

# Komplettlösung Komplettlösung

## Vorwort

Der Schwierigkeitsgrade beeinflusst nur die Bedienung, nicht die Handlung. Im Anfänger Modus, werden die Noten auf dem Stab angezeigt und es öffnet sich eine kleine Box mit den Noten. Im Standard Modus fehlt die Box, es wird nur noch der Stab mit Markierungen angezeigt. Im Modus Experte erkennt man die Noten nur beim Hören und Spielen an ihrem Klang, oder an der Farbe auf dem Stab.

## Weber Dorf Loom

Das Blatt am Baum lösen und links den Himmel betrachten. Nach hinten und dann nach links gehen zum Dorf. Im Dorf angekommen das Zelt links betreten. Nach rechts durchlaufen bis zum Webstuhl. Nach der Sequenz den Stab nehmen. Anschliessen das Ei anschauen, wir erlernen den Spruch zum Öffnen. Mit diesem Spruch das Ei öffnen. Nach dem Gespräch das Zelt nach links verlassen. Nach Links zum Steg gehen. Die Muschel auf dem Stein öffnen. Anschliessend nach rechts ins Dorf gehen und das Zelt ganz rechts betreten. Dem Kessel lauschen um den Spruch zum Färben erlernen. Das Buch auf dem Tisch nehmen und die Glasflasche umkippen und wir lernen den Spruch zum leeren. Damit können wir nun die weissen Tücher grün färben. Das Dorf nach hinten verlassen und in den Wald links gehen bis zum Friedhof. Am Gestrüpp rütteln. Die Eule schnappt sich den flüchtenden Hasen. Den vordersten Grabstein lesen. Jetzt nach rechts zu den Bäumen mit den Eulenhöhlen gehen. Die vier Höhlen nacheinander anwählen, so erlernen wir den Spruch für zum Durchleuchten. Das erste Zelt rechts betreten, die Dunkelheit links anwählen und mit dem neu erlernten Spruch das Zelt erhellen. Das Spinnrad anwählen um zu erlernen wie man Stroh in Gold verwandelt. Hier das Stroh zu Gold verwandeln, und wir können damit eine neue Note spielen. Auf den Berg vom Anfang gehen und den Himmel öffnen. Der Baum wird vom Blitz erschlagen. Der Stamm fällt ins Wasser und liegt am Steg. Hingehen und diesen besteigen. Dem Tornado im Wasser zuhören. Wir haben den Spruch zum Verdrehen bekommen. Den erlernten Spruch nun rückwärts auf den Tornado anwenden. Weiter nach Links rudern und wir erreich das Festland. Unsere Fähigkeiten werden um eine weitere Note erweitert.

## Festland

Nach hinten in den Wald zur Gabelung gehen und weiter nach rechts. Wir werden aufgehalten. Gleich wieder nach rechts zurückgehen und wir erlernen den Spruch zum Unsichtbar werden. Damit auf den Weg nach hinten zur Kristallstadt gehen. Hineingehen, die Treppe hoch und weiter nach rechts zu den zwei Arbeitern die wir belauschen können. Dann den Raum nach hinten verlassen. Und die die Halbkugel den Friedhof betreten. Beim Herumgehen im Raum treffen wir auf Goodmold, der uns etwas über die Gilde der Glaser erzählt. Nach rechts gehen und den Kelch per Spruch füllen und ihn anschliessend betrachten. Wir bekommen wieder ein paar Infos von Goodmold. Weiter links die Glocke betätigen, wir werden an die andere Station transportiert. Erst nach rechts hoch gehen und dann nach links den Raum verlassen. Hinten nach draussen gehen und den Unsichtbarkeitsspruch auf die Arbeiter im Turm anwenden. Nach Links den Turm unten betreten, zur Glocke gehen und diese betätigen. Die Klinge ansehen und wir lernen den Spruch für schärfen. Auf der linken Seite die Glocke betätigen. Die Sphäre mehrmals ansehen. Beim ersten Mal erlernen wir den Spruch für furcht, beim dritten Mal den Spruch der Transzendenz. Den Weg zurück, die Stadt verlassen und zur Weggabelung gehen. Beim erneuten Versuch nach Links zu gehen erscheinen die Schäfer wieder. Per Spruch ihnen das Fürchten lehren. Nach Links gehen und ein Schaf anstossen. Wir erhalten den Spruch zum Wecken. Gleich weiter gehen ins Schäferdorf. In der ersten Hütte ist ein Lamm in einer Krippe. Wir erhalten nun ein paar Infos über die Gilde. Das Lamm nochmals anschauen. Die Hütte verlassen und zu den Schafen gehen. Das Fell grün färben. Der Drache nimmt nun uns mit und wir laden in seiner Höhle.

## Das Gebirge

Das Gold unter dem Drachen in Stroh verwandeln. Wieder haben wir eine neue Note erlernt. Den Drachen jetzt erschrecken. Die Höhle nach hinten betreten. Die Dunkelheit anwählen und per Spruch licht schaffen. Durch das Labyrinth gehen bis man an einer Stelle runterfällt und bei einem See landet. Den See betrachten und wir erlernen den Spruch für Spiegeln. Den See nun leeren. Die Sphäre drei Mal betrachten. Um die Säule