

FEEN-STANDPUNKTE

A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7
B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7
C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7
D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7
E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7
F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7
G1	G2	G2	G4	G5	G6	G7

Die Buchstaben und Zahlen stehen für die Felder in der Karte, die ihr aufrufen könnt, wenn ihr auf dem Steuerkreuz nach oben drückt. In jedem dieser Felder ist eine Insel. Diese Inseln werden später noch in eure Karte eingetragen, aber so wisst ihr erst einmal, welche Inseln gemeint sind.

A1 ist die verwunschene Bastion.

Bis zu **8 Feen** kann Link auf seiner Reise begegnen: Alle Feen erhöhen **Links Tragfähigkeit von bestimmten Gegenständen** oder **Verdoppeln seine Magie-Anzeige**.

Nördliches Feen-Cordial (C1)

Effekt: Rubin-Maximum
Voraussetzung: -

Präludien (B7)

Effekt: Rubin-Maximum
Voraussetzung: Bomben

Westliches Feen-Cordial (A3)

Effekt: Pfeil-Maximum
Voraussetzung: Stahlhammer

Dornarm Feen-Cordial (G4)

Effekt: Pfeil-Maximum
Voraussetzung: Stahlhammer

Südliches Feen-Cordial (D6)

Effekt: Bomben-Maximum
Voraussetzung: Bomben

Östliches Feen-Cordial (E3)

Effekt: Bomben-Maximum
Voraussetzung: Bomben

Zwei-Augen-Riff (D7)

Effekt: Verdopplung der Magie-Anzeige
Voraussetzung: Besiege den großen Tintenfisch

Mutter-und-Kind-Insel (B2)

Effekt: Feuer- & Eispeile
Voraussetzung: Aril gerettet; Kanon des Sturms