

FEENQUELLEN GUIDE

Es gibt zahlreiche **Feenquellen**: Nicht nur in der weiten Ebene Hyrules, sondern auch in den Dungeons selbst lassen sich Feenquellen finden. Oft sind diese sogar richtig versteckt. Hier sind sie alle noch einmal im Überblick, unterteilt in **Lichtwelt, Schattenwelt und Dungeon** und nach ihrer Art (**Große Fee, Feenquelle oder Feenkönigin**).

FEENQUELLEN IN DER LICHTWELT

#01. Sumpflandschaft, Große Fee

Wenn du von deinem Haus aus auf kürzestem Weg die Sumpflandschaft von Hyrule betrittst, schau nach rechts. Du erkennst einen Riss. Platziere eine Bombe, um die Höhle freizumachen. Dort erwarten dich eine Große Fee, um deine Herzen aufzufrischen.

#02. Am Eingang der Wüste, Große Fee

Wenn du von der Sumpflandschaft den kurzen Weg Richtung Wüste läufst, dann schau doch im Norden davon nach einer Höhle. Sie dürfte ein Stück weiter links von dem Mann sein, der nicht angesprochen werden möchte.

#03. Vor dem Ostlabyrinth, Große Fee

Bevor du überhaupt das sandgelbe Labyrinth um den Ostpalast betreten möchtest, gehe vor dem Eingang einfach nach Rechts. Gleich wird dir schon eine Höhle auffallen. Vor dieser liegen ein paar Blumen.

#04. In der Nähe des Friedhof, Große Fee

Vom Friedhof aus, gehe nach Nordosten. Dort wird dir ein Busch auffallen, um den vier Gräser wachsen. Zerschneide den Busch und lasse dich in das Loch fallen. Eine große Fee heilt in der unterirdischen Höhle deine Wunden.

#05. Im Südosten des Ostlabyrinths, Feenquelle

Anstatt du den Eingang zum Ostlabyrinth nimmst, gehe nach rechts und anschließend nach Süden, bis es nicht mehr weiter geht. Auffallend ist hier ein Stein, der von Holzpflocken umringt ist. Darüber ist eine Höhle, in der du weitere Feen einsammeln kannst. Auch mit der Flöte lässt sich hier an Punkt 5 vor der Höhle landen.

#06. Im Zentrum des Hyliasees, Feenkönigin, Feenquelle

Im Quell des Glücks kannst du wirklich ein wenig Glück bei einer Fee finden. Die Insel befindet sich inmitten des Hyliasees. Wenn du die Tragfähigkeit deiner Pfeile oder deiner Bomben erhöhen willst, wirf in den Brunnen mindestens 100 Rubine. Erst dann erscheint die Feenkönigin.

#07. Im Nordosten des Hyliasees, Feenquelle

Die dazugehörige Höhle liegt im Nordosten des Hyliasees und liegt direkt neben einer Anderen, die schon freigelegt worden ist. Du musst also nur den Riss im Felsen freisprengen. Hier erhältst du auch den Eisstab.

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeurope.de

#08. Neben Links Haus, Feenquelle

Sicher finden die Meisten von uns diese Feenquelle schnell, sobald sie einmal die Pegasusshuhe besitzen. Einen Bildabschnitt links von deinem Haus, renne einfach in den Steinhaufen und gehe dann die Treppe hinab.

#09. Der Baum der Holzfäller, Feenquelle

Sobald du Agahnim aus der Burg in der Lichtwelt vertrieben hast, werden die Holzfäller im Norden Hyrules aufhören, den Baum vor ihrem Haus abzusägen. Renn dagegen und lass dich in den Abgrund fallen. Das Haus der Holzfäller befindet sich östlich der Verlorenen Wälder und westlich des Todesbergs.

#10. Im Südosten des Todesbergs, Feenquelle

Versuche mit dem Enterhaken unten im Süden des Todesbergs über die zerstörte Brücke zu kommen, dann nehme die Höhlen genauer in Betracht: Ganz rechts sind zwei Höhlen nebeneinander. Eine führt dich zu einem Laden und die andere Höhle zu einer Feenquelle.

#11. Am Brillenfelsen des Todesbergs, Feenquelle

Diese Feenquelle liegt nicht weit von dem Teleporter unterhalb des Heraturms. Gehe vom Teleporter aus zurück nach links und dir wird eine Höhle am Brillenfelsen auffallen. Gehe in die Höhle und lass dich ins Loch fallen, um auf Feenjagd zu gehen.

#12. Wasserfall der Wünsche, Feenkönigin

Wenn du Zoras Reich verlassen hast, folge dem flachen Wasser. Links oben siehst du einen Wasserfall. Schwimme hinein und du entdeckst eine Quelle des Glücks. Wirfst du deinen Bumerang hinein, wird die Feenkönigin dir den magischen Bumerang und den magischen Schild geben. Wirf auch mal eine leere Flasche hinein, um ein grünes Elixier geschenkt zu bekommen.

#13. Der alte Mann am Todesberg

Zwar ist er keine hinreißende Fee, aber wenn du den alten Mann am Todesberg besuchst, füllt er dir deine Herzen auf. Praktisch oder?

FEENQUELLEN IN DER SCHATTENWELT

#01. In der Nähe des Bombenshops, Feenquelle

Dort wo du auch in der Lichtwelt in der Nähe deines Heims eine Feenquelle freilegen kannst, so gibt es dort an derselben Stelle ebenfalls einen Steinhaufen und ebenfalls eine Treppe, die dich zur Quelle führt.

#02. Im Nordosten des Eissees, Große Fee

Dort wo du in der Lichtwelt den Eisstab erhalten hast lässt sich an diesem Platz auch eine Höhle an derselben Stelle frei sprengen. Dieser Ort sollte nicht schwer zu finden, denn du musst einfach den Hyliasee einmal umrunden.

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeurope.de

#03. Im Wüstensee, Große Fee

Der Wüstenseepalast in der Schattenwelt hat drei schaurige Eingänge. Der Mittlere führt dich zum Dungeon; gehst du aber rechts in den kleinen Schrein, kannst du dich von der Großen Fee stärken lassen.

#04. Vor dem Schattenlabyrinth, Große Fee

Erinnerst du dich noch an die Feenquelle in der Lichtwelt, die rechts neben dem Eingang zum Labyrinth des Ostpalast liegt? Genau an derselben Stelle befindet sich auch eine Feenquelle in der Schattenwelt.

#05. In der Nähe des Schildkrötenfelsens, Große Fee, Feenquelle

Wenn du von dem Schildkrötenfelsen einen Bildabschnitt nach links gehst, so wird dir ein größerer Stein auffallen. Bewege ihn und du legst einen Eingang frei. Überquere darin die unsichtbare Brücke (nutze einfach das Luftmedaillon, um sie zu sehen) und eile weiter in den nächsten Raum. Dort kannst du mithilfe deiner Bombe Zugang zu einer Großen Fee und einer Feenquelle verschaffen.

#06. Im Südwesten des Todesbergs, Große Fee

Erinnerst du dich an deinen ersten Teleporter auf dem Todesberg? Gehe von dort aus so weit du kannst nach links und hinunter, um unten in einer Höhle eine Feenquelle zu finden.

#07. Schattenpyramide, Feenkönigin

Dir wird sicherlich schon einmal der große Riss aufgefallen sein, der an einer Seite an der Pyramide zu sehen ist. Normale Bomben sind nutzlos. Bevor du zum Schildkrötenfelsen aufbrichst, solltest du im Bombenshop dir für 100 Rubine eine Superbombe kaufen. Leg sie dort ab und der Riss ist nicht mehr. Dahinter findest du eine verzauberte Feenkönigin. Wirf deine Pfeile in den Brunnen und sie schenkt dir die Silberpfeile.

FEENQUELLEN IN DEN DUNGEONS

#01. Ostpalast, Feenquelle

Dir werden sicherlich die großen Krüge aufgefallen sein, die hinter der großen Truhe stehen. Gehe die Treppe hoch und lasse dich mal von der Anhöhe vor den Krügen herunterfallen. Du landest in einer Feenquelle. Der Teleporter daneben bringt dich wieder zum Ausgangspunkt.

#02. Wüstenpalast, Feenquelle

Da dieser Dungeon sehr symmetrisch ist und gleich zwei Ausgänge besitzt, gehe nach links, um zum westlichen Ausgang zu gelangen. Innen, drücke den dritten Stein von der linken Wand nach unten, um die Tür zu einer Feenquelle zu öffnen.

#03. Heras Turm, Feenquelle

In dem letzten Raum vor dem Endgegner, lasse dich rechts oben in das oberste Loch fallen. Du fällst dann im nächsten Stockwerk gleich in einen Krug. Der Teleporter bei den Feen bringt dich wieder ins selbe Stockwerk zurück.

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeuropa.de

#04. Schattenpalast, Feenquelle

Vom Eingang aus, nimm die Tür rechts und gehe hier weiter nach rechts, bis du einen Raum erreichst, in dem eine kleine Schatztruhe in der Mitte steht. Darüber befinden sich grinsende Pfeiler, links und rechts Statuen. Nun nimm eine Bombe und leg sie rechts an die Wand, um die Quelle frei zu legen. Schnapp sie dir.

#05. Eispalast, Feenquelle

Sobald du im Eispalast mit dem Großen Schlüssel die Tür mit dem großen Schloss geöffnet hast, wirst du in einen Raum gelangen, an dessen Ende Treppen nach unten führen. Wenn du jetzt den Kristallschalter so umgelegt hast, dass die blauen Blöcke in den Boden gefahren sind, dann kannst du dich in die Löcher links oder rechts fallen lassen. Du gelangst anschließend durch einen Krug zu einer Feenquelle.

#06. Schildkrötenfelsen, Feenquelle (1)

Vom Eingang aus erreichst du mit dem nächsten Raum den ersten Fahrband-Raum. Zücke den Somaria-Stab und erschaffe eine Plattform. Fahre nach oben rechts und steige dort aus, wo ein rotes Skelett seine Runden dreht. Meistere dahinter einen Raum mit Bodenplatten und du erhältst zur Belohnung in der folgenden Kammer eine kleine Fee.

#07. Schildkrötenfelsen, Feenquelle (2)

Im Schildkrötenfelsen gibt es in B2 einen Raum, wo eine schmale Passage dich zu einem Ausgang führt. Ignoriere hier die Schatzkisten, die Augen an den Wänden und den Helmasaur. Verlasse den Palast. Draußen im Freien, befindest du dich auf einer schmalen Klippe. Mit dem Spiegel geht es in die Lichtwelt. Fall nicht die Klippe runter, wenn du nicht den ganzen Weg noch einmal machen möchtest. Geh nun in die Höhle, um eine Feenquelle (Lichtwelt Feenquelle 10) zu finden.

#08. Ganons Turm, Feenquelle (1)

Nachdem du die Ritterstatuen in Ganons Turm besiegt hast und den Großen Schlüssel eingesackt hast, gehe von diesem Raum aus nach links.

Hinter dir donnert nun die Tür zu, links oben führt eine Treppe hinauf. Nur in der Mitte stehen vier Fackelständer. Nimm eine Bombe und lege sie neben der Treppe, um oben einen versteckten Raum freizulegen. Dort erwarten dich Feen (und ein Abgrund...).

#09. Ganons Turm, Feenquelle (2)

Im Stockwerk F3 gibt es einen Raum, an dem du mit Kugeln behagelt wirst. Hast du die schmale Passage gemeistert, gehe nicht die Treppe hoch. Stell dich vor den Steinblöcken so, das Link nicht daran zieht, aber du mit den Pegasus Stiefeln dagegen rennen kannst. Der Rückstoß schleudert dich über den Abgrund. An der brüchigen Wand kannst du nun eine Bombe legen. Der geheime Durchgang führt dich zu einer weiteren Feenquelle.