

PLANESCAPE TORMENT



Advanced Dungeons & Dragons

Inhaltsverzeichnis

Einführung	5
Inhalt des Handbuchs	6
Installieren von Torment	6
Readme lesen	6
Registrieren	6
Beenden	7
Deinstallieren	7
Das Startmenü	7
Visionen	7
Abgrund	7
Neues Leben	7
Leben fortsetzen	7
Charaktererschaffung	8
Rüstungsklasse	10
Trefferpunkte	10
Die Benutzeroberfläche – Ihr Fenster zu den Ebenen	11
Kontrolle ist alles – Die Spielsteuerung	12
Maustasten und Steuerung	12
Linke Maustaste: Aktion ausführen	12
Rechte Maustaste: Informationen anzeigen und Aktionen abbrechen	13
Mausbewegung: Blickfeld verschieben	13
Bewegen der Charaktere	13
Die Spielwelt-Konsole	14
Porträt	14
Inventar	14
Belastung	15
Die Anziehpuppe	15
Schnellzugriffsfelder	15
Statistik	15
Gespräche	15
Das Dialogfenster	16
Läden, Gasthäuser, Tavernen und Tempel	17
Spezielle Macht	18
Gegenstand verwenden	18
Zauber wirken	18
Rettungswürfe und Widerstandsfähigkeit	19
Zauber erlernen	19
Zauber aufschreiben	20
Angreifen	21
Automatische Karte	21
Weltkarte	21
Journal	21
Die Hauptkonsole	22
Dialogfenster öffnen	22

Auf Charakter zentrieren.....	22
Gruppen-KI aktivieren	22
Inventar	22
Automatische Karte.....	22
Weltkarte	22
Priesterzauber.....	23
Magierzauber	23
Diebesfähigkeiten	24
Stehlen.....	24
Schlösser öffnen.....	24
Fallen finden	24
List.....	24
Rasten	25
Statistik.....	25
Journal.....	25
Optionen	25
Spiele speichern, laden und beenden.....	25
Spieloptionen.....	25
Video-Optionen.....	26
Audio-Optionen	26
Tastenbelegung.....	26
Die Uhr.....	27
Alle auswählen	27
Alle Aktionen stoppen.....	27
Formation.....	27
Porträt	28
Gesundheitsanzeige.....	28
Leben und Tod in Torment	28
Kämpfen	28
Tod oder „Man kann Sie töten aber nicht fressen“	29
Andererseits: Manche können Sie fressen	29
Die Ebenen, Gesinnungen und Bünde	30
Anhänge	31
Anhang A	31
Statistikübersichten.....	31
Übersichten über Erfahrungspunkte und Zaubergrade	33
Anhang B	35
Warnung!.....	35
Tot... schon wieder.....	35
Obergeschoß der Leichenhalle	36
Credits	38
Eingeschränkte Gewährleistung	40
Technischer Kundendienst	41
Interplay-Website	43

Einführung

Planescape®: Torment™ ist das erste Advanced Dungeons and Dragons®-Rollenspiel für Einzelspieler aus der TSR-Reihe Planescape™. Torment wurde in den Black Isle Studios entwickelt und verwendet wie Baldur's Gate™ die Bioware Infinity Engine™, um die Ebenen auf Ihrem PC darzustellen.

In Torment schlüpfen Sie in die Rolle eines vernarbten Unsterblichen mit Gedächtnisschwund, der auf der Suche nach seiner wahren Identität ist. Angefangen von seinem Erwachen auf einer Totenbank in der Leichenhalle von Sigil bis zu seinen Reisen durch die Außenländer und äußeren Ebenen führt Torment den Charakter des Spielers in die Mächte des Glaubens ein, die das Planescape-Multiversum bestimmen. Das Erkunden einer so andersartigen Welt bedarf auch eines andersartigen Helden. Und dieser Held sind Sie.

Torment ist nicht die Art von Rollenspiel, in dem der Tod nur diese nervtötende Minute zwischen dem letzten Spielbildschirm und dem Laden eines gespeicherten Spiels ausmacht. In Torment bringt der Tod die Handlung vorwärts und ist sogar hilfreich beim Lösen von Problemen, die vorher unlösbar schienen... Als Unsterblicher kann sich Ihr Charakter von traumatischen Verletzungen erholen und Stichwunden einfach abschütteln, und Schorf und Blasen verhärteten und verschwinden innerhalb von Minuten.

Auch die Charaktererschaffung funktioniert in Torment etwas anders als in anderen Rollenspielen, die Sie vielleicht kennen. Das ganze Spiel dient der Charaktererschaffung... Ihre Aktionen im gesamten Spiel bestimmen die Entwicklung Ihres Charakters und können sogar die Welt um Sie herum verändern. Je nach Ihrem Spielstil erlangen Sie neue Fähigkeiten, neue Klassen und spezielle Attribute. Während Sie Erfahrungspunkte sammeln und höhere Stufen erreichen, werden Sie schnell feststellen, daß es aber ebenso wichtig ist, Erinnerungen zu sammeln, daß ein Gespräch mit Toten manchmal mehr offenbart als ein Gespräch mit Lebenden und daß die gefährlichsten Feinde manchmal die einzigen sind, denen Sie vertrauen können.

Ihr Charakter entwickelt seine Stärken, während er mehr über sich selbst erfährt, aber Sie sind niemals alleine. In Torment können Sie eine Vielzahl seltsamer Begleiter anheuern, die Sie bei Ihren Aufgaben unterstützen, darunter puritanische Sukkuben, verrückte geometrische Figuren, die mit ihren Waffen reden, vulgäre Mimiren und die wandelnden Toten. Die lautstärksten und unvorhersehbarsten Mitglieder Ihrer Gruppe können aber manchmal auch die Gegenstände in Ihrem Inventar sein.

Der Tod ist Ihr geringstes Problem. Sie werden bald feststellen, daß Sie sich mehr vor Ideologien und Glaubensrichtungen fürchten müssen als vor irgendeinem dahergelaufenen Dussel mit einem Schwert. Willkommen auf den Ebenen.

Willkommen bei Torment.

Inhalt des Handbuchs

In diesem Handbuch finden Sie alle nötigen Informationen, um mit Torment loslegen zu können. Da es im Spiel hauptsächlich darauf ankommt, das Dunkel der Herkunft Ihres Charakters zu lösen und zu erfahren, wozu Sie fähig sind, werden wir hier natürlich nichts verraten, was Sie erst im Spiel herausfinden müssen. Auch wenn wir hier nicht alle Geheimnisse preisgeben, zu denen Sie im Spiel fähig sind, so sollten Sie sich darüber im klaren sein, daß neue Fähigkeiten und Attribute, die Sie im Spielverlauf erlangen, auf ganz ähnliche Weise funktionieren wie diejenigen, die wir in diesem Handbuch erklären. Also werden Sie immer wissen, wie Sie auf neue Fähigkeiten, Zauber oder Attribute zugreifen und sie einsetzen können, auch wenn Sie manchmal ein wenig damit experimentieren müssen, um genau herauszufinden, welche Wirkung sie haben.

HINWEIS: Detaillierte Informationen über Erfahrungspunkte und Fähigkeiten sowie darüber, wann Sie Zauber erlangen können, finden Sie im Anhang am Ende dieses Handbuchs. Der Anhang ist vollgepackt mit vielen nützlichen Diagrammen und Tabellen zum Nachschlagen.

Installieren von Torment

So installieren Sie „Planescape: Torment“, damit Sie mit der Erkundung der Ebenen beginnen können

Legen Sie die CD-ROM mit der Aufschrift „Planescape: Torment CD-ROM 1“ in das CD-ROM-Laufwerk ein, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn Sie die Autoplay-Funktion nicht aktiviert haben, doppelklicken Sie im „Arbeitsplatz“ auf das Symbol für Ihr CD-ROM-Laufwerk. Dadurch wird eine Liste der Dateien auf der CD „Planescape: Torment CD 1“ angezeigt. Suchen Sie die Datei AUTORUN.EXE, und doppelklicken Sie darauf, um das Installationsprogramm zu starten.

Nach Abschluß der Installation sind im Startbildschirm weitere Optionen verfügbar.

Readme lesen

Die Readme-Datei enthält die neuesten Informationen und Änderungen, die nach Drucklegung dieses Handbuchs hinzugekommen sind. Nehmen Sie sich die Zeit, diese Datei zu lesen, falls Probleme mit diesem Produkt auftreten.

Registrieren

Lassen Sie sich bei den Black Isle Studios für „Planescape: Torment“ registrieren. Ihre Kommentare sind uns stets willkommen. Außerdem werden Sie durch die Registrierung in eine Mailing-Liste aufgenommen, so daß Sie über Sonderangebote und Spielaktualisierungen informiert werden.

Beenden

Mit diesem Befehl wird das Startfenster geschlossen.

Um später weiterzuspielen, wählen Sie „Planescape: Torment“ aus der Programmgruppe „Black Isle Studios“ im Windows-Startmenü.

Deinstallieren

Das Deinstallationsprogramm entfernt alle Dateien mit Ausnahme Ihrer gespeicherten Spiele.

Das Startmenü

Sobald das Spiel vollständig installiert ist, stehen Ihnen einige weitere Optionen auf dem Eingangsbildschirm zur Verfügung.

Visionen

Mit dieser Schaltfläche können Sie sich die Filmszenen ansehen, die Sie während des Spiels durchlebt haben. Wenn Sie sich eine Filmszene erneut ansehen möchten, dann klicken Sie auf diese Schaltfläche.

Abgrund

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um sich in den Abgrund zu stürzen. Damit verlassen Sie das Spiel.

Neues Leben

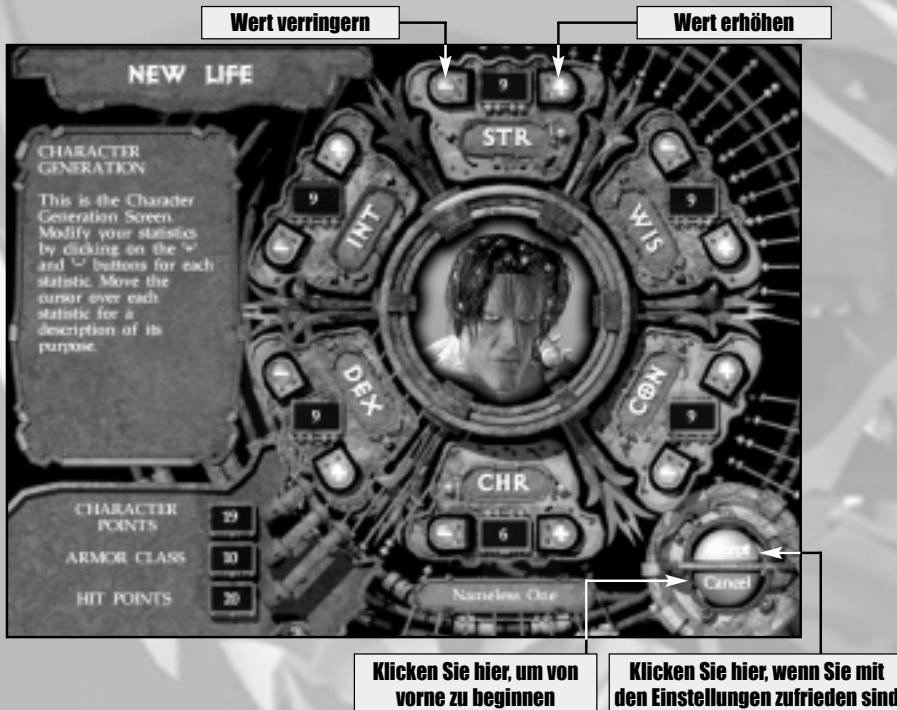
Mit dieser Schaltfläche starten Sie ein neues Spiel. Der Bildschirm „Charaktererschaffung“ (siehe unten) wird eingeblendet, auf dem Sie Ihren Helden entwerfen und das Spiel beginnen können.

Leben fortsetzen

Mit dieser Schaltfläche können Sie gespeicherte Spiele abrufen.

Charaktererschaffung

Das erste, was nach dem Start von Torment angezeigt wird, ist – wie sollte es auch anders sein – der Bildschirm „Charaktererschaffung“. Hier legen Sie die Eigenschaften Ihres Helden fest.



Selbst wenn Sie glauben, Sie seien vertraut mit den Bedeutungen der verschiedenen Werte für Ihren Charakter, sollten Sie diesen Abschnitt nicht überspringen. Manche Werte für Ihren Charakter werden in Torment auf eine neue und andere Art verwendet. Es gibt viel zu beachten, wenn Sie Ihren Helden ausrüsten. Sie können nicht in allem gut sein, also sollten Sie sich eine oder zwei Eigenschaftswerte Ihres Charakters vornehmen und diese besonders hoch einstellen. Im folgenden finden Sie eine Übersicht der Werte und deren Bedeutung.

Eigenschaftswerte werden Ihnen im Handbuch immer wieder begegnen, denn sie bestimmen ganz wesentlich die Art und Weise, wie Ihr Charakter auf die Spiel-situationen reagiert.

CHARAKTER-WERT	AUSWIRKUNGEN
Stärke (STR)	Bestimmt Ihr Kampfverhalten. Wenn Sie ein wahres Tier von einem Kämpfer sein wollen, dann erhöhen Sie diesen Wert.
Konstitution (CON)	Je höher dieser Wert, desto schwerer kann man Sie töten. Ist fast immer vorteilhaft, wenn man bedenkt, wie viele Leute Ihnen das Licht ausblasen möchten. Ein weiterer Bonus einer guten Konstitution liegt in einer schnelleren Regeneration.
Geschicklichkeit (DEX)	Dieser Wert legt fest, wie schwierig Sie zu treffen sind und wie schnell Ihre Reaktionen sind. Wenn Sie Ihren Feinden eine verpassen möchten, bevor diese Alarm schlagen können, dann ist Geschicklichkeit hilfreich.
Intelligenz (INT)	Je schlauer Sie sind, desto geistreichere Sachen können Sie in Gesprächen äußern. Je höher die Intelligenz, desto mehr Möglichkeiten haben Sie in Gesprächen, desto mehr Zauber sind Ihnen zugänglich und desto besser können Sie sich an vergangene Ereignisse erinnern.
Charisma (CHR)	Ein hoher Wert für Charisma führt dazu, daß man besser auf Sie hört und sogar glaubt, was Sie sagen, weil Sie so überzeugend sind. Mit einem hohen Wert für Charisma können Sie Ihre Gegenüber häufiger mit Erfolg täuschen.
Weisheit (WIS)	Die Fähigkeit, aus Erfahrungen zu lernen, hängt vor allem von der Weisheit ab. Sie können schneller Erfahrungspunkte sammeln, wenn Sie weise genug sind, um aus Ihren Handlungen zu lernen. Außerdem können Sie mit steigender Weisheit verlorene Erinnerungen besser wiedererlangen.

Hinweis: Jeder Wert Ihres Charakters bringt Ihnen spezielle Vorteile (oder Nachteile, wenn der Wert besonders niedrig ist). Weitere Informationen darüber, welche Bonus- und Maluspunkte die einzelnen Werte bringen, finden Sie im Anhang am Ende dieses Handbuchs.

Es ist schwer zu entscheiden, welche Werte die wichtigsten sind. Dies hängt zu einem gewissen Grad von Ihrem Spielstil ab. Wenn Sie säbelrasselnd in einen Raum eindringen möchten, dann sind wohl Stärke und auch Geschicklichkeit hilfreich. Wenn Sie allerdings ein Freund von Verhandlungen sind und Ihre Feinde mit blitzschnellen Gedanken und bestechender Rhetorik verblüffen möchten, dann versuchen Sie es mit Intelligenz oder Charisma. Wie immer Sie taktisch auch vorgehen möchten: Es ist allemal besser, einen oder zwei Werte überdurchschnittlich anzuheben und die anderen auf zehn oder besser zu halten, als einen Wert in solch übermenschliche Höhen zu schrauben, daß Ihr Charakter alle anderen Fähigkeiten verliert. Ein ausgeglichener Charakter ist im allgemeinen erfolgversprechender als ein reiner Spezialist. Sobald Sie die Werte für Ihren Charakter eingestellt haben, kann das Spiel beginnen.

Rüstungsklasse

Diese Zahl bestimmt, wie schwer Sie mit einer Nahkampfwaffe (wie einem scharfen Dolch oder einer Nagelkeule) zu treffen oder mit Pfeilen zu durchlöchern sind. Je niedriger der Wert für Ihre Rüstungsklasse (meist abgekürzt mit RK), desto schwieriger ist es, Sie zu verwunden. Der Wert kann sogar in den negativen Bereich gehen, also kann beispielsweise ein Charakter mit einer Ungezieferrüstung der unteren Ebene mit einer Rüstungsklasse von -6 durch sensenschwingenden Pöbel marschieren, ohne mit der Wimper zu zucken. Auf der anderen Seite würde ein Charakter, der mit einer abgetragenen Stofftunika mit einer Rüstungsklasse von 10 bekleidet ist, von denselben Angreifern schlicht in Streifen geschnitten werden. Die Vorteile einer niedrigen RK gelten gleichermaßen für die Mitglieder Ihrer Gruppe und für Ihre Feinde. Wenn Sie sich mit einem Gegner einlassen, der einen dicken Panzer oder eine stabil aussehende Metallrüstung trägt, dann wird er nur schwer zu verwunden sein.

Trefferpunkte

Eine Rüstung dient dazu, nicht getroffen zu werden, aber selbst die beste Rüstung kann versagen, wenn Ihr Gegner entschlossen genug vorgeht oder einfach Glück hat. Wenn Ihr Schutz versagt, dann erleiden Sie Schaden. Die Höhe des Schadens, den ein Charakter verkraften kann, wird in Trefferpunkten angegeben. Je mehr Trefferpunkte Ihr Charakter besitzt, desto härter ist er im Nehmen und desto mehr Schaden kann er einstecken, bevor er ausgeschaltet oder getötet wird.

Behalten Sie diese Zahl also gut im Auge. Wenn die Trefferpunkte eines Charakters zu weit sinken, sollten Sie überlegen, ihn durch einen Zauber zu heilen oder sogar völlig aus dem Kampf abzuziehen. Wenn Sie keine Zauberfähigkeiten für die Heilung verwenden wollen (oder Sie im Moment keinen heilenden Zauber bei der Hand haben), dann können Sie Ihre Gruppe durch Ausruhen neue Trefferpunkte sammeln lassen.

Auf die im folgenden Abschnitt beschriebenen Bildschirmelemente können Sie sich wahrscheinlich schon jetzt selbst einen Reim machen, aber es lohnt sich trotzdem, vor Spielbeginn einen kurzen Blick darauf zu werfen und später nach einiger Erfahrung wieder hier nachzusehen, um die letzten Feinheiten zu lernen. Sehen Sie sich zunächst kurz an, wie die Fenster aufgebaut sind, und nehmen Sie sich das Handbuch später noch einmal vor, um die ganzen Details nachzulesen, die beim ersten Mal nicht hängengeblieben sind.

Wie hoch ist „hoch“?

Oder: Ihre Werte und Ihr Charakter.

Wenn Sie zu Anfang des Spiels den Werten Punktzahlen zuweisen, dann sind Sie für jeden Wert auf maximal jeweils 18 beschränkt (18/00 für Stärke). Während Sie aber im Spielverlauf Erfahrung gewinnen, können Sie weitere Punkte auf Ihre Werte verteilen, so daß Sie den anfänglichen Maximalwert überschreiten können. Sobald Ihr Charakter eine neue Erfahrungsstufe erreicht, erhalten Sie einen Punkt, den Sie Ihren aktuellen Werten hinzufügen können. Diese Zusatzpunkte müssen alle verteilt werden, bevor Sie die nächste Erfahrungsstufe erreichen können. Wenn Sie eine neue Stufe erreicht haben, öffnen Sie den Charakterbildschirm, der die Werte Ihres Charakters zeigt, und verteilen Sie dort die zusätzlichen Punkte (die insgesamt verfügbaren Punkte werden links unten auf dem Bildschirm angezeigt). Es gibt also keinen Grund, sich diese Punkte aufzuheben. Wenn Sie Punkte erhalten, sollten Sie diese sofort einsetzen

Die Benutzeroberfläche – Ihr Fenster zu den Ebenen

In diesem Bildschirm geht es nun endlich zur Sache. Hier wird Torment wirklich gespielt. Sehen Sie sich zunächst den Bildschirm und die verschiedenen Bereiche an, und lesen Sie anschließend die Erklärungen zu den Funktionen der einzelnen Teile des Bildschirms.

Die wichtigen Informationen sind auf dem Bildschirm in mehrere Bereiche unterteilt.

BILDSCHIRMELEMENT	FUNKTION
Ihr Charakter Hinweis: Dies ist der Charakter, den Sie im Moment steuern. Normalerweise ist das Ihr Held, es kann sich aber auch um ein beliebiges Mitglied Ihrer Gruppe handeln, dessen Porträt Sie ausgewählt haben. In jedem Fall ist hier die Person zu sehen, die Sie momentan steuern.	Hier befinden Sie sich. Sehr wichtig, aber ebenso klar ersichtlich. Der Anfang wäre also gemacht.
Die Spielwelt-Konsole	Auf diesem Bildschirm treten Sie und die Mitglieder Ihrer Gruppe mit der Welt in Kontakt.
Die Hauptkonsole	Von diesem mit Informationen gespickten Teil des Bildschirms aus rufen Sie Zauber, Inventar und Journal sowie die Spieloptionen auf.
Die Uhr	Dies ist mehr als ein handlicher Zeitmesser. Sie können hier auch die Zeit anhalten, während Sie überlegen, was Sie als nächstes tun möchten.
Spielerporträts	Im weiteren Verlauf des Spiels werden Sie auf andere Figuren treffen, die sich Ihren Abenteuern anschließen. Hier können Sie auswählen, welcher Charakter eine bestimmte Aktion ausführen soll, indem Sie auf dessen Porträt klicken.



Kontrolle ist alles – Die Spielsteuerung

In diesem Fenster steuern Sie die Bewegung Ihres Charakters und dessen Interaktion mit der Spielwelt. Die meisten Aktionen können Sie mit der Maus steuern.

Maustasten und Steuerung

Im folgenden finden Sie eine Liste mit allen Dingen, die Sie mit Ihrem praktischen Schreibtisch-Nagetier tun können.

Linke Maustaste: Aktion

- Auswählen eines Charakters oder Porträts. (Wenn vorher ein Charakter oder eine Gruppe ausgewählt war, wird die Auswahl aufgehoben und statt dessen der neue Charakter ausgewählt.)
- Wenn Sie mit gedrücktgehaltener Umschalttaste klicken, rennt Ihr Charakter zu dem Ort, auf den Sie klicken.
- Wenn Sie mit gedrücktgehaltener Strg-Taste auf einen nicht ausgewählten Charakter klicken, wird dieser Charakter zur aktuellen Auswahl hinzugefügt.
- Wenn Sie auf ein Porträt doppelklicken, wird die Ansicht auf diesen Charakter zentriert.

- Drücken auf Schaltflächen – Auswahl einer Aktion für den Charakter: Bewachen, Reden, Angreifen (klicken Sie auf die Schaltfläche „Angreifen“), usw.
- Wirken von Zaubern und Verwenden von Gegenständen, nachdem diese ausgewählt wurden.
- Klicken auf einen Punkt im Gelände bewegt den ausgewählten Charakter zu diesem Zielpunkt.
- Klicken und Ziehen auf einem Gelände oder auf Porträts wählt mehrere Charaktere aus (ein Auswahlrahmen wird erzeugt).
- Aufheben von Gegenständen durch den aktuell ausgewählten Charakter. Wenn mehr als ein Charakter ausgewählt ist, nimmt der namenlose Charakter (Ihr Held) den Gegenstand auf.
- Klicken auf die Uhr unterbricht das Spiel bzw. setzt es fort.

Rechte Maustaste: Informationen anzeigen und Aktionen abbrechen

- Wenn Sie auf einen leeren Bildschirmbereich klicken, wird die Spielwelt-Konsole eingeblendet.
- Wenn Sie auf einen Charakter klicken, wird das Inventarfenster für diesen Charakter geöffnet.
- Wenn Sie auf einen Gegenstand oder Zauber im Hauptfenster klicken, wird das entsprechende Eigenschaftsfenster zu diesem Gegenstand oder Zauber eingeblendet.
- Abbrechen der aktuellen Aktion – Angriffe oder Zauber werden abgebrochen.

Mausbewegung: Blickfeld verschieben

Sie können im Hauptfenster einen Bildlauf durchführen, indem Sie den Mauszeiger an den oberen, linken, rechten oder unteren Bildschirmrand bewegen. Dasselbe können Sie mit der Zehntastatur oder den Pfeiltasten erreichen. Sie können die Geschwindigkeit des Bildlaufs im Optionsfenster anpassen.

Wenn Sie Torment starten, haben Sie zunächst nur die Kontrolle über Ihren Helden. Später jedoch haben Sie möglicherweise mehrere Begleiter, die Ihnen helfen können. Um aus Ihrer Gruppe den Charakter auszuwählen, der eine Aktion durchführen soll, klicken Sie einfach auf das gewünschte Porträt am unteren Bildschirmrand. Das Porträt des momentan ausgewählten Charakters wird hervorgehoben, und auf dem Spielfenster wird eine kreisförmige Markierung um die Füße des Charakters eingeblendet. Zunächst müssen Sie lernen, wie Sie sich bewegen.

Bewegen der Charaktere

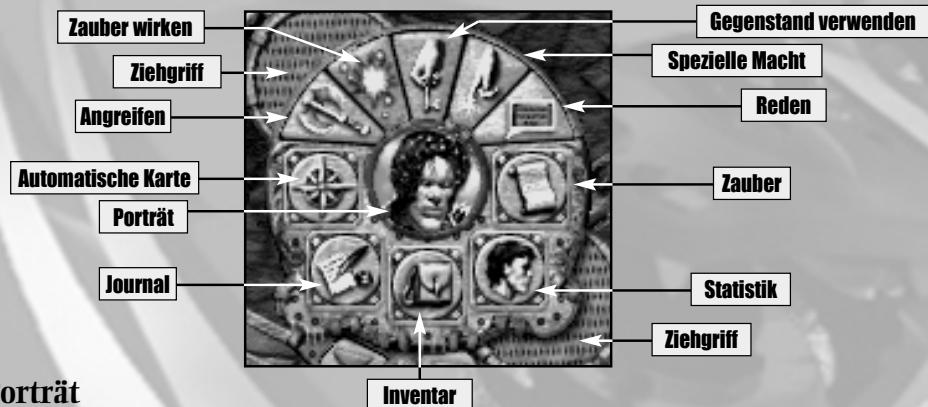
Sie können jederzeit sehen, wo Sie sich im Spiel befinden, aber das ist nicht genug. Sie möchten sich ja wohl auch ein bisschen umherbewegen. Denken Sie daran, daß der hervorgehobene Charakter die Figur ist, die Sie in diesem Moment kontrollieren. Die Bewegung wird ausschließlich mit der Maus gesteuert. Wenn Sie also wissen, wie man die Maustaste drückt, dann wissen Sie auch, wie Sie sich bewegen können. Um zu einem bestimmten Bereich auf dem Bildschirm zu gehen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Stelle, an die sich Ihr Charakter bewegen soll. Wenn Sie möchten, daß der Charakter rennt, halten Sie beim Klicken die Umschalttaste gedrückt. Außerdem können Sie das Rennen ein- und ausschalten.

Nun, da Sie wissen, wie Sie sich bewegen, müssen Sie wissen, was Sie mit all den Dingen tun können, zu denen Sie gehen oder rennen. Hierzu verwenden Sie die Spielwelt-Konsole, die im folgenden besprochen wird.

Die Spielwelt-Konsole

Mit diesem cleveren Bildschirm steuern Sie die Handlungen der Mitglieder Ihrer Gruppe. Um dieses Fenster einzublenden, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen leeren Bereich im Spielfenster.

Mit den Ziehgriffen können Sie dieses Fenster an eine beliebige Stelle auf dem Bildschirm ziehen.



Porträt

Dieses Bild zeigt, welchen Charakter Sie gerade steuern. Sie können zu einem anderen Charakter wechseln, indem Sie auf das Porträt klicken. Der hier angezeigte Charakter führt alle Aktionen aus, die Sie anordnen. Sie können auch zu einem anderen Charakter wechseln, indem Sie auf ein Porträt am unteren Bildschirmrand klicken.

Inventar



Belastung

Jeder Charakter kann nur ein bestimmtes Höchstgewicht tragen. Das derzeit getragene Gewicht wird neben dem persönlichen Inventar angezeigt. Das Höchstgewicht wird von der Stärke des Charakters bestimmt. Wenn Sie 100% Ihres Höchstgewichts tragen, können Sie nur noch gehen, aber nicht mehr rennen. Wenn Sie so viele Gegenstände aufnehmen, daß Sie 120% des Höchstgewichts tragen, können Sie nicht einmal mehr gehen. Sie müssen dann Gewicht abgeben (bis Sie wieder auf 100% oder weniger kommen), um sich bewegen zu können.

Die Anziehpuppe

Es gibt eine Reihe ganz bestimmter Felder im Abschnitt „Getragene Gegenstände“. Die Gegenstände und Felder, die Sie bei den Charakteren verwenden können, sind von Charakter zu Charakter verschieden, aber folgende Gegenstände/Felder stehen Ihnen für alle Charaktere zur Verfügung: Augapfel, Helm, Umhang, Amulett, L-Ring,

R-Ring, Handgelenke, Handschuhe, Waffen-Schnellzugriff, Gegenstands-Schnellzugriff und Munition. Sie können grundsätzlich keine Gegenstände in Felder ziehen, in die sie nicht passen, also brauchen Sie nicht auswendig zu wissen, welche Gegenstände zu welchen Feldern gehören.

Schnellzugriffsfelder

Die Waffen oder Gegenstände, die Sie in die Schnellzugriffsfelder ziehen, bestimmen die Schnellangriffe, die diesem Charakter zur Verfügung stehen. Hierbei handelt es sich im wesentlichen um nützliche Abkürzungen, die Ihnen Zugriff auf die Gegenstände oder Fähigkeiten Ihres Charakters bieten, ohne daß Sie sich durch andere Fenster bewegen zu müssen. Im Kampf sind sie besonders nützlich.

Statistik

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, werden die wichtigsten Werte Ihres Charakters eingeblendet.

Reden

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Ihr Charakter, der Namenlose, im Namen Ihrer Gruppe reden soll. Daraufhin erhalten Sie in der Regel eine Auswahl verschiedener Sätze, die Sie zu Ihrem jeweiligen Gegenüber sagen können. Wählen Sie die gewünschte Textzeile aus, und das angesprochene Wesen wird antworten.

Gewöhnlich führen die Antworten zu einer Fortsetzung des Gesprächs. Wenn Sie allerdings einem Nichtspielercharakter (also einem, den Sie nicht selbst kontrollieren) gerade gesagt haben, er solle abzischen, dann fällt die Antwort möglicherweise etwas heftiger aus.

Denken Sie daran, daß die Charaktere und Wesen, mit denen Sie reden, die Eigenschaftswerte Ihres Charakters, des Namenlosen, berücksichtigen. Wenn Ihr Charakter intelligenter ist, dann haben Sie mehr Auswahlmöglichkeiten im Gespräch. Wenn er ein ausgeprägtes Charisma hat, dann können Sie Ihrem Gesprächspartner vielleicht etwas abschwatzen – Möglichkeiten, die Sie mit einem weniger intelligenten oder weniger charismatischen Charakter nicht hätten.

Sie müssen mit Leuten reden, um Sachen zu kaufen und zu verkaufen und um Informationen zu erhalten. Die Devise lautet also: Erst reden, dann zuschlagen.

Das Dialogfenster



Dialoge können Sie entweder wie ein Menü steuern, indem Sie auf die Textzeile klicken, die Sie sagen möchten, oder indem Sie auf der Zehnertastatur die Nummer der gewünschten Textzeile drücken. Die verfügbaren Textzeilen hängen von Reaktionsvermögen und Charisma des Namenlosen ab. Wenn mehr Text angezeigt wird, als im Dialogfenster Platz hat, oder wenn Sie das Gespräch unterbrechen, um in Ruhe lesen zu können, dann können Sie mit den beiden Pfeilschaltflächen auf der rechten Seite nach oben oder unten durch den Text blättern.

Läden, Gasthäuser, Tavernen und Tempel

Während des ganzen Spiels begegnen Sie zahlreichen Nichtspielercharakteren, die Ihnen Waren und Dienstleistungen anbieten. Für den Handel mit Waren, Informationen und Dienstleistungen mit diesen NSC wird immer ein nahezu gleiches Fenster verwendet. Wenn Sie diese NSC ansprechen, wird unten im Fenster ein Feld eingeblendet, in dem Schaltflächen für die verschiedenen angebotenen Dienste angezeigt werden. Denken Sie daran, daß sich im Handelsfenster alle Schaltflächen im unteren Teil befinden und daß der Vorrat in den Läden mit der Zeit wieder aufgefüllt wird. Es ist also eine gute Idee, von Zeit zu Zeit die Läden aufzusuchen, in denen Sie bereits waren, um nachzusehen, ob etwas Neues zum Verkauf angeboten wird.

Sie sollten immer versuchen, mit den Wesen zu sprechen, die Ihnen begegnen, vorausgesetzt daß deren Erscheinung zumindest eine Spur von Intelligenz vermuten läßt. Oftmals können Sie überflüssige Kämpfe vermeiden, mehr Informationen erhalten und mehr Erfahrungspunkte sammeln, wenn Sie mit Ihrer Knochenschüssel kloppern, als wenn Sie Ihrem Gegenüber gleich den Schädel einschlagen.



Spezielle Mächte

Die Charaktere, einschließlich Ihres eigenen, haben oder erwerben im Lauf des Spiels spezielle Mächte. Sobald Sie eine spezielle Macht erlernen, erhalten Sie alle benötigten Informationen darüber, wie Sie sie am wirkungsvollsten einsetzen können. Hier ist ein Beispiel einer speziellen Macht, über die einer Ihrer Begleiter, Morte, verfügt.

Litanei der Flüche

Beschreibung: Morte kann mit seinem Repertoire von Beleidigungen und Flüchen die Wachsamkeit und Angriffsstärke des Gegners senken. Wenn die Zielperson gereizt wird, werden ihr Strafpunkte auf die Trefferchance abgezogen, und sie erleidet Schaden.

Auswirkung: Wenn Sie Mordes spezielle Macht auswählen, wird der Ziel-Cursor angezeigt, und Sie können damit auf einen lebendigen Gegner auf dem Bildschirm klicken. Untote können mit dieser Macht nicht beeinflusst werden. Die Zielperson erhält aber einen Rettungswurf gegen Zauber, um der Wirkung entgegenzutreten.

Während die Zielperson beschimpft wird, passiert folgendes:

1. Die Zielperson blinkt rot, solange die Litanei der Flüche aktiv ist.
2. Die Zielperson erhält -2 auf Trefferchance und je 2 Strafpunkte auf RK und Schaden, solange die Litanei der Flüche aktiv ist.
3. Die Zielperson greift Morte in jedem Fall handgreiflich an, auf welche Art auch immer. Dies trifft nur für die Dauer der Flüche zu.

Spezielle Macht

Viele der Mitglieder Ihrer Gruppe verfügen über eine spezielle Macht. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wendet der ausgewählte Charakter diese spezielle Macht an.

Gegenstand verwenden

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, verwendet der ausgewählte Charakter den nächsten Gegenstand, den Sie mit der Maus auswählen.

Zauber wirken

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird ein Menü mit allen Zaubern eingeblendet, die der ausgewählte Charakter wirken kann.

Bis zu fünf der aktuell eingeprägten Zauber werden auf einmal angezeigt. Klicken Sie auf die Pfeilschaltflächen direkt unter den Zauber-Schaltflächen, um zu weiteren Zaubern zu blättern. Sobald der gewünschte Zauber auf einer der Schaltflächen angezeigt wird, klicken Sie auf die gewünschte Zauber-Schaltfläche und anschließend auf das Ziel für den Zauber.

Hinweis: Wenn Sie selbst das Ziel für den Zauber sind, brauchen Sie nicht auf Ihren Charakter zu klicken, da dieser standardmäßig als Ziel ausgewählt ist. Priester- und Magierzauber werden auf dieselbe Art ausgewählt und gewirkt.



Denken Sie immer daran, daß das Wirken von Zaubern stets sowohl Zeit als auch Konzentration in Anspruch nimmt. Es ist daher so gut wie unmöglich, einen Zauber zu wirken, während jemand auf Sie einschlägt oder Ihnen Pfeile in den Pelz schießt. Dies können Sie aber auch zu Ihrem Vorteil ausnutzen: Wenn ein Feind einen Zauber auf Sie wirkt, dann stören Sie seine Beschwörung durch einen Angriff, bevor er den Zauber vollendet hat.

Rettungswürfe und Widerstandsfähigkeit

Nicht alle Zauber, die Sie oder Ihre Feinde wirken, haben auch tatsächliche Auswirkungen.

Die erste Hürde, die es zu überwinden gilt, liegt darin, daß Sie Ihren Zauber wirken müssen, ohne dabei unterbrochen zu werden. Im allgemeinen gilt: Je höher der Grad des Zaubers, desto mehr Zeit benötigen Sie dafür. Das ist es, was mit dem Begriff „Zeitaufwand“ gemeint ist. Wenn Sie während des Wirkens eines Zaubers Schaden erleiden, wird Ihre Konzentration gestört, und der Zauber kann nicht vollendet werden. Falls Sie also unter starkem Zeitdruck stehen, verwenden Sie lieber einen Zauber mit niedrigerem Zeitaufwand. Andererseits können Sie natürlich auf dieselbe Weise Ihrerseits die Zauber des Gegners stören. Denken Sie daran: Nahkämpfe stören jeden Zauber.

Aber selbst wenn Sie einen Zauber erfolgreich gewirkt haben, muß Ihr Gegner nicht zwangsläufig davon beeinträchtigt werden.

Jedes Wesen hat die Möglichkeit, die Effekte des Zaubers durch einen Rettungswurf abzuwehren. Je mächtiger das Ziel eines Zaubers ist, desto größer ist dessen Chance, einigen oder allen Auswirkungen des Zaubers zu widerstehen. Darüber hinaus gibt es einige Wesen, die entweder so ausgeprägte oder so geringe magische Kräfte besitzen, daß sie von Natur aus über eine Widerstandsfähigkeit gegenüber Zaubern verfügen. Diese Widerstandsfähigkeit wird als Prozentwert angegeben, zu dem das Wesen völlig immun gegen den Zauber ist, ohne daß es überhaupt einen Rettungswurf einsetzen muß.

Zauber lernen

Zu Beginn des Spiels verfügen Sie über keinerlei Zauber, doch Sie werden verflucht schnell einige Zauber erlernen. Im folgenden sind vier Zauber des ersten Grades beschrieben, damit Sie eine Vorstellung davon erhalten, was Sie erwartet.

Identifizieren

Grad:	1	Zeitaufwand:	Speziell
Reichweite:	0	Wirkungsbereich:	1 Gegenstand/ Stufe
Wirkungsdauer:	Gerade lange genug, um einen Gegenstand zu identifizieren	Rettungswurf:	Keiner
Beschreibung:	Mit diesem Zauber kann der Anwender die Zauberfähigkeiten der magischen Gegenstände in seinem Besitz identifizieren.		

Auswirkung: Wenn Sie diesen Zauber anwenden, können Sie die Gegenstände in Ihrem Inventar untersuchen, um deren magische Eigenschaften zu identifizieren. Gehen Sie folgendermaßen vor: Wählen Sie einen nicht identifizierten Gegenstand aus Ihrem Inventar, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Gegenstand, um das Fenster „Gegenstand untersuchen“ einzublenden, klicken Sie auf die Schaltfläche „Identifizieren“, und klicken Sie schließlich auf die Schaltfläche „Zauber“, um den Gegenstand mit diesem Zauber zu identifizieren.

Magisches Geschoß

Grad:	1	Wirkungsbereich:	1-5 Ziele im Umkreis von 3 m
Reichweite:	55 m + 9 m/Stufe	Rettungswurf:	Keiner
Wirkungsdauer:	Sofort		
Zeitaufwand:	1		

Beschreibung: Dieser Zauber erzeugt mehrere Geschosse mit Zauberkräften, die den Feinden entgegengeschleudert werden.

Auswirkung: Dieser Zauber beschwört ein magisches Geschoß, das sein Ziel unfehlbar bei 2-5 Schadenspunkten trifft. Rettungswürfe sind nicht möglich. Außerdem erhält der Charakter, der den Zauber wirkt, alle zwei Stufen ein Extra-Geschoß (bis maximal 5 Geschosse in Stufe 9).

Schild

Grad:	1	Zeitaufwand:	1
Reichweite:	3 m	Wirkungsbereich:	Speziell
Wirkungsdauer:	25 Sek./Stufe	Rettungswurf:	Keiner

Beschreibung: Dieser Zauber beschwört eine Kraftkugel, die den Anwender vor körperlichen Angriffen schützt.

Auswirkung: Bei seiner Anwendung entsteht eine magische Energiesphäre, die den Empfänger vor Angriffen aus allen Richtungen schützt. Sie gewährt eine RK 3 gegen alle Angriffe und +1 für alle Rettungswürfe für 25 Sekunden/Stufe des Anwenders.

Freundschaft

Grad:	1	Reichweite:	0
Reichweite:	0	Zeitaufwand:	1
Wirkungsdauer:	5-20 Sekunden + 5 Sek./Stufe	Wirkungsbereich:	Umkreis von 20 m

Beschreibung: Der Anwender erhält mehr Charisma, und was er auch tut, alle Blicke kleben an ihm.

Auswirkung: Nach Anwendung des Zaubers erhält der Anwender vorübergehend 2-8 Punkte an Charisma.

Zauber aufschreiben

Um einen neu gefundenen Zauber so vorzubereiten, daß Sie ihn sich einprägen und ihn anwenden können, müssen Sie ihn in Ihr Zauberbuch eintragen, also aufschreiben. Wenn Sie einen Zauber, den Sie auf einer Schrifttrolle gefunden haben, zu Ihrem Zauberbuch hinzufügen möchten, klicken Sie zunächst im Inventar mit der rechten Maustaste auf die Schrifttrolle.

Sofern der gefundene Zauber von einem Grad ist, die der Stufe Ihres Charakters entspricht, können Sie ihn in die Zauberliste des Charakters übernehmen. Hinweise dazu, welche Charakterstufe für welchen Grad von Zauber benötigt wird, finden Sie im Anhang am Ende dieses Handbuchs.

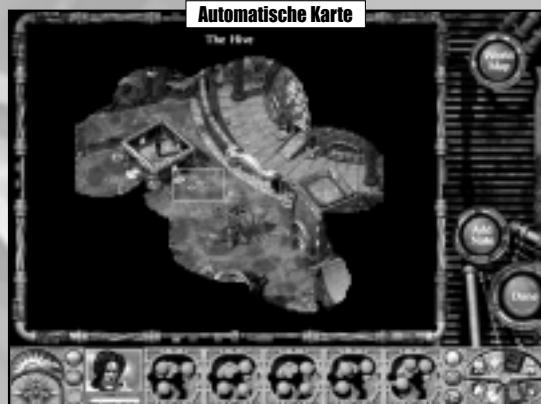
Beachten Sie, daß Sie Zauber nicht nur von Schriftrollen kopieren können. Es kann sich auch um einen Gegenstand oder einen Talisman mit besonderer Macht handeln, wobei Sie den fraglichen Gegenstand zunächst (mit einem Zauber oder einer anderen Methode) identifizieren müssen, bevor Sie dessen Zauber übernehmen können.

Angreifen

Diese Schaltfläche werden Sie ziemlich oft verwenden. Wenn Sie glauben, Sie müßten jemanden alle machen, klicken Sie auf diese Schaltfläche, und klicken Sie anschließend auf einen Gegner, und schon beginnt der Angriff. Sie können auch die Taste [A] auf der Tastatur drücken (oder eine andere Taste, wenn Sie die Tastenbelegung angepaßt haben), um die Schaltfläche „Angreifen“ ein- und auszuschalten. Der ausgewählte Charakter – oder die gesamte Gruppe, wenn Sie jeden ausgewählt haben – werden mit der jeweils verfügbaren Waffe angreifen, entweder mit einer Nahkampfwaffe oder einem Geschoß.

Automatische Karte

Sie können eigene Notizen zur Automatischen Karte hinzufügen, indem Sie entweder auf die Schaltfläche „Notiz“ klicken und anschließend auf den Teil der Karte, wo die Notiz eingefügt werden soll, oder indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Karte selbst klicken. In beiden Fällen wird unten im Fenster ein Textfeld eingeblendet, in das Sie Ihre Notiz eingeben können.



Weltkarte

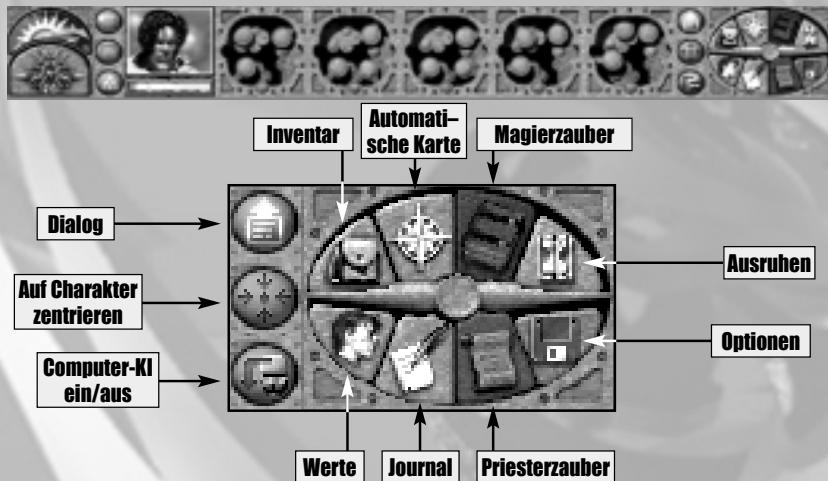
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Gebiet, in dem Sie sich momentan befinden, vergrößert anzuzeigen. Sie können sich zwar auf dieser vergrößerten Karte nicht bewegen oder sonst etwas tun, aber sie ist sehr nützlich für die Orientierung und zum Überlegen, wie Sie am besten von A nach B kommen. Wenn Sie die Weltkarte einblenden, sind manche Bereiche möglicherweise abgeblendet, wenn Sie dort noch nicht gewesen sind. Sobald Sie die verschiedenen Gebiete der Welt erkundet haben, erscheinen sie auch auf der Weltkarte.

Journal

In dieser Autobiographie befinden sich alle wichtigen Informationen, die Sie auf Ihren Reisen erfahren haben. Sie sollten von Zeit zu Zeit im Journal nachlesen, um sicher zu stellen, daß Sie über alle Fakten Bescheid wissen. Wenn Sie zum Beispiel nach einer längeren Pause das Spiel fortsetzen, ist das Journal eine gute Methode, Ihre Erinnerungen an die letzten Abenteuer aufzufrischen. Neben dem Journal steht Ihnen außerdem das Bestiarium zur Verfügung, in dem Informationen über all die verschiedenen Wesen aufgelistet sind, denen Sie auf Ihren Streifzügen begegnet sind. Wenn Sie vergessen haben, welche Aufgaben Sie angenommen haben oder welche Aufgaben Sie bereits erfüllt haben, dann können Sie in der Aufgabenliste nachsehen, um sich wieder Klarheit zu verschaffen.

Die Hauptkonsole

Mit dieser Konsole haben Sie Zugriff auf alle Charaktere in Ihrer Gruppe und auf die wichtigsten Steuerelemente im Spiel.



Dialogfenster öffnen

Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird das Dialogfenster geöffnet, und Sie können den ausgewählten Charakter ein Gespräch beginnen lassen.

Auf Charakter zentrieren

Diese Schaltfläche zentriert die Ansicht auf den jeweils ausgewählten Charakter.

Gruppen-KI aktivieren

Mit dieser Schaltfläche schalten Sie die computergesteuerte künstliche Intelligenz der NSC in Ihrer Gruppe ein. Manche Gruppenmitglieder können sich dann unberechenbar verhalten. Seien Sie also gewarnt!

Inventar

Diese Schaltfläche blendet das Inventar des ausgewählten Charakters ein.

Automatische Karte

Mit der Automatischen Karte erhalten Sie eine Karte des Gebiets in einem größeren Maßstab. Sie können auf dieser Karte wichtige Orte markieren, damit Sie sie später schneller wiederfinden.

Weltkarte

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Weltkarte einzublenden.

Priesterzauber

Wenn Sie hier klicken, erhalten Sie eine Aufstellung der Priesterzauber, die den Charakteren Ihrer Gruppe zur Verfügung stehen.



Magierzauber



Mit dieser Schaltfläche können Sie statt der Priesterzauber die in Ihrer Gruppe verfügbaren Magierzauber anzeigen. Sie können auswählen, welche Zauber sich der ausgewählte Charakter einprägen soll.

Diebesfähigkeiten

Diebe verfügen über spezielle Fähigkeiten, die sie jederzeit einsetzen können und deren Erfolgsschancen sowohl von der Charakterstufe als auch dem Wert für Geschicklichkeit abhängen. Sie können im Anhang nachlesen, wie hoch die Erfolgsschancen Ihres Diebs sind, aber bereits im folgenden finden Sie eine Liste der Eigenschaften aller Fähigkeiten. Sie können diese Fähigkeiten verbessern, wenn Ihr Dieb eine höhere Stufe erreicht. Jedesmal, wenn Ihr Dieb eine Erfahrungsstufe hinzugewinnt, erhalten Sie Zusatzpunkte, die Sie auf die Diebesfähigkeiten verteilen können.

Stehlen

Dies ist die Fähigkeit, jemanden um den Inhalt seiner Hosentaschen zu erleichtern. Normalerweise handelt es sich hierbei um die so nützlichen Gegenstände, die Ihre Gegenüber mit sich führen. Ein fehlgeschlagener Versuch eines Taschendiebstahls kann allerdings den Zielcharakter feindlich stimmen, so daß Sie nicht mehr mit ihm reden können. Wählen Sie also Ihr Opfer sorgfältig aus, und reden Sie zunächst mit ihm, bevor Sie sich über seine Hosentaschen hermachen.

Schlösser öffnen

Es gibt doch tatsächlich solche mißtrauischen Zeitgenossen, die ihre Wertsachen einschließen. Mit dieser Fähigkeit können Sie verschlossene Behälter oder Türen öffnen.

Fallen finden

Mit dieser Fähigkeit können Sie Fallen in der unmittelbaren Umgebung sowohl finden als auch entschärfen.

List

Diese Fähigkeit ermöglicht es Ihnen, sich im Schatten zu verstecken und sich leise zu bewegen. Wenn Sie Erfolg damit haben, dann kann Ihr Dieb von niemandem außerhalb Ihrer Gruppe gesehen werden.

So prägen Sie sich Zauber ein und wenden Sie an

Damit Sie in Torment einen Zauber wirken können, müssen Sie ihn sich zunächst einprägen. Jeder Charakter hat eine bestimmte Anzahl von Zaubern, die er anwenden kann. Die Anzahl der Zauber, die Sie pro Stufe in Ihrem Zauberbuch haben können, und der höchste Grad von Zauber, den Sie erlernen können, werden von der Erfahrungsstufe Ihres Charakters sowie dem Wert für Intelligenz (bei Magiern) bzw. dem Wert für Weisheit (bei Priestern) bestimmt. Je höher die Erfahrungsstufe und Intelligenz (oder Weisheit bei Priestern), desto mehr Zauber können Sie anwenden.

Stellen Sie sich einfach vor, Sie hätten eine bestimmte Anzahl von „Speicherplätzen“ für Zauber. Die Auswahl der verfügbaren Zauber wird bei Magiern und Priestern jeweils von unterschiedlichen Faktoren bestimmt. Wenn Sie ein Magier sind, müssen Sie sich einen Zauber einprägen, ihn also einem der Speicherplätze zuweisen. Dazu müssen Sie sich hinsetzen und sich den Zauber einprägen. Dies wiederum können Sie nur tun, wenn Sie sich vorher ausgeruht haben. Ein Grund mehr dafür, daß Sie Ihren Charakteren gelegentlich eine Pause gönnen. Sie können sich mehrere der verfügbaren Zauber einprägen, solange Sie die Anzahl der Speicherplätze für Ihre Stufe nicht überschreiten.

Wenn Sie zum Beispiel vier Zauber ersten Grades lernen könnten, dann könnten Sie alle vier Speicherplätze mit dem „Magischen Geschoß“ (Zauber ersten Grades) belegen, oder Sie könnten einen mit dem „Magischen Geschoß“, einen mit „Freundschaft“ und die letzten beiden mit „Schild“ belegen. Es liegt völlig bei Ihnen.

Bei Priestern funktioniert es dahingehend ähnlich, daß auch sie sich die Zauber einprägen müssen, bevor sie diese anwenden können. Anders als ein Magier kann sich ein Priester aber nach Erreichen des nächsten Zaubergrades alle neuen Zauber einprägen, ohne diese zunächst finden und in ein Zauberbuch schreiben zu müssen.

Zauber sind nur einmal anwendbar, zumindest solange Ihre Gruppe sich nicht ausruhen und sich die Zauber erneut einprägen kann. Also setzen Sie Ihre Zauber mit Bedacht ein. Oft sind sie in harten Gefechten Ihre einzige Überlebenschance.

Ausruhen

Mit dieser Schaltfläche können Sie und Ihre Gruppe sich ausruhen. Sie müssen dies immer wieder tun, um Ihre Zauber aufzufrischen und/oder Ihre Gruppe nach heftigen Schlachten zu heilen. Allerdings können Sie sich nicht überall ausruhen. Sie können sich zum Beispiel nicht auf Stadtstraßen oder an gefährlichen Orten ausruhen. Das heißt, daß Sie in Städten auf das Wohlwollen der Bürger angewiesen sind oder ein Gasthaus finden müssen.

Tips zum Überleben

Wenn Sie sich zum ersten Mal durch die Ebenen bewegen, sollten Sie die QuickInfos von Windows nutzen. Gerade wenn Sie neu im Spiel sind, können Sie sich mit diesen QuickInfos wesentlich zielsicherer und wirkungsvoller durch die Spielwelt bewegen. Mit der Tabulatortaste können Sie eine hilfreiche QuickInfo sofort einblenden.

Statistik

Mit dieser Schaltfläche können Sie die Werte für den ausgewählten Charakter aufrufen.

Journal

Hier können Sie Ihre automatischen Tagebucheinträge lesen.

Optionen

Auf dieser Konsole befinden sich einige Steuerelemente, mit denen Sie bestimmen können, wie das Spiel aussieht, wie es sich anhört und wie Sie ein Spiel speichern. Meistens werden Sie nur die Funktionen zum Speichern, Laden und Beenden verwenden, es schadet aber nichts, wenn Sie wissen, wozu die anderen Steuerelemente auf dieser Konsole dienen.

Spiele speichern, laden und beenden

Mit diesen Schaltflächen können Sie Spiele auf der Festplatte speichern, gespeicherte Spiele laden oder zum Hauptmenü zurückkehren.

Spieloptionen

In diesem Bereich gibt es einige Steuerelemente, mit denen Sie die Spielsteuerung anpassen und sogar den Schwierigkeitsgrad des Spiels ändern können.

QuickInfo-Verzögerung

Hiermit stellen Sie ein, wie schnell die QuickInfo zu einem Steuerelement eingeblendet wird. Je weiter der Schieberegler nach links bewegt wird, desto kürzer ist die Verzögerung. Hinweis: Sie können die QuickInfo sofort einblenden, indem Sie die Tabulatortaste drücken

Scroll-Geschwindigkeit von Maus und Tastatur

Hiermit stellen Sie ein, wie schnell der Bildschirm bei Bewegung über die Spielwelt läuft.

Schwierigkeitsgrad

Hier können Sie unsichtbare Faktoren einstellen, um das Spiel leichter oder schwieriger zu machen.

Hinweis: Wenn Sie den Schwierigkeitsgrad geringer als „Neutral“ einstellen, erhalten Sie einen Strafpunktabzug auf Erfahrungspunkte. Es gibt keinen Bonus, wenn Sie einen höheren Schwierigkeitsgrad wählen, aber tief im Innersten (und das zählt schließlich) wissen Sie, daß Sie ein noch härterer Hund sind.

Umrisse immer anzeigen

Diese Option zeigt die Umrisse Ihres Charakters auch dann, wenn er eigentlich hinter einem Hindernis verschwinden würde.

Blut

Diese Option schaltet das Blut und besonders unappetitliche Verwundungs- und Todessequenzen ein und aus.

Feedback

Hier können Sie die Häufigkeit von Markierungen einstellen und die verschiedenen Meldungen ein- und ausschalten, die während des Spiels eingeblendet werden.

Autom. Unterbrechung

Hier können Sie Bedingungen auswählen, unter denen das Spiel automatisch unterbrochen wird.

Video-Optionen

Mit mehreren Steuerelementen können Sie hier einstellen, wie die Spielanzeige auf Ihrem Monitor aussieht. In der Regel brauchen Sie hier keine Einstellungen vorzunehmen. Aber wenn Ihr Bildschirm zum Beispiel besonders dunkel ist, dann können Sie hier einige Einstellungen anpassen.

Helligkeit/Kontrast

Stellen Sie hier Helligkeit und Kontrast der Anzeige ein.

Die anderen Video-Optionen sollten Sie nur dann verwenden, wenn Torment auf Ihrem System nicht korrekt angezeigt wird. Neueste Informationen zur Behebung von Anzeigeproblemen finden Sie in der Readme-Datei.

Audio-Optionen

In diesem Menü können Sie die Lautstärke der verschiedenen Klangeffekte unabhängig voneinander anpassen.

Tastenbelegung

Mit dieser Option können Sie die Tastenbelegungen Ihren Vorlieben entsprechend anpassen.



Die Uhr

Auf der Uhr können Sie ablesen, wieviel Zeit im Spiel bereits vergangen ist. Außerdem können Sie das Spiel durch Klicken auf die Uhr unterbrechen. Dies ist überaus nützlich, besonders dann, wenn Sie sich in einer Schlacht oder einer anderen brenzligen Situation befinden und ein wenig Zeit benötigen, um über eine erfolgreiche Strategie nachzudenken. Sie können das Spiel auch mit der Leertaste unterbrechen bzw. fortsetzen.

Alle auswählen

Mit dieser Schaltfläche wählen Sie Ihre gesamte Gruppe für eine Aktion aus. Dies ist besonders bei Angriffen nützlich, um Ihre ganze Aufmerksamkeit auf einen einzigen Feind zu konzentrieren.

Alle Aktionen stoppen

Diese Schaltfläche stoppt nicht das Spiel sondern bricht alle derzeitigen Aktionen Ihrer Charaktere ab.

Formation

Wie lieben wir doch alle Paraden! Mit dieser Schaltfläche bestimmen Sie die Formation - oder Marschordnung - Ihrer Charaktere, wenn diese sich bewegen.

Die Richtung, die Ihre Formation einschlagen soll, um sich weiteren Abenteuern zu stellen, legen Sie fest, indem Sie die Alt-Taste gedrückt halten und die Richtung durch Bewegen der Maus auswählen.

Porträt

Dies ist das Porträt eines Ihrer Charaktere. Genauer gesagt: Das sind Sie. Der Charakter, dessen Porträt hervorgehoben ist, wird sämtliche Aktionen ausführen, die Sie auswählen. Außerdem ist das Porträt eine schnelle Methode, den Gesundheitszustand eines Charakters zu beurteilen. Wenn Ihr Charakter verletzt ist, sieht er im Porträt auch ziemlich mitgenommen aus.

Gesundheitanzeige

An dieser Anzeige können Sie ablesen, wieviel Gesundheit Ihnen noch bleibt, bevor Sie sterben. Wenn diese Anzeige auf Null sinkt, sind Sie tot. Behalten Sie sie also gut im Auge. Wenn Sie lieber die absolute Zahl an Trefferpunkten anstelle der Farbleiste sehen möchten, dann klicken Sie auf die Gesundheitanzeige, um die Ansicht von Farben auf Zahlen umzustellen.

Leben und Tod in Torment

Es gibt einige Dinge, die Sie wissen und beherrschen müssen, um zu überleben. Sie müssen lernen, wie Sie kämpfen, welche Kämpfe Sie verlieren oder vermeiden können und welche Kämpfe Sie auf keinen Fall verlieren dürfen, um die Ebenen weiter erkunden zu können.

Kämpfen

Kämpfen ist mehr als blind auf Ihren Gegner einzudreschen und darauf zu hoffen, Sie würden ihm schon irgendwie Schaden zufügen können. In Wirklichkeit gehört wesentlich mehr dazu, und während Ihrer Reisen werden Sie die Gelegenheit haben, ein wahrer Krieger zu werden.

Während Sie höhere Erfahrungsstufen erreichen, erhalten Sie Punkte für Waffenfertigkeit, die Sie einsetzen können, um sich hinsichtlich verschiedener Gesichtspunkte des Kämpfens zu verbessern. Allerdings können Sie dies nicht alleine tun. Um sich mit diesen Punkten für Waffenfertigkeit tatsächlich verbessern zu können, müssen Sie einen Lehrmeister finden, der Sie in die Einzelheiten dieser Fertigkeiten einführt. Ohne einen Lehrmeister können Sie keine Waffenfertigkeitspunkte verteilen.

Sobald Sie einen Lehrmeister gefunden haben, müssen Sie mit Hilfe eines Gesprächs herausfinden, welche Fertigkeiten er Ihnen beibringen kann und will. Wenn Sie an dessen Fertigkeiten interessiert sind, dann können Sie ihn bitten, Sie darin zu unterrichten. Lassen Sie sich diese Gelegenheiten niemals entgehen.

Ein guter Lehrmeister ist ein wertvolles Gut, und oft empfiehlt es sich, ein paar Waffenfertigkeitspunkte aufzubewahren, falls Sie einem Lehrmeister begegnen, der eine Fertigkeit lehrt, die Sie benötigen.

Tod oder „Man kann Sie töten aber nicht fressen“

In den meisten Rollenspielen bedeutet der Tod, daß Sie zum zuletzt gespeicherten Spielstand zurückkehren und von dort aus noch einmal anfangen müssen. Bei Torment ist das anders. Sie sind ein Held, der aus einem anderen Holz geschnitzt ist, und Sie sind unsterblich. Dies werden Sie schon bald sehr nützlich finden.

Wenn Sie getötet werden, dann kann der Schock für Ihren Stoffwechsel manchmal dazu führen, daß Sie sich an weitere Dinge über sich und Ihre Vergangenheit erinnern. Der Tod bringt Ihnen vielleicht eine nützliche. Erinnerung oder sogar spezielle Fähigkeiten und Attribute zurück. Darüber hinaus verlieren Sie keinen der Gegenstände aus Ihrem Besitz. Die Werte für Ihren Charakter verschlechtern sich nicht, und Ihre Gruppenmitglieder laufen Ihnen auch nicht davon

Also eigentlich kann das, was Sie umbringt, Sie eigentlich nur noch härter machen. Na ja, zumindest meistens.

Andererseits: Manche können Sie fressen

Ein klitzekleines Detail dürfen Sie allerdings nicht übersehen: Sie sind zwar unsterblich, aber Sie sind nicht unbesiegbar. Das heißt, obwohl Sie nach fast allen Ereignissen, die einen normalen Charakter töten würden, wieder ins Leben zurückkehren können, gibt es dennoch Dinge, die Sie verletzen oder ins Jenseits befördern können. Hier eine Liste solcher Ereignisse:

1. Auseinandersetzungen mit Charakteren, deren Macht weit über der eines Unsterblichen liegt (Angriffe auf gottgleiche Wesen bedeuten fast unweigerlich Ihr endgültiges Dahinscheiden).
2. Ereignisse oder Wesen, die Sie in den Wahnsinn treiben können – Sie sind zwar noch am Leben, aber sofern Sie es nicht als Lebenserfüllung betrachten, sich in Schwachsinn zu üben, ist Ihr Spiel an diesem Punkt ausgespielt.
3. Eingesperrt werden ohne Fluchtmöglichkeit. Eine ganz miese Idee. Vermeiden Sie das lieber.
4. Lebendig begraben werden. Etwa wie Nummer 3, nur dunkler.
5. Zu Asche verbrannt werden – Kein Rückfahrkarte enthalten.

Sie verstehen, was gemeint ist? Ach ja: Aufgefressen und verdaut zu werden gilt ebenfalls als endgültige Niederlage. Also auch ein Unsterblicher wie Sie hat eine höhere Lebenserwartung, wenn er von Zeit zu Zeit Vorsicht walten läßt – oder zumindest die Risiken abwägt, bevor er sich ins Getümmel stürzt.

Ein guter Weg, die lauernden Gefahren zu mindern und weitere Risiken kennenzulernen, besteht darin, eine Gruppe gleichgesinnter Begleiter zu finden, die Ihnen unter die Arme greifen. Natürlich haben Sie immer Ihre Gruppe enger Begleiter dabei, aber hier reden wir von größeren Gruppen: den sogenannten Bünden. Im folgenden werfen wir einen Blick auf solche Bünde – was sie sind und wie sie Ihnen helfen aber auch schaden können.

Die Ebenen, Gesinnungen und Bünde

Die Gesinnung eines Wesens und dessen Zugehörigkeit zu einem Bund bestimmen größtenteils die Art und Weise, wie sich andere Kreaturen Ihnen und Ihrer Gruppe gegenüber verhalten. Die Grundwerte und der Umgang einer Person oder eines Monsters mit der Umwelt wird als Gesinnung bezeichnet. Die Gesinnung setzt sich aus zwei Faktoren zusammen. Die Konsequenz, mit der ein Wesen handelt, wird entweder mit „Rechtschaffen“ (das heißt, das Wesen folgt stets seinen Überzeugungen) oder mit „Chaotisch“ (das Wesen handelt nur sporadisch gemäß seinen Überzeugungen) oder mit „Neutral“ (irgendwo dazwischen - manchmal folgt es seiner Natur, manchmal nicht) bezeichnet. Der zweite Teil der Gesinnung ist entweder „Gut“ (Streben nach dem höheren Gut und Hilfsbereitschaft), „Böse“ (Streben nach dem eigenen Vorteil und Selbstbereicherung, wenn gerade keiner hinschaut) oder „Neutral“ (wiederum irgendwo dazwischen). Die meisten Wesen, die Ihnen begegnen, sind weder durch und durch gut noch böse, noch sind sie durch und durch rechtschaffen oder chaotisch. Die meisten intelligenten Wesen sind Neutral/Neutral. Wie dem auch sei: Je ähnlicher die Gesinnung eines Wesens der Ihren ist, desto wahrscheinlicher werden Sie sich gut vertragen, da Sie beide ähnliche Anschauungen über die Dinge des Lebens teilen. Verkürzt ausgedrückt können Sie sich die Gesinnung eines Wesens als dessen grundsätzliche Moral vorstellen.

Die Wesen, die die verschiedenen Ebenen bewohnen, die Sie besuchen werden, sind oft mit anderen verbündet, die dieselben Überzeugungen teilen. Während die Gesinnung Auskunft über die Grundmoral gibt, steht ein Bund für den politischen Standpunkt. In einer Welt, in der es drunter und drüber geht und die sich permanent wandelt, stellt ein Bund oft den einzigen ruhenden Pol im Leben eines Wesens dar. Daher empfinden Wesen, die einem Bund angehören, eine tiefe Loyalität gegenüber ihren Mitverbündeten.

Auf Ihrer Entdeckungsreise durch Torment werden Sie sehr wahrscheinlich zum Beitritt in einen Bund eingeladen. Obwohl die Mitgliedschaft in einem Bund oft von großem Nutzen für Sie ist, sollten Sie immer bedenken, daß die meisten Bünde aber genauso viele Feinde wie Freunde haben. Sie erhalten zwar Hilfe von den Mitgliedern Ihres Bundes, aber Sie werden auch Feinden Ihres Bundes begegnen. Diese Feinde greifen Sie vielleicht nicht sofort an, aber sie können Ihnen auf andere Art schaden, zum Beispiel indem sie Ihnen Informationen vorenthalten, Sie bei Ihren Feinden verraten oder Sie in gefährliche Gegenden lotsen. Das soll nicht heißen, daß Sie niemals einem Bund beitreten sollen, sondern bedeutet lediglich, daß Sie sich darüber im klaren sein müssen, auf welch zweischneidige Angelegenheit Sie sich dabei einlassen.

Zusammenfassend halten wir also fest: Je näher Ihre Gesinnung und Ihr Bund jemandem steht, desto besser kommen Sie mit ihm zurecht und desto mehr Hilfe wird er Ihnen anbieten. Je unterschiedlicher Ihre Gesinnung und Ihr Bund sind, desto weniger hilfsbereit wird das Wesen sein. Wenn die Unterschiede zu stark sind, kann dies sogar zu offener Feindseligkeit führen – nur aufgrund Ihrer Gesinnung und/oder Ihres Bundes.

Anhänge

In den folgenden beiden Abschnitten können Sie schnell die Informationen nachschlagen, die Sie während des Spiels benötigen. Anhang A enthält eine Übersicht, aus der hervorgeht, was Ihr Charakter tun und lernen kann, und Anhang B ist eine kurze Spielanleitung für manche Teile der ersten Spielstufe, damit Sie sich schneller zurechtfinden können.

Anhang A

Hier finden Sie eine Reihe von übersichtlichen Diagrammen.

Wertetabellen

Die folgenden Tabellen zeigen die Boni, die Sie für die jeweiligen Zahlenwerte erhalten.

Tabelle 1: Charakter-Attributwerte

Treffer-modifikation	STÄRKE				GESCHICKLICHKEIT		KONSTITUTION	
	Schadens-modifikation	Zulässige Traglast	Türen % einschlagen	Geschoßwaffen-modifikation	RK-Modifika-tion	TP-Modifika-tion	Wiedererweckung	
3	-3	-1	5	3	-3	+4	-2	40
4	-2	-1	15	4	-2	+3	-1	45
5	-2	-1	15	4	-1	+2	-1	50
6	-1	0	30	6	0	+1	-1	55
7	-1	0	30	6	0	0	0	60
8	0	0	50	8	0	0	0	65
9	0	0	50	8	0	0	0	70
10	0	0	70	10	0	0	0	75
11	0	0	70	10	0	0	0	80
12	0	0	90	12	0	0	0	85
13	0	0	90	12	0	0	0	90
14	0	0	120	14	0	0	0	92
15	0	0	120	14	0	-1	+1	94
16	0	+1	150	16	+1	-2	+2	96
17	+1	+1	170	18	+2	-3	+2(+3)	98
18	+1	+2	200	20	+2	-4	+2(+4)	100
18/01-50	+1	+3	220	25	-	-	-	-
18/51-75	+2	+3	250	30	-	-	-	-
18/76-90	+2	+4	280	35	-	-	-	-
18/91-99	+2	+5	320	40	-	-	-	-
18/00	+3	+6	400	45	-	-	-	-
19	+3	+7	500	50	+3	-4	+2(+5)	100
20	+3	+8	600	55	+3	-4	+2(+5)	100
21	+4	+9	700	60	+4	-5	+2(+6)	100
22	+4	+10	800	65	+4	-5	+2(+6)	100
23	+5	+11	1.000	70	+4	-5	+2(+6)	100
24	+6	+12	1.200	75	+5	-6	+2(+7)	100
25	+7	+14	1.600	80	+5	-6	+2(+7)	100

Tabelle 2: Charakter-Attributwerte

		INTELLIGENZ		WEISHEIT		CHARISMA
Grad des Zaubers	Max. Anz Zauber/Grad	Altertums-kunde-Bonus	Zusätzliche Zauber	Altertums-kunde-Bonus	Lore Bonus	Reaktions-modifikation
3	-	-	-20	-	-20	-5
4	-	-	-20	-	-20	-4
5	-	-	-20	-	-20	-3
6	-	-	-20	-	-20	-2
7	-	-	-10	-	-10	-1
8	-	-	-10	-	-10	0
9	4.	6	-10	0	-10	0
10	5.	7	0	0	0	0
11	5.	7	0	0	0	0
12	6.	7	0	0	0	0
13	6.	9	0	1.	0	+1
14	7.	9	0	1.	0	+2
15	7.	1	+3	2.	+3	+3
16	8.	11	+5	3.	+5	+4
17	8.	14	+7	3.	+7	+4
18	9.	18	+10	4.	+10	+5
19	9.	Alle	+12	1.4.	+12	+8
20	9.	Alle	+15	2.4.	+15	+9
21	9.	Alle	+20	3.5.	+20	+10
22	9.	Alle	+25	4.5.	+25	+11
23	9.	Alle	+30	5.5.	+30	+12
24	9.	Alle	+35	6.6.	+35	+13
25	9.	Alle	+40	6.7.	+40	+14

Tabelle 3: Diebesfähigkeiten und -vorteile

	GeschicklichkeitTaschendiebstahl (15)*Schlösser öffnen (10)* Fallen finden (5)*				List (10)* (Leise bewegen/Im Schatten verstecken)
	Tiefpling	-	+5	+5	
	-	+5	+5	+5	+15
	9	-15	-10	-10	-20
	10	-10	-5	-10	-15
	11	-5	-	-5	-10
	12	-	-	-	-5
	13-15	-	-	-	-
	16	-	+5	-	-
	17	+5	+10	-	+5
	18	+10	+15	+5	+10
	19	+15	+20	+10	+15
	20	+20	+25	+15	+18
	21	+25	+30	+20	+20
	22	+30	+35	+25	+23
	23	+35	+40	+30	+25
	24	+40	+45	+35	+30
	25	+45	+50	+40	+35

* Die Zahl in Klammer steht für die Ausgangsattribute eines Diebs ersten Grades, bevor Geschicklichkeitspunkte zugewiesen wurden.

Übersichten über Erfahrungspunkte und Zaubergrade

Im nächsten Abschnitt erfahren Sie, wie viele Erfahrungspunkte Sie für die jeweiligen Charakterklassen benötigen, um die nächste Stufe zu erreichen. Die Anzahl zusätzlicher Trefferpunkte, die Ihre Charaktere auf jeder Stufe gewinnen, sind in der Erfahrungsübersicht der einzelnen Charakterklasse aufgelistet.

Der Namenlose unterscheidet sich von den anderen Charakteren

Ihr eigener Charakter ist anders als die übrigen Mitglieder Ihrer Gruppe. Zunächst ist er unsterblich – das ist der eine große Unterschied. Der andere Unterschied liegt in der Weise, wie Ihr Charakter Trefferpunkte und Zauber erhält. Der namenlose Charakter beginnt als Krieger dritten Grades und als Dieb und Magier ersten Grades. Der Namenlose gewinnt nur Erfahrung in der Klasse, in der er sich gerade befindet. Er kann die Klasse wechseln, indem er mit anderen spricht. Außerdem kann er keine Attribute anderer Klassen erhalten, wenn er sich auf eine bestimmte Klasse spezialisiert.

Der namenlose Charakter gewinnt nur dann Trefferpunkte, wenn er in einer Klasse eine Stufe erreicht, die höher liegt als die höchste Stufe, die er in einer beliebigen anderen Klasse bereits erreicht hat. Beispiel: Sie beginnen als Kämpfer dritten Grades und Magier und Dieb ersten Grades. Wenn Sie genug Erfahrung für einen Magier zweiten Grades gewonnen haben, erhalten Sie keine zusätzlichen Trefferpunkte, da diese Magierstufe (zweiter Grad) geringer oder gleich Ihrer Kämpferstufe (dritter Grad) ist. Wenn Sie eine Erfahrungsstufe höher als drei erreichen, dann erhalten Sie weitere Trefferpunkte (immer 1-10 Trefferpunkte pro Stufe).

Der Namenlose lernt Zauber oft dadurch, daß die Erinnerungen daran zurückkehren, wie man den Zauber anwendet, anstatt durch völliges Neuerlernen. Das heißt, obwohl er einen neuen Zauber aufgrund seiner Stufe anwenden könnte, muß er sich trotzdem möglicherweise erst an diesen Zauber erinnern oder ihn erneut lernen, bevor er ihn anwenden kann.

Erfahrungs- und Zauberübersicht, nach Klasse

Kämpfer					
Stufe	Erforderliche Erfahrungspunkte	Trefferwürfel (10- seitiger Würfel)	Stufe	Erforderliche Erfahrungspunkte	Trefferwürfel (10- seitiger Würfel)
1	0	1	12	1.000.000	9+9 Punkte
2	2.000	2	13	1.250.000	9+12 Punkte
3	4.000	3	14	1.500.000	9+15 Punkte
4	8.000	4	15	1.750.000	9+18 Punkte
5	16.000	5	16	2.000.000	9+21 Punkte
6	32.000	6	17	2.250.000	9+24 Punkte
7	64.000	7	18	2.500.000	9+27 Punkte
8	125.000	8	19	2.750.000	9+30 Punkte
9	250.000	9	20	3.000.000	9+33 Punkte
10	500.000	9+3 Punkte	21+	+250.000 zusätzlich pro Stufe	+3 zusätzlich pro Stufe
11	750.000	9+6 Punkte			

Dieb

Stufe	Erforderliche Erfahrungspunkte	Trefferwürfel (6- seitiger Würfel)	Stufe	Erforderliche Erfahrungspunkte	Trefferwürfel (6-seitiger Würfel)
1	0	1	12	440.000	10+4
2	1.250	2	13	660.000	10+6
3	2.500	3	14	880.000	10+8
4	5.000	4	15	1.100.000	10+10
5	10.000	5	16	1.600.000	10+12
6	20.000	6	17	2.200.000	10+14
7	40.000	7	18	4.400.000	10+16
8	70.000	8	19	1.980.000	10+18
	110.000	9	20	2.200.000	10+20
10	160.000	10	21	+220.000 zusätzlich pro Stufe	+2 zusätzlich Trefferpunkte pro Stufe
11	220.000	10+2			

Magier

Stufe	Erforderliche Erfahrungspkte	Trefferwürfel (4--seitig)	Zauber 1. Grades	Zauber 2. Grades	Zauber 3. Grades	Zauber 4. Grades	Zauber 5. Grades	Zauber 6. Grades	Zauber 7. Grades	Zauber 8. Grades	Zauber 8. Grades
1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2.500	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0
3	5.000	3	2	1	0	0	0	0	0	0	0
4	10.000	4	2	2	0	0	0	0	0	0	0
5	20.000	5	3	2	1	0	0	0	0	0	0
6	40.000	6	4	3	2	0	0	0	0	0	0
7	60.000	7	4	3	2	1	0	0	0	0	0
8	90.000	8	4	3	3	2	0	0	0	0	0
9	135.000	9	4	3	3	2	1	0	0	0	0
10	250.000	10	4	4	3	2	2	0	0	0	0
11	375.000	10+1	4	4	4	3	3	0	0	0	0
12	750.000	10+2	4	4	4	4	4	1	0	0	0
13	1.125.000	10+3	5	5	5	4	4	2	0	0	0
14	1.500.000	10+4	5	5	5	4	4	2	1	0	0
15	1.875.000	10+5	5	5	5	5	5	2	1	0	0
16	2.250.000	10+6	5	5	5	5	5	3	2	1	0
17	2.625.000	10+7	5	5	5	5	5	3	3	2	0
18	3.000.000	10+8	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	3.375.000	10+9	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	3.750.000	10+10	5	5	5	5	5	4	3	3	2
21	4.125.000	10+11	5	5	5	5	5	4	4	4	2
22	4.500.000	10+12	5	5	5	5	5	5	4	4	3
23	4.875.000	10+13	5	5	5	5	5	5	5	5	3
24	5.250.000	10+14	5	5	5	5	5	5	5	5	4
25	5.625.000	10+15	5	5	5	5	5	5	5	5	5
26	6.000.000	10+16	6	6	6	6	5	5	5	5	5
27	6.375.000	10+17	6	6	6	6	6	6	6	5	5
28	6.750.000	10+18	6	6	6	6	6	6	6	6	6
29	7.125.000	10+19	7	7	7	7	6	6	6	6	6
30	7.500.000	10+20	7	7	7	7	7	7	7	6	6
31+	+375.000 zusätzlich pro Stufe	+1 zstzl. Trefferpunkte pro Stufe									

Priester

Stufe	Erforderliche Erfahrungspkte	Treffwürfel (8- seitig)	Zauber 1. Grades	Zauber 2. Grades	Zauber 3. Grades	Zauber 4. Grades	Zauber 5. Grades	Zauber 7. Grades	Zauber 7. Grades
1	0	1	1	0	0	0	0	0	0
2	1.500	2	1	0	0	0	0	0	0
3	3.000	3	2	1	0	0	0	0	0
4	6.000	4	2	2	0	0	0	0	0
5	13.000	5	3	3	1	0	0	0	0
6	27.500	6	3	3	2	0	0	0	0
7	55.000	7	3	3	2	1	0	0	0
8	110.000	8	3	3	3	2	0	0	0
9	225.000	9	4	4	3	2	1	0	0
10	450.000	9+2	4	4	3	3	2	0	0
11	675.000	9+4	5	4	4	3	2	1	0
12	900.000	9+6	6	5	5	3	2	2	0
13	1.125.000	9+8	6	6	6	4	2	2	0
14	1.350.000	9+10	6	6	6	5	3	2	1
15	1.575.000	9+12	6	6	6	6	4	2	1
16	1.800.000	9+14	7	7	7	6	4	3	1
17	2.025.000	9+16	7	7	7	7	5	3	2
18	2.250.000	9+18	8	8	8	8	6	4	2
19	2.475.000	9+20	9	9	8	8	6	4	2
20	2.700.000	9+22	9	9	9	8	7	5	2
21	2.925.000	9+24	9	9	9	9	8	6	2
22+	+ 225.000 zstzl. pro Stufe	+2 zstzl. Trefferpkte pro Stufe							

Nun, da Sie alles wissen, was Sie benötigen, wird es Zeit loszulegen. Wenn Sie für den Anfang gerne noch weitere Hilfe hätten, dann sehen Sie sich noch Anhang B an. Dort finden Sie eine Anleitung für den ersten Spielabschnitt.

Anhang B

WARNUNG!

Dieser Abschnitt enthält Lösungen zum ersten Spielabschnitt – oder zumindest genug, um Sie über die Runden zu bringen. Lesen Sie diesen Teil nicht, wenn Sie sich Ihren Weg durch den ersten Teil des Spiels alleine suchen möchten. Dieser Abschnitt enthält keine Informationen, die Sie beim Spielen nicht auch selbst herausfinden können.

Tot... schon wieder

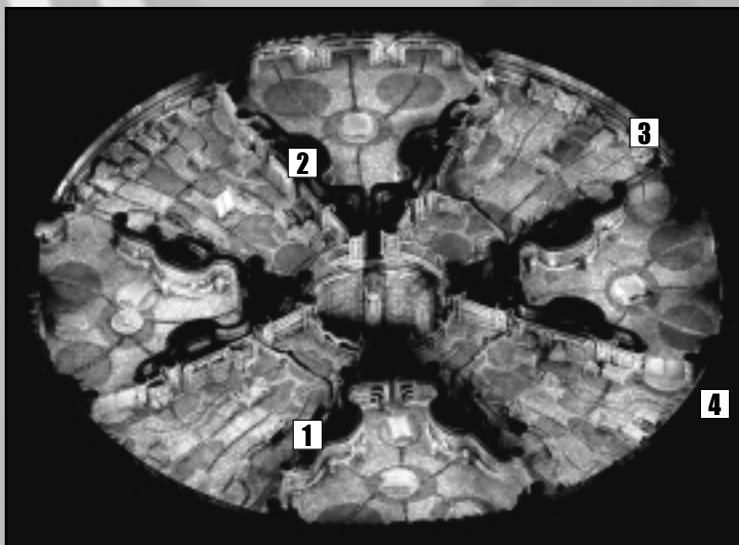
Sie beginnen das Spiel in der Leichenhalle. Ihre Aufgabe ist es, aus der Leichenhalle zu fliehen, ohne von den Staubmenschen (den Aufsehern der Leichenhalle) überwältigt zu werden. Die meisten Staubmenschen und Untoten in der Leichenhalle werden Sie in Ruhe lassen, solange Sie sie in Ruhe lassen. Bewegen Sie sich also vorsichtig, und finden Sie so viel heraus, wie möglich.

Allgemeine Hinweise zu den Bewohnern der Leichenhalle:

Staubmenschen: Sie werden merken, daß Gespräche mit manchen Staubmenschen gefährlich sind. Wenn Sie nur ein falsches Wort sagen oder ihren Verdacht erregen, dann rufen sie sofort die Wachen. Wenn Ihre Geschicklichkeit allerdings hoch genug ist, können Sie sie packen und (durch ein Gespräch) unschädlich machen, bevor sie Alarm schlagen können.

Zombies und Skelette: Diese hirnlosen Drohnen erledigen all die Aufgaben in der Leichenhalle, für die die Staubmenschen sich zu schade sind. Diese wandelnden Leichen sind harmlos, solange sie nicht provoziert werden. Wenn Sie sie allerdings provozieren, dann können sie ziemlich gefährlich werden.

Obergeschoß der Leichenhalle



1. Südlicher Vorbereitungsraum
2. Empfangsraum
3. Balsamierungsraum
4. Östlicher Vorbereitungsraum

Der erste Anblick, der sich Ihnen nach dem Bildschirm zur Charaktererschaffung bietet, ist der Ihres Charakters, wie er von einer Totenbank im **südlichen Vorbereitungsraum der Leichenhalle** (1) herunterklettert. Sie sind eingeschlossen und teilen den Raum mit einer Reihe anderer Leichen, darunter ein sprechender Totenschädel (Morte), der Sie anspricht, sobald Sie die Totenbank verlassen haben. Hören Sie sich an, was Morte über die tätowierten Anweisungen auf Ihrem Rücken zu sagen hat, und durchsuchen Sie dann den Raum nach Waffen und Gegenständen. Sie finden ein Skalpell und eine Reihe von Bandagen auf den beiden.

Zombie Nr. 752 in der südöstlichen Ecke des Raumes besitzt den Schlüssel, den Sie brauchen, um die Tür zum Vorbereitungsraum in der nordwestlichen Ecke zu öffnen. Dies ist die einzige Tür, zu der der Schlüssel paßt. Nehmen Sie den Schlüssel, öffnen Sie die Tür, und gehen Sie in den nächsten Raum Richtung Norden. Wenn Morte noch bei Ihnen ist, folgt eine kurze Zwischenszene, in der er Ihnen rät, sich Ihre Angriffe aufzusparen, bis Sie aus der Leichenhalle entkommen sind.

Gehen Sie weiter nach Norden, bis Sie in den **Empfangsraum** (2) gelangen, der Raum mit dem riesigen Buch. Durchsuchen Sie alle Behälter in diesem Raum, und nehmen Sie alles mit, was Sie finden. Nachdem Sie den Raum durchsucht haben, sprechen Sie mit allen wandelnden Leichen. Wenn Sie den Raum komplett erkundet haben, gehen Sie zu Dhall, der schwebenden Figur vor dem riesigen Buch, und fangen Sie eine Unterhaltung an. Fragen Sie ihn so viel wie möglich über sich selbst und Ihren Aufenthaltsort, und versuchen Sie, alles über die Philosophie der Staubmänner zu erfahren (das wird sich später noch als nützlich erweisen). Nachdem Sie ihn alles gefragt haben, verlassen Sie den Empfangsraum durch die Tür im Norden.

Gehen Sie im Uhrzeigersinn weiter durch die Räume der Leichenhalle, bis Sie in den **Balsamierungsraum** (3) gelangen. Bei einem der Tische dort ist eine Staubmenschen-Balsamiererin, Ei-Vene, die halb blind und taub ist. Wenn Sie mit ihr sprechen, wird sie Sie mit einem Zombie verwechseln und Sie bitten, etwas Balsamierungsöl sowie Nadel und Faden für sie zu holen. Wenn Sie mit dem Balsamierungsöl und Nadel und Faden zurückkehren (das Balsamierungsöl finden Sie im östlichen **Vorbereitungsraum** (4), und Nadel und Faden finden Sie im dritten Stock [aber den dritten Stock müssen Sie schon selbst suchen]), dann wird sie Sie für Ihre Mühen belohnen.

Denken Sie immer daran: Hier in den Ebenen ist nicht alles und jeder so, wie es Ihnen scheint. Bewegen Sie sich vorsichtig.

Credits

PROGRAMMIERUNG

Leitender Programmierer

Dan Spitzley

Programmierer

Jim Gardner

Rob Holloway

Yuki Furumi

Zusätzliche Programmierung

Darren Monahan

Skript

Jake Devore

Nick Kesting

Adam Heine

Scott Warner

Filmtechnik

Paul Edelstein

KÜNSTLERISCHE GESTALTUNG

Künstlerische Leitung

Tim Donley

Künstler

Eric Campanella

Aaron Meyers

Christopher Jones

Brian Menze

Scott Everts

Dennis Presnell

Derek Johnson

Zusätzliche Künstler

Aaron Brown

Sam Fung

James Lim

Gary Platner

Eddie Rainwater

ENTWICKLUNG

Entwicklungsleitung

Chris Avellone

Entwickler

Colin McComb

John Deiley

Dave Maldonado

Kenneth Lee

Stephen Bokkes

Scott Warner

Jason G. Suinn

Technische Entwicklung

Scott Everts

Dave Hendee

Jason G. Suinn

Zusätzliche Entwickler

Kihan Pak

Reginald Arnedo

PRODUKTION

Abteilungsleiter

Feargus Urquhart

Produzenten

Guido Henkel

Kenneth Lee

Teamproduzent

Kenneth Lee

QUALITÄTS-SICHERUNG

Leiter der Qualitätssicherung

Jeremy Barnes

Stellvertretende Leitung der QS

Michael Motoda

Greg Baumeister

Projektmanager

Damien Evans

Dave Simon

Darrell Jones

Leitende Tester

Rob Giampa

Eric Fong

Scott Humphreys

Dany Martinez

Ed Hyland

Tester

Kris Giampa

Donnie Cornwell

John Palmero

Billy Iturzaeta

Savina Greene

Gary Tesdall

Rafael Lopez

Larry Smith

Greg Didieu

Matt Gollembiewski

Henry Lee

Tony Piccoli

Asher Luisi

Kompatibilitäts-Manager

Darrell Jones

Kompatibilitäts-Techniker

Jack Parker

Derek Gibbs

David Parkyn

Josh Walters

AUDIO

Audio-Regie

Charles Deenen

Musik

Mark Morgan

Zusätzliche Musik

Richard Band

Sound-Management

Charles Deenen

Craig Duman

Sound-Entwicklung

David „STW“ Farmer

Ann Scibelli, M.P.S.E

Charles Deenen

Credits

Zusätzliche Sound-Entwicklung

Al Nelson
Rebecca Hanck
Harry Cohen, M.P.S.E.

Shannon Mills
Elisabeth Flaum

Sound-Redaktion, Mastering und Skripte

Craig Duman
Mastering- und Skriptassistenz

Frank Szick
VO-Redaktion

Stephen Miller

Frank Szick

Chris Borders

VO-Regie

Jamie Thomason

VO-Management

Chris Borders

VO-Produktion

Fred Hatch

VO-Koordination

Dave Hendee

Stimmen

John DeLance

Flo Di Re

Jennifer Hale

Tony Jay

Charlie Adler

Sheena Easton

Rob Paulsens

Rodger Bumpass

Keith David

Mitch Pileggi

Michael T. Weiss

Dan Castellanetta

Walla Group

Barbara Harris

Stimmenbesetzung

Walla Cast
Steve Alterman
Judi Durand
Greg Finley
Anneliese Goldman
Gary Schwartz
Vernon Scott

Audio-Verwaltung

Gloria Soto
Aufnahmemischung
Charles Deenen
Gemischt bei Interplay in



Video-Unterstützung

Dan Williams
Bill Stoudt
Dave Cravens

MARKETING

Leitender Marketing-Manager
Greg Peterson
Marketing-Assistenz
Greg Bauman
PR-Manager

Lisa Bucek

PR-Assistenz

Krys Card

Web Master

Josh „Bishop“ Sawyer
Management Creative Services

Kathy Helgason

Produktions-Management

Thom Dohner

Verkehrs-Management

Paul Naftalis

LOKALISIERUNGS-BERATUNG FÜR DEUTSCHE FASSUNG

Alexander König
Peter Verdi

Handbuch

Matt Norton
Handbuchentwurf & -gestaltung

A Creative Experience, London
Layout des deutschen Handbuchs
A Pageart, London

VIRGIN INTERACTIVE DEUTSCHLAND

Produktmanager
Thilo W. Hübner
Marketingmanagerin
Nathali Schrader
PR Manager
Ingo Horn

Produkt-Service

Vielen Dank, daß Sie sich für dieses Produkt entschieden haben.

Virgin Interactive Entertainment Deutschland GmbH bietet Ihnen eine technische Hotline, die Sie unter der Rufnummer 040/ 89703300, Montag bis Freitag zwischen 15 und 20 Uhr anrufen können. Hier erhalten Sie ausschließlich technische Hilfe.

Außerdem stehen Ihnen Montag bis Freitag zwischen 15 und 20 Uhr, unter der Rufnummer 01905/ 897033 (1,21 DM/Min) unsere freundlichen Mitarbeiter zur Verfügung. Hier erhalten Sie Lösungshilfen, Cheats und Wissenswertes rund um die Virgin Spielwelt.

Sollten Sie über einen Internet-Zugang verfügen, können Sie unter der Internet-Adresse <http://www.vid.de> oder <http://www.setupcs.de> unsere Webseite erreichen. Hier finden Sie Ankündigungen neuer Produkte, Infos, Screenshots, Software-Updates und natürlich Demo-Versionen aktueller und kommender Titel.

Austausch defekter CDs/GDs

Austausch defekter CDs/GDs

Sollten Sie beim Kauf unseres Produktes eine defekte CD erhalten haben, wenden Sie sich bitte vertrauensvoll an Ihren Händler. Sollte Ihnen dieser wider erwarten nicht weiter helfen können, senden Sie uns bitte die defekte CD zusammen mit einer Kopie Ihres Kaufbeleges in einem einfachen und ausreichend frankierten Umschlag zu. Denken Sie bitte daran, eine kurze Notiz beizulegen, um was für ein Problem es sich bei Ihrem Datenträger handelt, und geben Sie auf jeden Fall Ihre Adresse sowie Ihre komplette System-Konfiguration an. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn wir Datenträger, die durch unsachgemäße Behandlung beschädigt oder verändert wurden, nicht kostenlos umtauschen können. In diesem Fall erheben wir für die pauschalierte Abwicklung (Versand, Verpackung, Logistik) einen Betrag von DM 15,-, der als Verrechnungsscheck oder Bargeld dem Anschreiben beiliegen sollte.

Sollte die Garantie des von Ihnen erworbenen Spieles erloschen sein haben Sie bitte Verständnis dafür, daß es uns eventuell nicht mehr möglich sein wird, Ihr Spiel zu tauschen oder zu ersetzen.

Senden Sie uns bitte nicht die komplette Spielverpackung zu. Sollten Sie an einem vollständigen Umtausch interessiert sein, wenden Sie sich damit bitte an Ihren Händler, über den Sie dieses Produkt ursprünglich bezogen haben.

Bitte vergessen Sie nicht, die von Ihnen ausgefüllte Registrierkarte beizufügen.

Ihre CD/CDs schicken Sie bitte an die folgende Adresse:

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH

Produktservice

Borselstr. 16 C

22765 Hamburg

HINWEIS

Interplay behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Veränderungen oder Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen.

KOPIEREN VERBOTEN

Dieses Softwareprodukt ist urheberrechtlich geschützt, und alle Rechte bleiben Interplay Productions vorbehalten. Dieses Produkt ist durch die allgemein für Computersoftware geltenden Urheberrechtsgesetze geschützt. Sie dürfen die Software nicht kopieren. Es ist Ihnen untersagt, die Software (oder jegliche Kopie) zu verleihen, zu verkaufen, zu vermieten, zu leasen, zu vergeben, unterzulizenzieren oder anderweitig zu übertragen. Das Modifizieren, Adaptieren, Übersetzen, Erstellen derivativer Werke, Dekompilieren, Auseinandernehmen oder anderweitige Manipulation bzw. Entnahme von Ausgangscode der Software in Teilen oder als Ganzes sowie jeglicher Inhalte oder die Anstiftung Dritter zu solchen Handlungen sind Ihnen ebenfalls untersagt.

ENTDECKEN SIE IHRE WAHRE IDENTITÄT

Entkommen Sie aus der
Stadt Sigil, und erkunden
Sie das Multiversum mit

PLANE ESCAPE™
TORMENT™
OFFICIAL
STRATEGIES
& SECRETS™
VON SYBEX

Inhalt:



Detaillierte Lösungen
für die Stadt Sigil und die äußereren Ebenen.

ISBN: 0-7821-2585-9



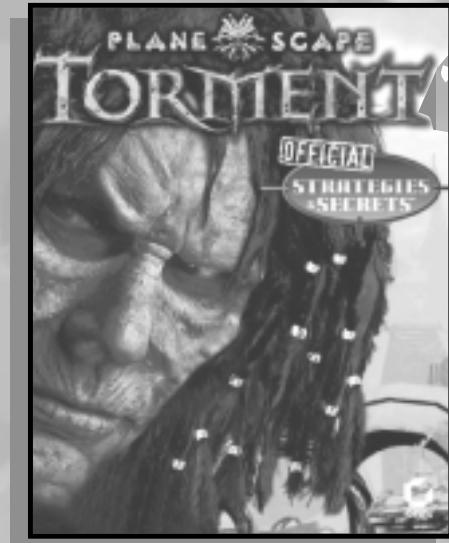
Wichtige Informationen über Portale, wie Sie sie öffnen
und wo sie hinführen.



Fortgeschrittenete Techniken zur Charakterentwicklung,
einschließlich einer vollständigen Liste der Klassen, Mächte, und
Fähigkeiten sowie Hinweisen wie Sie diese erwerben.



Ein Blick hinter die Kulissen mit dem Chefentwickler
des Spiels.



**Erhältlich im
Buchhandel, Software-
Handel und online**



INTERPLAYS WEBSITE

Willkommen beim Interplay-Web! Als Firma, die sich innovativer, interaktiver Unterhaltungssoftware von höchster Qualität verschrieben hat, versuchen wir stets, an vorderster Front der neuesten technologischen Entwicklungen zu bleiben. Diese Website ist das aktuellste Beispiel für unsere Bemühungen, Ihnen Zugang zu einem reichhaltigen Informationsschatz und vielfältige Möglichkeiten zu bieten.

Wir sind selbst fanatische Gamer und völlig vernarrt in die Vorstellung, daß Gamer auf der ganzen Welt den Cyberspace nutzen können, um unsere neuesten Spiele anzuschauen, auszuprobieren und zu erleben. Zu diesem Zweck wollen wir unsere Website immer aktuell gestalten und Ihnen die Möglichkeit geben, UNS mitzuteilen, was Ihnen an unseren Spielen gefällt... und was nicht.

Viel Spaß mit unserer Website! Erkunden Sie all die verschiedenen Bereiche, die wir zu bieten haben, und schauen Sie bald wieder rein. Es gibt bei uns immer wieder neue, spannende Bereiche zu entdecken.

Also noch einmal, willkommen!

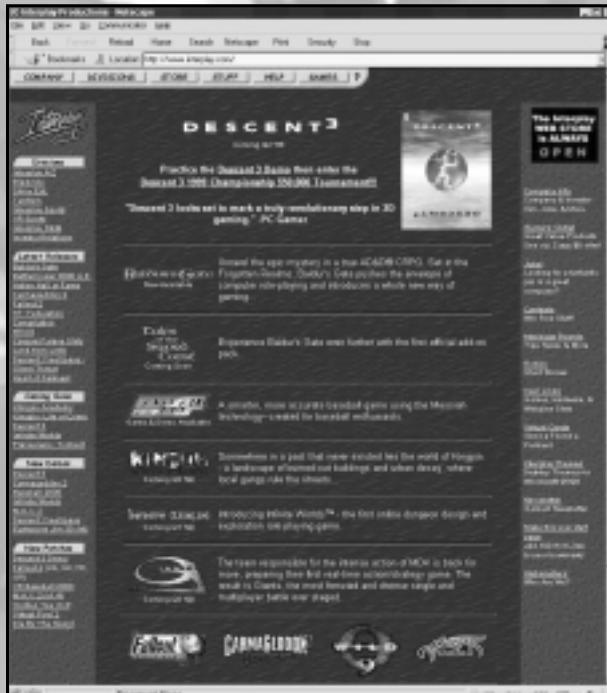
Brian Fargo

Geschäftsführer

Wie Sie uns finden

Starten Sie Ihre Internet-Software, und geben Sie folgende Adresse in den Browser Ihrer Wahl ein:

www.interplay.com



Notizen

Notizen





www.interplay.com



**Advanced
Dungeons & Dragons**



Environmental
AudioTM
by CREATIVETM



Interplay

PLANECAPE TORMENT & DESIGN: ©1999 Interplay Productions. All Rights Reserved. Bioware Infinity Engine ©1998 Bioware Corp. Portions ©1998 TSR, Inc. Torment, Planescape, the Planescape logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, the AD&D logo, and the TSR logo are trademarks of TSR, Inc., a subsidiary of Wizards of the Coast, Inc., and are used by Interplay under license. All Rights Reserved. Interplay, the Interplay logo, Black Isle Studios and the Black Isle Studios logo are trademarks of Interplay Productions. All Rights Reserved. Bioware, the Bioware Infinity Engine and the BioWare logo are trademarks of Bioware Corp. All Rights Reserved. Creative, Environmental Audio, and the Environmental Audio Logo are trademarks of Creative Technology Ltd. All Rights Reserved. Windows®95/98 are registered trademarks of Microsoft Corporation. All Rights Reserved. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners. Exclusively distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved.