

VERIRRTE FEEN IN MAJORA'S MASK

CHECKLISTE

Dämmerwald-Tempel

#	Fundort / Beschreibung	<input type="checkbox"/>
1	Direkt beim Eingang schwebt die erste Fee herum. Entweder per Dekuflieger oder mit Hilfe der Feenmaske einsammeln.	<input type="checkbox"/>
2	Immernoch im ersten Raum, befindet sich auf einem der Baumstämme, auf denen Du landen musst, eine Kiste. Der Inhalt ist gesuchte Fee.	<input type="checkbox"/>
3	In der Halle mit der großen Blume im Wasser gibt die Dekuranha vor der kleinen Schlüsseltür eine kleine Fee frei.	<input type="checkbox"/>
4	In der Ecke des selben Raumes stehen Krüge, die du zerschlagen solltest.	<input type="checkbox"/>
5	Einen Raum weiter westlich ist unter dem verschiebbaren Stein im Wasser eine Fee in ihrer Blase gefangen. Schwimm hin, um sie zu befreien.	<input type="checkbox"/>
6	Ebenfalls in diesem Raum hat die Skultulla eine Fee versteckt, die erscheint, wenn Du das Monster besiegst.	<input type="checkbox"/>
7	Zudem hängen unter den Plattformen zwei Wespennester. Schieße mit einem Pfeil dagegen. In einem befinden sich Wespen, im Anderen gesuchte Fee.	<input type="checkbox"/>
8	Im großen, dunklen Raum, der von vielen schwarzen Spuks heimgesucht wird, befinden sich einige Fackeln. Entzünde alle und eine Truhe mit einer Fee erscheint.	<input type="checkbox"/>
9	In einer Blase im oberen Stockwerk der Halle mit der großen Blume. Ganz einfach durchlaufen.	<input type="checkbox"/>
10	Einen Raum weiter östlich befindet sich neben dem Augenschalter ein weiteres Wespennest, in dem eine Fee versteckt ist.	<input type="checkbox"/>
11	Zurück in der Haupthalle mit der Blume ist ein Schalter zu finden, den Du mit dem Dekuflieger erreichen kannst. Durch Aktivieren erscheint die Kiste mit der Fee.	<input type="checkbox"/>
12	In der großen Halle vor dem Bosstraum sind rechts und links einige Nischen. In einer der rechten ist die Fee in einer Blase eingefangen.	<input type="checkbox"/>
13	Im gleichen Raum ist in einer höheren Nische auf der rechten Seite eine weitere Fee versteckt.	<input type="checkbox"/>
14	Gleicher Raum, jedoch dieses Mal in einer Nische auf der linken Seite will eine Fee aus ihrem Blasengefängnis befreit werden.	<input type="checkbox"/>
15	Die letzte Fee ist auch in diesem Raum. Sie ist in einer Blase innerhalb eines Feuerkreises gefangen.	<input type="checkbox"/>
	Gehe mit allen Feen zu der Quelle, die sich auf einer höheren Ebene der Felswand (per Dekuflieger erreichbar) befindet und Du kannst nun die große Wirbelattacke einsetzen.	<input type="checkbox"/>

VERIRRTE FEEN IN MAJORA'S MASK

CHECKLISTE

Pic Hibernia-Tempel

#	Fundort / Beschreibung	<input type="checkbox"/>
1	In den Raum, in dem Du per Goronenroller über die Brücke springen musst, ist unter dem Vorsprung unter der Tür in einer Blase eine Fee gefangen.	<input type="checkbox"/>
2	Gleicher Raum wie eben. Diese Fee ist in der Säule zwischen den Brückenteilen gefangen. Schieße einen Pfeil durch die Blase und ziehe dann die Feenmaske auf.	<input type="checkbox"/>
3	Im Untergeschoss des Hauptraumes, in dem die große Säule ist, ist inmitten der Lava ein Schalter. Tritt als Gorone und eine Kiste mit einer Fee erscheint.	<input type="checkbox"/>
4	In dem Raum mit den kleinen Säulen, auf die Eiszapfen fallen, ist in der Wand eine unsichtbare Nische mit einer Fee, die Du mit dem magischen Auge entdecken kannst.	<input type="checkbox"/>
5	Einen Raum weiter, in dem sich die Schalter befinden, die als Gorone aktiviert werden müssen, schwebt eine unsichtbare Fee an der Decke.	<input type="checkbox"/>
6	Im Raum hinter der grünen Tür (vereist) müssen alle Eisatmer besiegt, damit eine Truhe mit einer Fee erscheint.	<input type="checkbox"/>
7	In dem Raum hinter der ersten Schlüsseltür (grauer Rahmen) befindet sich eine Kiste auf der Säule neben der bombbaren Wand, in der eine Fee ist. Zerstöre sie mit einer Bombe.	<input type="checkbox"/>
8	Im gleichen Raum ist ein eingefrorener Schalter. Schmelze ihn auf und lasse eine Kiste mit einer Fee erscheinen. Du erreichst sie, indem Du den Block geschickt schiebst.	<input type="checkbox"/>
9	Einen Raum weiter nördlich (vom Hauptraum aus die gelbe Tür) musst Du die Säule in ein Loch schieben. Die Feenkiste erscheint. Du erreichst sie über den Raum von Fee #8.	<input type="checkbox"/>
10	Im Raum, in dem es die ersten 2 Feen gab, gibt es eine Treppe, die nach oben führt. In diesem Raum schwebt eine Fee gleich rechts von der Treppe.	<input type="checkbox"/>
11	Im gleichen Raum wie eben solltest Du Dich mal auf der höheren Ebene mit dem Auge der Wahrheit umschaun. Du findest kleine Plattformen, an dessen Ende die Fee wartet.	<input type="checkbox"/>
12	Der westliche Raum des dritten Stockwerks enthält - neben einigen Eenos - eine versteckte Nische mit einer Fee, die Du mit dem Auge der Wahrheit entdecken kannst.	<input type="checkbox"/>
13	Ein Stockwerk höher, am anderen Ende der Treppe, warten 2 Dinofols auf Dich. Beide von ihnen hinterlassen eine Fee, wenn Du ihnen den Gar aus machst.	<input type="checkbox"/>
14	s. #13	<input type="checkbox"/>
15	Die letzte Fee ist im Hauptraum in einer unsichtbaren Nische in der nordwestlichen Ecke des zweiten Stockwerkes versteckt. Springe von weiter oben hinein (kann schief gehen).	<input type="checkbox"/>
	Gehe mit allen Feen zu der Quelle, die sich am Fuß des Berges vom Tempel in einer Höhle befindet. Die dankbare Fee wird Deine Magieleiste verdoppeln.	<input type="checkbox"/>

VERIRRTE FEEN IN MAJORA'S MASK

CHECKLISTE

Schädelbucht-Tempel

#	Fundort / Beschreibung	<input type="checkbox"/>
1	Entzünde im ersten Raum, in der die Schildkröte ist, alle 4 Fackeln. Es wird eine Kiste erscheinen, in der sich eine Fee befindet.	<input type="checkbox"/>
2	Im Raum direkt dahinter, ist eine Fee direkt unter der Plattform mit der Tür, aus der Du kamst. Befreie sie aus ihrem Blasengefängnis.	<input type="checkbox"/>
3	Nimm den linken Fahrstuhl um auf eine Plattform mit Rubinen springen zu können. Hier treibt eine Skulltula ihr Unwesen. Besiege sie, damit eine weitere Fee erscheint.	<input type="checkbox"/>
4	In dem Raum mit dem großen Strudel befindet sich an Westseite (Oberfläche) ein Fass, in dem eine Fee haust.	<input type="checkbox"/>
5	In der Mitte des Strudels befindet sich auf dem Untergrund eine Vase, in der sich die nächste Fee befindet.	<input type="checkbox"/>
6	Im südöstlichen Raum, den Du vom Strudel aus erreichst, ist an der Oberfläche ein Krug, in dem Du eine Fee findest.	<input type="checkbox"/>
7	Einen Raum weiter östlich musst Du alle Bio-Dekuranhas besiegen, damit eine Truhe erscheint, in der sich die nächste Fee befindet.	<input type="checkbox"/>
8	Rechts vom Eingang des nächsten Raumes (nordwestlich vom letzten) sind einige Todesgrapscher im Wasser. Zwischen ihnen liegt ein Krug, in dem eine Fee versteckt ist.	<input type="checkbox"/>
9	Ziehe Dich in der Nordwestecke im Raum nördlich des Raumes mit dem großen Strudel nach oben, um auf dem Gitter eine Kiste mit einer Fee zu finden.	<input type="checkbox"/>
10	Im nordöstlichsten Raum kannst Du Dich vom großen Wasserrad aus in die nördliche Nische ziehen. Hier befindet sich eine Kiste mit einer Fee innen.	<input type="checkbox"/>
11	Im gleichen Raum kannst Du von der Plattform, die sich horizontal bewegt, eine weitere Kiste erreichen, in der eine weitere Fee versteckt ist.	<input type="checkbox"/>
12	Ein Raum weiter südlich solltest Du in das Wasserbecken unter der ersten Wippe abtauchen. Hier ist ein Fass, in dem sich eine Fee versteckt.	<input type="checkbox"/>
13	Im gleichen Raum musst Du die Rohrleitung beim Hahn entlanglaufen. Von hier aus kannst Du hinter das Gitter springen, wo Du eine Truhe mit einer Fee finden wirst.	<input type="checkbox"/>
14	Im Raum südlich des großen Strudels (letzter Raum vor dem Bossraum) schwebt unter der Plattform mit dem Hahn eine Fee, die in einer Blase gefangen ist.	<input type="checkbox"/>
15	Am Ausgang des gleichen Raumes, der zurück zum großen Strudel führt, ist eine Fee in einer Blase gefangen. Befreie sie am besten mit dem Zora-Bumerang.	<input type="checkbox"/>
	Gehe mit allen Feen zu der Quelle, die Du erreichst, indem Du im Süden des Zora-Kaps von Insel zu Insel springst. Die Große Fee wird den Schaden, den Du erhältst, halbieren.	<input type="checkbox"/>

VERIRRTE FEEN IN MAJORA'S MASK

CHECKLISTE

Ikana Felsenturm-Tempel

#	Fundort / Beschreibung	<input type="checkbox"/>
1	Schieße in der Eingangshalle einen Pfeil in das Auge, das sich in der Statue oben befindet. Eine Truhe erscheint, in der Du eine Fee finden wirst.	<input type="checkbox"/>
2	Im westlichsten Raum von B1 siehst Du von der Treppe aus links einen Greifpunkt. Ziehe dich heran, um neben einer Kiste mit einer Fee zu landen.	<input type="checkbox"/>
3	In dem östlichen Raum mit den Spiegeln und der Säule, die Du als Gorone wegschlagen musst, ist auf der Ostseite ein Sonnenstein, hinter dem eine Kiste mit einer Fee ist.	<input type="checkbox"/>
4	Im gleichen Raum sind am Eingang mehrere Sonnen an der Wand. Leuchte die richtige an und eine Kiste erscheint, in der sich eine Fee befindet.	<input type="checkbox"/>
5	Fliege einen Raum weiter oben als Deku in die Nische links vom ersten heißen Luftstrom. Hier ist eine Kiste, in der eine Fee ist.	<input type="checkbox"/>
6	Im gleichen Raum musst Du als Gorone auf einen Schalter stampfen und einen Schalter erreichen, bevor die Zeit abläuft. Nun kannst Du die Feenkiste bei der Westtür erreichen.	<input type="checkbox"/>
7	Einen Raum nördlich des Eingangsraumes, hinter dem Kampfraum gegen den Garo-Meister musst Du einen Augor besiegen, damit eine Feentruhe erscheint.	<input type="checkbox"/>
8	Nachdem der Tempel umgedreht ist, musst Du das Sonnensymbol, das gegenüber der ersten Feentruhe liegt, mit einem Lichtpfeil beschießen, damit eine weitere erscheint.	<input type="checkbox"/>
9	Einen Raum weiter östlich erscheint in der Nische gegenüber eine Kiste, in der sich die nächste Fee befindet, wenn Du das gefrorene Auge unter dem Eingang auftaust.	<input type="checkbox"/>
10	Stelle im gleichen Raum ein Abbild von Dir auf den blauen Schalter im Osten, damit Du die Feentruhe im Süden des Raumes erreichen kannst.	<input type="checkbox"/>
11	Besiege im westlichsten Raum von B1 den Zaubro und ziehe Dich zu der erscheinenden Kiste, in der Du eine Fee finden wirst.	<input type="checkbox"/>
12	Tritt im verkehrten Dungeon auf den Schalter im Eingangsraum, den Du erreichst, wenn Du von Westen kommst, drehe den Tempel erneut und sammle die Fee aus der Kiste ein	<input type="checkbox"/>
13	Einen Raum weiter rechts musst Du im verdrehten Dungeon den Sonnenschalter mit einem Lichtpfeil aktivieren, damit Du im Normalzustand eine Feentruhe erreichst.	<input type="checkbox"/>
14	Im Raum nördlich des Eingangsraumes musst Du den Schalter neben dem Strahlenzyklopen im Osten aktivieren, damit neben dem im Westen eine Feentruhe erscheint.	<input type="checkbox"/>
15	Aktiviere im verdrehten Zustand den Schalter in dem Raum zwischen Garo-Meister und Augor (#7) und komme im Normalzustand eine Truhe zu finden, in der die letzte Fee ist.	<input type="checkbox"/>
	Gehe mit allen Feen zu der Quelle, die sich direkt neben dem Musikhaus im Canyon befindet. Die große Fee wird Dir das Feenschwert überreichen.	<input type="checkbox"/>