nach unten, um einen weiteren Ankerpunkt zu entdecken. Seid ihr auf dem unteren Teil des Hecks angekommen, könnt ihr eine Truhe mit dem Herzteil finden.
- **Herzteil #20**
 - *Fundort*: Wolkenhort, vor der Trainingshalle
 - *benötigte Items*: Bogen

Schließt den Sidequest mit Grus ab, wo ihr ihm zu neuer Stärke verhelpt (siehe Juwelen der Güte, „Mehr Ausdauer für Grus“). Sobald ihr die Sandgaleone absolviert habt, findet ihr ihn tagsüber vor der Trainingshalle. Er bietet euch an, ein kleines Minispiel zu spielen, wo er Kürbisse in die Luft wirft, die ihr mit dem Bogen treffen müsst. Erzielt ihr mindestens 600 Punkte, gibt es ein Herzteil als Preis.
- **Herzteil #21**
 - *Fundort*: Truhe bei Insekteninsel, **Artefakt Eldin #7**
 - *benötigte Items*: Feuerohrringe, Greifhaken
 - *Fundort*: Vulkangipfel

Am ersten Außenbereich des Vulkangipfels, wo ihr den kleinen Wasserfall findet, könnt ihr die Klippen hinab springen. Hinter der Felssäule direkt vor euch befindet sich eine weitere Felssäule mit dem Artefakt darauf. Versucht rechts um den vorderen Felsen herum zu gleiten, um bei dem Artefakt zu landen. Begeht euch nun zurück ins Wolkenmeer. Im Südwesten des Tornados befindet sich eine Insel, die einem Hindernisparkur gleicht. Begeht euch auf den oberen Bereich des Burg-ähnlichen

The Legend of Zelda: Skyward Sword – Nebenquests

www.zeldaeuropa.de

Komplexes. In Richtung Südwesten findet ihr eine Art Aussichtsplattform, lasst euch von dieser fallen und ihr landet auf einem kleinen Holzgerüst, auf dem sich die Truhe befindet.

- **Herzteil #22**

- *Fundort*: Altes Großheiligtum

- *benötigte Items*: Mogma-Handschuhe

- Im Nordwestlichen Bereich des Dungeons findet ihr einen Mogma, der sich vor euch in einem Tunnel versteckt und das dortige Gittertor immer wieder schließt. Könnt ihr ihn fangen, gibt es als Belohnung ein Herzteil.

- **Herzteil #23**

- *Fundort*: Vulkangipfel, vor dem Eingang zum Alten Großheiligtum

- *benötigte Items*: Mogma-Handschuhe

- Begeht euch zum Eingang des Alten Großheiligtums. Da wo ihr zum zweiten Mal eine Feuerwand mittels einer Flasche Wasser gesenkt habt, könnt ihr drei Löcher und einen Mythenstein finden, welcher euch von einem Herzteil berichtet. Grabt euch in das Loch vor dem Mythenstein und folgt dem Tunnel, um das Herzteil zu finden.

- **Herzteil #24**

- *Fundort*: Ranelles Heldenschule

- *benötigte Items*: keine

- Wenn ihr in Ranelles Heldenschule vier Bossgegner in Folge besiegt, bietet euch der Donnerdrache einmal ein Herzteil als Preis. Steigt hier aus dem Spiel aus.

2) Artefakte der Göttin

Im Wolkenhort und im Wolkenmeer werdet ihr viele dunkle Truhen entdecken, welche sich nicht öffnen lassen. Zu jeder Truhe gibt es auf der Oberfläche ein Artefakt der Göttin. Diese würfelförmigen Objekte könnt ihr mittels eines Himmelsstrahls aktivieren und es öffnet sich dadurch jeweils eine Truhe.

2a) Artefakte in Spielreihenfolge

Dieser Teil des Guides ist nach Region und der Reihenfolge, wie ihr die Artefakte idealerweise erreichen würdet, sortiert. Dies kann begleitend zu der Komplettlösung verwendet werden. Insgesamt gibt es 27 Artefakte, 9 pro Region.

Tip: nach dem fünften Dungeon erhaltet ihr die erweiterte Aurasuche, mittels deren ihr auch nach den Artefakten der Göttin suchen könnt. Die Suchmöglichkeit nach Artefakten erhaltet ihr auf dem Weg zum alten Großheiligtum.

Artefakte in Phirone

- **Artefakt Phirone #1**

- *benötigte Items:* keine

- *Fundort:* Archäologe tief im Wald

Auf dem Weg zum Tempel des Himmelsblicks begegnet ihr dem goronischen Archäologen, Marugo, welcher ein Artefakt untersucht. Aktiviert dieses, um seine Forschung zu unterstützen.

- *Position der Truhe:* Kürbisinsel, neben dem Haupteingang

Wenn ihr die Bar durch den großen Eingang verlässt und euch nach links begibt, seht ihr die Truhe neben dem Gebäude.

- *Preis:* **Zusatz-Tasche #1**

- **Artefakt Phirone #2**

- *benötigte Items:* keine

- *Fundort:* am Tempel im Wald

Begeht euch zur Vogelstatue „Tempel im Wald“. Die Statue blickt direkt auf das Artefakt, was sich vor dem Abgrund befindet.

- *Position der Truhe:*

Südlich des Strahls, der zum Wald von Phirone führt, könnt ihr eine Insel entdecken, auf der wirklich nur eine Schatztruhe im Freien steht.

- *Preis:* **Herzteil #3**

- **Artefakt Phirone #3**

- *benötigte Items:* keine

- *Fundort:* Tempel des Himmelsblicks, Quelle

Wenn ihr im am Ende des Tempel des Himmelsblicks die Quelle erreicht, schaut euch dort erst mal ein wenig um. Hinter dem Monument versteckt findet ihr ein weiteres Artefakt.

- *Position der Truhe:* Kürbisinsel, über dem Haupteingang

Die Truhe befindet sich direkt über dem großen Eingang. Um dort hinzu gelangen, müsst ihr mit eurem Vogel über der Insel fliegen und versuchen, auf der entsprechenden Seite des Daches zu landen.

- *Preis:* **300 Rubine**

- **Artefakt Phirone #4**
 - *benötigte Items*: Wasserdrachenschuppe
 - *Fundort*: am großen Baum, auf einer Wurzel
 - Nachdem ihr die Wasserdrachenschuppe erhalten habt, durchquert die kleine Wassergrotto unten am großen Baum. Am Ausgang könnt ihr euch auf die Wurzel fallen lassen, welche in Richtung Westen zeigt und auf welcher sich das Artefakt befindet.
 - *Position der Truhe*: Wolkenhort, auf kleiner Insel im Westen
 - In der Nähe des Basars in Richtung des Strahls, der zur Wüste Ranelle führt, findet ihr eine kleine Plattform, auf welche ihr gleiten könnt.
 - *Preis*: **100 Rubine**
- **Artefakt Phirone #5**
 - *benötigte Items*: Wasserdrachenschuppe
 - *Fundort*: am großen Baum, auf einer Wurzel
 - Begeht euch zur Aussichtsplattform und folgt ihrem Blick in Richtung Südwesten. Dort befinden sich zwei Anhöhen, die durch ein Seil verbunden sind. Auf der einen Seite seht ihr das Artefakt, aber es gibt scheinbar keinen Weg nach oben. Der Trick ist oben vom Baum aus herunter zu springen. Stellt euch vor die andere Anhöhe und öffnet die Karte, wo ihr die Anhöhe mit einem blauen Signallicht markiert. Begeht euch nun zur Vogelstatue „Auf dem Baum“ und sucht da den blauen Strahl auf. Lasst euch dort fallen, balanciert über das Seil und aktiviert das Artefakt.
 - *Position der Truhe*: Insel östlich der Stätte der Lieder
 - Östlich der Stätte der Lieder findet ihr eine Insel, auf welcher ihr die Ruine eines Turms findet. Tötet die Spinnen und klettert die Ranken hinauf, um die Truhe zu erreichen.
 - *Preis*: **Rubin-Medaille #1**
- **Artefakt Phirone #6**
 - *benötigte Items*: Wasserdrachenschuppe (und Greifhaken)
 - *Fundort*: am großen Baum, auf einer Wurzel
 - Das Artefakt befindet sich auf der großen Wurzel im südöstlichen Bereich des großen Baumes, welche eine Brücke über das Wasser schlägt. Falls ihr bereits den Greifhaken habt, könnt ihr euch ganz einfach mittels des Ankerpunktes auf die Wurzel ziehen. Wenn ihr das Artefakt bereits vorher haben wollt, müsst ihr euch vom oberen Bereich des Baumes fallen lassen. Markiert dafür am Besten den Punkt mit dem Artefakt mit einem blauen Signallicht.
 - *Position der Truhe*: Krater-förmige Insel östlich zur Wüste Ranelle
 - Spring so vom Vogel ab, dass ihr im Krater landen könnt. Ihr könnt versuchen, die Truhe direkt im Fall zu erreichen. Ansonsten benötigt ihr den Greifhaken, um euch zur Truhe zu ziehen.
 - *Preis*: **Herzteil #15**
- **Artefakt Phirone #7**
 - *benötigte Items*: Wasserdrachenschuppe (Greifhaken für die Truhe)
 - *Fundort*: Floria-See
 - Am Floria-See, wo sich die gleichnamige Vogelstatue befindet, gelangt ihr im oberen Bereich über eine Brücke zum Artefakt.
 - *Position der Truhe*: Wolkenhort, Truhe auf kleiner Insel in der Nähe der Höhle
 - Beim Eingang zur Höhle könnt ihr euch mit dem Greifhaken auf eine höhere Plattform an den Ranken hochziehen und von dort aus weiter auf den Bereich über dem Wasserfall. Dort oben könnt ihr in Richtung Nordosten auf eine tiefer gelegene Plattform gleiten, wo sich die Truhe befindet.
 - *Preis*: **300 Rubine**

- **Artefakt Phirone #8**

- *benötigte Items*: Greifhaken
- *Fundort*: Tempel im Wald

Begebt euch vor dem Eingang des Tempels des Himmelsblicks. Lauft rechts am Eingang vorbei und schaut bei der hinteren Treppe nach oben. Dort entdeckt ihr ein paar Ranken, an welche ihr euch mit dem Greifhaken ziehen könnt. Oben angekommen müsst ihr nochmal mit dem Greifhaken eine Etage höher klettern, ihr findet dann das Artefakt direkt über dem Eingang.

- *Position der Truhe*: Terris Insel (nachts)

Um auf Terris Insel bei Nacht zu gelangen, müsst ihr ihm tagsüber im Wolkenhort aufsuchen und sich in seinem Geschäft ins Bett legen. Nachts angekommen, nutzt die Leiter außen an seinem Laden, um zur Truhe zu gelangen.

- *Preis*: **Rubin-Medaille #2**

- **Artefakt Phirone #9**

- *benötigte Items*: Greifhaken
- *Fundort*: Floria-Wasserfall

Begebt euch zum Floria-Wasserfall. Über der Vogelstatue seht ihr ein paar Ranken an einem Vorsprung, an die ihr euch mit dem Greifhaken heranziehen könnt. Oben findet ihr das Artefakt.

- *Position der Truhe*: unter der Roulette-Insel

Unter der Roulette-Insel befindet sich eine weitere kleine Insel, auf der eine Truhe steht.

- *Preis*: **300 Rubine**

Artefakte in Eldin

- **Artefakt Eldin #1**

- *benötigte Items*: keine
- *Fundort*: Landeplatz Vulkan Eldin

Direkt nachdem ihr zum ersten Mal am Vulkan Eldin gelandet seid, findet ihr das Artefakt gleich unten auf der linken Seite, nicht zu übersehen.

- *Position der Truhe*: Felsen im Nordwesten der Roulette-Insel, direkt am Landeplatz

- *Preis*: **kleine Deku-Tasche**

- **Artefakt Eldin #2**

- *benötigte Items*: keine
- *Fundort*: Vulkan (Osten)

Direkt nach der Vogelstatue „Vulkan (Osten)“ kommt ihr zu einer Kreuzung. Folgt dem Weg gerade aus, der euch direkt zu dem Artefakt führt.

- *Position der Truhe*: Insel westlich von Terris Insel im Nordosten, Truhe auf der oberen Hälfte

- *Preis*: **100 Rubine**

- **Artefakt Eldin #3**

- *benötigte Items*: keine
- *Fundort*: Mogma-Höhle

Nördlich des Landepunktes „Vulkan (Osten)“ befindet sich eine große Höhle, in die ihr hinab gleiten könnt, nachdem ihr die Lava gesenkt habt. Versucht während des Flugs nach unten Link so zu lenken, dass er neben dem Artefakt landet.

- *Position der Truhe*: Stätte der Lieder

Im unteren Bereich der Stätte der Lieder gibt es einen Rundweg um den Turm herum.

Die Truhe befindet sich im Nordosten dieses Bereiches.

Hinweis: Ihr könnt dieses Artefakt bereits früh im Spiel aktivieren, aber dann nicht auf der Karte sehen, wo sich eine neue Truhe befindet. Erst sobald ihr in den Tornado fliegen könnt, ist diese Truhe für euch erreichbar.

- *Preis:* **300 Rubine**

- **Artefakt Eldin #4**

- *benötigte Items:* keine

- *Fundort:* Vulkan Eldin, Norden

Hinter dem Bokblin-Camp östlich vom Tempel des Erdlandes führt ein kleiner Weg zum Lavastrom hinab. Dort findet ihr das Artefakt.

- *Position der Truhe:* Felsen südöstlich von Terris Insel

Die Truhe findet ihr auf einer Insel im Nordosten des Wolkenmeers. Auf dem oberen Bereich der Insel könnt ihr zwei schwarze Felsen entdecken, zwischen beiden Felsen führen Kletterpflanzen hinab. Folgt diesen und ihr findet die Truhe in einem Alkoven, der durch ein Gitter geschützt ist.

- *Preis:* **Schatz-Medaille**

- **Artefakt Eldin #5**

- *benötigte Items:* keine (Wasserdrachenschuppe für die Truhe)

- *Fundort:* Vulkan Eldin, Sandrutsche im Nordosten

Im Nordosten gibt es einen extrem heißen Bereich, von dem ihr auf eine Sandrutsche kommt. Haltet euch dort links und nehmt den Luftstrom, um auf die Plattform zu kommen. Unter dieser Plattform befindet sich eine weitere mit dem Artefakt darauf.

- *Position der Truhe:* Wolkenhort, Truhe im Schuppen

Neben dem kleinen Kürbisfeld unter der Windmühle könnt ihr in einen Schuppen reinschauen, in dem sich zwei Truhen befinden. Diese Truhen erreicht ihr nur, wenn ihr bereits die Wasserdrachenschuppe besitzt. In dem kleinen See findet ihr unter der Windmühle den Eingang zu einem Unterwassertunnel, über den ihr beide Truhen erreicht. Die normale Truhe beinhaltet 100 Rubine.

- *Preis:* **Herzteil #14**

- **Artefakt Eldin #6**

- *benötigte Items:* keine

- *Fundort:* Vulkan Eldin im Norden

Westlich vom Eingang des Tempels des Erdlandes aus könnt ihr einen Luftstrom ausgraben, welcher euch auf einen kleinen Vorsprung führt. Sprengt dort den Felsen in die Luft, um das Artefakt freizulegen. Falls ihr die Bombentasche noch nicht habt, könnt ihr einfach eine der naheliegenden Bomben auf den Luftstrom legen.

- *Position der Truhe:* Bambusinsel

Hinter der Hütte, in der sich der Superschnelle Bambusfäller befindet.

- *Preis:* **300 Rubine**

- **Artefakt Eldin #7**

- *benötigte Items:* Feuerohrringe, Greifhaken

- *Fundort:* Vulkangipfel

Am ersten Außenbereich des Vulkangipfels, wo ihr den kleinen Wasserfall findet, könnt ihr die Klippen hinab springen. Hinter der Felssäule direkt vor euch befindet sich eine weitere Felssäule mit dem Artefakt darauf. Versucht rechts um den vorderen Felsen herum zu gleiten, um bei dem Artefakt zu landen.

- *Position der Truhe:* Insekteninsel

Im Südwesten des Tornados befindet sich eine Insel, die einem Hindernisparkur ähnelt. Begeht euch auf den oberen Bereich des Burg-ähnlichen Komplexes. In Richtung Südwesten findet ihr eine Art Aussichtsplattform, lasst euch von dieser fallen und ihr

landet auf einem kleinen Holzgerüst, auf dem sich die Truhe befindet.

- *Preis*: **Herzteil #21**

- **Artefakt Eldin #8**

- *benötigte Items*: Feuerohrringe, Greifhaken

- *Fundort*: Vulkan (Krater)

Am Eingang zum Alten Großheiligtum gibt es zwei Türme. Der Turm im Westen hat ein Fenster ohne Gitter, wo ihr mit Anlauf hinein klettern könnt. Vom Fenster aus könnt ihr mittels Greifhaken auf eine Felsplattform ziehen und von dort aus weiter zum Artefakt. Bei der zweiten Plattform, müsst ihr vorsichtig sein, da dort ein Echsalfos nur darauf wartet, euch runter zu schmeißen. Diesen erledigt ihr am Besten im Voraus mit eurem Bogen.

- *Position der Truhe*: Stätte der Lieder

Landet auf dem höchsten Punkt der Stätte der Lieder, um diese Truhe zu erreichen.

- *Preis*: **kleine Bombentasche**

- **Artefakt Eldin #9**

- *benötigte Items*: Feuerohrringe (Mogma-Handschuhe für die Truhe)

- *Fundort*: Vulkangipfel

Im Vulkangipfel findet ihr das Artefakt mitten in einem Lavastrom. Ihr könnt dieses nach dem Vulkanausbruch über die Plattformen erreichen, welche durch die Lava schwimmen. Alternativ könnt ihr auch vom Ufer aus das Artefakt bereits ehern aktivieren, falls ihr den stärkeren Himmelstrahl habt (ihr benötigt entweder das wahre Masterschwert oder müsst das Spiel im Heldenmodus spielen).

- *Position der Truhe*: Felsen zwischen Insekteninsel und Stätte der Lieder

Nördlich vom Insektenfelsen und südwestlich der Stätte der Lieder findet ihr diesen Felsen mit zwei Schatztruhen hinter verschlossenen Gittern und einer sehr kleinen Landfläche im Süden. Mit den Mogma-Handschuhen könnt ihr euch hier in einen Tunnel graben, wo ihr wieder gegen einen der Würmer kämpfen müsst. Besiegt den Wurm in dem Tunnel und begeben euch vom Eingang aus gesehen in die rechte, obere Ecke. Zertrümmert dort ein paar Felsen, um zum Ausgang zu gelangen, Klettert dort die Ranken hinauf, um die Truhe zu erreichen.

- *Preis*: **Leere Flasche #5**

Artefakte in Ranelle

- **Artefakt Ranelle #1**

- *benötigte Items*: keine (Bombentasche für die Truhe)

- *Fundort*: Ranelle-Mine

Direkt wenn ihr bei der Ranelle-Mine gelandet seid, findet ihr das Artefakt hinter dem Turm.

- *Position der Truhe*: Felsen südöstlich von Terris Insel

Die Truhe befindet sich auf einer Insel im Nordosten des Wolkenmeeres. Im unteren Bereich der Insel findet ihr einen Felsen, den ihr mit Bomben sprengen könnt. Dahinter befindet sich die Truhe.

- *Preis*: **100 Rubine**

- **Artefakt Ranelle #2**

- *benötigte Items*: keine

- *Fundort*: Wüste Ranelle, Westen

Im westlichen Bereich der Wüste Ranelle findet ihr ein Areal, wo sich Rollkrebse im Treibsand befinden. Ganz im Süden davon befindet sich das Artefakt. Ihr habt zwei

Möglichkeiten, wie ihr dort hinkommt. Ihr könnt die Rollkrebse mittels Bomben oder Himmelsstrahl töten und die Panzer, welche sie im Treibsand hinterlassen, als Zwischenpunkt nutzen, wo ihr wieder zu Kräften kommen könnt. Einfacher ist es vom anderen Ende des Areals, wo sich die Vogelstatue „Wüste Ranelle Westen“ befindet, euch auf die Anhöhe zu begeben und von dort euch fallen zu lassen. Den Rückweg müsst ihr aber dennoch über einen der Krebse nehmen.

- *Position der Truhe*: Krater-förmige Insel östlich zur Wüste Ranelle, außen am Krater

- *Preis*: **Herz-Medaille**

- **Artefakt Ranelle #3**

- *benötigte Items*: keine

- *Fundort*: Wüstenschlucht

Dieses Artefakt lässt sich im nördlichen Bereich der Wüstenschlucht finden an dem Punkt, wo ihr einen Roboter vor zwei Teknobokblins gerettet habt. Das Artefakt seht ihr auf einem Felsen. Aktiviert den Zeitstein in dem Loch unter dem Artefakt und fahrt auf der Lore über den Felsen hinweg. Um das Artefakt zu aktivieren, müsst ihr während der Fahrt euer Schwert aufladen und im richtigen Moment schwingen.

- *Position der Truhe*: Terris Insel

Fliegt weit über der Insel und lasst euch so fallen, dass ihr auf dem höchsten Punkt landet, wo die Truhe steht.

- *Preis*: **Herzteil #9**

- **Artefakt Ranelle #4**

- *benötigte Items*: Greifhaken (Wasserdrachenschuppe für die Truhe)

- *Fundort*: Wüste Ranelle, Norden

Im nordöstlichen Bereich der Wüste Ranelle studiert die Karte. Eine der versunkenen Mauern läuft direkt auf eine Wand zu, welche ihr in die Luft sprengen könnt. Am Ende des Tunnels kommt ihr zu einer Truhe mit einem Herzteil (**Herzteil #10**). Danach folgt eine Schlucht mit Treibsand, wo an den Wänden mehrere Ankerpunkte für euren Greifhaken befestigt sind. Zieht euch von Punkt zu Punkt, bis ihr auf eine Anhöhe gelangt, an dessen Ende ihr einen Teil der Mauer erreichen könnt, auf dem sich das Artefakt befindet.

- *Position der Truhe*: Insel westlich von Terris Insel, am anderen Ende des Wassertunnels

- *Preis*: **Herz-Medaille**

- **Artefakt Ranelle #5**

- *benötigte Items*: Greifhaken

- *Fundort*: Wüste Ranelle, Süden

Wenn ihr euch bei den Käfigen befindet, bei denen ihr den Greifkäfer erhalten hattet, könnt ihr das Artefakt oben auf der Mauer sehen. Rechts davon seht ihr einen Ankerpunkt für den Greifhaken, mit dem ihr euch auf die Mauer ziehen könnt.

- *Position der Truhe*: Felsen im Nordwesten der Roulette-Insel

Im nördlichen Bereich des Landeplatzes führen euch Ranken hinab. Folgt diesen, um eine Truhe in einen Alkoven zu erreichen.

- *Preis*: **Lebenskraft-Medaille**

- **Artefakt Ranelle #6**

- *benötigte Items*: Greifhaken

- *Fundort*: Bootssteg

Am Bootssteg des Ranelle-Sandmeers findet ihr auf der nördlichen Seite mehrere Stapel mit Containern. Klettert auf den Stapel in der Mitte und blickt hinter die Container Richtung Sandmeer. An einem der Container ist ein Ankerpunkt für euren Greifhaken, zieht euch auf den Container und betretet auf der anderen Seite eine große Halle voller

Minighads. Dort findet ihr das Artefakt.

- *Position der Truhe*: Wolkenhort, die Truhe findet ihr im Basar zwischen dem Lager und dem Tüftler

- *Preis*: **300 Rubine**

- **Artefakt Ranelle #7**

- *benötigte Items*: Greifhaken

- *Fundort*: Haus des Kapitäns

Auf halbem Wege zum Haus des Kapitäns, nach der Brücke, auf welcher sich ein Moblin befindet, könnt ihr das Artefakt auf einem Felsen entdecken. Zieht euch mit dem Greifhaken an die Ranken am Felsen davor. Klettert ein Stück nach links und zieht euch dann mit dem Greifhaken weiter zum Felsen, auf welchem ihr das Artefakt aktivieren könnt.

- *Position der Truhe*: Felsen im Nordwesten der Roulette-Insel

Diese Truhe seht ihr hinter dem Gitter. Um sie zu erreichen, benötigt ihr den Greifhaken. Im Gitter ist oben eine Öffnung und dahinter seht ihr an der Decke Ranken, an die ihr euch ziehen könnt.

- *Preis*: **Medizin-Medaille**

- **Artefakt Ranelle #8**

- *benötigte Items*: Greifhaken

- *Fundort*: Piratenversteck

Nachdem ihr das Piratenversteck absolviert habt, findet ihr direkt über dem Ausgang einen Ankerpunkt für euren Greifhaken. Zieht euch nach oben, wo ihr auf der Plattform das Artefakt entdeckt.

- *Position der Truhe*: Wolkenhort, über dem Wasserfall

Beim Eingang zur Höhle könnt ihr euch mit dem Greifhaken auf eine Plattform an den Ranken hochziehen und von dort aus weiter den Bereich über dem Wasserfall erreichen, wo sich die Truhe befindet.

- *Preis*: **Herzteil #18**

- **Artefakt Ranelle #9**

- *benötigte Items*: keine (Mogma-Handschuhe für die Truhe)

- *Fundort*: Ranelle-Schlucht

In der Ranelle-Schlucht begeben euch zu dem Punkt an dem der Lebensbaum steht oder stand. Das Artefakt befindet sich hier im Treibsand, um es zu erreichen aktiviert einfach den dortigen Zeitstein.

- *Position der Truhe*: Felsen zwischen Insekteninsel und Stätte der Lieder

Nördlich der Insekteninsel und südwestlich der Stätte der Lieder findet ihr diesen Felsen mit zwei Schatztruhen hinter verschlossenen Gittern und einer sehr kleinen Landfläche im Süden. Mit den Mogma-Handschuhen könnt ihr euch hier in einen Tunnel graben, wo ihr wieder gegen einen der Würmer kämpfen müsst. Besiegt den Wurm in dem Tunnel und begeben euch vom Eingang aus gesehen in die linke, obere Ecke, wo ihr den Ausgang zur Truhe findet.

- *Preis*: **kleiner Köcher**

2b) Artefakte sortiert nach Truhen

Dieser Teil des Guides ist nach den Truhen sortiert. Falls euch am Ende des Spiels noch die ein oder andere Truhe fehlen sollte, dann könnt ihr nachschauen, wo das entsprechende Artefakt liegen sollte. Insgesamt gibt es 27 verschiedene Truhe im Wolkenhort und Wolkenmeer zu öffnen.

Tip: nach dem fünften Dungeon erhaltet ihr die erweiterte Aurasuche, mittels deren ihr auch nach den Artefakten der Göttin suchen könnt. Die Suchmöglichkeit nach Artefakten erhaltet ihr auf dem Weg zum alten Großheiligtum.

Wolkenhort

- **Truhe im Basar**

- *Fundort:* diese Truhe findet ihr im Basar zwischen dem Lager und dem Tüftler

- *Inhalt:* **300 Rubine**

- *Artefakt:* **Ranelle #6**

Am Bootssteg des Ranelle-Sandmeers findet ihr auf der nördlichen Seite mehrere Stapel mit Containern. Klettert auf den Stapel in der Mitte und blickt hinter die Container Richtung Sandmeer. An einem der Container ist ein Ankerpunkt für euren Greifhaken, zieht euch auf den Container und betretet auf der anderen Seite eine große Halle voller Minighads. Dort findet ihr das Artefakt.

- **Truhe über dem Wasserfall**

- *Fundort:* Beim Eingang zur Höhle könnt ihr euch mit dem Greifhaken auf eine Plattform an den Ranken hochziehen und von dort aus weiter den Bereich über dem Wasserfall erreichen, wo sich die Truhe befindet.

- *Inhalt:* **Herzteil #18**

- *Artefakt:* **Ranelle #8**

Nachdem ihr das Piratenversteck absolviert habt, findet ihr direkt über dem Ausgang einen Ankerpunkt für euren Greifhaken. Zieht euch nach oben, wo ihr auf der Plattform das Artefakt entdeckt.

- **Truhe im Schuppen**

- *Fundort:* Neben dem kleinen Kürbisfeld unter der Windmühle könnt ihr in einen Schuppen reinschauen, in dem sich zwei Truhen befinden. Diese Truhen erreicht ihr nur, wenn ihr bereits die Wasserdrachenschuppe besitzt. In dem kleinen See findet ihr unter der Windmühle den Eingang zu einem Unterwassertunnel, über den ihr beide Truhen erreicht. (Die normale Truhe beinhaltet 100 Rubine.)

- *Inhalt:* **Herzteil #13**

- *Artefakt:* **Eldin #5**

Am Vulkan Eldin im Nordosten gibt es einen extrem heißen Bereich, von dem ihr auf eine Sandrutsche kommt. Haltet euch dort links und nehmt den Luftstrom, um auf die Plattform zu kommen. Unter dieser Plattform befindet sich eine weitere mit dem Artefakt darauf.

- **Truhe auf kleiner Insel beim Wasserfall**

- *Fundort:* Beim Eingang zur Höhle könnt ihr euch mit dem Greifhaken auf eine Plattform an den Ranken hochziehen und von dort aus weiter zu einem Bereich über dem Wasserfall. Von dort aus könnt ihr in Richtung Nordosten auf eine tiefer gelegene Plattform springen, wo sich die Truhe befindet.

- *Inhalt:* **300 Rubine**

- *Artefakt:* **Phirone #7**

Am Floria-See, wo sich die gleichnamige Vogelstatue befindet, gelangt ihr im oberen

Bereich über eine Brücke zum Artefakt.

- **Truhe auf kleiner Insel im Westen**

- *Fundort:* In der Nähe des Basars in Richtung des Strahls, der zur Wüste Ranelle führt, findet ihr eine kleine Plattform, auf welche ihr gleiten könnt.

- *Inhalt:* **100 Rubine**

- *Artefakt:* **Phirone #4**

- Nachdem ihr die Wasserdrachenschuppe erhalten habt, durchquert die kleine Wassergrotto unten am großen Baum. Am Ausgang könnt ihr euch auf die Wurzel fallen lassen, welche in Richtung Westen zeigt und auf welcher sich das Artefakt befindet.

Kürbisinsel

- **Kürbisinsel, neben dem Haupteingang**

- *Fundort:* Wenn ihr die Bar durch den großen Eingang verlässt und euch nach links begibt, seht ihr die Truhe neben dem Gebäude.

- *Inhalt:* **Zusatz-Tasche #1**

- *Artefakt:* **Phirone #1**

- Auf dem Weg zum Tempel des Himmelsblicks begegnet ihr dem goronischen Archäologen, Marugo, welcher ein Artefakt untersucht. Aktiviert dieses, um seine Forschung zu unterstützen.

- **Kürbisinsel, über dem Haupteingang**

- *Fundort:* Die Truhe befindet sich direkt über dem großen Eingang. Um dort hinzu gelangen, müsst ihr mit eurem Vogel über der Insel fliegen und versuchen, auf der entsprechenden Seite des Daches zu landen.

- *Inhalt:* **300 Rubine**

- *Artefakt:* **Phirone #3**

- Wenn ihr im Tempel des Himmelsblicks die Quelle erreicht, schaut euch dort erst mal ein wenig um. Hinter dem Monument versteckt findet ihr ein weiteres Artefakt.

Kleine Insel südlich des Waldes von Phirone

- **Truhe auf leerer Insel**

- *Fundort:* Südlich des Strahls, der zum Wald von Phirone führt, könnt ihr eine Insel entdecken, auf der wirklich nur eine Schatztruhe im Freien steht.

- *Inhalt:* **Herzteil #3**

- *Artefakt:* **Phirone #2**

- Begeht euch zur Vogelstatue „Tempel im Wald“. Die Statue blickt direkt auf das Artefakt, was sich vor dem Abgrund befindet.

Roulette-Insel

- **Unter der Roulette-Insel**

- *Fundort:* Unter der Roulette-Insel befindet sich eine weitere kleine Insel, auf der eine Truhe steht.

- *Inhalt:* **300 Rubine**

- *Artefakt:* **Phirone #9**

- Begeht euch zum Floria-Wasserfall. Über der Vogelstatue seht ihr ein paar Ranken an einem Vorsprung, an die ihr euch mit dem Greifhaken heranziehen könnt. Oben findet ihr das Artefakt.

Felsen nördwestlich der Roulette-Insel

Wenn ihr von der Roulette-Insel aus in Richtung Nordwesten fliegt, erreicht ihr eine Insel in Form eines großen Felsens. Platz zum Landen ist hier nur wenig vorhanden, dafür verstecken sich hier aber drei Truhen.

- **Truhe am Landeplatz**
 - *Fundort:* direkt da, wo ihr landet, nicht zu übersehen
 - *Inhalt:* **kleine Deku-Tasche**
 - *Artefakt:* **Eldin #1**Direkt nachdem ihr zum ersten am Vulkan Eldin gelandet seid, findet ihr das Artefakt gleich unten auf der linken Seite, nicht zu übersehen.
- **Truhe bei Ranken**
 - *Fundort:* Im nördlichen Bereich des Landeplatzes führen euch Ranken hinab. Folgt diesen, um eine Truhe in einen Alkoven zu erreichen.
 - *Inhalt:* **Lebenskraft-Medaille**
 - *Artefakt:* **Ranelle #5**Wenn ihr euch bei den Käfigen befindet, bei denen ihr den Greifkäfer erhalten hattet, könnt ihr das Artefakt oben auf der Mauer sehen. Rechts davon seht ihr einen Ankerpunkt für den Greifhaken, mit dem ihr euch auf die Mauer ziehen könnt.
- **Truhe hinter Gitter**
 - *Fundort:* Diese Truhe seht ihr hinter dem Gitter. Um sie zu erreichen, benötigt ihr den Greifhaken. Im Gitter ist oben eine Öffnung und dahinter seht ihr an der Decke
 - *Inhalt:* **Medizin-Medaille**
 - *Artefakt:* **Ranelle #7**Auf halbem Wege zum Haus des Kapitäns, nach der Brücke, auf welcher sich ein Moblin befindet, könnt ihr das Artefakt auf einem Felsen entdecken. Zieht euch mit dem Greifhaken an die Ranken am Felsen davor. Klettert ein Stück nach links und zieht euch dann mit dem Greifhaken weiter zum Felsen, auf welchem ihr das Artefakt aktivieren könnt.

Vulkan-förmige Insel östlich zur Wüste von Ranelle

Östlich des Strahls, welcher zur Wüste von Ranelle führt, findet ihr eine Insel, welche die Form eines Vulkans hat. Ihr könnt im Krater landen oder auf einen äußeren Bereich im Süden.

- **Truhe im Krater**
 - *Fundort:* Springt so vom Vogel ab, dass ihr im Krater landen könnt. Ihr könnt versuchen, die Truhe direkt im Fall zu erreichen. Ansonsten benötigt ihr den Greifhaken, um euch zur Truhe zu ziehen.
 - *Inhalt:* **Herzteil #14**
 - *Artefakt:* **Phirone #6**Das Artefakt befindet sich auf der großen Wurzel im südöstlichen Bereich des großen Baumes, welche eine Brücke über das Wasser schlägt. Falls ihr bereits den Greifhaken habt, könnt ihr euch ganz einfach mittels des Ankerpunktes auf die Wurzel ziehen. Ansonsten müsst ihr euch vom oberen Bereich des Baumes fallen lassen. Markiert dafür am Besten den Punkt mit dem Artefakt mit einem blauen Strahl.

- **Truhe im Außenbereich**
 - *Fundort:* außen am Krater, Richtung Süden
 - *Inhalt:* **Herz-Medaille**
 - *Artefakt:* **Ranelle #2**

Im westlichen Bereich der Wüste Ranelle findet ihr ein Areal, wo sich Rollkrebse im Treibsand befinden. Ganz im Süden davon befindet sich das Artefakt. Ihr habt zwei Möglichkeiten, wie ihr dort hinkommt. Ihr könnt die Rollkrebse mittels Bomben oder Himmelsstrahl töten und die Panzer, welche sie im Treibsand hinterlassen, als Zwischenpunkt nutzen, wo ihr wieder zu Kräften kommen könnt. Einfacher ist es vom anderen Ende des Areals, wo sich die Vogelstatue „Wüste Ranelle Westen“ befindet, euch auf die Anhöhe zu begeben und von dort euch fallen zu lassen. Den Rückweg müsst ihr aber dennoch über einen der Krebse nehmen.

Bambusinsel

- **Truhe hinter dem Superschnellen Bambusfäller**
 - *Fundort:* Hinter der Hütte, in der sich der Superschnelle Bambusfäller befindet.
 - *Inhalt:* **300 Rubine**
 - *Artefakt:* **Eldin #6**

Westlich vom Eingang des Tempels des Erdlandes aus könnt ihr einen Luftstrom ausgraben, welcher euch auf einen kleinen Vorsprung führt. Sprengt dort den Felsen in die Luft, um das Artefakt freizulegen.

Terris Insel

Ganz im Nordosten des Wolkenmeers könnt ihr Terris Insel entdecken. Eine Truhe findet sich auf dem Gipfel der Insel. Die andere Truhe könnt ihr nur nachts erreichen.

- **Truhe auf dem Gipfel von Terris Insel**
 - *Fundort:* Fliegt weit über der Insel und lasst euch so fallen, dass ihr auf dem höchsten Punkt landet, wo die Truhe steht.
 - *Inhalt:* **Herzteil #9**
 - *Artefakt:* **Ranelle #3**

Dieses Artefakt lässt sich im nördlichen Bereich der Wüstenschlucht finden an dem Punkt, wo ihr einen Roboter vor zwei Teknobokblins gerettet habt. Aktiviert den Zeitstein in dem Loch und fahrt auf der Lore über einen Felsen hinweg, auf dem ihr das Artefakten sehen könnt. Um es zu aktivieren, müsst ihr während der Fahrt euer Schwert aufladen und im richtigen Moment schwingen.

- **Truhe hinter dem Gitter (nur nachts erreichbar)**
 - *Fundort:* Um auf Terris Insel bei Nacht zu gelangen, müsst ihr ihm tagsüber im Wolkenhort aufsuchen und sich in seinem Geschäft ins Bett legen. Nachts angekommen, nutzt die Leiter außen an seinem Laden, um zur Truhe zu gelangen.
 - *Inhalt:* **Rubin-Medaille**
 - *Artefakt:* **Phirone #8**

Begeht euch vor dem Eingang des Tempels des Himmelsblicks. Lauft rechts am Eingang vorbei und schaut bei der hinteren Treppe nach oben. Dort entdeckt ihr ein paar Ranken, an welche ihr euch mit dem Greifhaken ziehen könnt. Oben angekommen müsst ihr nochmal mit dem Greifhaken eine Etage höher klettern, ihr findet dann das Artefakt direkt über dem Eingang.

Felsen westlich von Terris Insel

Ein kleines Stück westlich von Terris Insel (oder östlich von der Bambusinsel aus) findet ihr diese kleine Insel, mit einer Schatztruhe oben drauf und einer zweiten Truhe am Ende eines Wassertunnels.

- **Truhe auf der oberen Hälfte**

- *Fundort:* ganz oben, nicht zu übersehen

- *Inhalt:* **100 Rubine**

- *Artefakt:* **Eldin #2**

Begeht euch zu der Vogelstatue „Vulkan (Osten)“ und lauft dort runter zur der Kreuzung. Folgt dem Weg gerade aus, der euch direkt zu dem Artefakt führt.

- **Truhe am Ende des Wassertunnels**

- *Fundort:* Ihr benötigt die Wasserdrachenschuppe, um diese Truhe zu erreichen

- *Inhalt:* **Herz-Medaille**

- *Artefakt:* **Ranelle #4**

Im nordöstlichen Bereich der Wüste Ranelle studiert die Karte. Eine der versunkenen Mauern läuft direkt auf eine Wand zu, welche ihr in die Luft sprengen könnt. Am Ende des Tunnels kommt ihr zu einer Truhe mit einem Herzteil (**Herzteil #10**). Danach folgt eine Schlucht mit Treibsand, wo an den Wänden mehrere Ankerpunkte für euren Greifhaken befestigt sind. Zieht euch von Punkt zu Punkt, bis ihr auf eine Anhöhe gelangt, an dessen Ende ihr einen Teil der Mauer erreichen könnt, auf dem sich das Artefakt befindet.

Felsen südöstlich von Terris Insel

Im nordöstlichen Bereich des Wolkenmeers, ein kleines Stück südöstlich von Terris Insel befindet sich tiefer gelegen diese kleine Insel.

- **Truhe bei Kletterpflanzen hinter Gitter**

- *Fundort:* Auf dem oberen Bereich der Insel könnt ihr zwei schwarze Felsen entdecken. Zwischen beiden Felsen führen euch Kletterpflanzen nach unten. Folgt diesen und ihr findet die Truhe in einem Alkoven, der durch Gitter geschützt ist.

- *Inhalt:* **Schatz-Medaille**

- *Artefakt:* **Eldin #4**

Hinter dem Bokblin-Camp östlich vom Tempel des Erdlandes führt ein kleiner Weg zum Lavastrom hinab. Dort findet ihr das Artefakt.

- **Truhe hinter Felsen**

- *Fundort:* Im unteren Bereich der Insel findet ihr einen Felsen, den ihr mit Bomben sprengen könnt. Dahinter befindet sich die Truhe

- *Inhalt:* **100 Rubine**

- *Artefakt:* **Ranelle #1**

Direkt wenn ihr bei der Ranelle-Mine gelandet seid, findet ihr das Artefakt hinter dem Turm.

Insekteninsel

Im Südwesten des Tornados befindet sich diese Insel, die einem Hindernisparkur ähnelt.

- **Truhe außen an der Felswand**

- *Fundort*: Begeht euch auf den oberen Bereich des Burg-ähnlichen Komplexes. In Richtung Südwesten findet ihr eine Art Aussichtsplattform, lasst euch von dieser fallen und ihr landet auf einem kleinen Holzgerüst, auf dem sich die Truhe befindet.

- *Inhalt*: **Herzteil #21**

- *Artefakt*: **Eldin #7**

Am ersten Außenbereich des Vulkangipfels, wo ihr den kleinen Wasserfall findet, könnt ihr die Klippen hinab springen. Hinter der Felssäule direkt vor euch befindet sich eine weitere Felssäule mit dem Artefakt darauf. Versucht rechts um den vorderen Felsen herum zu gleiten, um bei dem Artefakt zu landen.

Felsen zwischen Insekteninsel und Stätte der Lieder

Nördlich der Insekteninsel und südwestlich der Stätte der Lieder findet ihr diesen Felsen mit zwei Schatztruhen hinter verschlossenen Gittern und einer sehr kleinen Landefläche im Süden. Mit den Mogma-Handschuhen könnt ihr euch hier in einen Tunnel graben, wo ihr wieder gegen einen der Würmer kämpfen müsst.

- **Truhe am Ausgang links oben**

- *Fundort*: Besiegt den Wurm in dem Tunnel und begeht euch vom Eingang aus gesehen in die linke, obere Ecke, wo ihr den Ausgang zur Truhe findet.

- *Inhalt*: **kleiner Köcher**

- *Artefakt*: **Ranelle #9**

In der Ranelle-Schlucht begeht euch zu dem Punkt an dem der alte Baum mit der Heilfrucht steht/stand. Das Artefakt befindet sich hier im Treibsand, um es zu erreichen, aktiviert einfach den Zeitstein.

- **Truhe am Ausgang rechts oben, auf Absatz**

- *Fundort*: Besiegt den Wurm in dem Tunnel und begeht euch vom Eingang aus gesehen in die rechte, obere Ecke. Zertrümmert dort ein paar Felsen, um zum Ausgang zu gelangen. Klettert dort die Ranken hinauf, um die Truhe zu erreichen.

- *Inhalt*: **Leere Flasche #5**

- *Artefakt*: **Eldin #9**

Im Vulkangipfel findet ihr das Artefakt mitten in einem Lavastrom. Ihr könnt dieses nach dem Vulkanausbruch über die Plattformen erreichen, welche durch die Lava schwimmen. Alternativ könnt ihr auch vom Ufer aus das Artefakt bereits ehern aktivieren, falls ihr den stärkeren Himmelstrahl habt (ihr benötigt entweder das wahre Masterschwert oder müsst das Spiel im Heldenmodus spielen).

Stätte der Lieder

- **Truhe oben auf dem Turm**

- *Fundort*: Landet auf dem höchsten Punkt der Stätte der Lieder, um diese Truhe zu erreichen

- *Inhalt*: **kleine Bombentasche**

- *Artefakt*: **Eldin #8**

Am Eingang zum Alten Großheiligtum gibt es zwei Türme. Der Turm im Westen hat ein

Fenster ohne Gitter, wo ihr mit Anlauf hinein klettern könnt. Vom Fenster aus könnt ihr mittels Greifhaken auf eine Felsplattform ziehen und von dort aus weiter zum Artefakt. Bei der zweiten Plattform, müsst ihr vorsichtig sein, da dort ein Echsalfo nur darauf wartet, euch runter zu schmeißen. Diesen erledigt ihr am Besten im Voraus mit eurem Bogen.

- **Truhe im unteren Bereich**

- *Fundort:* Im unteren Bereich der Stätte der Lieder gibt es einen Rundweg um den Turm herum. Die Truhe befindet sich im Nordosten dieses Bereiches.

- *Inhalt:* **300 Rubine**

- *Artefakt:* **Eldin #3**

- Nördlich des Landepunktes „Vulkan (Osten)“ befindet sich eine große Höhle, in die ihr hinab gleiten könnt, nachdem ihr die Lava gesenkt habt. Versucht während des Flugs nach unten Link so zu lenken, dass er neben dem Artefakt landet.

- Hinweis:* Ihr könnt dieses Artefakt bereits früh im Spiel aktivieren, aber dann nicht auf der Karte sehen, wo sich eine neue Truhe befindet. Erst sobald ihr in den Tornado fliegen könnt, ist diese Truhe für euch erreichbar.

Insel östlich der Stätte der Lieder

Östlich der Stätte der Lieder findet ihr diese Insel, auf welcher ihr die Ruine eines Turms findet.

- **Truhe an der Spitze**

- *Fundort:* Tötet die Spinnen und klettert die Ranken hinauf, um die Truhe zu erreichen.

- *Inhalt:* **Rubin-Medaille**

- *Artefakt:* **Phirone #5**

- Begeht euch zur Aussichtsplattform und folgt ihrem Blick in Richtung Südwesten. Dort befinden sich zwei Anhöhen, die durch ein Seil verbunden sind. Auf der einen Seite seht ihr das Artefakt, aber es gibt scheinbar keinen Weg nach oben. Der Trick ist oben vom Baum aus herunter zu springen. Stellt euch vor die andere Anhöhe und öffnet die Karte, wo ihr die Anhöhe mit einem blauen Strahl markiert. Begeht euch nun zur Vogelstatue „Auf dem Baum“ und sucht da den blauen Strahl auf. Lasst euch dort fallen, balanciert über das Seil und aktiviert das Artefakt.

3) 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.

3a) 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, begeben 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. Begeben 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.

3b) 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.)

4) Geldbörsen

Am Anfang des Spiels verfügt ihr über die kleine Geldbörse, welche 300 Rubine tragen kann. Dies könnt ihr noch auf stolze 9900 Rubine erweitern.

- **Mittlere Geldbörse**
 - *Volumen:* 500 Rubine
 - *Fundort:* bei Morsego für 5 Juwelen der Güte
- **Große Geldbörse**
 - *Volumen:* 1000 Rubine
 - *Fundort:* bei Morsego für 30 Juwelen der Güte
- **Riesen-Geldbörse**
 - *Volumen:* 5000 Rubine
 - *Fundort:* bei Morsego für 50 Juwelen der Güte
- **Luxus-Geldbörse**
 - *Volumen:* 9000 Rubine
 - *Fundort:* bei Morsego für 80 Juwelen der Güte
- **Zusatz-Geldbörse #1**
 - *Volumen:* 300 Rubine extra
 - *Fundort:* bei Terri für 100 Rubine erhältlich
- **Zusatz-Geldbörse #2**
 - *Volumen:* 300 Rubine extra
 - *Fundort:* bei Terri für 100 Rubine erhältlich
- **Zusatz-Geldbörse #3**
 - *Volumen:* 300 Rubine extra
 - *Fundort:* bei Terri für 100 Rubine erhältlich

5) Zusatz-Taschen

Am Anfang des Spiels erhaltet ihr von Grus die Abenteuertasche. Diese ist dazu dienlich, eure Flaschen, Schilde, Medaillen, Deku-Taschen, Bombentaschen und Köcher aufzubewahren. Zunächst bietet die Tasche Platz für nur vier Gegenstände, ihr könnt sie aber um vier weitere Taschen erweitern.

- **Zusatz-Tasche #1**

Auf dem Weg zum Tempel des Himmelsblicks begegnet ihr dem goronischen Archäologen, Marugo, der ein Artefakt der Göttin studiert. Aktiviert das Artefakt mit einem Himmelstrahl. Die dazugehörige Truhe findet ihr auf der Kürbisinsel.
- **Zusatz-Tasche #2**

Diese könnt ihr bei Terri für 300 Rubine erwerben.
- **Zusatz-Tasche #3**

Diese könnt ihr bei Terri für 600 Rubine erwerben.
- **Zusatz-Tasche #4**

Diese könnt ihr bei Terri für 1200 Rubine erwerben.

6) Leere Flaschen

Leere Flaschen dienen dazu Tränke und andere Dinge wie Feen zu transportieren. Insgesamt kann man fünf leere Flaschen finden, die ihr in eurer Abenteuertasche verstauen könnt.

- **Leere Flasche #1:**
- *Fundort:* Wolkenhort, Basar
Diese Flasche bekommt ihr gratis, wenn ihr erstmals mit der Trankbrauerin im Basar redet.
- **Leere Flasche #2:**
- *Fundort:* Tempel des Siegelhains
Die zweite Flasche befindet sich in einer kleinen Truhe im Tempel des Siegelhains. Diese Truhe steht in der rechten, hinteren Ecke und die Flasche beinhaltet bereits einen Wundertrank.
- **Leere Flasche #3:**
- *Fundort:* Wolkenhort
Die dritte Flasche erhaltet ihr von Hiru, um seiner Schwester zu helfen. Nachdem ihr erstmals Juwelen der Güte erhalten habt, begegnet ihr Hiru auf dem Dorfplatz, 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 mit Pilzsporen geben wird.
Anmerkung: Falls ihr Galea mit einer eurer eigenen Flaschen bereits Pilzsporen bringen solltet, dann erhaltet ihr dennoch nachher eine Flasche von ihrem Bruder als Belohnung.
- **Leere Flasche #4:**
- *Fundort:* Altes Großheiligtum
Diese Flasche gibt es im Alten Großheiligtum. Sobald ihr die Mogma-Handschuhe erhalten habt, kehrt in den ersten Runden Raum zurück, wo bereits einer der Feuerhände euch attackiert hat. Oben bei der Vogelstatue gibt es einen Tunnel, in den ihr euch graben könnt und wo ihr ein Gitter öffnen könnt. Dahinter kommt ihr zu einem Raum mit Wasserpflanzen. Spießt eine davon auf, um damit die Feuerhand zu besiegen, was eine Passage zu einer Truhe öffnet, in der ihr die Flasche findet.
- **Leere Flasche #5:**
- *Fundort:* Insel nördlich der Insekteninsel
Im Vulkangipfel befindet sich ein Artefakt der Göttin inmitten eines Lavaflusses, welcher zu der Höhle des Drachen führt (**Artefakt Eldin #9**). Aktiviert dieses Artefakt, die dazugehörige Truhe befindet sich in einem Felsen nördlich von der Insekteninsel. Auf diesem Felsen müsst ihr euch mittels der Mogma-Handschuhe den Weg bahnen, um die Truhe zu erreichen.

7) Medaillen

Medaillen könnt ihr in eure Abenteuertasche legen, um von ihren verschiedenen Effekten zu profitieren. Insgesamt gibt es sieben verschiedene Medaillen, drei davon kann man allerdings doppelt bekommen. Rüstet man beide Exemplare aus, verstärkt sich auch der Effekt.

- **Schatz-Medaille**
 - *Beschreibung*: Schätze, die in der Umgebung erscheinen oder welche manche Gegner fallen lassen, tauchen häufiger aus als gewöhnlich. Ideal, um möglichst viele Ressourcen zu sammeln.
 - *Fundort*: **Artefakt Eldin #4**
Hinter dem Bokblin-Camp östlich vom Tempel des Erdlandes führt ein kleiner Weg zum Lavastrom hinab. Dort findet ihr das Artefakt, welches eine Truhe auf einer Insel im Nordosten aktiviert. Auf dem oberen Bereich der Insel könnt ihr zwei schwarze Felsen entdecken. Zwischen beiden Felsen verlaufen Kletterpflanzen nach unten, folgt diesen zu einer Truhe.
- **Medizin-Medaille**
 - *Beschreibung*: Rüstungstrank, Ausdauertrank und Lufttrank bewirken verschiedene Effekte für insgesamt 3 Minuten. Mit Hilfe dieser Medaille lässt sich diese Zeitspanne verdoppeln. Der Effekt der Medaille tritt in Kraft, wenn ihr den Trank zu euch nehmt. Danach könnt ihr die Medaille auch ablegen, der Effekt bleibt dennoch verlängert.
 - *Fundort*: **Artefakt Ranelle #7**
Auf halbem Wege zum Haus des Kapitäns, nach der Brücke, auf welcher sich ein Moblin befindet, könnt ihr das Artefakt auf einem Felsen entdecken. Zieht euch mit dem Greifhaken an die Ranken am Felsen davor. Klettert ein Stück nach links und zieht euch dann mit dem Greifhaken weiter zum Felsen, auf welchem ihr das Artefakt aktivieren könnt. Die Truhe befindet sich auf einem Felsen im Nordwesten der Roulette-Insel, ihr findet sie hinter dem Gitter. Um sie zu erreichen, benötigt ihr den Greifhaken.
- **Lebenskraft-Medaille x2**
 - *Beschreibung*: Die Lebenskraftmedaille fügt eurer Herzleiste einen weiteren Herzcontainer hinzu. Von diesen Medaillen könnt ihr zwei Stück haben, sie sind außerdem die einzige Möglichkeit, eure Herzleiste auf 20 Herzen zu komplettieren.
 - *Fundort #1*: erhältlich bei Terri für 800 Rubine
 - *Fundort #2*: **Artefakt Ranelle #5**
In der Wüste Ranelle, wenn ihr euch bei den Käfigen befindet, bei denen ihr den Greifkäfer erhalten hattet, könnt ihr das Artefakt oben auf der Mauer sehen. Rechts davon seht ihr einen Ankerpunkt für den Greifhaken, mit dem ihr euch auf die Mauer ziehen könnt. Die Truhe steht auf dem Felsen im Nordwesten der Roulette-Insel. Klettert dort die Ranken hinab, um eine Truhe zu erreichen.
- **Insekten-Medaille**
 - *Beschreibung*: Wenn ihr diese Medaille bei euch trägt, werden auf der Karte alle Insekten angezeigt.
 - *Fundort*: erhältlich bei Terri für 1000 Rubine
- **Herz-Medaille x2**
 - *Beschreibung*: Mit dieser Medaille lassen sich öfters Herzen finden. Es gibt zwei davon, um den Effekt zu verdoppeln. Im Heldenmodus tauchen nur Herzen im Spiel auf, wenn ihr mindestens eine dieser Medaillen bei euch trägt.
 - *Fundort #1*: **Artefakt Ranelle #2**
Im westlichen Bereich der Wüste Ranelle findet ihr ein Areal, wo sich Rollkrebse im Treibsand befinden. Ganz im Süden davon befindet sich das Artefakt. Die Truhe befindet

sich an der Krater-förmigen Insel östlich zur Wüste Ranelle, außen am Krater.

- *Fundort #2: **Artefakt Ranelle #4***

Im nordöstlichen Bereich der Wüste Ranelle studiert die Karte. Eine der versunkenen Mauern läuft direkt auf eine Wand zu, welche ihr in die Luft sprengen könnt. Am Ende des Tunnels kommt ihr zu einer Truhe mit einem Herzteil (**Herzteil #10**). Danach folgt eine Schlucht mit Treibsand, wo an den Wänden mehrere Ankerpunkte für euren Greifhaken befestigt sind. Zieht euch von Punkt zu Punkt, bis ihr auf eine Anhöhe gelangt, an dessen Ende ihr einen Teil der Mauer erreichen könnt, auf dem sich das Artefakt befindet. Die Truhe befindet sich auf einer Insel westlich von Terris Insel, am anderen Ende des Wassertunnels.

- **Rubin-Medaille x2**

- *Beschreibung:* Rubine tauchen in größerer Zahl auf, wenn ihr diese Medaille bei euch trägt. Es gibt insgesamt zwei davon, um den Effekt verdoppeln zu können.

- *Fundort #1: **Artefakt Phirone #5***

Begeht euch zur Aussichtsplattform und folgt ihrem Blick in Richtung Südwesten. Dort befinden sich zwei Anhöhen, die durch ein Seil verbunden sind. Auf der einen Seite seht ihr das Artefakt, aber es gibt scheinbar keinen Weg nach oben. Der Trick ist oben vom Baum aus herunter zu springen. Stellt euch vor die andere Anhöhe und öffnet die Karte, wo ihr die Anhöhe mit einem blauen Strahl markiert. Begeht euch nun zur Vogelstatue „Auf dem Baum“ und sucht da den blauen Strahl auf. Lasst euch dort fallen, balanciert über das Seil und aktiviert das Artefakt. Fliegt nun zurück ins Wolkenmeer. Östlich der Stätte der Lieder findet ihr diese Insel, auf welcher ihr die Ruine eines Turms findet. Tötet die Spinnen und klettert die Ranken hinauf, um die Truhe zu erreichen.

- *Fundort #2: **Artefakt Phirone #8***

Begeht euch zum Tempel des Himmelsblicks. Lauft rechts am Eingang vorbei und schaut bei der hinteren Treppe nach oben. Dort entdeckt ihr ein paar Ranken, an welche ihr euch mit dem Greifhaken ziehen könnt. Oben angekommen müsst ihr nochmal mit dem Greifhaken eine Etage höher klettern, ihr findet dann das Artefakt direkt über dem Eingang. Die Truhe findet ihr nachts auf Terris Insel. Um auf Terris Insel bei Nacht zu gelangen, müsst ihr ihm tagsüber im Wolkenhort aufsuchen und sich in seinem Geschäft ins Bett legen. Nachts angekommen, nutzt die Leiter außen an seinem Laden, um zur Truhe zu gelangen.

- **Dämonen-Medaille**

- *Beschreibung:* Die Dämonen-Medaille kombiniert die Effekte der Rubin-Medaille und der Schatz-Medaille. Dies kommt aber mit einem Preis, die Medaille ist verflucht. Trägt ihr diese bei euch, könnt ihr nicht auf eure Abenteuertasche zugreifen und die darin befindlichen Gegenstände nicht verwenden. Es empfiehlt sich daher, die Dämonen-Medaille lieber im Lager zu lassen.

- *Fundort:* Wenn ihr Morsego 30 Juwelen der Güte bringt, erscheint in seinem Haus eine Schatztruhe. Er warnt euch davor, diese zu öffnen. Tut es dennoch.

8) Verbesserung von Gegenständen

Einen Teil eurer Ausrüstung könnt ihr euch bei Tüftler Doruco im Basar aufrüsten lassen. Manche dieser Upgrades sind einmalig, andere lassen sich beliebig oft wiederholen. Solange ihr noch Platz im Lager habt, könnt ihr euch weitere Taschen für Deku-Kerne, Bomben und Pfeile, sowie Schilde kaufen und diese aufrüsten lassen. Die Erweiterungen sind hier nach ihrer Reihenfolge, ab wann sie im Spiel zur Verfügung stehen, geordnet.

Es kann vorkommen, dass ihr für eine Erweiterung die erforderlichen Schätze erst viel später im Spiel finden werdet. Im Heldenmodus werden allerdings eure Schätze (und Insekten) übertragen, welche ihr dann nützen könnt, um bestimmte Erweiterungen bereits früher vorzunehmen.

- **Harter Holzschild**
 - *Voraussetzung:* Holzschild (50 Rubine beim Händler)
 - *Benötigte Materialien:* 2x Bernsteinhalbmond, 1x Monsterklaue, 1x Glibber
 - *Preis:* 30 Rubine
 - *Wirkung:* erhöhte Abwehrkraft
- **Starker Holzschild**
 - *Voraussetzung:* Harter Holzschild
 - *Benötigte Materialien:* 3x Bernsteinhalbmond, 2x Monsterklaue, 2x Wüstengras, 1x Schmuckschädel
 - *Preis:* 50 Rubine
 - *Wirkung:* erhöhte Abwehrkraft
- **Streuschleuder**
 - *Voraussetzung:* Schleuder
 - *Benötigte Materialien:* 2x Finsterhalbmond, 2x Bernsteinhalbmond, 3x Glibber
 - *Preis:* 50 Rubine
 - *Wirkung:* Wenn ihr die Streuschleuder auflädt, verschießt sie mehrere Projektile auf einmal.
- **Mittlere Deku-Tasche**
 - *Voraussetzung:* Kleine Deku-Tasche (für 100 Rubine beim Händler erhältlich, nachdem ihr die Schleuder erhalten habt)
 - *Benötigte Materialien:* 4x Bernsteinhalbmond, 3x Monsterklaue, 3x Schmuckschädel
 - *Preis:* 50 Rubine
 - *Wirkung:* kann 20 anstatt nur 10 Deku-Kernen tragen
- **Große Deku-Tasche**
 - *Voraussetzung:* Mittlere Deku-Tasche
 - *Benötigte Materialien:* 5x Bernsteinhalbmond, 3x Monsterklaue, 1x Goldener Schmuckschädel, 1x Blaue Vogelfeder
 - *Preis:* 100 Rubine
 - *Wirkung:* kann 30 anstatt nur 20 Deku-Kernen tragen
- **Meisterfänger-Netz**
 - *Voraussetzung:* Netz
 - *Benötigte Materialien:* 3x Wüstengras, 2x Äonenblume, 1x Schattenkristall
 - *Preis:* 100 Rubine
 - *Wirkung:* Insekten und Vögel lassen sich aufgrund des größeren Volumens leichter und in höherer Zahl fangen

- **Harter Eisenschild**
 - *Voraussetzung:* Eisenschild (für 100 Rubine beim Händler erhältlich, sobald ihr den Vulkan Eldin bereisen könnt)
 - *Benötigte Materialien:* 2x Eldin-Erz, 2x Monsterklaue, 2x Schmuckschädel
 - *Preis:* 50 Rubine
 - *Wirkung:* erhöhte Abwehrkraft
- **Starker Eisenschild**
 - *Voraussetzung:* Harter Eisenschild
 - *Benötigte Materialien:* 3x Eldin-Erz, 3x Monsterklaue, 3x Wüstengras, 1x Blaue Vogelfeder
 - *Preis:* 100 Rubine
 - *Wirkung:* erhöhte Abwehrkraft
- **Mittlere Bombentasche**
 - *Voraussetzung:* Kleine Bombentasche (nach Tempel des Erdlandes beim Händler für 150 Rubine erhältlich)
 - *Benötigte Materialien:* 1x Eidechschwanz, 3x Schmuckschädel, 1x Blaue Vogelfeder
 - *Preis:* 50 Rubine
 - *Wirkung:* kann 10 anstatt nur 5 Bomben tragen
- **Große Bombentasche**
 - *Voraussetzung:* Mittlere Bombentasche
 - *Benötigte Materialien:* 3x Eidechschwanz, 4x Glibber, 2x Bienenlarven, 1x Goldener Schmuckschädel
 - *Preis:* 100 Rubine
 - *Wirkung:* kann 15 anstatt nur 10 Bomben tragen
- **Flinkkäfer**
 - *Voraussetzung:* Greifkäfer
 - *Benötigte Materialien:* 2x Äonenblume, 2x Bienenlarven, 1x Goldener Schmuckschädel
 - *Preis:* 50 Rubine
 - *Wirkung:* mittels Drücken von A könnt ihr nun euren Käfer beschleunigen
- **Kraftkäfer**
 - *Voraussetzung:* Flinkkäfer
 - *Benötigte Materialien:* 3x Äonenblume, 4x Bernsteinhalbmond, 1x Blaue Vogelfeder, 1x Geschenk der Göttin
 - *Preis:* 50 Rubine
 - *Wirkung:* der Kraftkäfer bleibt länger in der Luft als die anderen Modelle
- **Hochheiliger Schild**
 - *Voraussetzung:* Heiliger Schild (500 Rubine beim Händler)
 - *Benötigte Materialien:* 1x Finsterhalbmond, 2x Vogelfeder, 3x Schmuckschädel
 - *Preis:* 100 Rubine
 - *Wirkung:* erhöhte Abwehrkraft
- **Göttlicher Schild**
 - *Voraussetzung:* Hochheiliger Schild
 - *Benötigte Materialien:* 4x Finsterhalbmond, 3x Vogelfeder, 3x Monsterhorn, 1x Blaue Vogelfeder
 - *Preis:* 150 Rubine
 - *Wirkung:* erhöhte Abwehrkraft

- **Eisenbogen**
 - *Voraussetzung:* Bogen
 - *Benötigte Materialien:* 3x Wüstengras, 3x Monsterklaue, 2x Eldin-Erz, 1x Schattenkristall
 - *Preis:* 50 Rubine
 - *Wirkung:* Höhere Durchschlagskraft und Reichweite
- **Heiliger Bogen**
 - *Voraussetzung:* Eisenbogen
 - *Benötigte Materialien:* 5x Wüstengras, 3x Eidechschwanz, 2x Schattenkristall, 1x Geschenk der Göttin
 - *Preis:* 100 Rubine
 - *Wirkung:* Höhere Durchschlagskraft und Reichweite
- **Mittlerer Köcher**
 - *Voraussetzung:* Kleiner Köcher (für 150 Rubine beim Händler erhältlich, nachdem ihr den Bogen gefunden habt)
 - *Benötigte Materialien:* 3x Monsterhorn, 3x Finsterhalbmond, 5x Bernsteinhalbmond
 - *Preis:* 50 Rubine
 - *Wirkung:* kann 10 anstatt nur 5 Pfeilen tragen
- **Großer Köcher**
 - *Voraussetzung:* Mittlerer Köcher
 - *Benötigte Materialien:* 2x Monsterhorn, 3x Finsterhalbmond, 1x Goldener Schmuckschädel, 1x Geschenk der Göttin.
 - *Preis:* 100 Rubine
 - *Wirkung:* kann 15 anstatt nur 10 Pfeilen tragen

9) Schätze

Die verschiedenen Schätze, die ihr überall im Spiel finden könnt, dienen euch als Materialien, um eure Gegenstände aufzurüsten. Manche Schätze werden ab und zu von Gegnern fallen gelassen. Andere findet ihr in der Umgebung und manche müsst ihr sogar ähnlich wie Insekten mit dem Netz einfangen. Zu jedem Schatz gibt es mindestens eine Quelle, welche ihr unlimitiert nutzen könnt. Jeder Schatz lässt sich also prinzipiell unendlich oft im Spiel finden, man muss daher keine Angst haben, dass am Ende nicht genug übrig sein könnte, um alle Gegenstände zu erweitern. Man kann Schätze aber auch in Schatztruhen finden oder in Minispielen gewinnen.

Die Schatz-Medaille ist ein wertvolles Utensil, um möglichst viele Schätze zusammen. Die Wahrscheinlichkeit, dass Schätze auftauchen, wird durch diese Medaille erhöht. Ihr solltet sie als nach Möglichkeit immer bei euch tragen. Wollt ihr besonders viele Schätze finden, müsst ihr auch die Dämonen-Medaille bei euch tragen. Allerdings könnt ihr dann weder Flaschen noch Schilde benutzen.

In der Höhle des Wolkenhorts gibt es einen besonderen Mythenstein, welcher nur nachts auftaucht und dort „Heimlichen Handel“ betreibt. Bei ihm könnt ihr seltenere Schätze kaufen.

Alle Schätze lassen sich nachts im Wohnviertel bei Kulkan verkaufen. Je seltener ein Schatz, desto wertvoller ist er. Die Preise sind hier alle gelistet.

- **Bienenlarven**

- *Quelle*: Bienennester, Tief im Wald

- *Wert*: 20 Rubine

- *Verwendung*: Große Bombentasche (2x), Flinkkäfer (2x)

- Tief im Wald findet ihr einige Bienenkörbe, aus denen Schwärme von Deku-Bienen kommen und euch attackieren. Schützt euch vor den Bienen, indem ihr sie mit dem Netz einfangt. Das Nest könnt ihr zum Fall bringen, indem ihr gegen den Baum rollt, an welchem es hängt, oder mit einer Waffe wie der Schleuder drauf feuert. Schützt euch erneut gegen die attackierenden Bienen und sammelt nachher die Bienenlarven auf, welche auf dem Boden liegen.

- *Tipp*: Wenn ihr viele Bienenlarven haben wollt, empfiehlt es sich, von der Aussichtsplattform aus das Gebiet „Tief im Wald“ zu betreten. Gleich am Anfang hängt ein Bienenkorb im Baum, welchen ihr nutzen könnt. Verlasst das Gebiet wieder in Richtung Aussichtsplattform und kehrt wieder zurück, um den Prozess so oft zu wiederholen wie nötig.

- **Vogelfeder**

- *Quelle*: Vögel im Wald von Phirone

- *Wert*: 20 Rubine

- *Verwendung*: Hochheiliger Schild (2x), Göttlicher Schild (3x)

- Überall im Wald von Phirone könnt ihr auf Vögel treffen, welche sich auf den Boden setzen und weg fliegen, falls ihr euch ihnen zu schnell nähert. Ihr könnt sie genau wie Insekten mit dem Netz einfangen, um eine Feder zu erhalten. Solltet ihr einen blauen Vogel fangen, bekommt ihr allerdings eine der selteneren blauen Vogelfedern.

- **Wüstengras**

- *Quelle*: Wüste von Ranelle

- *Wert*: 20 Rubine

- *Verwendung*: Starker Holzschild (2x), Meisterfänger-Netz (3x), Starker Eisenschild (3x), Eisenboge (3x), Heiliger Bogen (5x)

- Wenn ihr euch in der Wüste Ranelle befindet, rollen oft an euch Büschel von Gras

vorbei. Dies wird immer durch Sand, welcher durch die Luft geblasen wird, angekündigt. Achtet also darauf und schaut euch in diesen Momenten um. Die Grasbündel könnt ihr mit dem Netz einfangen.

- **Eidechschwanz**

- *Quelle*: Echsalfos

- *Wert*: 20 Rubine

- *Verwendung*: Mittlere Bombentasche (1x), Große Bombentasche (3x), Heiliger Bogen (3x)

- Immer wenn ihr einen der Eidechsenkrieger besiegt, lassen diese ihre Stachelkeulenförmigen Schwänze zurück.

- *Tipp*: Am Anfangsbereich der Werft begegnet ihr immer zwei Echsalfossen. Geht einfach durch die Tür, wo ihr aus der Kammer mit dem Skorpion-Boss Moldoghad gekommen seid, und wieder zurück, um den Prozess zu wiederholen. Ihr müsst nur aufpassen, dass sie nicht runter in den Sand stürzen, wenn ihr sie besiegt. Haltet sie möglichst mittig oder auf die Treppe hin.

- **Eldin-Erz**

- *Quelle*: Eldin-Vulkan, Grablöcher, Minispiele

- *Wert*: 30 Rubine

- *Verwendung*: Harter Eisenschild (2x), Starker Eisenschild (3x), Eisenbogen (2x)

- Am Anfang des Spiels könnt ihr das Erz aus den meisten Löchern mit den Grabhandschuhen ausgraben. Später wird das Erz allerdings rar, ihr könnt es aber noch in einigen Minispielen gewinnen, zum Beispiel beim Kürbisschießen.

- **Äonenblume**

- *Quelle*: Wüste Ranelle, innerhalb eines Zeitverschiebungsfeldes

- *Wert*: 30 Rubine

- *Verwendung*: Meisterfänger-Netz (2x), Flinkkäfer (2x), Kraftkäfer (3x)

- Diese Blumen könnt ihr meist im Bereich eines aktiven Zeitverschiebungsfeldes finden. Besonders häufig tauchen diese Blumen in der Ranelle-Mine auf.

- **Bernsteinhalbmond**

- *Quelle*: überall auf der Oberfläche, in Dungeons

- *Wert*: 30 Rubine

- *Verwendung*: Harter Holzschild (2x), Starker Holzschild (3x), Streuschleuder (2x), Mittlere Deku-Tasche (4x), Große Deku-Tasche (5x), Kraftkäfer (4x), Mittlerer Köcher (5x)

- Diese orangefarbenen Objekte, die aussehen wie die Hälfte eines Tajjis, könnt ihr meist frei in der Umgebung finden, aber auch in einigen Dungeons. Es gibt viele verschiedene Stellen, wo sie per Zufall auftauchen können. Merkt euch diese Stellen und haltet nach ihnen Ausschau.

- *Tipp*: Im Haus des Kapitäns könnt ihr meist zwei bis fünf Bernsteinhalbmonde unter dem Sand finden. Wenn ihr das Haus durch die Tür verlässt und wieder betretet, sind die Halbmonde wieder da. Dies ist ein idealer Punkt, um möglichst viele davon in kurzer Zeit zu sammeln.

- **Finsterhalbmond**

- *Quelle*: Sairen, Minispiele, Heimlicher Handel (100 Rubine)

- *Wert*: 30 Rubine

- *Verwendung*: Streuschleuder (2x), Hochheiliger Schild (1x), Göttlicher Schild (4x), Mittlerer Köcher (3x), Großer Köcher (3x)

- Die Finsterhalbmonde sind das dunkle Gegenstück zu den Bernsteinhalbmonden während der Sairen. Ihr könnt diese grundsätzlich nur während der Prüfungen finden

und solltet deshalb diese entsprechend nutzen - sobald man alle 15 Tränen eingesammelt hat, kann man sich ohne Zeitdruck frei bewegen. Während dieser Zeit empfiehlt es sich, nach dem ein oder anderen Finsterhalbmond Ausschau zu halten. Solltet ihr nicht genügend Finsterhalbmonde während der Prüfungen sammeln können, macht dies aber nichts, ihr könnt später alle Sairen in der Heldenschule jederzeit wiederholen und dann genügend sammeln. Auch könnt ihr die Finsterhalbmonde manchmal bei Minispielen gewinnen oder beim Heimlichen Handel für 100 Rubine erwerben.

- **Glibber**

- *Quelle*: Schleime, Dekuranhas, Tetranhas, Minighads

- *Wert*: 30 Rubine

- *Verwendung*: Harter Holzschild (1x), Streuschleuder (3x), Große Bombentasche (4x)
Den Glibber hinterlassen ab und zu Schleim- und Pflanzengegner, sowie die kleinen Skorpione.

- **Monsterklaue**

- *Quelle*: Flederbeißer, Guays, Skullwandulas

- *Wert*: 30 Rubine

- *Verwendung*: Harter Holzschild (1x), Starker Holzschild (2x), Mittlere Deku-Tasche (3x), Große Deku-Tasche (3x), Harter Eisenschild (2x), Starker Eisenschild (3x), Eisenbogen (3x)

Die Fledermaus-, Spinnen- und Krähen-Gegner lassen diese ab und zu fallen, wenn ihr sie besiegt.

- **Monsterhorn**

- *Quelle*: Bokblins, Minispiele, Heimlicher Handel (100 Rubine)

- *Wert*: 30 Rubine

- *Verwendung*: Göttlicher Schild (3x), Mittlerer Köcher (3x), Großer Köcher (2x)

Das Monsterhorn tragen einige Bokblins bei sich, um damit Verstärkung zu rufen oder einfach nur auf euch aufmerksam zu machen. Das Horn lassen sie nicht fallen, wenn sie besiegt werden, allerdings könnt ihr dieses ihnen jederzeit mit der Peitsche entwenden. Die Monsterhörner findet man auch regelmäßig in Schatztruhen und kann sie in einigen Minispielen gewinnen.

- *Tipp*: Begeht euch zum Tempel des Erdlandes. Östlich vom Eingang ist ein kleines Bokblin-Lager, wo sich auch meist ein Bokblin mit einem Horn aufhält. Entwendet ihm dieses, betretet den Tempel und kehrt wieder zurück, um den Prozess zu wiederholen, falls ihr schnell mehrere Hörner sammeln wollt.

- **Schmuckschädel**

- *Quelle*: Bokblins

- *Wert*: 30 Rubine

- *Verwendung*: Starker Holzschild (1x), Mittlere Deku-Tasche (3x), Harter Eisenschild (2x), Mittlere Bombentasche (3x), Hochheiliger Schild (3x)

Diese kleinen Schädel werden ab und zu von Bokblins hinterlassen, wenn ihr sie besiegt.

- *Tipp*: Begeht euch zum Tempel des Erdlandes. Östlich vom Eingang ist ein kleines Bokblin-Lager, wo sich meist mehrere Bokblins aufhalten. Besiegt diese, betretet den Tempel und kehrt wieder zurück, um den Prozess zu wiederholen, falls ihr schnell mehrere Schädel sammeln wollt.

- **Schattenkristall**

- *Quelle*: Zombie-Bokblins, Finsterflatterer, Minispiele, Heimlicher Handel (100 Rubine)

- *Wert*: 30 Rubine

- *Verwendung*: Meisterfänger-Netz (1x), Eisenbogen (1x), Heiliger Bogen (2x)
Der Schattenkristall wird ab und zu von den Zombie-Bokblins, denen ihr erstmals im Höhlenheiligtum begegnet, fallen gelassen, wenn ihr sie besiegt. Die Fledermäuse, welche Flüche verhängen können, lassen ebenfalls Schattenkristalle fallen.

- *Tipp*: Um möglichst früh im Spiel bereits Schattenkristalle zu erhalten, begeben euch zur Bambusinsel. Macht beim Superschnellen Bambusfäller mit und ihr könnt bereits für mittelmäßige Leistungen so einen Kristall erhalten.

- **Blaue Vogelfeder**

- *Quelle*: Blaue Vögel im Wald von Phirone, Heimlicher Handel (200 Rubine)

- *Wert*: 100 Rubine

- *Verwendung*: Große Deku-Tasche (1x), Starker Eisenschild (1x), Mittlere Bombentasche (1x), Kraftkäfer (1x), Göttlicher Schild (1x)

Unter den Vögeln, denen ihr im Wald von Phirone begegnet, taucht auch gerne mal ein blaues Exemplar auf. Fangt diesen vorsichtig mit eurem Netz ein und ihr erhaltet eine blaue Vogelfeder.

- **Goldener Schmuckschädel**

- *Quelle*: Bokblins, Minispiele, Heimlicher Handel (200 Rubine)

- *Wert*: 100 Rubine

- *Verwendung*: Große Deku-Tasche (1x), Große Bombentasche (1x), Flinkkäfer (1x), Großer Köcher (1x)

Selten kommt es mal vor, dass ein Bokblin anstatt eines normalen Schmuckschädels einen goldenen fallen lässt.

- **Geschenk der Göttin**

- *Quelle*: selten anstelle von Bernstein- oder Finsterhalbmonden, Minispiele, Heimlicher Handel (200 Rubine)

- *Wert*: 100 Rubine

- *Verwendung*: Kraftkäfer (1x), Heiliger Bogen (1x), Großer Köcher (1x)

Wenn ihr großes Glück habt, taucht da, wo ihr normalerweise einen Bernsteinhalbmond (oder einen Finsterhalbmond während der Sairen) finden würdet, eines dieser Kristalle auf. In einigen Minispielen könnt ihr diese aber auch als Preis für besondere Leistungen gewinnen. So könnt ihr zum Beispiel beim Superschnellen Bambusfäller bereits früh im Spiel eines der Geschenke gewinnen.

- *Tipp*: Im Haus des Kapitäns lassen sich unter dem Sand viele Bernsteinhalbmonde finden, unter denen auch jederzeit ein Geschenk der Göttin auftauchen kann. Wenn ihr eurem Glück ein wenig auf die Sprünge helfen wollt, verlasst das Haus und betretet es wieder solange, bis ihr ein Geschenk der Göttin findet.

10) Verfeinerung von Tränken

Im Basar könnt ihr nicht nur Tränke erwerben, sondern diese auch verfeinern lassen gegen einen gewissen Aufpreis, falls ihr die benötigten Insekten gesammelt habt.

- **Herztrank V**
 - *Voraussetzung:* Herztrank (20 Rubine)
 - *Benötigte Insekten:* 1x Phiro-Riesenkäfer, 3x Himmelsfalter, 1x Magmarienkäfer
 - *Preis:* 20 Rubine
 - *Wirkung:* Füllt alle Herzen wieder auf anstatt nur 8.
- **Herztrank SV**
 - *Voraussetzung:* Herztrank V
 - *Benötigte Insekten:* 3x Deku-Biene, 3x Himmelsfalter, 1x Sandzikade, 1x Eldin-Skarabäus
 - *Preis:* 30 Rubine
 - *Wirkung:* Füllt alle Herzen wieder auf und kann zweimal getrunken werden.
- **Wundertrank V**
 - *Voraussetzung:* Wundertrank (30 Rubine)
 - *Benötigte Insekten:* 3x Deku-Biene, 2x Himmelsanbeterin, 2x Phiro-Riesenkäfer
 - *Preis:* 20 Rubine
 - *Wirkung:* Schild wird automatisch repariert, wenn es kaputt geht, und 8 Herzen werden geheilt
- **Wundertrank SV**
 - *Voraussetzung:* Wundertrank V
 - *Benötigte Insekten:* 3x Ranelle-Ameise, 2x Phiro-Riesenkäfer, 1x Gerudo-Libelle, 1x Sandzikade
 - *Preis:* 30 Rubine
 - *Wirkung:* Schild wird automatisch repariert, wenn es kaputt geht, und 8 Herzen werden geheilt, lässt sich zweimal verwenden
- **Ausdauertrank V**
 - *Voraussetzung:* Ausdauertrank (50 Rubine)
 - *Benötigte Insekten:* 3x Magmarienkäfer, 2x Wolken-Hirschkäfer, 2x Gerudo-Libelle, 1x Phiro-Hüpfer
 - *Preis:* 20 Rubine
 - *Wirkung:* Ihr verliert für 3 Minuten nicht an Ausdauer.
- **Rüstungstrank V**
 - *Voraussetzung:* Rüstungstrank (200 Rubine)
 - *Benötigte Insekten:* 1x Phiro-Hüpfer, 2x Eldin-Skarabäus, 3x Himmelsfalter, 3x Wolken-Glühwürmchen
 - *Preis:* 40 Rubine
 - *Wirkung:* Macht euch für 3 Minuten lang unverwundbar.
- **Lufttrank V**
 - *Voraussetzung:* Lufttrank (20 Rubine)
 - *Benötigte Insekten:* 2x Wolken-Hirschkäfer, 2x Himmelsanbeterin, 2x Ranelle-Ameise
 - *Preis:* 20 Rubine
 - *Wirkung:* Euch geht für 3 Minuten lang nicht die Luft aus.

11) Insekten

Im Spiel lassen sich insgesamt 12 verschiedene Typen von Insekten fangen. Diese könnt ihr nutzen, um eure Tränke aufwerten zu lassen, oder sie einfach verkaufen, um Geld zu machen. Jedes Insekt weist ein unterschiedliches Verhalten auf und bevorzugt einen anderen Lebensraum.

Bei den meisten Insekten empfiehlt es sich, sich diesen langsam zu nähern. Markiert sie mit der Z-Taste und holt möglichst seitlich aus. Je nach Insekt können sich die Strategien aber ändern. Alle Insekten lassen sich auch töten, in dem ihr sie mit Waffen bearbeitet oder sie zertrampelt. Seid daher vorsichtig.

Es gibt zwei unverzichtbare Utensilien für den engagierten Käfersammler. Zum einem ist dies das Meisterfänger-Netz, mit dem ihr wesentlich einfacher die verschiedenen Insekten zu fassen bekommt. Außerdem lassen sich damit meist gleich mehrere Insekten auf einen Streich fangen. Zum anderen gibt es noch die hilfreiche Insekten-Medaille, welche euch auf der Karte die Fundorte aller Insekten anzeigt. Diese könnt ihr bei Terri für 1000 Rubine kaufen. Für jedes Insekt gibt es bestimmte Punkte, an denen es auftauchen *kann*. Manchmal taucht an den entsprechenden Stellen auch gar nichts auf. Die Insekten-Medaille zeigt euch diese Punkte auf der Karte nur an, falls sich dort auch wirklich Insekten befinden.

Alle 12 Insekten lassen sich auch beim Insektenparadies-Minispiel auf der Insekteninsel fangen, allerdings dürft ihr diese nicht behalten. Nachts könnt ihr Strus in der Ritterschule auch eure Insekten verkaufen. Die Preise hierfür sind alle mit gelistet.

- **Deku-Biene**
 - *Fundort*: Tief im Wald
 - *Wert*: 1 Rubin
 - *Verwendung*: Herztrank SV (3x), Wundertrank V (3x)
 - *Strategie*: Tief im Wald lassen sich Bienennester finden, nähert ihr euch diesen, greift euch ein Schwarm an. Wedelt einfach schnell mit eurem Netz hin und her, um alle Deku-Bienen einzusammeln. Ihr könnt noch einen weiteren Schwarm provozieren, indem ihr das Nest zerstört. Auf der Insekteninsel gibt es ebenfalls ein Bienennest.
 - *Tipp*: Wenn ihr viele von den Bienen haben wollt, empfiehlt es sich, von der Aussichtsplattform aus das Gebiet „Tief im Wald“ zu betreten. Gleich am Anfang hängt ein Bienenkorb im Baum, welchen ihr nutzen könnt. Verlasst das Gebiet wieder in Richtung Aussichtsplattform und kehrt wieder zurück, um den Prozess so oft zu wiederholen wie nötig.
- **Himmelfalter**
 - *Fundort*: so gut wie überall
 - *Wert*: 5 Rubine
 - *Verwendung*: Herztrank V (3x), Herztrank SV (3x), Rüstungstrank V (3x),
 - *Strategie*: Diese blauen Schmetterlinge findet ihr fast überall, sogar in Dungeons. Meist begegnet ihr ihnen an zwei Punkten im westlichen Bereich des Wolkenhorts. Außerdem markieren diese Schmetterlinge die Fundorte von Mythensteinen und mysteriösen Wänden, solange diese noch nicht aktiviert wurden. Sie sind nicht scheu und können daher meist problemlos gefangen werden.
- **Gerudo-Libelle**
 - *Fundort*: Wüste Ranelle, meist in der Nähe von Gras
 - *Wert*: 30 Rubine
 - *Verwendung*: Wundertrank SV (1x), Ausdauertrank V (2x)
 - *Strategie*: Die Gerudo-Libelle trifft man ab und zu in der Wüste von Ranelle an. Meist

hält sie sich gern in der Nähe von Gräsern auf. Die Libellen schweben über einem Punkt und es gilt, sich ihnen nur sehr langsam und vorsichtig zu nähern, sonst entfernen sie sich und fliegen meist außer Reichweite. Das passiert zum Beispiel schnell, wenn man sie versucht, um vorderen Bereich der Wüstenschlucht zu fangen. Daher empfehlen sich eher Orte, wo die Libellen nicht so schnell außer Reichweite gelangen können. Ein Stück nördlich von der Lagerhalle im Osten findet ihr so ein Plätzchen. Oder ganz im Nordosten der Wüste, seht ihr auf der Karte, wie eine Straße in eine Ecke verläuft. Am Ende des Weges fliegen dort auch meist ein paar Libellen herum und können aufgrund der Mauern nicht so leicht vor euch flüchten.

- **Wolken-Glühwürmchen**

- *Fundort:* Wolkenhort und Kürbisinsel bei Nacht, in der Höhle beim Wasserfall

- *Wert:* 30 Rubine

- *Verwendung:* Rüstungstrank V (3x)

- *Strategie:* Diese Glühwürmchen trifft man im Wolkenhort oder auf der Kürbisinsel bei Nacht, man kann sie meist bereits von Weiten aus gut sehen. Auch in der Höhle beim Wasserfall könnt ihr sie öfters finden. Sie halten sich gerne in der Nähe von Wasser auf und fliegen gern hoch oder weiter weg. Im Gegensatz zu den meisten Insekten empfiehlt es sich hier, sich ihnen schneller zu nähern, um sie noch rechtzeitig zu erwischen.

- *Tipp:* Am Einfachsten lassen sich die Glühwürmchen auf der Kürbisinsel fangen. Geht nachts durch den Hintereingang raus zu den Kürbisfeldern, wo meist bis zu fünf auf einmal herumschwirren. Lauft schnell zu ihnen hin und fangt mit schnellen Bewegungen ein, bevor sie sich zu weit von der Insel entfernen.

- **Phiro-Riesenkäfer**

- *Fundort:* Wald von Phirone, an Wänden und Bäumen

- *Wert:* 20 Rubine

- *Verwendung:* Herztrank V (1x), Wundertrank V (2x), Wundertrank SV (2x),

- *Strategie:* Der Phiro-Riesenkäfer ist ein hellbrauner Käfer, welcher gern an Bäumen und Wänden im Wald von Phirone lebt. Genau wie beim Wolkenhirschkäfer braucht ihr nur die Bäume oder Wände anrempeln und der Käfer fällt herunter. Ihr benötigt also kein Netz, um ihn zu fangen.

- *Tipp:* Hinter dem Tempel des Siegelhains findet ihr an zwei Stellen meist die Riesenkäfer an der Wand, die ihr fangen könnt. Betretet den Tempel und kehrt wieder zurück, um den Prozess zu wiederholen. Hier lassen sich schnell möglichst viele Riesenkäfer sammeln.

- **Magmarienkäfer**

- *Fundort:* Eldin-Vulkan, an Wänden

- *Wert:* 20 Rubine

- *Verwendung:* Herztrank V (1x), Ausdauertrank V (3x)

- *Strategie:* Diesen Marienkäfer sieht man oft an Felswänden überall in der Region des Eldin-Vulkans. Man kann sich diesen problemlos nähern, allerdings sollte man im Gegensatz zum Phiro-Riesenkäfer und dem Wolken-Hirschkäfer niemals gegen die Wände rollen, da sie sonst weg fliegen. Streift einfach mit eurem Netz über die Felswand, um sie zu fangen.

- *Tipp:* Im ersten Außenbereich des Vulkangipfels, wo man von einer Klippe springen kann und wo sich ein kleiner Wasserfall befindet, hängen meist ein bis drei Magmarienkäfer rechts neben dem Eingang. Fangt diese ein, geht wieder zurück in den Vulkan und betretet wieder das Außenareal, um den Prozess zu wiederholen. An dieser Stelle lassen sich recht schnell ganz viele Magmarienkäfer sammeln.

- **Sandzikade**
 - *Fundort:* Wüste Ranelle, an Gebäuden und Bäumen
 - *Wert:* 50 Rubine
 - *Verwendung:* Herztrank SV (1x), Wundertrank SV (1x),
 - *Strategie:* Die Sandzikade ist in der Wüste Ranelle heimisch und produziert immer ein unverkennbares rasselndes Geräusch, welches man bereits aus einiger Entfernung hören kann. Sie hängen meist an den Wänden von Gebäuden oder an Bäumen und fliegen schnell weg, wenn ihr euch ihnen zu hastig nähert. Den ersten begegnet ihr gleich am Eingang zur Ranelle-Mine.
 - *Tipp:* Wenn ihr im Haus des Kapitäns seid und euch auf den Stuhl setzt, stellt Phai eine Insektenplage im Dach fest. Geht nach draußen und klettert nach oben, wo viele Sandzikaden an dem Pfeiler hängen. Diese könnt ihr einfangen und den Prozess wiederholen, indem ihr ins Haus und wieder nach draußen geht. Diese Stelle ist ideal, um möglichst viele Zikaden zu sammeln.
- **Wolken-Hirschkäfer**
 - *Fundort:* Wolkenhort, an Wänden und Bäumen
 - *Wert:* 20 Rubine
 - *Verwendung:* Ausdauertrank V (2x), Lufttrank V (2x)
 - *Strategie:* Diese bläulichen Hirschkäfer hängen im Wolkenhort gern an Wänden und Bäumen. Einfach gegen die Wand oder den Baum rollen und der Käfer fällt runter. Er gehört damit zu den wenigen Insekten, die ihr problemlos ohne Netz fangen könnt.
- **Phiro-Hüpfer**
 - *Fundort:* Wald von Phirone, meist im Gras oder unter Büschen, Früchten und Steinen
 - *Wert:* 40 Rubine
 - *Verwendung:* Ausdauertrank V (1x), Rüstungstrank V (1x)
 - *Strategie:* Im Gegensatz zu den meisten Insekten ist es bei den Grashüpfern manchmal von Vorteil, das Netz vertikal zu schwingen, um sich ihren Sprungbewegungen anzupassen. Sie leben meist im Gras oder verstecken sich gerne in Büschen oder unter Steinen und den großen gelben Früchten, die manchmal am Boden liegen.
 - *Tipp:* Eine gute Stelle, die Phiro-Hüpfer zu sammeln, ist der Bereich um den Eingang zum Tempel des Himmelsblicks. Dort sitzen sie mehrfach im Gras oder unter den Früchten. Betretet einfach den Dungeon und kehrt wieder zurück, um den Prozess zu wiederholen. Eine weitere solche Stelle ist der Hintereingang zum Tempel des Siegelhains. Hier sitzen die Phiro-Hüpfer meist unter den vier kleinen Steinen. Betretet den Tempel und kehrt wieder zurück, um den Prozess zu wiederholen.
- **Himmelsanbeterin**
 - *Fundort:* Wolkenhort, oft unter Krügen
 - *Wert:* 10 Rubine
 - *Verwendung:* Wundertrank V (2x), Lufttrank V (2x)
 - *Strategie:* Die Himmelsanbeterin lebt im Wolkenhort, wo ihr sie ab und zu im Freien trefft. So findet ihr sie auf dem Kürbisfeld im Wohnviertel oder auf einem Fleckchen Gras in der Nähe des kleinen Kürbisfelds beim Wasser. Am Liebsten versteckt sie sich aber in Krügen, zum Beispiel im Außenbereich der Ritterschule, auf einem kleinen Vorsprung unten am Wasserfall oder im Schuppen auf der Kürbisinsel. Sie machen meist nur kleine Hüpfer und sind daher relativ leicht zu fangen.

- **Ranelle-Ameise**

- *Fundort*: Wüste Ranelle, in Erdlöchern, unter Fässern und Vasen, unter Sand

- *Wert*: 20 Rubine

- *Verwendung*: Wundertrank SV (3x), Lufttrank V (2x)

- *Strategie*: Diese Ameisen leben in der Wüste Ranelle und verstecken sich gern in Erdlöchern, unter Fässern und Vasen oder im Sand. Manchmal trifft man sie auch im Freien, meist auf Anhöhen. Sie sind nicht schwer zu fangen, nur müsst gut aufpassen, dass ihr sie nicht zertretet.

- *Tipp*: Zwei gute Punkte, um die Ameisen zu fangen, sind das Lager im Osten und das Piratenversteck. Hinter der östlichen Lagerhalle gibt es zwei Erdlöcher, aus denen ihr die Ameisen ausgraben könnt. Betretet kurz die Lagerhalle und begeben euch wieder nach hinten, um den Prozess zu wiederholen. Beim beim Piratenversteck verstecken sich meist viele Ameisen unter den Fässern rechts vom Ausgang aus. Geht dort einfach durch die Tür und wieder zurück, um den Prozess zu wiederholen und viele Ameisen in kurzer Zeit zu sammeln.

- **Eldin-Skarabäus**

- *Fundort*: Eldin-Vulkan, meist in Erdlöchern

- *Wert*: 40 Rubine

- *Verwendung*: Herztrank SV (1x), Rüstungstrank V (2x)

- *Strategie*: Diese kleinen Insekten sind weit verbreiten am Eldin-Vulkan. Sie können zwar nicht fliegen, aber dafür sehr flink über den Boden krabbeln, hier empfiehlt es sich mit dem Netz über den Boden zu fegen. Meistens grabt ihr sie aus Erdlöchern aus, manchmal begegnet ihr ihnen auch im Freien, z.B. in der Nähe des Eingangs zum Tempel des Erdlandes, bei der Treppe zu der Aussichtsplattform.

12) Mythensteine

Mythensteine sind in diesem Spiel versteckt und tauchen erst auf, wenn ihr über eure Lyra streicht. Ihre Verstecke sind immer durch drei Schmetterlinge gekennzeichnet. Es ist zwar nicht notwendig, alle Mythensteine zu finden, wir haben sie hier aber trotzdem der Vollständigkeit halber samt ihrer nützlichen Infos aufgelistet.

Wenn sich ein Mythenstein in der Nähe eines Minispiels befindet und über dessen Preise Auskunft gibt, dann heißt dies, dass man in dem Minispiel keine einmaligen Preise wie zum Beispiel Herzteile gewinnen kann, sondern nur Rubine, Schätze oder Käfer.

Wald von Phirone

- Tempel des Siegelhains (Hintereingang)
„Wir Mythensteine ziehen Schmetterlinge magisch an. Ertönt dort, wo Schmetterlinge fliegen, eine wundervolle Melodie, dann... Boing-oing!“
- Nähe Eingang zum Tempel des Himmelblicks, Vorsprung bei der Vogelstatue
„Glitzersporen können aus Glitzerpilzen gewonnen werden und haben, streut man sie auf Insekten und Monster, eine ganz besondere Wirkung.“
- Nahe der Vogelstatue am Floria-Wasserfall.
„Zeichnest du ein Symbol der Liebe an eine der mysteriösen Wände, dann wird es dir bestimmt besser gehen“.

Vulkan Eldin

- Risiko-Rubinjagd
„Wenn du alle Rubine in Cippolinos Risiko-Rubinjagd ausgräbst, erhältst du einen seltenen Schatz.“
- Westlich vom Eingang zum Tempel des Erdlandes, auf einem Vorsprung
„Schießt das Licht eines Artefakts der Göttin in den Himmel, findest du dort in einer Schatztruhe vielleicht sogar ein Herzteil.“
- Vulkangipfel, über dem Wasserfall
„Zeichnest du einen Pfeil an eine der mysteriösen Wände, wird ein ähnlich geformtes Item erscheinen.“
- Vulkangipfel, Höhle vor dem Eingang zum Großheiligtum
„In der Nähe scheint sich irgendwo ein Herzteil zu befinden. Oh... du hast es ja bereits gefunden. Und warum sagst du das nicht gleich?“
- In der Grotte hinter einem Lavastrom im südlichen Bereich, welche sich erst über schwimmende Plattformen nach dem Vulkanausbruch betreten lässt.
„Tief unterhalb dieses Vulkans leben die Schätze hortenden Mogmas. Wie ich hörte, sollen sie heutzutage in ihren unterirdischen Höhlen eine ruhige Kugel schieben.“
Anmerkung: Falls ihr diesen Mythenstein während des Vulkanausbruchs aufsucht, liefert dieser andere Informationen und muss später reaktiviert werden. Folgendes hat er während des Vulkanausbruchs zu sagen:
„Angeblich lebt auf dem Gipfel des Vulkans ein Drache. Nein, dies ist ganz bestimmt nicht der Gipfel.“
- In der Grotte hinter dem Lavastrom östlich des Lagers neben dem Tempels des Erdlandes, erst nach dem Vulkanausbruch erreichbar
„Der Drache, der auf dem Gipfel des Vulkans lebt, ist ziemlich gesprächig. Pass bloß auf, dass er dir mit seinem Geschwätz kein Ohr abkauft.“
Anmerkung: Falls ihr diesen Mythenstein während des Vulkanausbruchs aufsucht, liefert dieser andere Informationen und muss später reaktiviert werden. Folgendes hat er während des Vulkanausbruchs zu sagen:
„Am Gipfel des Vulkans lebt ein Drache, dessen Körper in Flammen gehüllt ist. Er lebt

an einen sengend heißen Ort, den die meisten nicht betreten können.“

Wüste Ranelle

- Tempel der Zeit, im Nordosten der großen Mauer
„Wie man seltene Insekten fängt? Nähere dich ihnen vorsichtig mit einem Meisterfänger-Netz.“
- Ranelle-Höhle
„Mir kam zu Ohren, dass hier in der Wüste ein Drache lebt, der gerne Leute unterrichtet. Angeblich schenkt er dem, der alle seine Aufgaben meistert, einen unzerstörbaren Schild.“
- Ranelle-Höhle, Ausgang zur Ranelle-Schlucht
„Zeichnest du einen Kreis an eine der mysteriösen Wände, wird ein ähnlich geformtes Item erscheinen.“

Wolkenmeer

- Bambusinsel
„Schneidest du beim superschnellen Bambusfäller den Bambus mehr als 28-mal, erhältst du einen wertvollen Schatz. Der Betreiber, ein ehemaliges Model, hält laut eigenen Angaben den Rekord von 43 Schnitten...“
- Krater-förmige Insel östlich von Wüste Ranelle, im Inneren des Kraters
„Zeichnest du drei Dreiecke an eine der mysteriösen Wände, werden dir vielleicht Feen erscheinen.“
- Kürbisinsel
„Zeichnest du Rubine an einer der mysteriösen Wände, kannst du dir eine goldene Nase verdienen.“
- kleine Insel südlich vom Insektenfelsen
„Erweist du dich im Insektenparadies in weniger als 2 Minuten als Experte, erhältst du vielleicht seltene Insekten.“
- Wolkenhort, über dem Wasserfall
„Du scheinst ein neugieriges Kerlchen zu sein. Schöne Leistung, bis hierher nach oben zu klettern. Wenn du von hier abspringst, solltest du auf der Spitze eines Turms landen können. Klingt doch nach Spaß, oder? Hi hi hi...“
- Wolkenhort, nachts in der Höhle
Hierbei handelt es sich um den Heimlichen Händler. Dieser verkauft auf folgende Schätze zu überteuerten Preisen:
 - Finsterhalbmond: 100 Rubine
 - Monsterhorn: 100 Rubine
 - Schattenkristall: 100 Rubine
 - Blaue Vogelfeder: 200 Rubine
 - Goldener Schmuckschädel: 200 Rubine
 - Geschenk der Göttin: 200 Rubine

13) Wände der Göttin

Bei Wänden der Göttin handelt es sich um blau leuchtende Tafeln, die sich an manchen Wänden generieren lassen. Genau wie bei Mythensteinen müsst ihr hierfür in der Nähe von drei Schmetterlingen eure Harfe spielen.

Auf eine Wand der Göttin könnt ihr verschiedene Dinge malen, wodurch die Wand verschiedene Gegenstände ausspuckt.

- Ein Herz: viele Herzen erscheinen
- Die äußere Form eines Rubins: viele Rubine erscheinen
- einen Kreis: drei Packen an Bomben erscheinen
- einen Pfeil nach rechts: drei Bündel Pfeile erscheinen
- ein Triforce: drei Feen erscheinen

Wenn eure Zeichnung nicht erkannt wird, gibt es lediglich drei Herzen. Geht sicher, dass ihr die Figuren in einem Zug malt. Falls ihr nicht genau wisst, wie sie zu zeichnen habt, dann schaut euch die Visionen „Ein Bild für die Göttin“ und „Göttinnen-Graffiti“ des Sheikah-Steins an.

An Folgenden Punkten könnt ihr eine Wand der Göttin entdecken:

- Tempel des Siegelhains (Hintereingang)
- Tempel des Himmelsblicks, kurz nach dem Eingang
- Höhlenheiligtum, Erdgeschoss, der Raum im Westen mit dem Strudel, südlich an der unteren Wand
- Höhlenheiligtum, 1. Untergeschoss, in der Ecke ganz im Nordosten
- am Heck der Sandgaleone
- Sandgaleone, 1. Untergeschoss, an der Wand links von der Treppe
- Altes Großheiligtum, unter der Brücke mit den Bogenschützen
- Altes Großheiligtum, nach der Brücke der Entscheidung im Treppenaufgang
- Altes Großheiligtum, nach der Brücke der Entscheidung, unter der spiralförmigen Treppe
- Turm des Himmels, am Ende des Waldraumes

14) Erweiterte Aurasuche

Solltet ihr mal wenig Lebensenergie haben, bietet euch Phai an, eure Aurasuche auf Herzen zu erweitern. Das ist aber noch nicht alles. Nachdem ihr den fünften Dungeon absolviert habt, könnt ihr eure Aurasuche noch um vier weitere Punkte erweitern:

- **Rubine**
In der Höhle, wo die Mogmas leben, findet ihr in dem Irrgarten mit den feuerspuckenden Gegnern einen Mogma in der nordwestlichen Ecke. Dieser erzählt euch von versteckten Rubinen in der Umgebung, woraufhin Phai eure Aurasuche auf Rubine erweitert.
- **Schätze**
Geht zum Tüftler im Basar, schaut euch irgendein verfügbares Upgrade an und brecht aber ab. Phai wird nun eure Aurasuche auf Schätze erweitern.
- **Artefakte der Göttin**
Wenn ihr mit Marugo auf dem Weg zum Alten Großheiligtum sprecht, aktiviert Phai euch die Aurasuche nach Artefakten.
- **Juwelen der Güte**
Spricht hierfür einfach mit Morsego und Phai erweitert eure Aurasuche auf Juwelen der Güte.

12) Minispiele

Superschneller Bambusfäller

Dieses Minispiel findet ihr auf einer Insel nördlich zum Vulkan Eldin. Hier gilt es ein langes Bambusrohr zu zerschneiden. Der Einsatz beträgt 10 Rubine, es gibt hier allerdings nur Schätze oder Rubine zu gewinnen, abhängig von der Zahl der Schnitte:

- 15 bis 19 Schnitte: 30 Rubine
- 20 bis 27: Schattenkristall oder Monsterhorn
- 28 oder mehr: seltener Schatz (Blaue Vogelfeder, Goldener Schmuckschädel oder Geschenk der Göttin)

Eine gute Taktik ist, erst den Bambus mittels vertikaler Schnitte in mehrere parallele Rohre zu teilen und diese dann anschließend mit horizontalen Schlägen gleichzeitig zu teilen. Eine alternative Taktik wäre es, schnell nacheinander zuzustechen. Probiert einfach selber aus, was euch am Besten gelingt.

Laut dem Betreiber soll das Spiel leichter sein, wenn ihr ein längeres Schwert habt. Das sollte euch aber nicht davon abhalten, es bereits am Anfang des Spiels zu probieren. Der Superschnelle Bambusfäller stellt nämlich die einzige Möglichkeit dar, frühzeitig im Spiel Schattenkristalle zu bekommen, welche ihr für das Meisterfänger-Netz benötigt. Die Schattenkristalle würdet ansonsten erst frühestens im vierten Dungeon bekommen.

Risiko-Rubinjagd

Die Risiko-Rubinjagd findet ihr in einer Höhle bei einem Camp auf halber Höhe beim Vulkanaufstieg. Hier könnt ihr meist nur Rubine gewinnen, daher kann man das Minispiel eigentlich ignorieren. Das Spiel hat drei Schwierigkeitsgrade mit unterschiedlichen Einsätzen.

Während des Spiels findet ihr euch auf einem Feld mit Grablöchern, das Spiel läuft solange, bis ihr mit den Grabhandschuhen auf eine Bombe trifft oder alle Rubine freigelegt habt. Schafft ihr Letzteres, gewinnt ihr zusätzlich einen seltenen Schatz.

Die Rubine und Bomben sind nicht zufällig verteilt, sondern folgen einem bestimmten System, welches sich ein klein wenig mit Minesweeper vergleichen lässt. Je höher der Wert eines Rubins, desto mehr Gefahrenquellen befinden sich in dessen Umkreis. Ein Mogma im hinteren Teil der Höhle hat Folgendes zu dem System zu berichten:

- bei grünen Rubinen liegen keine Bomben
- bei blauen Rubinen liegen 1-2 Bomben
- bei roten Rubinen sind es 3-4 Bomben
- bei silbernen Rubinen muss man mit 5-6 Bomben rechnen
- bei goldenen Rubinen mit 7-8 Bomben

Ihr könnt außerdem einen seltenen Schatz (Blaue Vogelfeder, Goldener Schmuckschädel oder Geschenk der Göttin) gewinnen, wenn ihr alle Rubine während des Spiels freilegt. Falls ihr bereits die Mogma-Handschuhe habt, könnt ihr euch unter das Spielfeld graben und versuchen, euch die Rubine selber zu holen.

Sturzroulette

Die Roulette-Insel befindet sich im Westen des Wolkenmeers, das Spiel könnt ihr erst spielen, wenn ihr dem Betreiber sein Rad wiederbeschafft habt (siehe Juwelen der Güte, „Das Unglücks-Roulette“).

Der Einsatz für das Spiel ist 20 Rubine. Begeht euch in die Kanone und ihr werdet in den Himmel geschossen. Nun gilt es euch im Skydiving zu beweisen, fliegt durch die fünf Ringe und meidet die Bälle. Fliegt ihr durch einen Ring, steigert sich eurer Multiplikator um 2. Berührt ihr einen Ball, wird der Multiplikator wieder auf Null gesetzt. Am Ende landet auf einem der Felder, ihr erhaltet den Wert des Feldes mal eurem Multiplikator. Schafft ihr es durch alle fünf Ringe zu fliegen, ohne einen Ball zu berühren, und dann im 50-Rubin-Feld zu landen, erhaltet ihr nicht nur die 500 Rubine, ihr bekommt auch einmalig ein Herzteil!

Loren-Lenken

Das Loren-Lenken könnt ihr bei dem Goronen auf der Werft spielen, nachdem ihr dort zum zweiten Mal Moldoghad besiegt habt. Der Einsatz ist 20 Rubine. Es gibt zwei Strecken, den Anfänger- und den Expertenkurs. Bei dem Expertenkurs könnt ihr einmalig ein Herzteil gewinnen. Hier sind die Preise:

- Anfängerstrecke knapp über 30 Sekunden: 50 Rubine
- Anfängerstrecke unter 30 Sekunden: 100 Rubine
- Expertenstrecke knapp über 65 Sekunden: Schattenkristalle und Monsterhörner
- Expertenstrecke unter 65 Sekunden: Herzteil, danach seltener Schatz (Blaue Vogelfeder, Goldener Schmuckschädel oder Geschenk der Göttin)

Tipps: Haltet beim Spielen die Wiimote gerade und dreht sie in Kurven auf die entsprechende Seite. Ihr solltet darauf achten, die Wiimote nie zu weit zu neigen, ein klein wenig reicht. Bei der Expertenstrecke gibt es auf der Hälfte eine Abzweigung, wenn ihr eine Zeit von unter 65 Sekunden schaffen wollt, dann müsst ihr die rechte Abzweigung nehmen. Der Part danach ist recht tückisch, ihr müsst meist schon, während ihr noch in der letzten Kurve seid, euch in die nächste Kurve lehnen. Ansonsten kann es passieren, dass ihr von den Schienen fällt. Mit ein wenig Übung sollte dieses Minispiel aber kein Problem mehr für euch sein.

Kürbisschießen

Wenn ihr Grus zu neuer Stärker verholfen (siehe Juwelen der Güte, „Mehr Ausdauer für Grus“) und den Bogen erhalten habt, findet ihr ihn tagsüber vor der Trainingshalle, wo er ein neues Minispiel betreibt. Der Einsatz beträgt 20 Rubine, während des Spiels wirft er Kürbisse in die Luft und ihr müsst versuchen, diese mit eurem Bogen zu treffen. Es bleibt immer ausreichend Zeit den Pfeil mittels A aufzuladen, ihr müsst also nicht den Bogen mit dem Nunchuk spannen, was vielleicht auch für ein wenig mehr Stabilität während des Spielens sorgt. Zielt immer ein wenig im Voraus. Für einen Treffer gibt es 10 Punkte, diese Punktzahl erhöht sich mit jedem aufeinanderfolgenden Treffer um je 10 Punkte auf maximal 50 pro Treffer. Um wirklich gute Punktzahlen zu erreichen, solltet ihr also möglichst oft nacheinander treffen. Manchmal empfiehlt es sich daher, einen Kürbis einfach zu ignorieren, sollte seine Flugbahn für euch zu schwer zu erfassen sein. Glitzernde Kürbisse geben doppelte Punkte. Folgendes könnt ihr gewinnen:

- 150 bis 390 Punkte: 50 Rubine
- 400 bis 590 Punkte: Finsterhalbmond, Äonenblume oder Eldin-Erz

The Legend of Zelda: Skyward Sword – Nebenquests

www.zeldaeuropa.de

- 600 Punkte oder mehr: Herzteil, danach seltener Schatz (Blaue Vogelfeder, Goldener Schmuckschädel oder Geschenk der Göttin)

Trick: Wenn ihr ein kleines Stück rechts über Grus zielt und im richtigen Moment, sobald er los wirft, feuert, könnt ihr die Kürbisse ganz einfach treffen, ohne umständlich zu zielen. Ihr benötigt aber ein wenig Übung für diese Taktik, um das perfekte Timing zu erfassen.

Insektenparadies

Nachdem ihr Narisha befreit und den Tornado für die Bewohner des Wolkenhorts wieder zugänglich gemacht habt, trifft ihr tagsüber auf Stru auf einer Insel im südwestlichen Bereich des Tornados. Die Insel gleicht einem großen Hindernisparkur mit mehreren Ebenen. Sprecht Stru auf der Landeplattform an der westlichen Seite an, um spielen zu können. Der Anfängerkurs kostet 20 Rubine und der Expertenkurs 50 Rubine. Bei beiden Kursen gilt es verschiedene Insekten so schnell wie möglich (für das beste Ergebnis in unter 2 Minuten) zu fangen.

Für das Spiel empfiehlt es sich, sich erst mal mit der Insel vertraut zu machen und einzustudieren, wo sich alle Insekten aufhalten (das geht nur während des Spiels). Außerdem solltet ihr bereits das Meisterfänger-Netz in eurem Besitz haben. Wer auf Rekordzeiten aus ist, sollte sich vielleicht überlegen, mal einen der Ausdauertränke während des Spiels zu verwenden.

Allerdings könnt ihr die gefangenen Insekten nicht für eure Sammlung behalten und als Preise bekommt ihr jeweils nur 5 Insekten, die man meist mit wesentlich weniger Aufwand und ohne den Einsatz von Rubinen irgendwo selber fangen kann. Das Minispiel lohnt sich also nicht. Man muss allerdings mindestens einmal den Expertenkurs bestehen für einen anderen Sidequest (siehe Juwelen der Güte, „Die Suche nach dem Dämonenkäfer“). Daher bieten wir euch hier eine ausführliche Hilfestellung an. Für den Dämonenkäfer reicht allerdings eine Zeit von drei Minuten aus.

Anfängerkurs:

- 1x Wolken-Hirschkäfer
- 1x Wolken-Glühwürmchen
- 1x Himmelsanbeterin
- 1x Ranelle-Ameise
- 1x Magmarienkäfer

Das erste Insekt gibt es gleich an der Wand direkt vor euch. Rollt gegen die Wand, um es einzufangen. Lauft nun rechts weiter, schwingt euch über das Wasser und bei dem Baumstamm nach rechts unten (den Baumstamm nicht verschieben). Geht hier unter dem Baumstamm die Treppe herunter. Unten angekommen könnt ihr eines der Glühwürmchen fangen. Gegenüber der Treppe ist ein Alkoven mit zwei Vasen, die eine kleine Öffnung in der Wand verdecken. Krabbelt dort hindurch und ihr landet auf einem Holzsteg außerhalb der Insel. Auf der linken Seite seht ihr zwei Vasen, zerschmettert diese und fangt die Himmelsanbeterin. Ein kleines Stück davon entfernt krabbelt eine Ameise auf dem Steg, fangt auch diese. Zieht euch dann mit dem Greifhaken an die Ranken. Oben angekommen gibt es eine weitere Wand mit Ranken, an dieser befindet sich der Magmarienkäfer. Auf dieser Strecke könnt ihr problemlos den Kurs unter 40 Sekunden absolvieren.

Expertenkurs:

- 1x Gerudo-Libelle
- 2x Eldin-Skarabäus
- 1x Ranelle-Ameise
- 1x Himmelsanbeterin
- 1x Himmelsfalter
- 2x Phiro-Hüpfer
- 1x Phiro-Riesenkäfer
- 1x Sandzikade

Folgt dem rechten Weg und schwingt euch über das Wasser. Vor dem Abhang begegnet ihr einer Gerudo-Libelle, fangt diese ein. Sprintet den Abhang hinauf und fangt hier euren ersten Eldin-Skarabäus. Lauft oben auf dem Turm links herum, dabei stößt ihr auf eine Ranelle-Ameise. Nicht weit davon entfernt seht ihr drei Krüge. Der Krug, der am dichtesten in der Nähe zum Baum liegt, enthält eine Himmelsanbeterin, schnappt diese euch, versucht aber nicht zu nah an den Baum heran zu treten, weil euch sonst die Bienen attackieren, was euch zu viel Zeit kostet. Lasst euch danach fallen, im mittleren Bereich könnt ihr bereits einen Himmelsfalter fangen oder eine weitere Gerudo-Libelle, falls euch die erste entwischt ist. Ansonsten springt in das Loch. Unten lauft ihr die Treppe hinauf und fang dort euren zweiten Eldin-Skarabäus. Folgt dem Weg und springt über die Holzplanke, wonach ihr noch einem Himmelsfalter begegnet, falls ihr den ersten nicht bereits gefangen habt. Dort im Gras bewegt sich ein Phiro-Hüpfer, fangt diesen ein. Lauft weiter und ihr kommt zu einem Punkt, wo ihr mehrere Vorsprünge hochklettern müsst. Dort findet ihr einen Phiro-Riesenkäfer an einer Wand und eine Sandzikade am Zaun bei den Krügen. Entfernt euch danach ein kleines Stück und lauft wieder zurück zu dem Punkt, wo ihr den Phiro-Hüpfer begegnet seid, um ihn ein zweites Mal einzufangen.

Dies ist vielleicht nicht der optimalste Kurs, aber es sollte locker reichen, um unter 2 Minuten zu kommen.

Ranelles Heldenschule

Sobald ihr den Donnerdrachen geheilt habt, lässt er euch als Prüfung alte Kämpfe und die Sairen nochmal bestreiten. Bei den Kämpfen handelt es sich mit einer Ausnahme alles um die verschiedenen Bosskämpfe des Spiels. Ihr könnt aus drei Zeiten des Spiels auswählen und dann einen Gegner aussuchen. Die folgenden Kämpfe stehen euch zur Auswahl:

- Ghirahim (Tempel des Himmelblicks)
- Beradama
- Moldoghad
- Der Verbannte (1te Begegnung)

- Da Ilohm
- Daidagos
- Ghirahim (Altes Großheiligtum)
- Der Verbannte (2te Begegnung)

- Der Verbannte (3te Begegnung)
- Ghirahims Armee
- Ghirahim (Siegelhain)
- Der Todbringer (nur im Heldenmodus)

The Legend of Zelda: Skyward Sword – Nebenquests

www.zeldaeuropa.de

Während eines Kampfes dürft ihr nur bestimmte Gegenstände und nur euer derzeitig ausgerüstetes Schild benutzen. Die anderen Inhalte eurer Abenteuertasche stehen euch nicht zur Verfügung, ihr könnt euch also nicht mit Herztränken heilen oder die Effekte von Medaillen nutzen. Eure Lebensenergie wird zwischen den Kämpfen auch nicht aufgefrischt, euch stehen zum Heilen nur die Herzen zur Verfügung, welche ihr in den Arenen finden könnt (im Heldenmodus könnt ihr euch gar nicht heilen). Nach jedem Kampf bietet euch der Donnerdrache an auszusteigen, wo ihr einen Preis mitnehmen könnt. Oder ihr spielt weiter und hofft auf einen besseren Preis, der nächste Kampf wird dabei vom Drachen selber (per Zufall) ausgesucht. Solltet ihr aber von einem Gegner getötet werden, geht ihr Game Over. Folgende Preise kann man gewinnen:

- 1 Sieg: 20 Rubine
- 2 Siege: gewöhnlicher Schatz
- 3 Siege: 100 Rubine
- 4 Siege: **Herzteil #24**, danach 200 Rubine
- 5 Siege: 300 Rubine
- 6 Siege: seltener Schatz
- 7 Siege: 500 Rubine
- 8 Siege: **Hylia-Schild**, danach 1000 Rubine
- 9 Siege: 2000 Rubine
- 10 Siege: drei seltene Schätze
- 11 Siege: 3000 Rubine
- 12 Siege: 9900 Rubine (nur im Heldenmodus)

Schließt ihr alle Kämpfe nacheinander im Heldenmodus ab, belohnt euch der Donnerdrache mit so vielen Rubinen, wie ihr tragen könnt (maximal 9900). Euer primäres Ziel sollte es aber sein, das Herzteil und den Hylia-Schild zu gewinnen.

Trick: Wenn ihr einen Rüstungstrank trinkt, bevor ihr mit dem Donnerdrachen sprecht, bleibt dessen Effekt auch während der Kämpfe erhalten. Die Medizin-Medaille kann diesen Effekt sogar noch verlängern, obwohl ihr während der Kämpfe keine Medaillen nutzen könnt. Dies ist besonders hilfreich im Heldenmodus, wenn ihr gegen Ghirahims Armee bestehen müsst.

Nebenbei gibt der Donnerdrache euch auch die Möglichkeit, alle Sairen zu wiederholen. Solltet ihr noch Finsterhalbmonde benötigen, könnt ihr diese hier sammeln. Ansonsten geht es darum, möglichst schnell die Prüfungen abzuschließen. Für die besten Zeiten könnt ihr je einen seltenen Schatz gewinnen.

- Wald von Phirone: unter 3 Minuten
- Vulkan Eldin: unter 6 Minuten
- Wüste Ranelle: unter 4:15 Minuten
- Wolkenhort: unter 4 Minuten

Solltet ihr während der Prüfung von einem Wächter erwischt werden, bestraft euch der Donnerdrache, indem er euch alle Lebensenergie bis auf ein Herz abzieht. Dies ist aber kein Problem, setzt euch einfach auf den Stuhl in der Nähe, um euch vollständig zu heilen.

16) Schatztruhen

Dieser Guide umfasst alle Schatztruhen auf der Oberwelt. Diese werden erst auf der Karte verzeichnet, sobald ihr sie auch geöffnet habt. Schatztruhen in Dungeons werden hier nicht behandelt, da ihr diese auf der jeweiligen Dungeonkarte eingezeichnet findet.

Es gibt zwei Typen von Truhen. Kleine Truhen enthalten in der Regel 20 Rubine, manchmal auch nur fünf. Die großen, blauen Truhen können höhere Rubinzahlen, Schätze oder gar neue Items enthalten.

Schatztruhen im Wolkenhort

- Große Truhe in der Übungshalle
Inhalt: Übungsschwert
- Kleine Truhe in der Höhle am Wasserfall
Inhalt: 20 Rubine
Kurz nach dem Eingang ist auf der rechten Seite der Zaun an einer Stelle unterbrochen. Dahinter könnt ihr mit einem Sprung eine Anhöhe auf der anderen Seite erreichen, wo sich eine Truhe befindet.
- Kleine Truhe in der Höhle am Wasserfall
Inhalt: 20 Rubine
Etwas tiefer in der Höhle könnt ihr ein paar Ranken zu einer Truhe hochklettern.
- Kleine Truhe bei der Insel der Göttin
Inhalt: 20 Rubine
Auf dem Weg, auf welchem ihr Phai nachts zur Statue der Göttin gefolgt seid, findet ihr eine einsame Schatztruhe. ACHTUNG: Diese Truhe lässt sich nicht mehr finden, sobald ihr den Turm des Himmels geöffnet habt.
- Große Truhe in Morsegos Haus
Inhalt: Dämonen-Medaille
Sobald ihr Morsego 30 Juwelen der Güte gebracht habt, erscheint eine Truhe.
- Große Truhe im Schuppen (Wasserdrachenschuppe benötigt)
Inhalt: 100 Rubine
In dem kleinen See findet ihr unter der Windmühle den Eingang zu einem Unterwassertunnel, der euch zu zwei Truhen führt. Die eine öffnet ihr über ein Artefakt (Eldin #5), die andere enthält 100 Rubine.

Schatztruhen im Wolkenmeer

- Große Truhe auf einer Insel im Nordosten der Sturmwolke
Inhalt: Schatz
Östlich der Stätte der Lieder findet ihr eine Insel, auf welcher ihr die Ruine eines Turms findet. Um die Truhe zu erreichen, könnt ihr einen Luftstrom freigraben.
- Bröckelige Insel südöstlich der Kürbisinsel (Tornadoattacke benötigt)
Inhalt: 100 Rubine
Südöstlich der Kürbisinsel könnt ihr in weiter Ferne eine kleine Insel entdecken, die aussieht, als könnte man sie aufsprengen. Mit der Tornadoattacke lässt sich hier eine Truhe freilegen.

- Bröckelige Insel westlich der Roulette-Insel (Tornadoattacke benötigt)
*Inhalt: **100 Rubine***
Westlich der Roulette-Insel könnt ihr eine kleine Insel entdecken, die aussieht, als könnte man sie aufsprengen. Mit der Tornadoattacke lässt sich hier eine Truhe freilegen.

Schatztruhen in Phirone

Siegelhain

- Kleine Truhe im Tempel am Siegelhain
*Inhalt: **Flasche #2 mit Wundertrank***
Diese Truhe findet ihr in der nordöstlichen Ecke, rechts neben der Treppe.

Wald von Phirone

- Große Truhe hinter Felsen bei Kletterpflanzen (Bombentasche benötigt)
*Inhalt: **Schatz***
Im Nordwesten des Großen Baums findet ihr ein paar Kletterpflanzen, die euch auf eine Anhöhe führen, wo ihr einst den Kyu Senbuli gefunden habt. Sprengt dort den Felsen in die Luft, um die Truhe freizulegen.
- Große Truhe im Inneren des Baumes
*Inhalt: **300 Rubine***
In dem Raum mit den zwei hängenden Holzplattformen könnt ihr über den Rand euch den Weg zu einem höheren Bereich bahnen, wo ihr eine Truhe mit 300 Rubinen findet. Ihr könnt euch auch von oben fallen lassen, um die Truhe zu erreichen.

Floria-See

- Große Truhe bei der Vogelstatue
*Inhalt: **Schatz***
Die Truhe steht bei der Vogelstatue „Floria-See“ im oberen Bereich.
- Erste große Truhe beim Wasserdrachen
*Inhalt: **Schatz***
In der Halle, wo der Wasserdrache wohnt, findet ihr die Truhe auf dem oberen äußeren Rand.
- Zweite große Truhe beim Wasserdrachen
*Inhalt: **100 Rubine***
In der Halle, wo der Wasserdrache wohnt, findet ihr die Truhe auf dem oberen äußeren Rand.

Schatztruhen in Eldin

Vulkan Eldin

- Kleine Truhe beim Camp im Süden
*Inhalt: **20 Rubine***
In der Höhle ganz im Süden, wo ihr zum ersten Mal Donnerblumen begegnet, lässt sich eine Wand im Nordwesten aufsprengen.

The Legend of Zelda: Skyward Sword – Nebenquests

www.zeldaeuropa.de

- Kleine Truhe hinter Tunnel am Vulkan (Osten)
Inhalt: 20 Rubine
Nordwestlich der Vogelstatue „Vulkan (Osten)“ findet ihr einen kleinen Schacht, den ihr mittels der umliegenden Donnerblumen frei sprengen könnt. Krabbelt hindurch, um auf der anderen Seite eine Truhe zu finden.
- Kleine Truhe im Osten des Vulkans
Inhalt: 20 Rubine
Östlich der Knochenbrücke oben auf der Anhöhe könnt ihr zwischen dem Baum und der Hütte eine Felswand aufsprengen.
- Kleine Truhe beim Vulkan-Aufstieg
Inhalt: 20 Rubine
Neben der Vogelstatue „Vulkan (Aufstieg)“ findet ihr einen umgestürzten Wachturm. Die Wand dahinter lässt sich mittels der umliegenden Donnerblumen aufsprengen.

Höhle der Mogmas

- Große Truhe beim Fall
Inhalt: Eldin-Erz
Wenn ihr die Höhle im Gleitflug betretet, gleitet nach links, um die große Truhe in einem Alkoven zu erreichen.
- Große Truhe beim Eingang hinter Felswand
Inhalt: Seltener Schatz (Blaue Vogelfeder, Goldener Schmuckschädel oder Geschenk der Göttin)
Wenn ihr die Höhle im Gleitflug betretet, könnt ihr auf einer Plattform mit zwei Donnerblumen landen. Werft eine davon zur Wand im Süden, um diese aufzusprengen.
- Große Truhe im Raum im Süden, auf Anhöhe
Inhalt: Eldin-Erz
Nachdem ihr den Luftstrom frei gegraben habt, nehmt die linke Abzweigung und klettert die Leiter hinauf zu einem Camp. Dort findet ihr drei Tunnel, nehmt den mittleren und ihr landet nach einer Rutschpartie vor einer Truhe.
- Große Truhe im Raum im Norden hinter Felswand
Inhalt: 100 Rubine
In dem Labyrinth-artigen Raum könnt ihr die Wand im Norden an einer Stelle aufsprengen.

Vulkangipfel

- Kleine Truhe am Eingang zum Vulkangipfel
Inhalt: 5 Rubine
Diese kleine Truhe befindet sich direkt am Eingang zum Vulkangipfel unter den beiden Fackeln.

Schatztruhen in Ranelle

Ranelle Mine

- Kleine Truhe in der Kammer beim ersten Zeitstein
*Inhalt: **20 Rubine***
Bei dem Kreuzungspunkt, wo ihr zum ersten Mal einen Zeitstein aktiviert, nehmt die Lore in den kleinen Raum in Richtung Norden.
- Kleine Truhe am Treibsandtunnel
*Inhalt: **20 Rubine***
Werfe eine Bombe in die nordöstliche Krugstatue, um einen Tunnel freizulegen.
- Große Truhe im großen Treibsandraum, auf einer Anhöhe
*Inhalt: **Seltener Schatz*** (Blaue Vogelfeder, Goldener Schmuckschädel oder Geschenk der Göttin)
Ganz im nordwestlichen Bereich der Mine folgt, nachdem ihr den dortigen Zeitstein aktiviert habt, dem Tunnel, um die Truhe zu erreichen.
- Große Truhe am Eingang zur Mine (Greifhaken benötigt)
*Inhalt: **Seltener Schatz*** (Blaue Vogelfeder, Goldener Schmuckschädel oder Geschenk der Göttin)
Am Eingang der Mine zieht euch bei der Vogelstatue mit dem Greifhaken nach oben auf die Anhöhe. Dort zieht euch weiter auf die andere Seite. Folgt dem Weg um dem Turm herum, um die Truhe zu erreichen.

Wüste Ranelle

- Große Truhe östlich vom Eingang zur Wüste
*Inhalt: **Seltener Schatz***
Direkt am Eingang zur Wüste versteckt sich ein Zeitstein unter einer der beiden Felsen. Sprengt diesen frei und aktiviert ihn. Es bilden sich nun Kletterpflanzen, die euch auf eine Anhöhe führen. Klettert hier an einem Sims entlang und folgt dem Weg hinab zu einer unteren Ebene. Dort führt ein Tunneldurchgang zu einem Abgrund hin, vor dem ihr die Truhe findet.
- Große Truhe auf einem Mauerrest bei den Käfigen
*Inhalt: **Wüstengras***
Bei den Käfigen, wo ihr den Greifkäfer erhaltet, findet ihr diese Truhe auf einem Mauerrest. Öffnet ihr sie, wird euch Phai über die Bedeutung von Wüstengras für Erweiterungen aufklären.
- Große Truhe im Tunnel im Nordosten
*Inhalt: **Herzteil #10***
- Große Truhe auf dem Dach des Ranelle-Steinwerks
*Inhalt: **Seltener Schatz*** (Blaue Vogelfeder, Goldener Schmuckschädel oder Geschenk der Göttin)
Nachdem ihr das Ranelle-Steinwerk abgeschlossen habt, findet ihr diese Truhe ganz oben auf dem Dach des Komplexes. Nutzt die Kletterpflanzen an der westlichen und oberen östlichen Seite, um zum obersten Punkt zu gelangen.
- Große Truhe auf einem Mauerrest beim nördlichen Lager (Greifhaken benötigt)
*Inhalt: **Schatz***

Nördlich der Vogelstatue „Wüste Ranelle Norden“ findet ihr diese Truhe auf einem vereinzelt Mauerrest. Zieht euch mit dem Greifhaken nach oben.

- Kleine Truhe auf einem Fels beim östlichen Lager (Greifhaken benötigt)
Inhalt: 20 Rubine
Nahe der Lagerhalle im Osten findet ihr einen Felsenanhöhe mit einer Truhe darauf. Ihr benötigt hier den Greifhaken.
- Kleine Truhe auf der Mauer beim Eingang zur Wüstenschlucht (Greifhaken benötigt)
Inhalt: 20 Rubine
Im südöstlichen Bereich der Wüste könnt ihr die lange Mauer mit dem Greifhaken erklimmen. Dort oben steht eine kleine Truhe Nahe zum Eingang der Wüstenschlucht.

Lager im Norden

- Kleine Truhe im unteren Bereich, südwestlich
Inhalt: 20 Rubine
Nachdem ihr den Zeitstein aktiviert habt, findet ihr diese Truhe im unteren Bereich ganz im Südwesten zwischen zwei Containern.
- Kleine Truhe im unteren Bereich, im Westen
Inhalt: 5 Rubine
Nachdem ihr den Zeitstein aktiviert habt, findet ihr diese Truhe im unteren Bereich an der westlichen Wand zwischen den Containern.
- Große Truhe beim Generator, auf einem Container
Inhalt: Seltener Schatz (Blaue Vogelfeder, Goldener Schmuckschädel oder Geschenk der Göttin)
Diese Truhe findet ihr beim Generator. Um sie zu erreichen, müsst ihr vom Generator aus mit dem Käfer den Zeitstein aktivieren und nachher schnell zur Truhe sprinten. Diese befindet sich in der südwestlichen Ecke des Generatorraums.

Lager im Osten

- Kleine Truhe im unteren Bereich, südwestlich
Inhalt: 5 Rubine
Nachdem ihr den Zeitstein aktiviert habt, findet ihr diese Truhe im unteren Bereich im Südwesten.
- Kleine Truhe im unteren Bereich, im Osten
Inhalt: 5 Rubine
Nachdem ihr den Zeitstein aktiviert habt, findet ihr diese Truhe im unteren Bereich im Nordosten vor dem Abgrund.
- Große Truhe auf dem Containerstapel im Westen
Inhalt: Schatz
Lasst euch mit einem Panzer der Rollkrebse auf die nördliche Seite tragen und klettert hier auf den Containerstapel im Westen, auf dem sich eine Truhe befindet.
- Kleine Truhe hinter dem Generator
Inhalt: 5 Rubine
- Große Truhe hinter dem Generator
Inhalt: Schatz

Ranelle Höhle

- Große Truhe mitten in der Höhle
*Inhalt: **Monsterhorn***
Phai wird euch hier, wenn ihr die Truhe öffnet, den Tipp geben, dass ihr Monsterhörner sammeln könnt, indem ihr sie mit der Peitsche einem Bokblin entwendet.

Haus des Kapitäns

- Kleine Truhe auf halber Strecke
*Inhalt: **20 Rubine***
Nach der Brücke, auf der ein Moblin mit Eisenschild patrouilliert, steht die Truhe hinter einer Tetranha.
- Große Truhe auf einem der Gipfel
*Inhalt: **Schatz***
Beim Aufstieg erreicht ihr einen Gipfel, um den zwei Feuersegler schwirren. Dreht euch hier um zu dem Gipfel, von dem ihr gerade gekommen seid. An dessen Seite befindet sich ein weiterer Ankerpunkt für euren Greifhaken, mit dessen Hilfe ihr euch auf den Gipfel ziehen könnt. Die Truhe steht bei vier Kakteen.
- Große Truhe im Haus des Kapitäns
*Inhalt: **Seekarte***
Die Truhe befindet sich unter dem Sand, den ihr mit dem Magischen Krug wegpusten könnt.
- Große Truhe auf einem Felsen im unteren Bereich
*Inhalt: **100 Rubine***
Oben beim Haus des Kapitäns findet ihr eine Art Sprungbrett in Richtung Süden. Nehmt Anlauf und springt nach unten. Versucht dabei im Gleitflug bei der Truhe zu landen.

Piratenversteck

- Erste große Truhe
*Inhalt: **100 Rubine***
Nachdem ihr die Zeitkugel erhalten habt, folgt den Korridoren, bis ihr auf die Truhe stößt. Um sie zu erhalten, müsst ihr die Zeitkugel in Stück entfernt liegen lassen, so dass die elektrische Barriere nicht aktiviert wird.
- Zweite große Truhe
*Inhalt: **Schatz***
Im zweiten großen Treibsandraum befindet sich die Truhe in der südöstlichen Ecke. Um sie zu erreichen, müsst ihr die Zeitkugel ein Stück entfernt liegen lassen, so dass die Mauern nicht erscheinen.
- Dritte große Truhe
*Inhalt: **Schatz***
Diese Truhe befindet sich im letzten Areal in der nordwestlichen Kammer.

17) Heldenmodus

Wenn ihr das Spiel einmal erfolgreich durchgespielt habt, wird euch angeboten, einen neuen Spieldurchgang zu beginnen, genannt der „Heldenmodus“. Euer alter Spielstand wird dabei überschrieben, es empfiehlt sich daher vor dem finalen Bosskampf gegen den Todbringer eine Kopie eures Spielstands zu machen. Während des Heldenmodus treten folgende Änderungen im Spiel auf:

- ihr nehmt doppelten Schaden
- es tauchen keine Herzen auf, um euch zu heilen, außer ihr tragt mindestens eine Herz-Medaille bei euch
- ihr könnt nun Zwischensequenzen durch Drücken von der Taste 2 abbrechen
- eure Sammlung (alle Insekten und Schätze) vom vorherigen Spielstand wird übertragen – dadurch könnt ihr bereits früher bestimmte Items wie das Netz oder die Schleuder aufrüsten
- der Sheikah-Stein verfügt von Anfang an über alle Visionen
- das Schwert der Göttin verfügt von Anfang an über den stärkeren Himmelsstrahl
- mit dem wahren Masterschwert lässt sich der Himmelsstrahl nun ohne Verzögerung aufladen
- eure Minispiel-Rekorde bleiben erhalten
- in Ranelles Heldenprüfung dürft ihr auch gegen den Todbringer antreten, schafft ihr alle 12 Kämpfe in Folge erhaltet ihr 9900 Rubine als Belohnung
- schafft ihr es das Spiel im Heldenmodus durchzuspielen, wird euer Spielstand mit einem Triforce-Emblem gekennzeichnet

18) Tricks und Easter Eggs

Heilende Sitzmöglichkeiten

Oft im Spiel habt ihr die Möglichkeit, euch auf Stühle oder Bänke zu setzen. Bleibt ihr eine Weile sitzen, werdet ihr langsam aber vollständig geheilt.

Tingle

In Zeldas Zimmer könnt ihr eine kleine Figur von Tingle entdecken. Dazu müsst ihr nicht mal ihr Zimmer betreten, geht einfach in Girunas Zimmer und schaut durch einen Schlitz in der Trennwand.

Glitzersporen

Manchmal begegnet man einem glitzernden Pilz in den Wäldern oder im Tempel des Himmelsblicks. Schlagt auf diesen mit eurem Schwert ein und fangt die Sporen mit einer Flasche. Die Glitzersporen lassen sich insgesamt fünf mal einsetzen und sind dazu dienlich, Gegner zu betäuben oder Insekten wie magisch anzuziehen. Streut ihr die Glitzersporen auf Rubine, verändert sich deren Wert. Es kann aber auch ein schwarzer Rubin werden, der euch Rubine abzieht. Streut ihr die Glitzersporen auf Herzen, verwandeln diese sich in Feen.

Rausschmiss bei Terri

Schaut euch ein Item in Terris Laden an, aber kauft nichts, dann wirft er euch beim Hinausgehen durch eine Falltür raus.

Spaß mit Mythensteinen

An Mythensteinen könnt ihr verschiedene Items ausprobieren, was unterschiedliche Effekte erzielt:

- Bomben: der Mythenstein hebt wie eine Rakete ab und fliegt in die Luft
- Glitzersporen: der Mythenstein schrumpft in sich zusammen, verschwindet kurz und taucht wieder auf
- Peitsche: der Mythenstein schwingt stärker als bei anderen Waffen
- Magischer Krug: der Mythenstein schrumpft ein wenig zusammen
- Lyra der Göttin: der Mythenstein schwingt zu eurer Musik mit
- Bogen: jeder Pfeil, den ihr auf den Mythenstein schießt, produziert einen Rubin

Versteckte Rubine

Überall in der Umgebung lassen sich versteckte Rubine finden, die ihr mittels der Schleuder, des Magischen Krugs oder per Anrumpeln freilegen könnt. Schießt ihr zum Beispiel auf die rote Kugel über dem Eingang zum Tempel des Erdlandes, erhaltet ihr 20 Rubine. Feuert ihr auf die Laternen außerhalb des Basars könnt ihr ebenfalls Rubine erhalten. Um alle diese Stellen ausfindig zu machen, sucht mit der erweiterten Aurasuche nach Rubinen.

Verstecktes Skydiving Minispiel

Dieses Minispiel erscheint, wenn ihr möglichst weit über einigen bestimmten Insel (z.B. Kürbisinsel oder Bambusinsel) abspringt und auf die Insel zugeleitet. Nach einer Weile erscheinen merkwürdige, federähnliche Gebilde, mit denen ihr einen Kreis bilden könnt. Fangt ihr alle, gibt es Rubine. Das Minispiel ist wohl ans Fallschirmspringen aus *WiiSports Resort* angelegt, wo man mit anderen Miis Kreise gebildet hat.

Das todbringende Netz

Im Kampf gegen den finalen Boss, den Todbringer, zückt euer Netz. Er wird kurz seine Aufmerksamkeit darauf richten anstatt auf euch, nutzt seine Unaufmerksamkeit aus und greift ihn schnell an.