

# AMBERSTAR

---

---

Komplettlösung von Maik Rosenthal

---

---

Im Gasthof von Twinlake beginnt ihr mit dem Aufbau eurer Truppe. Silk möchte gerne Dieb werden und schließt sich euch an. Die Stadt Crystal ist euer nächstes Ziel. Im dortigen Gasthof findet ihr zwei weitere Mitstreiter: Gryban, der Paladin werden möchte, und Trasric den schwarzen Magier. Dieser sagt euch, wo ihr den Schlüssel zum Turm der schwarzen Magier finden könnt. Im Garten des Gasthofes müßt ihr den einzelnen Baum, der vom Wasser umgeben ist, untersuchen. Er enthält 5000 Goldmünzen sowie eine Wegbeschreibung zum Turm des Rätselmeisters. Habt ihr dann noch den Schlüssel aus dem Raum mit den vielen Blumentöpfen geholt (Sphäre der Öffnung), geht es zurück nach Twinlake.

In Twinlake sucht ihr das Haus eurer Familie auf. Die Tür könnt ihr mit dem Haustürschlüssel öffnen, den ihr von Anfang an dabeihabt. In eurem Zimmer findet ihr einige Gegenstände in der Truhe. Auf dem Flur davor befindet sich eine Kiste, in der eine Robe und ein kleiner Schlüssel liegen. Wenn ihr im Schlafzimmer der Eltern den kleinen Schlüssel benutzt, könnt ihr im Raum dahinter den Schrank durchsuchen. Alles einsammeln, denn was ihr nicht gebrauchen könnt, wird zu Gold gemacht. Im Raum vor der Küche das Bücherregal untersuchen, das gefundene Magische Bild mitnehmen und auch gleich benutzen. Es zeigt an, ob es Tag oder Nacht wird. Die Küche selbst hat erst später eine Bedeutung, und das Haus ist erst einmal abgehakt.

Draußen trifft ihr auf ein kleines Mädchen, das euch eine traurige Geschichte von ihrer entführten Katze erzählt. Eine gute Tat ist in Sicht, läßt aber noch auf sich warten. Beim Kanzler Karwain erhaltet ihr den Auftrag, in den Abwasserkanälen nach dem Rechten zu sehen. Laßt euch vom Kanzler den Schlüssel geben, und besorgt euch beim örtlichen Warenhandel ein paar Fackeln. Und ab geht es in die Unterwelt. Abspeichern ist hier eine gute Idee.

Mit Hilfe der Karte ist es hier unten relativ einfach, an die Schätze zu kommen und, natürlich, den Rattenkönig aufzuspüren. Der ist für den Blödsinn im Untergrund verantwortlich und wird gemeuchelt. Um die Ratten zu überstehen, sollte Trasric seinen Spruch Magische Pfeile benutzen. Ist die Magie verbraucht, verlaßt ihr den Untergrund und schläft eine Nacht zwecks Auffrischung der Magiepunkte. Dann könnt ihr euch erneut in der Kanalisation vergnügen. Ist der Rattenkönig einen Kopf kürzer gemacht, so sammelt ihr alles ein, was er zurückgelassen hat: seinen Kopf und die Katze. Letztere bringt ihr Sunny zurück, die dafür dem edlen Retter die Sprache der Tiere beibringt. Redet danach noch einmal mit Sunny, denn sie verkauft jetzt Filzhüte für 10 GM. So ein Hut bringt +1 auf den Rüstungsschutz. Den Kopf des Rattenkönigs gebt ihr beim Kanzler ab. 600 GM Belohnung sind euch sicher.

Jetzt heißt es, dem Charakter einen Beruf zu verpassen. In dieser Lösung habe ich ihn zum Krieger gemacht. Nachdem ihr der Gilde beigetreten seid und kräftig trainiert habt, führt euch der Weg zurück zum Haus der Familie. In der Küche könnt ihr euch jetzt mit dem Hund unterhalten, da ihr ja die Sprache der Tiere gelernt habt. Der gute Spike möchte etwas zu essen haben (1 Ration), danach nehmt ihr ihn in die Truppe auf und ihm seinen Knochen ab. Bei einem neuerlichen Besuch im Tanzenden Drachen fangt ihr ein Gespräch mit der Katze an. Auf die Frage nach dem Geheimnis erzählt sie euch, wo sich die Gilde der Diebe befindet. Hier könnt ihr Silk ausbilden lassen. Eure Ausrüstung sollte inzwischen mit allem aufgepeppt sein, was euer Geldbeutel bezahlen kann, denn Breth, der Wirt des Drachen, verspricht euch 100 GM, wenn es euch gelingt, ihm eine Flasche Wein aus dem Keller zu besorgen. Auf geht es. Neben der Treppe zum Weinkeller befindet sich ein Faß, in dem ein Brecheisen liegt, das noch sehr nützlich sein wird. Nachdem ihr den Weinschleim besiegt und die Flasche Wein aus der Kiste geholt habt, gebt ihr die Flasche dem Wirt und erhaltet die Belohnung. Beendet das Gespräch und sprecht Breth dann noch einmal an. Er rückt damit heraus, daß sein Bruder Orlando in Crystal ebenfalls Probleme mit seinem Weinkeller hat. Wir trainieren nun ein bißchen, kaufen Essen, Fackeln usw. ein und speichern ab.

Auf dem Friedhof betretet ihr die Gruft von Sir Marrilion. Tagsüber trifft ihr hier Gwendolyn, die die Rose der Trauer sucht, um ihren geliebten Paladin zu erlösen. Um Mitternacht treibt sich drinnen der Geist von Sir Marrilion herum. Sprecht diesen auf Gwendolyn an, und er wird euch einen Schlüssel geben. Mit diesem öffnet ihr die Tür hinter dem Sarg und plündert die Schatzkiste. Ihr findet eine Rüstung und ein Schwert für Paladine sowie etwas Gold. Neben dem Raum mit der Kiste befinden sich zwei mit Wasser gefüllte Becken. Im linken frischen sich eure Lebenspunkte, im rechten eure Magiepunkte immer wieder voll auf.

Was machen wir nun mit den Sachen, die nur ein Paladin benutzen kann? Ganz einfach: Wir reisen nach Crystal und lassen Gryban in der Gilde der Paladine ausbilden. In Crystal sucht ihr zusätzlich Firlas, den Knochenleser auf und gebt ihm den Knochen von Spike. Als Gegenleistung erhaltet ihr das erste Amberstück. Auf eurer Karte seht ihr NO von Twinlake eine Ruine, wo ihr das nächste Partymitglied anheuern könnt. Den Turm der weißen Magier. In der Gilde, die hier ihr Hauptquartier hat, trifft ihr auf Crag, den weißen Magier, den ihr in die Truppe aufnehmen solltet.

Zurück in Twinlake besucht ihr Shandras Haus. Von ihm bekommt ihr einen Laborschlüssel, ein Buch und die Information, daß im EBzimmer eine Karte der Spielwelt an der Wand hängt. Solltet ihr mitnehmen. Shandra versorgt euch übrigens mit einem recht guten Heiltrank, wenn ihr eine leere Flasche dabeihabt. Mit dem Laborschlüssel öffnet ihr die Tür im Schlafzimmer und findet in der Schatzkiste des Labors einige nützliche Gegenstände.

Weiter geht es in Richtung Illien, das ihr aber noch nicht betretet. Statt dessen wandert ihr in Richtung NO zum Ufer und fährt mit dem Floß nach SO. Nach kurzer Zeit seht ihr etwas westlich eine Insel mit dem Turm der grauen Magier (Landonis). In der Gilde im Turm wartet schon Satine, die graue Magierin auf euch. Nun endlich ist eure Truppe komplett, und es kann losgehen.

In Crystal fragt ihr Orlando nach seinem Problem und stürmt in den Weinkeller, um seinen Pokal zu holen. Als Gegenleistung gibt euch der Wirt einen alten Schlüssel, der in das verrostete Schlüssellock (ebenfalls in Crystal) paßt und den Weg zu einer Schatzkiste freigibt, in der sich das 2. Amberstück befindet. Wie üblich wird mal wieder ausgerüstet, eingekauft und trainiert. Haben Krieger und Dieb in Twinlake trainiert, empfiehlt es sich, den Warenhandel zu besuchen, um dort den Bernstein zu kaufen. Die Villa steht als nächstes auf dem Programm, und die Party folgt schön brav den Weg bis zum Haus (NO von Twinlake). Irgendwo steht dort ein einzelner Strauch, in dem sich der Villenschlüssel befindet. Wenn ihr die Villa betreten wollt, bricht allerdings der Boden unter euren Füßen zusammen, und ihr findet euch im Keller des Hauses wieder. Von dort aus begeben sich euch auf die Suche nach Jonathans Labor,

wo ihr ALLE Möbel untersucht. In dem Raum mit den 2 brodelnden Kesseln ist in der Nordwand eine Geheimtür eingebaut, hinter der ihr eine Schatzkiste findet. Folgende Gegenstände solltet ihr nach verlassen des Labors bei euch haben: 5 Tagebuchseiten, 1 Siegelring, 1 Tunnelschlüssel, 1 Bergkristall und 1 Kompaß. Sofortige Benutzung des Kompaßes ist empfehlenswert.

Weiter geht es durch den alten Tunnel, an dessen Ende eine Treppe zu Breths Weinkeller in Twinlake führt. Von da wandert ihr nach Gemstone, wo ihr bei Torbus eine Schaufel und eine Spitzhacke kauft. Verlaßt Gemstone und geht in Richtung N zum Haus der Kräuterfrau. Im hinteren Teil des Hauses befindet sich ein Garten, in dem eine alte Frau arbeitet. Sprecht sie auf Pilz an, und sie wird euch für jeden Pilz, den ihr abgibt, einen Trank zur Erhöhung der Werte brauen. Nun betretet ihr das Gebäude im Garten und antwortet dem Rätselmund MERA. Dahinter führt eine Leiter in die Irrwischhöhle. Hier begehrt ihr euch auf die Suche nach dem Besen der alten Frau, gebt ihn dann Mera, und als Dank sagt sie euch, wo ihr das 3. Stück des Amberstar finden könnt: im Froschteich westlich des Hauses, wenn ihr die großen Steine untersucht.

Das Grab des Pharaos, dessen Eingang in dem Gebirgszug nördlich der Bollgarberge befindet, ist euer nächstes Ziel. Dem Rätselmund antwortet ihr Relanukh. Holt nun den Schlüssel der Sonne und begehrt euch auf die Suche nach den 6 Geschenken: die Rüstung der Geb, die Robe der Nut, der Stab der Harachte, die Kette der Bala, der Langbogen des Sobek und die Brosche der Gala. Holt sie aus den jeweiligen Dungeons und benutzt sie an den dafür vorgesehenen Stellen. Nachdem ihr alle Geschenke benutzt habt, öffnet sich im Osten ein Gangstück, was zum Endlevel von Relanukhs Grabstätte führt. Auf geht's zu den Schatzkisten. Greift euch das 4. Amberstück, besiegt Relanukh und verlässt den Dungeon mittels des rechten Teleporters.

Wieder im freien angekommen, begehrt ihr euch auf den Weg in die nächste Stadt, um die Beute zu verkaufen und zu trainieren. Wenn ihr in Crystal damit fertig seid, kauft ihr ein Schiff ( 5000 Gold ), mit dem ihr nun noch einmal zum Pharaonen – Tempel segelt, um ihn endgültig auszubeuten. Ist das geschafft, segelt weiter in Richtung S an der Küste entlang. Nach einiger Zeit seht ihr an der steinigen Küste einen kleinen Bach samt Bootssteg. Dort nehmt ihr das Floß und folgt dem Bach weiter in Richtung W, bis ihr beim Turm der schwarzen Magier ankommt. Benutzt die Sphäre der Öffnung, um einen der Felsen zu beseitigen, die den Turm umgeben. Dem Rätselmund antwortet ihr Nikademus.

Nachdem ihr Trasric trainiert habt, neue Spruchrollen gekauft und gelernt habt, geht es zurück nach Crystal. Dort sucht ihr das Haus vom Lordkanzler auf. In der Eingangshalle hängen 4 Bilder, die gleichzeitig die Antworten auf die Rätselmünder im Keller sind. Name des Piraten = Maltor, Name der blauen Perle = Leonore, Name der Trauernden = Fenora, Name des Gockels = Calwell. Die Frau des Lordkanzlers sagt euch, daß ihr Mann im Keller einige seltsame Experimente gemacht hat. Eines davon mußte fehlgeschlagen sein, denn seit diesem Experiment ist er verschwunden. Also ab in den Keller und bei der verschlossenen Tür den Siegelring benutzen. Weiter in Richtung N. Hinter den 4 Rätselmündern befindet sich ein Käfig, in dem der Lordkanzler gefangen gehalten wird. Davor, in einem mit Wasser gefüllten Raum, haust ein Dämon. Tötet den Wasserdämon und nehmt den Käfigschlüssel mit, um den Lordkanzler zu befreien. Als Dank dafür dürft ihr den Schatz in der Truhe behalten: das 5. Amberstück.

In Illien angekommen, besucht ihr Pelanis, den Hüter des Horstes. Sprecht ihn auf Drache an. Er erzählt, daß ein Drache die Adler tötet und bittet euch, den Drachen zu killen und ihm das Drachenei zu bringen. Gesagt, getan. Kauft aber, bevor ihr startet, noch einige Tränke zwecks Heilung, Magieauffrischung, etc.

Mit dem NO von Illien liegenden Floß fährt ihr nun nach N zur Drachenburg. Holt dort zunächst mal den Adlerschlüssel. Damit schließt ihr eines der 4 Schlösser auf. Sobald der Adlerschlüssel benutzt wird, erscheint N eine Tür. Geht durch diese Tür und dann die Treppe hinauf. Im oberen Bereich ist das Drachennest. Tötet den Drachen und nehmt die Schätze aus dem Nest. Unter anderem findet ihr hier das 6. Amberstück, das Drachenei und Jonathans Schlüssel. Um die Burg schnell verlassen zu können, benutzt ihr den Teleporter O vom Drachennest. Das Drachenei wird nun zu Pelanis gebracht. Als Dank dafür erhaltet ihr eine Flöte, mit der man sich einen Adler als Transportmittel herbeirufen kann. Diese Flöte kann man sooft benutzen, wie man will. Eine gute Sache.

Nun könnt ihr euch um das nächste Amberstück kümmern. Also wieder zurück zu Jonathans Villa. Hier begehrt ihr euch in den Hauptkeller und benutzt den Teleporter, der zur Insel führt. Dort findet ihr, einen Schritt S von euch, einige brauchbare Gegenstände. Weiter geht's im Haus. In dem Raum mit dem Bett untersucht ihr die Truhe. Siehe da, das 7. Amberstück. Bei der verschlossenen Tür nebenan benutzt ihr Jonathans Schlüssel. Der dahinter befindliche Teleporter befördert euch in das Labor der Villa., und von da geht es zurück nach Twinlake in den Tanzenden Drachen. Sprecht in der Küche Oldamiel an und gebt ihm den alten Ring. Als Gegenleistung erhaltet ihr dafür eine Kristallkugel, mit der ihr euch eine Landkarte der Umgebung anzeigen lassen könnt.

Von Twinlake aus fliegt ihr in Richtung W bis zur Küste und weiter zum S gelegenen Bootssteg. Von da aus in Richtung W bis zur Insel mit dem Haus, in dem sich die Rangergilde befindet. In der Gilde wartet ihr, bis Annorel sich zu Tisch begibt. Fragt sie nach dem Amberstar. Sie erzählt euch von der alten Rangergilde, die auf der Hauptinsel der 5 Schwestern Inselgruppe liegt. Ihr bekommt von Annorel einen Öffnungsstab, mit dem ihr dort den versiegelten Eingang öffnen könnt. Hinfliegen und benutzen heißt die Devise.

In der alten Rangergilde holt ihr euch zuerst den Lagerschlüssel aus Keller 1. Damit geht ihr zum Schlüsselloch in Keller 2 und benutzt ihn hier. Neben dem Schlüsselloch erscheint eine Tür, hinter der eine Schatzkiste steht, die das 8. Amberstück beherbergt. Auf dem Rückweg solltet ihr alle restlichen Schätze einsammeln ( Nikademus Robe ist sehr gut ).

Habt ihr trainiert, eingekauft, euch besser ausgerüstet und abgespeichert? Dann geht es von Twinlake aus in Richtung O. Inmitten der Berge befindet sich der Eingang zur Zwergenmine. Dem Rätselmund antwortet ihr Sarod, und er gibt den Weg frei. Wenn ihr die Mine betretet, fällt ihr nach ein paar Schritten durch eine Falltür in Ebene 3. Dort benutzt ihr bei der Falltür den Levitationsspruch, um in Ebene 2 zu gelangen. Hier räubert ihr die 3 Schatzkisten aus, wobei euch auch eine Krone mit dem Herzstück des Amberstars in die gierigen Hände fällt. Zurück zur Falltür. Dort lasst ihr euch in Ebene 3 herunterfallen, benutzt den Teleporter S von euch und geht zur Treppe, die zu Ebene 2 führt ( SO der Karte ). Auf den Weg dorthin, fallen plötzlich einige Monster über euch her, die ihr ganz locker in die ewigen Jagdgründe schickt. In Ebene 2 wandert ihr zur Geheimtür ( NW ) und holt den Minenschlüssel aus der Kiste. Geht nun zur Treppe, die zur Ebene 1 führt ( O ). Dort benutzt ihr den Minenschlüssel, der die Wand mit dem Schlüsselloch verschwinden läßt. Damit ist die Falltür außer Betrieb und der Ausgang frei.

Wenn ihr die Zwergenmine verlassen habt, fliegt ihr am besten erst nach Gemstone und von dort in Richtung W, über die Brücke bis zu den Bergen. Hier ist in den Felsen der Eingang zu Dönners Mine. Drinnen geht es zu seiner Wohnung und gebt ihm die Zwergenkronen. Dönner entfernt das Juwel aus der Krone und damit seid ihr stolze Besitzer des 9. Amberstückes.

Verlaßt nun Dönners Mine und fliegt in Richtung Gralsümpfe. So, und nun aufgepaßt, Leute! Schaut auf die Landkarte und begehrt euch zu den Felsen, die N vom Buchstaben „R“ des Wortes Gralsümpfe stehen. Dort befindet sich das Haus der Sumpfstation, wo einige Fässer herumstehen. Eines davon enthält 3 Fackeln, einen Topas und ein Brecheisen. Nehmt die Sachen mit und geht die Leiter hinunter in die Kanalanlage. Dem Rätselmund antwortet ihr Wasser. Nun holt ihr euch den Erdstein, den Regenbogenstein und den Merktzettel aus den Schatzkisten. Auf dem Merktzettel steht, wie ihr die Edelsteine in die Schlüsselöcher einsetzen müßt. Habt ihr alle Edelsteine eingesetzt, könnt ihr euch den Kartenlokator holen und auch gleich benutzen. Er zeigt euch an, wo ihr euch zur Zeit befindet ( Koordinaten ).

So, zurück nach Illien in den Gasthof. Dort spricht ihr Kelvin auf „Harfe“ an. Er erzählt euch, daß er bei einem Spiel seine Harfe an den Rätselmeister verloren hat. Ob ihr wohl so gut sein würdet? Thae, eine Frau, lehrt euch für 1000 GM die Sprache der Elfen, wenn ihr sie auf Lehrerin anspricht. Weiter geht es zum Haus des Rätselmeisters ( X337/Y362 ).

Dem Räselmund im Haus des Räselmeisters antwortet ihr Kelvin. Saroth, der Räselmeister, gibt euch den Turmschlüssel und verrät euch, daß ihr die Harfe finden werdet, wenn ihr den Räselurm bezwingt. Diesen findet ihr bei ( X365/Y369 ). Im Räselurm löst ihr die Räsel ( Ohr, Sonne, Schnee, Schatten, Gedanke, Kirsche und Regenbogen ) und kämpft euch den Weg bis zur Harfe frei. Dann nehmt ihr den Teleporter neben der Schatzkiste und teleportiert nach draußen. Ihr geht erneut in den Räselurm und benutzt die Harfe an der Stelle, wo ihr leise Harfenmusik hört. Nun erscheint eine Tür, durch die ihr zu einer Schatzkiste gelangt, in der sich einige nützliche Gegenstände befinden. Alles erledigt? Dann geht es zurück nach Illien, um Kelvin die Harfe zu bringen. Als Dank erhaltet ihr das 10. Amberstück.

Im Tempel der Sansri ( X199/Y357 ) wartet ihr, bis sich etwa gegen 23 Uhr die Wand im N verflüchtigt. Nacheinander klappert ihr nun die Räselmünder ab und holt euch den Goldschlüssel ( westliches Heiligtum, Suchensymbol anklicken! ). Mit ihm könnt ihr die goldene Tür im Heiligtum öffnen. Dahinter befindet sich eine Schatzkiste, die einige sehr brauchbare Gegenstände enthält. Was die Räselmünder angeht, so antwortet ihr bei allen mit „Zeichen“ und erhaltet einen Buchstaben. Die Buchstaben ergeben das Wort Schlange, was ihr beim Räselmund im S im Heiligtum eingeben müßt. Doch bevor ihr dort hingehet, müßt ihr unbedingt noch den Ring der Schlange holen ( Turmbau ). Der Räselmund gibt eine Tür frei, die in den Thronsaal der Sansri führt. Im Vorraum müßt ihr den Ring der Schlange bei der Wand benutzen, wo ein Kreis mit einem Schlangensymbol im Boden ist. Nun sollte eine Tür erscheinen, die euch zu Sansri führt. Besiegt Sansri und ihre Gefolgsleute und räubert dann die Schatzkisten aus. Hinter dem Thron befindet sich eine Geheimtür in der Wand. Diese verbirgt eine Schatzkiste und einen Teleporter. In der Schatzkiste befindet sich das 11. Amberstück. Benutzt den Teleporter und dann auch noch den nächsten, und schon seid ihr wieder draußen im freien.

Erinnert ihr euch noch an Gwendolyn, die die Rose der Trauer sucht? Ihrem Problem widmet ihr euch als nächstes. Ihr begeht euch zu diesem Zweck zum Eingang des Dungeons ( X315/Y075 ). Dem Räselmund antwortet ihr „Jasmin“. Sucht jetzt in den Gärten der Jasmin die 4 Blüten, die beim Tempel der Rose ( X030/Y030 ) gebraucht werden. Hinweis! Alle diese Koordinaten sind nur für diesen Dungeon bestimmt und nicht für die Außenwelt.

Das Kleeblatt ( Glück ) findet ihr bei ( X046/Y013 )

Die Rose ( Liebe ) findet ihr bei ( X008/Y013 )

Die Lilie ( Schmerz ) findet ihr bei ( X023/Y040 )

Das Vergissmeinnicht ( Erinnerung ) findet ihr bei ( X035/Y040 )

Ab jetzt gelten wieder die Koordinaten der Außenwelt. Jetzt ist der Weg zum Raum mit der Schatzkiste frei, und ihr könnt euch die Rose der Trauer holen. Zurück geht es nach Twinlake zum Friedhof. Dort betretet ihr Sir Marillions Grabstätte und übergibt Gwendolyn die Rose der Trauer. Als Dank erhaltet ihr die Spruchrolle Teleport.

Weiter geht es zum Wachhaus der ewigen Wache ( X214/Y058 ). Dort angekommen, werft ihr die Monster erst einmal hinaus, und leert dann die Schatzkiste, in der sich einige recht brauchbare Gegenstände befinden.

Fliegt jetzt zum Strudel bei ( X146/Y011 ) und laßt euch hinein fallen. In Vielagues Reich angekommen, begeht ihr euch zum Dorf Ships End ( X045/Y010 ). Im Haus der Händler geht ihr in die 2. Etage und spricht Atacar an ( er befindet sich auf dem Balkon ). Gebt ihm eines der Kräuterpäckchen, was demjenigen, der es ihm gibt, 500 Erfahrungspunkte einbringt. (!!! **Funktioniert immer** !!! ). Daraufhin erzählt er euch von einer Schatzkarte, die sich im Busch beim Grab des Bruders befindet ( X034/Y033 ). Ihr geht also zum Friedhof und untersucht den Busch. Tatsächlich findet ihr hier eine Karte. Auf den Weg zur Burg von Vielauge ( X011/Y034 ) könnt ihr euch den Schatz holen, der sich bei ( X044/Y028 ) befindet und unter anderem das 12. Amberstück enthält.

In Vielagues Burg wird es etwas kompliziert. Es gibt insgesamt 5 Treppen in die 2. Etage. Bei 4 davon müßt ihr jeweils einen Knopf im Boden betätigen, die sich hinter Geheimwänden befinden. Wenn ihr die Treppe, die sich in der Mitte der Karte befindet ( nahe der Statue ( 2 Gemmen )), hochsteigt, werdet ihr in der Schatzkiste bei ( X13/Y15 ) den Zellenschlüssel, bei ( X27/Y24 ) Melgrims Tagebuch und bei ( X18/Y27 ) den Meisterschlüssel finden. Um die Kasse aufzubessern, liegen in dem Raum mit den Skeletten einige Gemmen auf dem Tisch. Mit dem Zellenschlüssel könnt ihr nun den Käfig mit dem Mädchen drin öffnen. Wenn ihr euch dem Mädchen nähert, verwandelt es sich zu einem Monster ( Doppelgänger ). Nachdem ihr das Monster getötet und dadurch den Fluch von dem Mädchen genommen habt, erhaltet ihr als Dank eine Anti Magie Kette. Danach geht es zurück zu der Stelle, wo ihr die Schlüssel, etc. gefunden habt und von da aus in den Turmbau, wo ihr nun nacheinander die Schatzkisten ausräumt. In einer davon findet ihr das 13. und letzte Amberstück. Nachdem ihr mit Hilfe des Meisterschlüssels zu Vielauge vorgedrungen und ihn zur Strecke gebracht habt, ermächtigt ihr euch des Torschlüssels und der Windkette. Nun den Torschlüssel benutzen und durch das Windtor zurück nach Lyracion.

Als nächstes begeht ihr euch zum Tempel ( X049/Y329 ), wo ihr die 13 Amberstücke in der richtigen Reihenfolge einsetzen müßt.

Wissen = Mork, Verbündeter = Bralkur, Herr des Meeres = Sobek, Mutter des Lebens = Gala, Falschheit = Sansri, Freundin des Adlers = Nut, Böser = Lord Tarbos, Kraft der Erde = Geb, Mutter des Todes = Bala, Feuer = Harachte, Verräter = Marmion, Das, was kommen wird = Talmit.

Wer mitgezählt hat, wird bemerken, daß es nur 12 Teile waren. Das 13. Amberstück ist das Herzstück des Amberstars.

Mit dem nun kompletten Amerstar begeht ihr euch zur Feste Godsbane ( X209/Y049 ). Hier gibt es noch ein paar gute, um nicht zu sagen die besten, Zaubersprüche in einer Schatzkiste zu finden. Danach geht es in den Keller zu Bralkur. Erledigt ihn und holt euch den Runenstab.

Zurück ins Erdgeschoß, ein paar Teleporter bezwungen und auf geht es in das letzte Dungeon, den Turm. Benutzt dort den Runenstab und der Weg zu Marmion ist frei. Auf geht's in den Endkampf. Habt ihr erfolgreich gekämpft und gesiegt? Dann freut euch nun auf den Abspann.

Maik Rosenthal