

QUESTS

Diablo II non è un Role Playing Game nel senso stretto del termine, bensì un Action Role Playing Game, che fa, cioè, dell'azione un elemento determinante. Questo aspetto è particolarmente evidente ora che ci occupiamo del cammino che dovrete intraprendere nel corso del gioco, ovvero, le missioni che dovrete portare a termine. Salta subito all'occhio, infatti, che le Quests (d'ora in poi le chiameremo così) che vi vengono affidate sono, a livello di complessità, di una semplicità disarmante; quello che le renderà difficili o facili saranno i mostri che dovrete sconfiggere per portarle a termine, e a questo proposito vi esorto a tenere sempre a portata di mano la sezione dedicata alla vostra [classe](#), che vi guiderà nella crescita del vostro personaggio. In Diablo II, avere un personaggio costruito bene, significa faticare immensamente meno nell'affrontare le sfide che vi vengono man mano proposte, quindi, partendo dal presupposto che abbiate letto come costruire il vostro eroe, possiamo cominciare con una sintetica guida alle missioni (sintetica non per mancanza di informazioni, quanto per facilità delle stesse).

Prima di cominciare vi ricordo una cosa: premendo in qualsiasi momento il tasto Q, appare il Registro Missione, che vi indica passo per passo le azioni da compiere per terminare la quest che state svolgendo. Nella maggior parte dei casi basterà dare un'occhiata a quello a rinfrescarvi la memoria sull'obiettivo da perseguire; per gli altri casi, oppure se preferite leggere qualcosa di più prolisso, qui troverete le informazioni di cui avete bisogno.

Buona Fortuna

ATTO I

L'ABISSO DEL MALE

Commissionata da: Akara

Obiettivo: Uccidere tutti i mostri presenti nel dungeon

Ambiente in cui si svolge: Lande Insanguinate

Ricompensa: Un punto abilità

La prima missione che vi viene affidata è di una semplicità disarmante: si tratta di trovare l'entrata di un dungeon di un solo livello (goliardicamente chiamato Abisso del Male), entrare e ripulirlo dagli ospiti indesiderati. Buona regola sarebbe che, prima di entrare in suddetto mini dungeon, ripuliste anche il resto delle lande insanguinate, cosa che vi frutterà sicuramente esperienza sufficiente a passare di livello almeno una volta prima di affrontare la vostra missione. Nell'Abisso farete conoscenza con i Caduti, che includono in ogni loro gruppo uno Sciamano con la capacità di resuscitare i Caduti morti; imparate fin da subito a concentrarvi su di esso prima di abbattere gli altri. Rastrellate dunque l'intero dungeon (dai che è piccino), abbattendo qualsiasi anima, viva o non-morta che sia. Quando mancheranno solo 5 mostri il Registro Missione vi avviserà del numero esatto di nemici mancanti; al termine della missione, la luce potrà di nuovo entrare in quel dungeon, ora libero dalla malefica piaga (mamma mia...).

BLOOD RAVEN

Commissionata da: Kashya

Obiettivo: Uccidere Blood Raven

Ambiente in cui si svolge: Cimitero

Ricompensa: Vi verrà donata una mercenaria che combatterà al vostro fianco

Tornate nelle Pianure Insanguinate, seguite la strada (quella che non porta all'Abisso del Male) e, una volta superata Flavie, seguite la strada che porta al Cimitero (se non è una è l'altra). Quando entrate, fate attenzione alle frecce che provengono dall'interno dei cancelli, quella è Blood Raven. Uno spassionato consiglio che vi do è quello di aspettare a completare questa missione (dal momento che non è fondamentale né ne trae un reale vantaggio); passate un altro po' di tempo tra le Lande Insanguinate e le Pianure Fredde, e solo dopo essere arrivati intorno al 6°, 7° livello prendetevi la briga di venire ad uccidere la ranger rinnegata.

Il modo migliore di affrontarla è sicuramente il corpo a corpo, dal momento che se restate a distanza rischiate che vi faccia a pezzi con le sue frecce infuocate. Avvicinatevi velocemente, mettete mano alle pozioni e colpitela finché non cade esanime (nel senso che letteralmente l'anima esce dal corpo).

ALLA RICERCA DI CAIN

Commissionata da: Akara

Obiettivo: Liberare Cain da Tristram

Ambiente in cui si svolge: Campo di Pietra, Passaggio Sotterraneo, Foresta Oscura, Tristram

Ricompensa: Identificazione gratuita degli oggetti (da parte di Cain)

Siamo giunti ad una delle poche quest che ha un minimo di influenza sullo scorrere della storia; Akara vi informerà che la vostra battaglia contro il male necessita di un alleato, Deckard Cain (in castigo chi non sa chi sia), anziano saggio dell'ordine degli Horadrim, che si trova tenuto prigioniero a Tristram (vi dice nulla il nome?). Andate nel Campo di Pietra, e invece di prendere la strada che conduce al Cimitero, imboccate l'altra e dirigetevi verso il Campo di Pietra, ove troverete un cerchio di dolmen che vi servirà in seguito. Costeggiando la parete rocciosa, vedrete che c'è un'entrata verso il Passaggio Sotterraneo; entrate e dirigetevi verso l'uscita, badando bene che l'uscita è allo stesso livello dell'entrata del Passaggio, non al livello 2 del dungeon. Una volta terminata la gita attraverso il passaggio sotterraneo, sbucherete nel Bosco Oscuro, all'interno del quale è situato l'Albero di Inifuss. Liberare l'ambiente dalla compagnia indesiderata, quindi cliccate sull'Albero di Inifuss che lascerà cadere la Pergamena di Inifuss. Portate ad Akara la Pergamena: la decifrerà e, leggendola (click col tasto Dx), troverete in essa indicato l'ordine in cui toccare i dolmen del Cerchio di Pietre (nel Campo di Pietra), per far apparire il portale per Tristram. Entrate e scoprirete, con sommo sconcerto, che il ridente villaggio è stato praticamente raso al suolo, il saggio Cain imprigionato in una gabbia al centro della città, e il buon vecchio Griswold (il fabbro che ci ha fatto tanto penare nel primo Diablo), convertito ad essere un non-morto. Dovrete quindi uccidere Griswold (o quello che resta di lui), quindi dirigervi al centro del paesello e liberare Cain, il quale scapperà e tornerà sano e salvo all'Accampamento delle Ranger, così come dovrete fare anche voi. Una volta tornati, parlate con Akara e Cain, completando la missione; Cain, per ringraziarvi, d'ora in poi identificherà gratuitamente gli oggetti per voi (anche se non ne farete uso quasi mai). Nel caso non abbiate voglia di salvare Cain (comprensibile, del resto), lo troverete ugualmente al secondo atto, al centro di Lut Gholein; in questo caso vi spiegherà che dopo la caduta di Andariel le Ranger lo hanno prontamente liberato.

Nota Bene: tenete bene a mente come arrivare a Tristram, dal momento che, una volta finito il gioco, per accedere al Livello Segreto della Mucca avrete bisogno della gamba di Wirt (poverino), il cui cadavere si trova appunto a Tristram, nella zona settentrionale.

LA TORRE DIMENTICATA

Commissionata da: Tomo di Moldy

Obbiettivo: Uccidere la perfida Contessa

Ambiente in cui si svolge: Palude Nera, Torre

Ricompensa: Tesoro della Contessa

Girovagando per il Campo di Pietra, può capitarvi di scorgere un libro, il Tomo di Moldy, che narra la storia della Contessa e del tesoro che si pensa ancora sepolto nella sua torre. Una volta giunti alla Palude Nera, cercate l'ingresso della torre (è impossibile non vederla). Per quanto infatti non sia necessaria al continuum del gioco, questa missione vi permette di accumulare esperienza e oggetti, cosa che, al livello in cui vi trovate, è decisamente utile. Ripulite bene, quindi, i quattro livelli dei sotterranei della torre fino alla Contessa; una volta che l'avrete uccisa, siate veloci a prendere tutto il tesoro (guardate anche nelle stanze adiacenti), poi dirigetevi verso il Monastero.

STRUMENTI DI COMMERCIO

Commissionata da: Charsi

Obbiettivo: Recuperare il Malus Horadrim

Ambiente in cui si svolge: Caserma

Ricompensa: Charsi renderà magico un oggetto

Charsi vi chiederà di recuperare il suo martello, un antico artefatto Horadrim, abbandonato al monastero mentre fuggiva. Visti i poteri dell'artefatto, si offrirà di rendere magico un oggetto nel caso riusciate a completare con successo la missione. Tornate alla Palude Nera, passate per l'Altopiano di Tamoe, e dirigetevi verso il monastero. Una volta entrati, vi ritroverete nel Chiostro Esterno, composto da una serie di cortili porticati collegati tra di loro. Uno di questi cortili ha una porta che dà sulla Caserma: esattamente ciò che state cercando. Troverete il Malus Horadrim nella Caserma, non nelle Prigioni sottostanti; cercate bene. Una volta trovato il luogo ove è custodito l'artefatto, dovrete prima vedervela con il custode: il **Fabbro**. Avete due opzioni: la prima è combattere, facendo molto attenzione alla sua velocità e potenza. La seconda è correre a perdifiato verso il Malus ignorando (meglio, evitando) il Fabbro; non è infatti necessario sconfiggerlo per poter recuperare il martello. Una volta riportato il suo prezioso strumento a Charsi, si offrirà di Infondere un oggetto.

Credo sia il caso di aprire una piccola parentesi sull'Infondere. Quando Charsi Infonderà un vostro oggetto lo trasformerà in un oggetto raro dello stesso tipo. Charsi non infonderà oggetti unici, rari, magici, di set, con incavi, e armi da lancio come i giavellotti; inoltre non avrà importanza la qualità dell'oggetto che le consegnate, dal momento che non verrà usato come base, ma sarà generato un oggetto raro casuale dello stesso tipo (non dannatevi quindi a cercare oggetti superiori). Il luogo comune secondo cui un oggetto infuso al livello Normale è peggiore di uno infuso al livello Incubo, è sbagliatissimo. E' corretto, invece, quello secondo cui il livello del personaggio influisce delle caratteristiche dell'oggetto, e non perché a personaggio più avanzato corrisponderebbe oggetto più forte: le caratteristiche, infatti, sono generate casualmente. Il fatto è che, all'interno della generazione casuale delle caratteristiche magiche dell'oggetto, verranno scelte da Charsi per l'Infondere solo caratteristiche che il personaggio può usare al momento in cui Infonde. Questo significa che oltre all'incirca il 50° livello non cambia più nulla, ma infondere prima preclude le caratteristiche più forti (che sono, appunto, quelle con requisiti di livello più alti). Le conclusioni da trarre a proposito dell'Infondere sono dunque: primo, tassativamente evitare di utilizzare l'Infondere appena lo si è guadagnato, o poco dopo: ci si precludono troppe possibilità. Secondo, evitare di usare l'Infondere su di un oggetto normale, aspettate di avere un buon oggetto eccezionale, che vi accompagnerà sicuramente più a lungo. Terzo: purtroppo, in questo modo alla Bliz hanno evitato che tutti noi facessimo milioni di personaggi giusto per far loro infondere un oggetto che serve al nostro personaggio principale. Uffa...

SORELLE AL MASSACRO

Commissionata da: Cain

Obiettivo: Uccidere Andariel

Ambiente in cui si svolge: Catacombe

Ricompensa: Passaggio all'Atto successivo

E' giunto il momento di affrontare **Andariel**, il Maligno Minore messo a guardia del Monastero nonché responsabile della corruzione delle Ranger. Dalla Caserma scendete per i tre livelli della Prigione; sbucherete nel Chiostro Interno, dal quale entrerete nel Monastero per poi farvi strada attraverso tre livelli delle Catacombe. Aprite un Portale prima di avventurarvi al quarto livello; lì vi aspetta Andariel. Una volta scesi, incontrerete una stanza lunga e stretta, al termine della quale una porta conduce ad un enorme stanzona con una pozza di sangue al centro (che vi aiuterà non poco, aiutandovi a tenere Andy a distanza). Prima di aprire il portone che conduce alla sala in cui c'è Andariel, ripulite alla perfezione le prime due, e cercate di spostare il combattimento nella sala con la pozza. Andariel è pericolosa in corpo a corpo; tenetela a distanza (anche girando intorno al laghetto di sangue), e, se basteranno le pozioni di vita, non dovrebbero esserci problemi grossi (va giù abbastanza bene). Nel caso, ricordatevi che non c'è disonore nel rifugiarsi temporaneamente al livello superiore, per tornare all'accampamento attraverso il Portale e rifornirsi di pozioni. Una volta uccisa Andariel, raccogliete il raccogliabile (ricordandovi di entrare nella sala da cui è uscita e prendere tutto l'oro che c'è), poi, una volta all'accampamento, parlate con tutti e ricevete i loro ringraziamenti. Una volta che vi sentirete pronti per avventurarvi nel secondo Atto, andate a parlare con Warriv e selezionate Vai a Est.

ATTO II

IL RIFUGIO DI RADAMENT

Commissionata da: Atma

Obiettivo: Uccidere Radament

Ambiente in cui si svolge: Fogne di Lut Gholein

Ricompensa: Libro dell'Abilità

Finalmente un'altra quest semplice semplice, e soprattutto con una ricompensa decisamente ghiotta. Una volta arrivati a Lut Gholein, Meshif, signore della città, vi indicherà Atma, la locandiera, come primo riferimento per una missione da compiere. Parlandole, scoprirete che nelle fogne della città si annida una creatura spaventosa, di nome Radament, che ha già mietuto numerose vittime tra cui il marito e il figlio della sventurata. Ardente dal desiderio di vendetta, Atma vi chiederà, quindi, di uccidere per lei quell'abominio. Come potremmo rifiutarci? A Lut Gholein ci sono due ingressi al primo livello delle fogne: il primo è situato tra Drognan ed Elsix, a Nord-Ovest; il secondo si trova al di sotto del livello del molo, ad Est. Le fogne sono composte da tre livelli, al secondo dei quali si trova un Waypoint. Al terzo livello, come prevedibile, Radament vi aspetta a braccia (o sarebbe meglio dire a chele?) aperte. A distanza, Radament attacca evocando scheletri maghi, che fortunatamente non causano molto danno, e con un dei proiettili magici, dovendo combattere in corpo a corpo userà un respiro a base di veleno, che causa qualche fastidio. Se siete picchiatori non avrete problemi; saltategli addosso e tritatelo. Nel caso invece dobbiate attaccare dalla distanza, lasciate perdere gli scheletri e occupatevi solo di evitare i proiettili magici che lancia. Nemmeno in questo caso incontrerete una gran

difficoltà. Una volta ucciso Radament aprite lo scrigno che si trova nella sua stanza e ne uscirà un Libro dell'Abilità. (vi lascio immaginare il suo effetto...). Tornando da Atma, scoprirete che, grazie al vostro gesto eroico, tutti i venditori di Lut Gholein hanno ora deciso di praticarvi uno sconto (non preoccupatevi se non lo notate, non se n'è mai accorto nessuno).

LA VERGA HORADRIM

Commissionata da: Deckard Cain

Obiettivo: Recuperare i pezzi e ricomporre la Verga Horadrim

Ambiente in cui si svolge: Colline Aride, Oasi Lontana, Valle dei Serpenti, Tomba di Tal Rasha.

Ricompensa: Vi serve per superare l'Atto II, e alla fine vi terrete il Cubo Horadrim

Questa quest è la spina dorsale di tutto il secondo atto; da qui fino alla fine, tutte le altre missioni si dipanano da questa. Una volta presa visione della **Pergamena Horadrim**, Cain ci svelerà che gli Horadrim hanno messo al sicuro l'accesso alla Tomba di Tal Rasha utilizzando come chiave per aprire la serratura una Verga Horadrim, che hanno poi diviso in due parti ricomponibili solo con il Cubo Horadrim. A noi il compito di rimettere insieme il prezioso artefatto. Il Cubo Horadrim si trova all'ultimo livello delle Sale Del Morto, sotto le sabbie delle Colline Aride. Una volta trovato questo particolarissimo oggetto vi consiglio subito di consultare la sezione sul **Cubo Horadrim**, in modo da imparare come utilizzarlo al meglio (per quel poco che fa). Una volta recuperato il Cubo il passo successivo (dopo essersi sorbiti l'esultanza di Cain, che non ha ancora realizzato che siamo gli eroi) consiste nell'infiltrarsi (letteralmente) nel Covo Della Larva per recuperare l'asta del bastone. Il Covo è situato nell'Oasi Lontana, l'ambiente che segue le Colline Aride. Ricordatevi, a questo proposito, che alcuni ambienti del secondo atto sono situati su due livelli di altitudine; ne consegue che nel momento in cui pensate di aver sbagliato locazione, non trovando ciò che cercate, la mossa migliore sia ripercorrere con precisione certissima i confini dell'ambiente in cui vi trovate: sicuramente scoprirete una scala che conduce all'altra metà della locazione. Una volta uccisa la Larvona avrete Cubo e Asta: vi manca la Punta della Verga, che è situata nel Tempio delle Vipere. Il Tempio si trova nella Valle Dei Serpenti, che è adiacente alla Città Perduta (la quale a sua volta è l'ambiente che segue l'Oasi Lontana). Fate attenzione al mostriciattolino unico e ai suoi seguaci, visto che, non appena metterete piede nel secondo livello del Tempio, vi si catapulteranno addosso, creandovi non pochi problemi. Ricordatevi, quindi, di aprire un Portale prima di entrare nel secondo livello, e, nel caso siate in gruppo, di far scendere per primi i personaggi da combattimento corpo a corpo. Una volta che avrete recuperato la Punta (riportando contemporaneamente il sole a splendere, come spiegato nella descrizione della quest successiva), potremo finalmente ricomporre la Verga Horadrim; ora si tratta solamente di trovare la Tomba di Tal Rasha, ma nel frattempo avremo altre missioni da svolgere...

IL SOLE CORROTTO

Commissionata da: Drogan

Obiettivo: Distruggere l'altare del Tempio delle Vipere per dissipare l'Oscurità

Ambiente in cui si svolge: Tempio delle Vipere, situato nella Valle dei Serpenti

Ricompensa: Nemmeno l'ombra

Secondo la migliore tradizione del "prendere due piccioni con una fava", recuperando la Punta della Verga Horadrim (quest precedente), completerete anche questa missione. Meglio di così... In breve, entrando nella Città Perduta, noterete un'improvvisa eclissi; il Registro Missione, allora, saggiamente vi consiglierà di consultare Drogan per chiarire il mistero. Il saggio vi spiegherà che ha motivo di credere che sia opera delle Vipere, e a voi spetta il compito di mandare all'aria i loro piani. Una volta raggiunto l'Altare delle Vipere, come descritto nel paragrafo relativo alla precedente missione,

distruggerete anche l'Altare, permettendo al sole di tornare a splendere.

IL SANTUARIO ARCANO

Commissionata da: Drognan e Jerhyn

Obiettivo: Trovare e ripulire il Santuario Arcano

Ambiente in cui si svolge: Harem sotto il palazzo di Jerhyn e Santuario Arcano

Ricompensa: Magari...

Drognan vi informerà che leggendo alcuni testi alla ricerca di informazioni sulla Tomba di Tal Rasha, e avendo anch'egli tentato invano di trovarla, è giunto alla conclusione che il grande Evocatore Vizjerei, che si dice abbia costruito il suo Santuario Arcano da quelle parti, ne debba sapere di più. Nel frattempo Jerhyn vi confessa che una notte delle creature demoniache sono penetrate nei sotterranei del suo palazzo, evidentemente per mezzo della magia, e da quel momento il suo palazzo è stato evacuato e chiuso (come avrete notato, finora non vi è stato consentito l'accesso). Ora però, potete indagare su questo strano fenomeno e cercare di restituire il palazzo al legittimo proprietario. Dopo essere entrati nel palazzo dovete farvi strada tra i livelli dell'Harem fino ad arrivare ad un portale che, con vostro (nemmeno tanto) sommo stupore, conduce proprio al Santuario Arcano. Questa strana costruzione sospesa nel vuoto, apparentemente fuori dal tempo e dallo spazio, è popolata di ogni ben di mostri, che a voi toccherà abbattere dal primo all'ultimo. Nonostante l'impatto iniziale, il Santuario non è difficile, a patto che si usino le dovute precauzioni. I Necromanti evitino di evocare le solite migliaia di creature, e cerchino di limitarsi al Golem (e a qualche scheletro mago nella parte del Santuario con il Teletrasporto). Le Incantatrici si possono sbizzarrire, così come le Amazzoni; Barbari e Paladini si preparano a soffrire un pochino, dal momento che non godono di attacchi a distanza. In ogni caso con un po' di pazienza se ne verrà a capo senza particolari problemi. Ad una delle estremità dei quattro rami, in cui il Santuario si divide, si trova l'Evocatore. Ma questa è un'altra storia...

L'EVOCATORE

Commissionata da: Automaticamente assegnata quando lo si incontra

Obiettivo: Polverizzarlo

Ambiente in cui si svolge: Santuario Arcano

Ricompensa: Rivelazione della vera tomba di Tal Rasha

Vi accorgete subito della presenza dell'Evocatore; non appena entrerete nel suo raggio d'azione, infatti, verrete letteralmente sommersi da Muri di Fuoco e Aculei Glaciali, entrambi pericolosetti, che potrebbero spaventarvi. In realtà l'Evocatore non è difficile, anzi: uscite dal suo raggio d'azione, aprite un Portale, e andate a rifornirvi di pozioni. Una volta tornati al massimo dell'efficienza, lanciatevi come delle furie dritti contro di lui, ignorando l'inferno che si scatena alle vostre spalle, fino a che non vi troverete faccia a faccia con lui (e con la sua guardia, ma non è un problema gravissimo); scoprirete che è vulnerabilissimo agli attacchi, ed in men che non si dica, di lui non rimarrà che il ricordo. Una volta completata questa missione (sì, era tutta qui), leggete il Libro di Horazon (il vero Evocatore), che vi rivelerà il simbolo che contraddistingue l'entrata della vera Tomba di Tal Rasha (non state a segnarvi i simboli, basta dare un occhio al Registro Missione). Non appena avrete letto il libro, si aprirà un Portale rosso che vi consentirà l'accesso al Cayon dei Maghi. Naturalmente la prima cosa da fare è entrare e sbloccare il Waypoint, in modo da poter continuare l'avventura quando vorrete.

LE SETTE TOMBE

Commissionata da: Jerhyn

Obiettivo: Presunto: impedire a Diablo di liberare Baal. Effettivo: Uccidere Duriel

Ambiente in cui si svolge: Canyon dei Maghi, Tomba e Cripta di Tal Rasha

Ricompensa: Accesso al terzo Atto

Ora che abbiamo dimostrato il nostro valore, Jerhyn e Drogan ci confidano il loro sospetto che l'oscuro viandante che ha attraversato la città altri non fosse che Diablo in persona, giunto qui per liberare il fratello Baal dalla prigione in cui era stato confinato. Solo una delle sette tombe, la cui entrata si affaccia sul Canyon dei Maghi, è quella in cui è stato seppellito Tal Rasha. Per sapere quale, come già detto, guardate il Registro Missione. Una volta entrati nella tomba giusta, l'obiettivo è trovare l'Orifizio entro il quale inserire la Verga Horadrim (non ridete, si vede che i programmatori erano in crisi d'astinenza) per garantirci l'accesso alla Cripta di Tal Rasha. Una volta arrivati nella Cripta, però, ci attende una spiacevole sorpresa: Diablo ha già liberato Baal e, consapevole del nostro arrivo, ha lasciato a presidiare la cripta **Duriel**, un altro dei Maligni Minori. Duriel vi darà non poco filo da torcere, tanto da rendere tassativo un Portale prima di entrare nella cripta. Il problema principale è che Duriel è tanto grosso, la cripta tanto piccola, e il simpaticone utilizza l'aura Sacro Gelo abbinata ad un attacco con Carica. Portatevi qualche pozione di disgelo, e cercate di tenerlo il più lontano possibile. Se siete in grande difficoltà, ricordatevi che potete sempre assoldare un mercenario e portarlo nella cripta con voi in modo tale che distrugga Duriel per quel poco che vi serve ad attaccarlo. Una volta ucciso il demone esplorate la cripta; incontrerete Tyrael che vi spiegherà cosa è successo e vi fornirà un portale per tornare a Lut Gholein (di meglio non riusciva a fare, porello), ringraziandovi per averlo liberato. Tornati in città, parlate con Jerhyn che vi rivelerà che Meshif sta partendo per Kurast, ad Est; guarda caso è esattamente dove dovete andare voi. Parlate con Meshif e selezionate ancora Vai ad Est, poi godetevi il filmatone.

ATTO III

L'UCCELLO D'ORO

Commissionata da: Nessuno

Obiettivo: Non saprete di cercarla finché non la trovate

Ambiente in cui si svolge: Zona Portuale di Kurast

Ricompensa: Pozione che vi aumenta di 20 unità i punti vita

La prima missione che ci troveremo a completare è alquanto anomala: infatti, non ci viene assegnata da nessuno. Compare spontaneamente nel Registro Missioni nel momento in cui uccidiamo il primo mostro unico, visto che, oltre al canonico oggetto magico o raro, lascia cadere anche una Statuetta di Giada, di cui, chiaramente, non sappiamo che uso fare. Una volta tornati in città, Cain ci dirà di consegnarla a Meshif, il quale colleziona quel tipo di statuette. In cambio egli ci darà un Uccello D'Oro, che dovremo consegnare a detta di Cain ad Alkor, l'alchimista, la cui casa si trova sulla palafitta all'estremo Nord-Ovest della Zona Portuale. Alkor, grato per avergli permesso di compiere esperimenti sulle ceneri contenute nell'uccello, ci consegnerà il risultato di suddetti esperimenti: una pozione che ci aggiungerà permanentemente 20 punti vita.

LAMA DELL'ANTICA RELIGIONE

Commissionata da: Hratli

Obiettivo: Recuperare il Gibdinn

Ambiente in cui si svolge: Villaggio di Feticci

Ricompensa: Un mercenario e un anello raro

La Zona Portuale di Kurast è l'unica preservata dall'azione delle forze maligne, grazie ad un incantesimo che, però, si sta lentamente indebolendo. Secondo Hratli, esiste un pugnale, chiamato Gibdinn, che racchiude in sé il potere di rinvigorire questa magia, peccato che ora si trovi in un villaggio di feticci da qualche parte nella Giungla Scorticatrice. Le istruzioni sono tutte qui: setacciate la locazione, i feticci dovrebbero costituire un problema (basta stare attenti agli sciamani), recuperate il pugnale e riportatelo ad Ormus che vi regalerà un anello raro. Se poi vi recherete da Asheara, vi donerà un mercenario gratuitamente, per ringraziarvi del servizio reso alla città.

VOLONTA' DI KHALIM

Commissionata da: Cain

Obiettivo: Ricomporre la Volontà di Khalim

Ambiente in cui si svolge: Caverna del Ragno, Fogne, Tana degli Scorticatori, Travincal

Ricompensa: Volontà di Khalim da usare per garantirsi l'accesso alla Prigione dell'Odio

Come ci ricorda il nostro indefesso compagno di avventura Cain, l'obiettivo della nostra venuta a Kurast è la distruzione di Mephisto; infatti il Signore dell'Odio, pur prigioniero nella Torre di Travincal, è riuscito a corrompere l'Alto Concilio Zakarum tramite la Sfera del Dominio. Per poterlo distruggere, dobbiamo prima frantumare la Sfera, tramite la Volontà di Khalim. Questo artefatto va ricomposto recuperando le reliquie di Khalim, ultimo incorruttibile sacerdote Zakarum, che andranno poi poste nel Cubo Horadrim per formare la sua Volontà. Le reliquie sono: l'Occhio, che si trova nella Caverna del Ragno (non nell'Antro dell'Aracnide, anche se sono entrambi nella stessa locazione); il Cuore, che si trova nelle Fogne; infine il Cervello, situato nel Sotterraneo Scorticatore. Dopo essere entrati in possesso di questi oggetti, dovete dirigervi verso Travincal. In questa città diroccata, dovete affrontare i Membri del Concilio Zakarum, uccidendo il capo dei quali otterrete anche il Flagello di Khalim.

LIBRO DI LAM ESEN

Commissionata da: Alkor

Obiettivo: Recuperare il Libro di Lam Esen

Ambiente in cui si svolge: Kurast Inferiore, Bazaar di Kurast, Strada di Kurast

Ricompensa: 5 Punti Statistica

A Kurast, Alkor richiederà il vostro aiuto per recuperare un antico libro di formule, appartenuto a Lam Esen. Per trovarlo dovete setacciare tutti i 6 templi disposti a Kurast Inferiore, nel Bazaar di Kurast e lungo la Strada che porta a Travincal: solo in uno di questi troverete il famigerato tomo. Fate attenzione ai vari mostri unici che si opporranno al vostro cammino. Dopo aver recuperato il libro tornate a Kurast, l'alchimista vi farà dono di 5 punti statistica.

IL TEMPIO DELL'OSCURITA'

Commissionata da: Ormus

Obiettivo: Uccidere l'Alto Concilio

Ambiente in cui si svolge: Travincal

Ricompensa: L'ingresso alla Prigione dell'Odio

Dopo aver ricomposto la Volontà di Khalim, resta da raggiungere la Sfera del Dominio per poterla finalmente distruggere. Peccato che gli occupanti di Travincal non siano molto d'accordo; focalizzate i vostri attacchi sugli Eirofanti, che curano e resuscitano i compagni morti. Una volta che la maggior parte dell'ambiente sarà sgombra, potete dedicarvi ai Membri dell'Alto Concilio: fate attenzione ai loro

attacchi elementali.

IL GUARDIANO

Commissionata da: Ormus

Obiettivo: Uccidere Mephisto

Ambiente in cui si svolge: Prigione dell'Odio

Ricompensa: Accesso al Portale che conduce al Quarto Atto

Ora il vostro obiettivo risulta chiaro: uccidere una volta per tutte il Signore dell'Odio e recuperare dal suo corpo la Pietra dell'Anima (che vi servirà in una missione del prossimo atto). Scendete sino al Livello 2 della Prigione dell'Odio, facendo molta attenzione ai Signori del Sangue & Co, quindi, una volta trovata l'entrata per il Terzo Livello, aprite un portale e preparatevi al confronto con il Signore dell'Odio e la sua Guardia Personale, equipaggiandovi con oggetti ad alta resistenza al fulmine. Scendete e sarete travolti da una pioggia di meteore: cercate di eliminare immediatamente i Membri del Concilio, schivando nello stesso tempo le Meteore che vi arriveranno, quindi occupatevi dei vari Signori del Sangue. Quando avrete ripulito l'entrata del 3 Livello, aprite un altro portale, che vi servirà in caso di morte prematura, quindi entrate nella Dimora di Mephisto. Una volta entrati nella stanza, un lago di lava vi separa da Mephisto; per arrivare sino a lui, dovrete comunque attraversare una delle due stanzine laterali, all'interno delle quali si trova qualche Signore del Sangue e l'ultimo Servo di Mephisto, Bremm Sparkfist. Una volta uccisi i Signori del Sangue, focalizzate i vostri attacchi su Mephisto, che non mancherà di rispondere a tono. Una buona resistenza al fulmine è fondamentale, dal momento che vi consentirà di continuare ad attaccarlo senza dover, ogni 3 minuti, tornare a Kurast a rifornirvi di Pozioni. Una volta morto Mephisto, raccogliete la sua Pietra dell'Anima e assistete all'emersione di una passerella che dal lago di lava porta sino al Portale. Utilizzatela: Benvenuti all'Inferno.

ATTO IV

L'ANGELO CADUTO

Commissionata da: Tyrael

Obiettivo: Uccidere Izual

Ambiente in cui si svolge: Pianure della Disperazione

Ricompensa: 2 Punti Abilità

Appena giunti alla Fortezza del Pandemonio, Tyrael vi parlerà di un suo vecchio luogotenente, caduto nelle mani delle Forze Infernali, il cui nome è Izual. Dopo avervi narrato la sua storia, Tyrael vi chiede di liberare l'anima dell'angelo caduto, uccidendolo. Izual si trova da qualche parte nelle Pianure della Disperazione, oltre le Steppe Esterne. Trovatelo e affrontatelo, facendo attenzione alla sua Nova Gelida. Quando l'avrete ucciso, la sua anima si libererà dal corpo e vi racconterà di come abbia tradito il Paradiso, rivelandone i segreti alle Forze Demoniache. Quando svanirà, tornate da Tyrael, che per ricompensarvi dell'impresa vi elargirà 2 Punti Abilità.

LA FORNACE INFERNALE

Commissionata da: Cain

Obiettivo: Distruggere la Pietra dell'Anima di Mephisto

Ambiente in cui si svolge: Fiume Infernale

Ricompensa: Gemme a volontà

Avete ucciso Mephisto, ma non basta. L'unico modo per scongiurare il ritorno in questo mondo è la distruzione della sua Pietra dell'Anima. Per fare ciò, dovrete arrivare alla Fornace Infernale, che si trova nel Fiume Infernale, e uccidere Hephasto, che la custodisce. Fate molta attenzione, dal momento che Hephasto è tremendamente forte, in grado di uccidervi a volte con un colpo; cercate quindi di restare a distanza, per quanto possibile. In caso invece non possiate attaccarlo dalla distanza, munitevi quantomeno di una buona scorta di pozioni di Giovinezza. Una volta ucciso, Hephasto lascerà cadere il Martello della Fornace, necessario alla distruzione della Pietra. Dirigetevi alla Fornace, identificate il Martello, indossatelo, e cliccate qualche volta sulla Fornace stessa. Dopo due o tre tentativi la Pietra si frantumerà e dalla fornace sgorgheranno gemme, che, naturalmente, rappresentano la nostra ricompensa.

LA FINE DEL TERRORE

Commissionata da: Tyrael

Obiettivo: Uccidere Diablo

Ambiente in cui si svolge: Fiume Infernale, Santuario del Caos

Ricompensa: Verrete investiti di un titolo, a seconda del livello di difficoltà

Una volta distrutta anche la Pietra di Mephisto, non ci resta che affrontare Diablito in persona. Per arrivare alla sua dimora, dovete percorrere tutto il Fiume Infernale a partire dal punto in cui incontrate l'angelo Hadriel (non si capisce come mai stia a due passi da Diablo senza muovere un dito). Superato l'angelo infatti, delle passerelle si distendono sul magma, fino ad arrivare all'entrata del Santuario del Caos. Al momento in cui entrate, Diablo non è presente nel santuario: apparirà nel pentacolo al centro solamente dopo che avrete ucciso tutti i mostri e aperto i 5 sigilli. 2 di questi sono fittizi: dei 3 veri, quello a ovest causerà la comparsa di un gruppo di Lancia- Tempeste capeggiato dal Gran Visir del Caos (mostro Unico); aprendo quello ad est compariranno i Signori del Veleno con il loro capo; infine, quello a nord libererà i Cavalieri dell'Oblio, insieme al loro comandante Lord de Seis. Prima di aprire i sigilli ricordatevi di eliminare tutti i mostri del Santuario, dal momento che questi gruppi di mostri vi causeranno non poco danno. Quando avrete ucciso l'ultimo dei suoi seguaci, sentirete un terremoto scuotere tutto il Santuario: Diablo sarà comparso al centro del pentacolo. Le norme da rispettare per eliminarlo senza troppa difficoltà sono fondamentalmente 2: arrivare con una buona resistenza al fuoco, in modo tale che i cerchi di fuoco che lancia non vi creino troppi problemi, e scappare immediatamente non appena Diablo attaccherà col suo Fulmine Rosso. Attenetevi a queste semplicissime precauzioni, e abbattere il Signore del Terrore diventerà una pura formalità. Una volta ucciso Diablo, raccogliete in fretta e furia quello che ha lasciato, dal momento che avrete solo 75 secondi prima che la partita termini. Scaduto questo termine, partirà un meraviglioso filmato, che vi delizierà con un finale a sorpresa. A seconda del livello di difficoltà al quale avete finito il gioco, inoltre, vi verrà assegnato un titolo: Sir / Dame al livello Normale, Lord / Lady al livello Incubo, Baron / Baroness al livello Inferno.

LIVELLO SEGRETO DELLA MUCCA

Dopo aver terminato un gioco, c'è la possibilità di accedere a un livello segreto: il famigerato Cow Level che ci tormenta fin dai tempi del primo Diablo. Vi si può accedere una volta soltanto per ogni livello di difficoltà superato, e il metodo è molto semplice: create una partita al livello di difficoltà con cui avete finito il gioco, e andate al Campo delle Ranger. Prendete un Tomo del Portale Cittadino e mettetelo nel Cubo Horadrim insieme alla Gamba di Wirt (se non l'avete potete trovarla a Tristram

nella parte ovest della città): cliccando il tasto Trasmuta, si aprirà un portale rosso, che vi condurrà in un enorme campo sovrappopolato di mucche assassine. Questo livello, allietato soltanto dagli estenuanti mugghi dei bovini, si rivelerà tuttavia un ottimo diversivo e una possibile fonte di ottimi oggetti magici (almeno stando alla leggenda...personalmente non ho mai trovato nulla).