# Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword
www.zeldaeurope.de

## KAPITEL 19: Nayrus Prüfung

Kaum hast du das **Höhlenheiligtum** verlassen, freut sich der **Wasserdrache** über deinen Fortschritt. Ist er fort, eile zu der **Vogelstatue**, die sich in diesem Abschnitt befindet, und lass dich hinauf in die Wolken tragen. Begib dich erneut auf den Weg zur **Stätte der Lieder** und kehre in den Altarraum zurück, wo du schon einst das erste Lied der Prüfung gelernt hast. Auch hier aktivierst du das Symbol mithilfe des Himmelsstrahls. Die Göttin spricht ein zweites Mal zu dir und du erlernst das nächste Lied, **Nayrus Weisheit**. Phai wird das Portal zur nächsten Prüfung gleich als Symbol zu deiner Aurasuche hinzufügen.

Nun steht deinem Ausflug nach Ranelle nichts im Wege – dennoch solltest du einen Abstecher im Wolkenhort machen, neue Tränke kaufen (Xia macht dich übrigens auf ihren **Lufttrank** aufmerksam, mit dem du länger Unterwasser bleiben kannst – im Moment wirst du ihn jedoch nicht für dein nächstes Abenteuer brauchen) und diese aufwerten, selbiges gilt für deine Ausrüstung. Hast du genügend Geld gesammelt, lohnt es sich, eine weitere Zusatztasche oder sogar die **Lebenskraft-Medaille** (800 Rubine) beim Terri-Händler zu kaufen. Zudem kannst du Nachts in der Ritterschule dem **Mysterium der Toilette** (mehr dazu in unserem Sidequest Guide) nachgehen und nach den neuen Truhen schauen, die du dank der Artefakte der Göttin aktiviert hast (mehr dazu in unserem Guide: Artefakte der Göttin).

Brich nach **Ranelle** auf und lass dich von Phai zum **Teleportpunkt: Wüste Ranelle Norden** bringen. Den Eingang zur Prüfung musst du nicht einmal lange suchen: Schau hinter der Vogelstatue vom Mauersims in Richtung der Lagerhalle (Blitz). Dort siehst du eine leuchtende Markierung. Eile dorthin, zücke deine Lyra und spiele, damit du zusammen mit Phai den Eingang zur Prüfung öffnest. Stecke dein Schwert in das Relief, damit deine Seele zu **Nayrus Sairen** geschickt wird.

Die Wüste von Ranelle ist ein weitläufiges Gebiet, wo man schnell die Übersicht verlieren kann. Aber mit dem richtigen Kurs ist auch diese Prüfung kein großes Problem. Die erste Träne liegt gerade zu auf der Treppe. Sprinte schnell darauf zu und schnappe sie dir, bevor dich eine der Wächter erwischt. Rechts neben der Treppe grenzt eine Mauer an. Versuche mit einem gezielten Sprung darauf zu klettern. Die zweite Träne liegt vor dem Öffnungsmechanismus zum Ranelle-Steinwerk. Drehe dich wieder um und laufe rechts am Mechanismus vorbei. Die dritte Träne siehst du auf zwei Containern im unteren Bereich des Ranelle-Steinwerk-Eingangs.

Spring herunter, klettere aus dem Treibsand raus und hoch auf die Kisten, um die dritte Träne zu erhalten. Rechts davon siehst du, wie Kletterpflanzen auf eine höhere Ebene des Turms führen. Klettere hinauf und halte dich, oben angekommen, links. Laufe genau auf die andere Seite des Turms und du findest weitere Kletterpflanzen, die dich ganz noch oben führen. Auf der Spitze liegt Träne Nr. 4, einige Lichtfrüchte und mit etwas Glück auch ein Finsterhalbmond. Sammle eine der Lichtfrüchte ein und du entdeckst, dass im südwestlichen Bereich des Turmes sich ebenfalls eine Träne wieder auf zwei Containern befindet. Lasse dich also in dieser Richtung hinunter fallen und sammle Träne Nr. 5 ein. Ein Drittel ist geschafft!

Laufe nun in Richtung Süden auf die Käfige zu. Auf einem der Käfige befindet sich die sechste Träne, allerdings musst du hierzu erst einmal eine Lore an den Käfig heranschieben. Hast du das getan, klettere hinauf und sammle die Träne ein. Laufe weiter südlich und du entdeckst hier eine weitere Träne auf einer Mauer. Sammele diese noch NICHT ein. Wir benötigen sie später als Rettung. Du siehst auch bereits warum – hinter der Mauer gibt es einen riesigen Bereich voller Irrlichter. Diesen wollen wir erst einmal meiden, also halte dich rechts. Du betrittst einen Hügel ohne Gegner mit einem Baum am Ende (optional: in der Ecke ganz rechts lässt sich meist ein Finsterhalbmond entdecken). Rolle gegen den Baum und sammle die siebente Träne ein.

Jetzt kommt der kritischste Part. Wenn du in Richtung Osten schaust, entdeckst du eine Träne auf dem Pfad, der hoch in Richtung Ranelle-Mine führen würde. Allerdings ist das gesamte Gebiet mit Irrlichtern besetzt. Spring aber einfach hinab und lauf auf die Träne zu. Eines der Irrlichter wird dich eventuell entdecken, aber die Wächter sollten dich nicht schnell genug erreichen können. Hole einmal tief Luft, denn jetzt musst du versuchen, irgendwie an den Irrlichtern vorbei zu kommen. Diese blicken alle in dieselbe Richtung, nämlich nach Süden. Um sicher durch das Feld zu gelangen, folge einfach den Licht- und Ausdauerfrüchten. Falls dich dennoch ein Irrlicht sehen sollte, macht dies aber nichts, da wir uns ja die Träne auf dem Mauervorsprung aufgehoben haben (Nr. 9). Laufe schnell darauf zu und sammle sie ein, bevor dich der fliegende Wächter trifft. (Optional: um unteren Ende des Irrlichtbereichs steht ein Baum, davor liegt meist ein Finsterhalbmond.)

Begib dich nun wieder in Richtung Ranelle-Steinwerk und halte dich rechts. Im unteren Bereich findest zum dritten Mal eine Träne auf zwei Containern (Nr. 10). Hol sie dir und begebe dich von hier aus nun auf die andere Seite der langen Mauer, welche den Irrlichtbereich abtrennt, in Richtung des Lagers. Hier findest du eine Träne, die in der Luft schwebt, und eine Lore, die von Alatraumata umgeben wird. Das Alatraumata geht langsam zurück, sobald es verschwunden ist, ziehe schnell die Lore unter die Träne, bevor es wieder auftaucht. Klettere seitlich auf die Lore hinauf, um Träne Nr. 11 zu erhalten.

Nur ein kleines Stück weiter südlich findest du eine weitere Lore vor einer Mauer. Klettere auf die Lore und dann auf die Mauer, um Träne Nr. 12 zu erhalten. (Optional: ganz am südlichen Ende der Mauer, wo du dich eben befindest, steht ein Wächter. Hinter ihm lässt sich manchmal ein Finsterhalbmond finden. Auch hinter der Lagerhalle im Osten ist meist ein Finsterhalbmond versteckt.)

Lauf nun in Richtung Nordosten. Du gelangst zur einer zerstörten Mauer, auf der sich Träne Nr. 13 befindet. (Optional: auf dem anderen Ende der brüchigen Mauer taucht ab und zu ein Finsterhalbmond auf.) In Richtung Westen siehst du nun eine Mauer, auf der zwei Irrlichter patrouillieren und an denen du vorbei musst. Auf den Mauervorsätzen in Richtung Nordosten bist du aber vor ihnen sicher, also warte geschickt die richtigen Momente ab. Träne Nr. 14 befindet sich dann am anderen Ende der Mauer.

Neben der Träne steht auf dem Vorsatz ein Wächter. Spring dort hinab und lauft in Richtung Norden durch den Treibsand gerade auf die letzte Träne zu. Der Ausgang ist ganz in der Nähe, du hast es also geschafft. (Optional: drei weitere Finsterhalbmonde lassen sich noch ohne Gefahr finden. Folge den Wegen durch den Treibsand im Nordosten zu dem Punkt, wo du Träne Nr. 13 finden konntest. Ganz im Nordosten ist hier eine weitere Mauer, auf der sich eventuell ein Finsterhalbmond finden lässt. Und dir wird es schon vielleicht aufgefallen sein, dass der komplette Bereich im Nordwesten zugänglich ist, sich hier aber keine Tränen befunden haben. Du findest hier meist einen Finsterhalbmond auf einem kleinen Mauerrest. Westlich vom Eingang zur Prüfung aus ist ein letzter Finsterhalbmond hinter dem Mauerrest versteckt.)

Kaum hast du den Ausgang erreicht, erhältst du die nächste Götterfrucht: In ihr befinden sich die **Greifhaken**. Sicher hast du sie schon oft gesehen, denn mit den Klauen der Greifhaken kannst du dich nun an **Greifhaken-Zielscheiben** heranklemmen. Auch an **Efeu** lässt sich prima festhaken. Nutze den Greifhaken, um bisher unerreichbare Bereiche zu erklimmen.