

Tips für Fortgeschrittene

Planescape Tormment

Der Weg durch die Ebenen wird leichter, wenn Sie Ihre Gruppe richtig tunen – wir haben einige Tricks für Sie aufgetan.

ERFAHRUNG durch Abishai

Das anspruchsvolle Rollenspiel Planescape Tormment von Interplay bietet unzählige kleine Optimierungsmöglichkeiten für Ihre Charaktere und zumeist mehrere Möglichkeiten, bestimmte Aufgaben zu lösen. Wir haben einige Knackpunkte für Sie entschärft. Achtung: Den Abschnitt »Das ideale Ende« sollten Sie erst lesen, wenn Sie in der Festung der Reue sind, um sich nicht selbst den Spaß zu verderben.

Allgemeine Tips

TATTOOS tauschen

TIP 1: Im Nordwesten des Stocks sind zwei schwarze Abishai, die immer wieder auftauchen, wenn sie getötet werden. Für jeden bekommen Sie fette 7.000 Erfahrungspunkte, dabei sind sie einigermaßen einfach zu besiegen: Setzen Sie Mortes Spottattacke ein. Der Namenlose und Da'kkon schlagen dann auf den abgelenkten Dämonen ein.

GELDSEGEN in Verdammnis

TIP 2: Kaufen Sie neben den Abwehr-Tattoos, die im Kampf sehr nützlich sind, eine Tätowierung der »Größeren Gesundheit«, die zwei Punkte Konstitution bringt. Die geben Sie dem Namenlosen, Da'kkon oder Morte kurz vor einem Levelaufstieg. So bekommen Sie Bonus-Trefferpunkte durch die größere Konstitution. Auch Weisheits-Tattoos empfehlen sich nicht zum dauerhaften Tragen, legen Sie sie nur vor Gesprächen an.

TIP 3: In Verdammnis erhalten Sie den Auftrag, die Erbschaftsangelegenheit zwischen zwei Brüdern zu regeln. Wenn Sie das zur Zufriedenheit des Schmiedes erledigt haben, gewährt er Ihnen in seinem Laden Rabatt. Allerdings ein bißchen zu viel: Wenn Sie einen teuren Gegenstand erwerben, kauft er ihn für einen höheren Preis zurück. In wenigen Minuten können Sie so ein Vermögen machen.

Typische Knackpunkte

Gespräch mit DEIONARRA

TIP 4: Deionarra (in der Leichenhalle) kann Ihnen beibringen, wie man gefallene Gefährten wiederbelebt. Verlassen Sie die Leichenhalle nicht, ehe Sie Ihre alte Freundin überredet haben, Ihnen diesen Zauber zu zeigen. Das wird das Spiel wesentlich erleichtern.

Das TOR zum Müll- Labyrinth

TIP 5: Im Norden des Lumpensammlerplatzes liegt am Ende des Weges das Portal zum Müll-Labyrinth. Halten Sie Ramsch in der Hand, und gehen Sie darauf zu, dann öffnet es sich automatisch.

Der KÖNIG der Untoten

TIP 6: Falls Sie von den Ratten den Auftrag angenommen haben, den König der Untoten zu meucheln:

Es gibt zwei Wege, zu ihm zu gelangen. Wenn Sie ein sehr hohes Charisma haben, können Sie die Zombiefrau Mary überreden, Sie zu ihm zu lassen. Anderenfalls müssen Sie Hargrimm bestehlen oder töten, um den Schlüssel zum Thronsaal zu kriegen. Dabei kommt es zum Kampf mit massig Untoten.

GIESSEREI- Bug

TIP 7: Die deutsche Version hat einen kleinen Fehler, der es schwer macht, die Gießerei im Handelsbezirk zu betreten. Gehen Sie zu Goldspore (am Marktplatz), und Sie bekommen den Auftrag, eine Nachricht zu Keldor zu bringen. Damit marschieren Sie zur Torwache, wählen die siebte Antwort: »Nichts besonderes, tut mir leid« und werden eingelassen. Der Patch auf unserer Bonus-CD in Heft 4/2000 behebt das Problem.

BELAGE- RUNGSTURM betreten

TIP 8: Wenn Sie in den Belagerungsturm im Unteren Bezirk wollen, müssen Sie mit Lazlo (in der Markthal-
le) sprechen und ihn über die Gegend ausquetschen.



Tip 8: Beim Golem gibt's eine wirklich tödliche Waffe.

Im Turm sollten Sie nicht vergessen, den Golem nach der Waffe zu fragen, die Sie töten kann (siehe Tip 19). Übrigens können Sie den Golem noch mal besuchen, wenn Sie von den Ebenen zurückkommen, dann hat er eine neue Waffe.

Wasser des STYX

TIP 9: Frohmann will Styx-Wasser, ehe er den Schlüssel zu Doloras Herz herausrückt. Im Kuriositätenladen kaufen Sie den Eisbierhumpen. Damit geht's in die Kunstgalerie, wo Sie mit dem Humpen an der Vogel-Skulptur einen der »Dunklen Vögel von Okanthus« fangen. Nun ist Styx-Wasser im Krug. Wenn Ihnen all das zu nervig ist, können Sie Frohmann auch einfach den Schlüssel aus der Tasche klauen, was allerdings weniger Erfahrungspunkte einbringt.

Was tun in UNTERSIGIL?

TIP 10: Untersigil ist nur dazu da, Ihren Charakteren eine Möglichkeit zu geben, durch Kämpfe zusätzliche Erfahrungspunkte zu verdienen. Die Monster da unten haben zuweilen seltene Gegenstände bei sich; Storyelemente werden Sie dort allerdings nicht finden.

Teil von RAVEL

TIP 11: Um zu Ravel zu gelangen, benötigen Sie einen Teil von ihr. Die Hure Kessai-Serris ist Ravels Tochter. Von ihr bekommen Sie Blut, wenn Sie ein Ta-

Gespräch
mit der
SCHÄDEL-
SÄULE



Tip 12: Fragen Sie die Säule nichts Unnötiges.

schentuch dabeihaben. Vorsicht: Manchmal müssen Sie das Taschentuch zweimal besorgen, ehe es geht. Außerdem müssen Sie zunächst Ecco die Stimme zurückgeben. Das schaffen Sie mit der Scheusalszunge und den Deva-Tränen aus dem Kuriositätenladen, die Sie der Dame nacheinander überreichen.

TIP 12: In Baator sollten Sie einfach nach rechts unten zur Säule sprinten, da die Scheusale Ihnen schwer zusetzen können. Fragen Sie die Säule nichts Unwichtiges; alles, was Sie wissen müssen, ist, wie

Sie zur Festung der Reue kommen. Wie man Baator verläßt, können Sie auch von Fhjull Schlangenzunge erfahren, wenn Ihre Intelligenz hoch genug ist. Die Antwort der Säule bezahlen Sie mit Morte, wenn Sie eine Stärke von über

19 haben – dann können Sie ihn nämlich sofort wieder herausziehen. Ansonsten opfern Sie die Modronfigur (siehe Tip 15) oder verraten, wo Fhjull lebt. Bei der letzten Möglichkeit müssen Sie später allerdings einen Kampf mit Fhjulls Jägern überstehen.

Charaktere

LEICHTE
Charaktere

TIP 13: Folgende Charakter sind einfach zu bekommen: Morte ist von Anfang an dabei, Annah stößt automatisch zu Ihnen. Da'kkon ist in der »Schwelenden Leiche« und läßt sich leicht überreden. Um Grace zu gewinnen, müssen Sie mit allen neun Schülerinnen sprechen und sich im Keller die Steine der Damen angeschaut haben.

IGNUS
befreien

TIP 14: Ignus erfordert eine Menge Arbeit. Sie brauchen die »Karaffe des Endlosen Wassers«, die Ihnen die Weinenden Steine in den Untergegangenen Nationen geben. Das fehlende Passwort weiß Nemelle, die Sie im Bezirk der Kuratoren finden. Dann übergießen Sie Ignus mit dem Wasser aus dem Krug.

NORDOM
finden

TIP 15: Den Modron Nordom finden Sie im Modron-Irrgarten. Dazu besorgen Sie aus dem Kuriositätenladen den metallischen Würfel und sprechen die Modronen im Bordell darauf an. Nun bewegen Sie die Körperteile der Figur wie folgt: linkes Knie, linker Flügel, rechter Flügel, rechter Arm. Jetzt sind Sie im Limbo. Suchen Sie den Kontrollraum, wo Sie mit dem mittleren Modron reden und den Schwierigkeitsgrad auf »hoch« einstellen. Nun erscheinen zwei neue Räume, in einem finden Sie den netten Nordom.

VHAILOR
aufsuchen

TIP 16: Im Untergrund von Verdammnis finden Sie das Gefängnis. Dort wartet hinter dem Nordost-Portal der Gnadentöter Vhailor. Sie können das Tor allerdings erst öffnen, wenn Sie zuvor in den Zellen waren, wo der Schlüssel herumliegt. Versuchen Sie,

Vhailor die Rüstung zu stehlen, dann erwacht er. Nun können Sie ihn überreden, sich Ihnen anzuschließen.

Werte steigern

Bessere
WERTE

TIP 17: An einigen Stellen im Spiel finden Sie Personen und Gegenstände, die Ihre Werte steigern. Achten Sie besonders darauf, Ihre Weisheit zu verbessern – am Spielende sind 22 Punkte nicht zuviel. Außer durch die in der folgenden Tabelle genannten Dinge und Leute können Sie Statuspunkte auch durch die Tätowierungen steigern, die Sie in Fells Laden kaufen.

Werte steigern

Person / Gegenstand	Wo?	Welcher Wert?
Gordischer Knoten	Fhjull Schlangenzunge (Außenländer)	Charisma +2, Weisheit +1
Gute Inkarnation	Festung der Reue	Weisheit +1
O	Zur Schwelenden Leiche	Weisheit +1
Paranoide Inkarnation	Festung der Reue	Konstitution +1, Stärke +1
Morte	Gespräch nach der Schädelssäule	Stärke +1, Konstitution +1
Praktische Inkarnation	Festung der Reue	Intelligenz +1, Weisheit +1
Ravel	Ravels Irrgarten	Weisheit +1
Sarossa	Gießerei	Weisheit +2
Sebastian	Vor der Festhalle	Charisma +2
Träne von Salieru-Die	Kuriositätenladen	Konstitution +1
Zombie 331	Leichenhalle	Geschicklichkeit +1

Das ideale Ende

Die
INKAR-
NATIONEN

TIP 18: Sie treffen in der Festung der Reue drei Inkarnationen des Namenlosen. Wenn Sie den größtmöglichen Nutzen aus der Begegnung ziehen wollen, benötigen Sie hohe Werte in Intelligenz und Weisheit sowie die Bronzekugel. Falls Sie nicht schlaue genug sind, essen Sie mehrere Kessege, die Ihnen Fhjull Schlangenzunge gegeben hat. Sprechen Sie zunächst mit der guten Inkarnation, und absorbieren Sie sie. Wenn Sie dann die Bronzekugel benutzen, erhalten Sie zwei Millionen Erfahrungspunkte. Erhöhen Sie Ihre Weisheit, und sprechen Sie mit dem Paranoiden. Auch der kann überredet werden, sich absorbieren zu lassen. Zuletzt ist die praktische Inkarnation an der Reihe.

Der
TRANS-
ZENDENTE

TIP 19: Das bestmögliche Ende ist, alle Ihre Freunde wiederzubeleben und mit dem Transzendenten zu verschmelzen. Sie benötigen dazu hohe Weisheit, aber wenn Sie Tip 18 befolgen konnten, reicht sie aus. Außerdem muß Ihr Held die Waffe besitzen, die ihn töten kann (gab's im Bezirk der Kuratoren beim Golem im Belagerungsturm – siehe Tip 8). Drohen Sie dem Transzendenten, sich selbst zu töten. Dann drohen Sie, ihn aufzulösen. Schließlich lösen Sie ihn auf. Falls Sie die Waffe nicht haben, sollten Sie ihm erzählen, daß Sie die Schatten freigelassen haben. Dann haut er ab, und Sie können immerhin einen Gefährten wiederbeleben. Wählen Sie Vhailor oder Da'kkon. **GUN**