

MOSTRI

ATTO I

Griswold

La Terza Missione del Primo Atto vi vedrà impegnati nella liberazione di Deckard Cain, il cui nome, per gli amanti del primo Diabolo, non sarà certo una novità. A Tristram, dove il saggio uomo è stato rinchiuso, incontrerete un'altra nostra vecchia conoscenza: il fabbro Griswold.

Egli era uno di coloro che furon vincolati oltre la morte a servire i desideri dei Tre; vagando per la città che una volta amava, utilizza tutti i poteri e un'empia forza donata da Andariel al suo corpo deforme per impedire a chiunque di seguire la strada del Vagabondo.

Griswold possiede la particolarità di poter usare l'Amplifica Danno del Necromante. Cercate di stare lontani dal suo raggio d'azione per evitare di venir maledetti, e usate principalmente attacchi a distanza.

Il Fabbro

Il Monastero delle Ranger servì da quartier generale e alloggio per le Sorelle dell'Occhio Senza Vista da generazioni. Era qui che le Ranger si riunivano per addestrarsi in tempi di pace e per usare tale addestramento in tempi di guerra.

Durante la Guerra del Peccato, gli antichi Maghi Horadrim forgiarono ed incantarono un'Arma che possedeva anche il potere di creare possenti artefatti.

Quando la loro unione si dissolse, questo Malus Horadrim venne affidato alla Sorellanza che custodiva il passo per l'Est.

Quando l'inganno di Andariel rovesciò la struttura della Sorellanza, si scatenò un grande conflitto tra i seguaci di Blood Raven e quelli di Kashya.

Le Rangers vennero costrette ad abbandonare la loro dimora ancestrale e il Monastero ora pullula di voraci mostri venuti dagli Abissi dell'Inferno.

Se tutte queste belve oscure sono pericolose, il Signore Supremo che custodisce il Malus e' particolarmente brutale: conosciuto come il Fabbro, questo abominevole artigiano usa ora il potere del Malus per creare l'armamento dei servi di Diabolo.

L'unico consiglio che posso darvi su questo mostro credo sia quello di correre e mantenersi fuori dalla sua portata: possiede una forza non disprezzabile e una velocità fuori dalla norma.

Andariel

Antichi testi Horadrim riportano che Andariel e gli altri Mali Minori una volta rovesciarono i tre Primi Maligni - Diabolo, Mephisto e Baal- esiliandoli dall'Inferno nel nostro mondo. La presenza di Andariel in Sanctuary può solo significare che le forze del Male si siano ancora una volta schierate con Diabolo e i suoi Fratelli.

E' chiaro che essa debba essere distrutta se vogliamo che il Signore del Terrore venga fermato.

Andariel ha un attacco da veleno che casterà ogni qualvolta vi avvicinate a lei. Se possibile, combattete a distanza; se invece volete combattere corpo a corpo, equipaggiatevi con dei buoni anelli o amuleti con alta resistenza al veleno; in caso di mancanza di suddetti oggetti, rifornitevi di antidoti prima di passare a trovare la signora.

ATTO II

L'Evocatore

Il grande Evocatore Vizjerei Horazon trovò dimora sotto le sabbie di Lut Gholein.

Considerando i Demoni avversari da schiavizzare e tormentare, egli perfezionò a lungo le sue abilità per controllarli quanto possibile. Le sue grandi capacità come Evocatore vengono documentate in tutti i testi antichi, ma fu nascosto che segretamente egli era terrorizzato dal fatto che i Signori del Male

potessero un giorno punirlo per aver schiavizzato le loro creature. La creazione del Santuario Arcano fu un tentativo di piegare le Forze Demoniache al suo volere.

Una volta trovato l'Evocatore (cosa tra l'altro non proprio semplice), cercate di liberarvi prima di tutto dei mostri che lo circondano, quindi concentratevi su di esso, azzerando il prima possibile la distanza che da lui vi separa: una volta arrivati allo scontro corpo a corpo, infatti, perde la maggior parte della sua pericolosità.

Duriel

Durante la Guerra del Peccato, i Mali Minori tentarono di sottomettere i Primi Maligni, imprigionandoli nel mondo terreno; quando questi riuscirono a liberarsi, la loro collera fu immediata e spietata.

Come punizione, Duriel fu lasciato da Baal a custodire la Tomba di Tal Rasha. Amareggiato da questa posizione di solitaria soggezione, il Signore del Dolore pretese le anime e il sangue di molti avventurieri.

Gli attacchi di Duriel sono simili a Sacro Gelo, Stoccata e Percossa.

Come per tutti i Boss, cercate di aprire un portale nella Cripta o subito fuori per tornare in caso di morte. Le Incantatrici potranno usare il Campo di Stasi per togliere punti ferita a Duriel; tutte le classi potranno assoldare un mercenario (ottima per le Amazzoni la Valchiria) che tenga Duriel impegnato mentre lo attaccano.

Cercate, per quanto possibile, di usare attacchi a distanza.

ATTO III

Mephisto

Mephisto fu il primo dei Primi Maligni ad essere catturato; nonostante ciò riuscì a corrompere il clero locale, noto come Concilio di Zakarum. Il Demone fece mandare in frantumi la Pietra dell'Anima che lo teneva rinchiuso, e venne liberato. Mephisto conficcò i sei frammenti della Pietra nei palmi sinistri di sei Arcivescovi Zakarum, i quali persero la forma umana per diventare orrendi mostri in grado di lanciare incantesimi. Per anni e anni i Membri del Concilio Zakarum si sono presi cura di Mephisto e hanno fuorviato coloro che tentavano di portare a termine il suo piano di conquista.

Gli attacchi di Mephisto sono: Fulmine e Scarica Elettrica.

Uccidete prima di tutto i Membri del Concilio, che vi daranno non pochi problemi; quindi munitevi di oggetti ad alta resistenza al fulmine e andate all'attacco. Se invece preferite combattere a distanza, la cosa risulterà ancora più semplice, visto che Mephisto non potrà raggiungervi oltrepassando il Fiume che divide il suo Covo dal resto della stanza.

ATTO IV

Izual

Izual era in principio il più valoroso luogotenente dell'Arcangelo Tyrael. Durante una battaglia alla Fornace Infernale contro i luogotenenti delle forze demoniache, venne sopraffatto e si perse nell'Oscurezza.

Izual ora continua la sua esistenza come una oscura, tormentata anima intrappolata fra i desolati regni degli Inferi. Malgrado il suo valore e la sua grande forza, il suo aspetto venne stravolto dai perversi poteri dei Primi Maligni. Essi lo costrinsero a tradire le Forze Angeliche e a rivelare i più remoti segreti del Paradiso; Izual così divenne un angelo caduto scacciato sia dal Paradiso sia dall'Inferno.

Egli possiede ancora una straordinaria forza e immensi poteri, e si è rivelato un pericolo per chiunque si fosse opposto al suo volere.

Izual attacca con Danno da Freddo e lancia delle Nova Gelida. Se possibile, rimanete al di fuori del raggio d'azione delle sue Nova e non dovrete incontrare particolari problemi.

Hephasto

Hephasto fu uno dei Maestri d'Arme delle Forze Angeliche; in seguito si lasciò corrompere da Mephisto e divenne il Fabbro delle Forze dell'Oscurità. Anche se il ruolo che svolge è bramato dalla maggior parte dei Signori delle Tenebre, nessuno osa combattere contro di lui, per paura che egli possa ritorcere contro di loro l'angoscia per aver perso la sua gloria.

Hephasto possiede le caratteristiche di Forza e Velocità Extra, Resistenza Magica e Amplifica Danno. Evitate assolutamente lo scontro diretto: ha una forza tale da poter uccidere in un solo colpo anche Barbari di alto livello.

Diablo

Dopo aver corrotto Re Leoric e il suo arcivescovo Lazarus, Diablo prese possesso di suo figlio, il Principe Albrecht. Egli successivamente cercò di estendere il suo dominio tra le catacombe che si trovavano sotto la città di Tristram. Disseminando il terrore nei territori circostanti, il Demone riuscì ad attrarre a sé molti eroi, giunti per liberare quei luoghi dal maligno. Il più forte di questi eroi riuscì nel suo intento, ma divenne totalmente succube della volontà di Diablo. Questo avventuriero credette che l'unico modo per controllare pienamente il Demone fosse di conficcarsi il frammento di Pietra dell'Anima in fronte, ma questo era esattamente quello che Diablo si aspettava...

Gli attacchi di Diablo sono Fulmine Rosso, Nova di Fuoco, Tocco Gelido, Muro di Fuoco, Prigione, Carica.

Prima di attaccare il mostriciattolo finale, assicuratevi di avere piene resistenze a fulmine e fuoco; fate attenzione alle Prigioni, che Diablo creerà per cercare di imprigionarvi quando entrate in un Portale Cittadino. Rimanete a distanza e massacratelo senza pietà; non preoccupatevi dei suoi attacchi, che non causano molto danno, a parte il Fulmine Rosso che è in grado di carbonizzarvi in poco più di un secondo. Muoversi, gente...