

The Legend of Zelda: Skyward Sword Geldbörsen, Zusatz-Taschen, Flaschen, Medaillen und Aurasuche

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

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.

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.

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.

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.