

## DIABLO™

### LORD OF DESTRUCTION

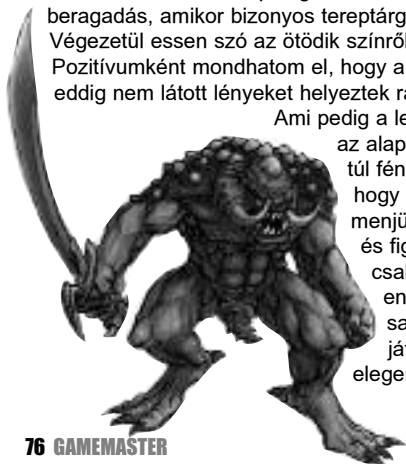
belenyúlnak, akkor írnak hozzá még egy epizódot. Így született meg a Lord of Destruction, a legújabb küldetéslemez a Diablo II-höz.

Különbségek már a szereplők kiválasztásánál érzékelhetők. Két új harcos típus került a játékba, egyik az orgyilkos, aki egy barbár erejével és egy amazon ügyességével van felruházva. Külön az „ő kedvéért” fejlesztettek ki egy fegyverosztályt, a karmokat. Amit még érdemes róla tudni, hogy katonai kiképzésben részesült és az esze meg a teste már magában is halálos fegyver. A másik választható karakter a druida, személyisége a halottidéző mágikus képességével és a leveinte harci tehetségével van vegyítve. Képes a természet erőit, vadállatokat vagy akár a viharok erejét is a saját oldalára állítani.

A változtatások ezekkel még nem értek véget. A játék során talán legelőször az tűnik szembe, hogy megnövelték a láda belső térfogatát. Így sokkal több fegyvert s kiegészítőt hagyhatunk biztonságos helyen. Ami talán a leglényegesebb változtatás, hogy a szereplőnk kétféle fegyverrel vagy fegyvertípussal szerelhetjük fel, és ezek között a váltás akár az ütközetek során is végrehajtható. Másik lényeges dolog, hogy végre a felbérelt emberünket is „fejleszteni” tudjuk. Lehetőség van páncéllal, sisakkal és jobb fegyverrel felvértezni, sőt ha a harcok során végleg elveszítjük kedvelt társunkat, halála után fel tudjuk támasztatni. Az új fegyverosztály mellett új, csak bizonyos karakterek által használható tárgyak is megjelentek. Ilyen például a barbár óriási fejjére méretezett sisak, amit nem tud más viselni; vagy csak a leveinte vértézetéhez használható pajzs, stb. E sok lényeges változás mellett elhanyagolható az a mindössze egyetlen egy hiányosság, amit a játék során felfedeztem. Ez pedig nem más, mint az új karakterek mozgásában némi beragadás, amikor bizonyos tereptárgyakat kell megkerülniük.

Végezetül essen szó az ötödik színről, ahova Diablo elpusztítása után kerülhetünk. Pozitívként mondhatom el, hogy a terepet még jobban kidolgozták és újabb fajta, eddig nem látott lényeket helyeztek rá, amelyeknek az intelligenciája is megemelkedett.

Ami pedig a legjobban megragadott, az a színeket összekötő és az alaptörténetet elmesélő videó. Viszont ami nem sikerült túl fényesen - az a cselekmény. Néhol nem túl egyértelmű, hogy merre is az a „előre”, vagy hogy melyik pályára is menjünk a több lehetőség közül. Mindezeket mérlegelve és figyelembe véve elmondhatom, hogy kellemesen csalódtam az új küldetés lemezben. Nem számítottam ennyi új dologra, amik végül is megadták a játék savát-borsát. Bátran merem ajánlani bárkinek ezt a játékot, mert biztos vagyok benne, hogy hetekre elegendő élvezetet és kikapcsolódást talál majd benne.



# Diablo II: Lord of Destruction

## ACT I.

A karakterünk kiválasztása után egyből a zsványok táborában találjuk magunkat. A tábortűz mellől Warriv lép oda hozzánk, hogy elsőként üdvözljön bennünket, és egy pár szót mondjon a helyről. A kis monológ meghallgatása után keressük meg Akara-t. A papnő az egyik legfontosabb szereplője ennek a színnek. Gyógyít és kereskedik, de csak az előbbit teszi ingyen.

Bemutatkozása után elmondja az első küldetésünket, ami nem más, mint megtalálni a

vadonban egy barlangot a Rogues' Camp pályán.

Mielőtt nekivágnánk az ismeretlennek, ismerkedjünk meg a többi itt lakóval is. Elsőként Charsi-t keressük föl, aki kovács, nemét tekintve pedig nő. Tőle vehetjük meg azokat a dolgokat, amik csatáink során elengedhetetlenek, vagy vele javíthatjuk meg azokat, amik megsérültek. Kicsivel távolabb, a sátrak között találjuk meg Gheed-et, az öreg zsványt. Ő is harci eszközöket árul, de már közel sem olyan mennyiségben és minőségben, mint Charsi. A tűz mellett le-felmászáló nő Kashya - mai kifejezéssel élve „emberi erőforrás közvetítő”, nála tudunk majd személyeket felbérelni, hogy segítségünkre legyenek a harcok folyamán. Ennyi bevezető után lépünk a tettek mezejére.

Elhagyván a központi tábor biztonságos falait, rögtön a könyörtelen vadonban találjuk magunkat. Némi mászkálás után meg is találjuk az első „áldozatunkat”. Jó szokáshoz híven addig üssük, míg ki nem leheli a lelkét szegény pára. Az ellenfelek legyilkolása eleinte még egyszerű feladat, de ahogy haladunk előre, úgy nehezedik a dolgunk. Minden egyes halállal tapasztalati pontot kapunk, és ezek eredményezik a

szintfejlődéseket. Ahogy elérünk a barlanghoz, némi körültekintés után menjünk be. Átlépve a

képzeltbeli küszöböt, azonnal megváltozik a küldetés jellege: miszerint, el kell pusztítani minden egyes teremtményt a barlangban. Amikor az utolsó is kimúlt, erős fény jelenik meg, és innen fogjuk tudni, hogy vissza kell térnünk a táborba, mert Akara-nak közlendője van. Visszaérkezvén, a papnő tapasztalati pontokkal hálálja meg cselekedetünket. Ezek után Kashya siet oda



hozzánk és megbíz bennünket, hogy pusztítsuk el Blood Raven-t, aki a Burial Ground-on található. Folytatva utunkat, az első pálya szélén Flavie-vel találkozunk, aki óvatosságra int minket, és csak akkor enged át, ha már megfelelő szinten vagyunk. Elhaladván mellette megérkezünk Stony Fieldbe, ahol némi keresgélés után megkapjuk a negyedik küldetést. A Black Marsh pályán meg kell találni egy öreg tornyot. Mindezt egy penészes könyvből tudhatjuk meg, amitől nem mesze van egy földalatti



átjáró. Mielőtt azonban lemennék a sötét alagútba, keressük meg a szomszédos pályán Blood Raven-t. A hölgyet számtalan élőhalott védi a támadásunktól, de mi csak a célszemélyre összpontosítunk. Miután elhagyta a lelke a testét, Kashya hálája jeléül egy amazont ad mellénk, a legügyesebb fajtából. Újdonsült társunk mindenhová követni fog, és ha kell, az életét áldozza értünk. (A LoD-ben már lehetőség van arra is, hogy a felbrellt emberünket felvértezzük, jobb fegyvert adjunk neki, így növelvén a hatékonyságát.) Ismét Akara kíván szólni hozzánk, aki a küldetések közül immár a harmadikat tudatja. Mely arról szól, hogy át kell kelniünk a földalatti átjárón, és Dark Woodban meg kell lelni Inifuss fáját a pergamentekerccsel. Ha megtaláltuk a fát, rázzuk meg egy kicsit, s a lehulló tekercset szállítsuk le a papnőnek, aki lefordítja nekünk. Miután számunkra is értelmezhető az ősi írás, térjünk vissza Stony Fieldbe, és a pergamen szerinti sorrendben érintsük meg a sziklákat. Ezek aktíválni fognak egy átjárót Tristramba, ahol Cain raboskodik. Feladatunk megtalálni és kiszabadítani őt. Ha ezzel is megvagyunk, ismét térjünk vissza a táborba, ahol gratulációk tömege fogad minket, és ahol Cain megígéri, hogy amiért megszabadítottuk rabláncaitól, cserébe ingyen azonosítani fogja a neki bemutatott tárgyainkat.

Most Charsin a sor. Egy különleges kéréssel fordul hozzánk, és a feladat nehézsége miatt a jutalom is egyedi. Arról van szó, hogy a Monestery Barrackból kell visszahoznunk egy Horadric Malus nevezetű kalapácsot. Ígéretet kapunk arra, ha élve visszatérünk a szerszámmal egy általunk kiválasztott tárgyól igazán egyedit, és értékeset készít a kovácsnő. Viszont előre figyelmeztet, hogy óvakodjunk a kovácstól, aki a Malus-t őrzi!

Folytatva a küldetéssorozatot, térjünk vissza Black Marshra, hogy a keresett őrtornyot megtaláljuk a pálya szélén. Ereszkedjünk le az alatta tátongó mélyedésbe, és eljutva egészen az ötödik szintre öljük meg a grófnőt. Ezzel teljesítettük a negyedik küldetést, és teljes erővel nekiláthatunk felkutatni azt a bizonyos kalapácsot.

Utunk Tamoe Highland-on vezessen át a Monestery Gate-hez. Itt menjünk be a hatalmas kapun és máris Outer Cloister-ben



# Diablo II: Lord of Destruction

vagyunk, ahol célszerű azonnal aktiválni a teleportot. Az egyik oldalágban elindulva, a folyosók és a járatok mélyén lelhetünk rá a „kalapácsra” amire Charsi annyira feni a fogát; és a kovácsra, akitől pedig óvva intett. Ha folytatjuk utunkat egyre beljebb, a Jail 1-es pályán lévő waypoint-tal vissza tudunk térni, hogy átadjuk a Horadric Malus-t. Bánat az örömben, hogy csak olyan tárgyat tudunk átalakítani, ami nem lyukas, nem mágikus, nem kövezett; szóval hétköznapi.

Mindezek után Cain kéret magához, hogy közölje az utolsó küldetést, ami ránk vár ezen a színen. Miszerint meg kell találnunk Andariel búvóhelyét a Monastery Catacomb-ban, és természetesen el kell pusztítani a csatlósáival egyetemben. A Jail pályákat elhagyva, az Inner Cloister-en átkelve, eljutunk a Cathedral-hoz, ahonnan a katakombák bejárata nyílik. Egyre mélyebbre ereszkedve (második szinten teleport!), a negyedik szinten megtalálhatjuk a keresett szörnyet. Elpusztítása csöppet sem egyszerű feladat, de ha sikerül, biztosak lehetünk abban, hogy értékes holmikat hagy maga után a megboldogult. Visszaérkezésünkkor, a tábor lakói közepette kisebbfajta népünnepély tör ki. Ha meghallgattuk mindenkinek a mondandóját, keressük meg Warriv-ot, mert ő vezeti azt a karavánt, ami elvisz minket Keletre.



## ACT II.

Lut Gholein, ez az a hely, ami a második színen a központi „bázisnak” számít. Megérkezvén a városba, Warriv búcsúzik el tőlünk, de megnyugtat, hogy marad még egy kicsit, hátha igényt tartunk a szolgálataira. Ha jobban körülnézünk, a település Északnyugati sarkában találjuk a palotát, ahol két ór állja utunkat, hogy ne léphessünk be. Induljunk hát a város magja felé. Közvetlenül a bódéja mellett találjuk Lysander-t, aki csak vegyes cikkeket árul. Itt van a jó öreg Cain is, aki továbbra is rendületlenül segít minket. Természetesen erről a helyről sem hiányozhat a fegyverek „meggyógyítója”, a kovácsnő Fara sem. (Nemcsak a fegyvereket, hanem minket is gyógyít!) Az egyik zsákutca végében találjuk Drogan-t, aki főleg mágikus tárgyakat árul, de egy-két különleges fegyvere is van. Tőle nem messze ácsorog egy asszony az ivó előtt. Ő Atma, aki az első küldetést közli velünk. Ki kell füstölni minden egyes egyedat a város alatt lévő csatornahálózatból. Ígéretet kapunk tőle, hogyha sikkrel járunk, igazán hálás lesz hozzánk. Atma mögül Geglash bámul ránk. Nem érdemes szót pazarolni rá, mert undok, és nem valami segítőkész személy. A városka legszélén, a kikötőnél találkozhatunk Meshif-fel. Ő lesz majd a hajósunk. Nem szóltam még Elizix-ről, aki egy öreg kalandor (nála tehetjük kockára a pénzünket) és Greiz-ről. Az utóbbi úr az órség parancsnoka, és ha igényt tartunk „kíséretre”, akkor nála bérelhetünk fel embereket.

A kalandok Greiz lábánál lévő csapóajtónál kezdődnek. Ez a csatornarendszer egyik bejárata. (Van egy a kikötőnél is.) A harmadik szintig kell leverekeznünk magunkat a járatokban, ugyanis ott találjuk Radament-et, akit el kell pusztítanunk. A ládikájában egy papírra bukkanhatunk, ezt vegyük magunkhoz. Visszatérve Atma-hoz, elűjságolja nekünk, hogy megbeszélte egy találkát a herceg Jerhyn-nel, aki hajlandó fogadni minket. A palota felé haladva mutassuk meg Cain-nak a tekeracet. Amint elolvasta az öreg a pergament, máris



körvonalazódik a második küldetés. Meg kell keresnünk a Halls of Dead pályán egy kockát, (Horadric Cube), a Maggot Lair-en egy nyelet, és a Claw Viper Temple-ön a nyél sisakját.

Jerhyn a palota előtt izgatottan vár minket. Rövid párbeszéd után megbízást ad a hatodik küldetésre: „Meg kell találni Tal Rasha sírját”. Ezek után nincs más hátra, mint nekivágni a perzselő sivatagnak. Amint kilépünk a városkapun Rocky Waste-ben találjuk magunkat. Leküzdve az első homokos pályát Dry Hills-be jutunk, ahol egy a homokkőbe vájt lépcsőt keressünk, mert a pálya két szintből áll. A lépcső közelében van a Halls of the Dead bejárata. Egy nagy teremben, a harmadik szinten lelünk rá a legendás Horadric Cube-ra. Megmutatván Cain-nak azonnal elmond róla mindent, hogy a nyelet és a sisakját bele kell helyezni, és a kocka átalakító ereje csodás fegyvert készít belőle. Képes még hat drágakőből és egy kardból egy különleges, hosszú kardot formálni, vagy két tegez nyilvesszőből egy tegez nyílpuska vesszőt varázsolni, és fordítva.

Folytassuk az utunkat Dry Hills-ről a Far Oasis-ra. Ott egy barlangot keressünk, ez a Maggot Lair bejárata. Itt is, mint nagyon sok helyen a harmadik szintig kell leverekeznünk magunkat, hogy egy óriási féreg mellett megtaláljuk azt a bizonyos nyelet. Amikor felérünk a felszínre, hirtelen sötétség száll le.

3. küldetés: Megkérdezni Drognan-t a sötétségről. Aki elmondja, hogy csak úgy lehet világos újra, ha elpusztítjuk Serpent Altar-t.

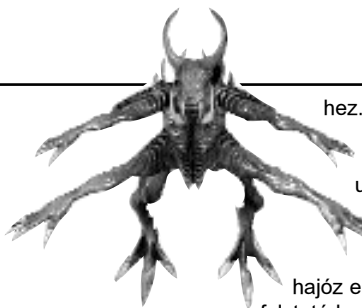
Ha átjutottunk Lost City-n, akkor a Valley of Snakes rövidke pályájára lépünk, aminek a közepén áll a Claw Viper temploma. A szentéj második szintjén két legyet üthetünk egy csapásra. A sötétség kérdését is megoldhatjuk, és a hiányzó darabkát is meglelhetjük (Viper Amulet). Egy kis átalakítás után a botból és az amulettből, egy kézkes fegyvert tudunk kialakítani, amivel igazán „kellemes” harcolni. A második számú küldetés ezek után átalakul. Célja, hogy az előbb említett harci eszközt Tal Rasha sírjára kell juttatni.

Idő közben Drognan kéret magához, és közli a negyedik küldetés tárgyát.

Miszerint fel kell kutatnunk az Arcane Sanctuary-t a palotán belül. Vegyünk utunkat a palota felé -ha megoldottuk a sötétség problémáját-, ahol Jerhyn ismét szólni kíván.

Mondandójának a lényege, hogy megbecsült harcosok lettünk a szemében s ezért beenged a palotájába, és kéri, hogy tisztítsuk meg a háremét az ott garázdálkodó démonoktól. Amint leereszkedtünk a csigalépcsőn, a Harem-be érkezünk. Itt folytassuk az utunkat a Palace Cellar pálya harmadik szintjéig, ahol egy portált találunk. Ez repít minket majd el Arcane Sanctuary-ba, ahol egy kicsit utópisztikus táj fogad. Ezen a csöppet sem rövid pályán kell megtalálnunk Horazon naplóját, és az őrzőjét Summoner-t (5. quest: Megölni Summoner-t!). A napló egy díszes állványon van, és ha elolvassuk a szövegét, akkor egy időkapu nyílik meg mellette, ami átvisz Canyon of the Magi-ra. Innen nyílnak Tal Rasha síremlékeinek a bejáratai. Az egyikben megtaláljuk azt a kis emelvényt (mindig más-más helyen van) amibe bele kell illeszteni a Horadric Staff-ot. Ha ez megvan, akkor fény önti el a szobát, és az egyik fal leomlik. Azon a résen juthatunk el Tal Rasha-hoz, aki egy óriás féreg-csótány mutáció. (Érdemes jól felkészülni az ütközetre, mert a visszavezető út lezárul mögöttünk!) Csak a szörny halála után nyílik meg a sírkamra fala, amin keresztül haladva elérünk Tyrael-

## Diablo II: Lord of Destruction



hez. Ő kivételesen nem ellenség, a mi oldalunkon harcol. Elújságolja, hogy nekünk kell megakadályozni a gonoszok egyesülését, hogy minél előbb folytatni tudjuk utunkat, egy átjárót nyit Lut Gholein-be.

A városban ismét Jerhyn hivatatt. Szeretne segíteni nekünk, hogy minél előbb folytatni tudjuk utunkat, ezért mellénk adja a legjobb hajósát Meshif-et. Ő hajóz el minket Keletre, ahol a gonosszal vívott küzdelmek folytatódnak.

### ACT III.

A hajó Kurast kikötőjében áll meg. Hratli üdvözlő minket elsőként az itt tartózkodók közül, és mond egy pár szót a helyről. Ő a kovács ezen a helyen. Ha elindulunk felfedezni ezt a vízi várost, találkozhatunk Natalyá-val aki egy kalandor, s hasznos hírekkel szolgálhat.

Megismerkedhetünk Ormus-szal a gyógyítóval, vagy az alkimista Alkor-ral, és Asheará-val, a démonok ellen vezetett seregek parancsnokával is. Nála tudunk embereket felbérelni. Itt van az is, aki egyik színről sem hiányozhat -és nem is fog-, Cain. Rövid monológjában sietségre int, hogy minél előbb találjuk meg Baal-t és Diablo-t, s pusztítsuk el őket.

Mindezek után a kikötő egyetlen be- és kijáratán át, vegyük az utunkat az őserdő felé, így a Spider Forest pályára jutunk. Elsőként egy sötét idegennel találkozunk, de túl sok jóra ne számítsunk... (A pálya egyik oldalágában keressük meg Khalim szemét a Spider Cavern pályán.) Az ellenfelek szakadatlanul érkeznek, míg egyszer csak az egyiknél találunk egy szobrocskát. Első küldetésünk az lesz, hogy ezt be kell mutatnunk Cain-nak. Ez az első dolog, ami kifog rajta, és ezért Meshif-hez küld vele minket, aki nagy műgyűjtő hírében áll. Fel is csillan azonnal a szeme, amikor meglátja, hogy mit hoztunk neki, s elcseréli azt egy arany madárra. A legújabb szerzeményünket vigyük el Alktor-hoz, aki annyira megőrül a madárkának, hogy a legközelebbi látogatásunkra egy itókát kever, amit ha megiszunk, akkor 20 ponttal megnövekedik az életenergiánk.

Ha csillapítottuk a „szomjunkt” menjünk a kovácshoz, hogy megtudhassuk a következő feladatunkat. Amely úgy szól, hogy találjuk meg a Gidbinn-t (egy kardot) a Flayer Jungle pályán. Ahogy utunkra kelünk máris Cain toppan elénk, és megbíz azzal, hogy hozzuk vissza Khalim relikviáit a dzsungelből. A szemét, a szívét, az agyát és a botját kell felkutatnunk.

A Great Marsh pálya után érkezünk meg a Flayer Jungle-re, itt akadhatunk rá a Gidbinn-re, egy törzsi falucska közepén. Ezzel az apró, de igen értékes fegyverrel menjünk vissza Kurast kikötőjébe, hogy odaadhassuk Ormus-nak. Hálája jeléül egy különleges gyűrűt ajándékoz nekünk. Ezek után visszatérve a



dzsungelbe a Flayer Dungeon-on egy fényes ládában találjuk meg Kalim agyát.

Ahogy végigverekdjük magunkat Lower Kurast-on, Kurast Bazaar-ba jutunk. Ott az egyik lépcsőlejárón ereszkedünk alá Ruined Temple-ba, hogy egy díszes állványról elhozzuk Alkor-nak Lam Esen kötetét. (Ez a 4. quest) Az öreg alkimista a könyvért cserébe öt darab személyiségfejlesztő pontot ad.

Folytatva a küzdelmet a gonosszal Upper Kurast-ba jutunk, ahol szűk lejárókon tudunk bejutni a csatornahálózatba.

Addig kutakodjunk ezen a nem éppen kellemes helyen,

amíg a második szinten fel nem fedezünk egy ládikót, benne Khalim szívével.

Ahogy visszatérünk a kikötőbe azonnal Ormus kíván szólni hozzánk. Megbíz minket a két utolsó küldetéssel. Miszerint: meg kell találni Blackened templomát a Travincal pályán; és össze kell törni a Compelling Orb-ot a Khalim Will-vel, hogy megnyíljon az út Mephisto-hoz.

Eljutva Travincal-ba úgy módosul az 5. quest, hogy meg kell ölnünk a High Council-t, ami nem más, mint három sántító, de nagyon erős szörnyszülőtt. Rájuk közvetlenül az Orb mellett akadhatunk. Ha sikerült legyőzni mindenkit, akkor alakítsuk át Kalim hagyatékait a Horadric kockájában, és az így keletkezett fegyverrel zúzzuk szét a Compelling Orb-ot. Ekkor megnyílik a lépcsőlejáró Mephisto-hoz.

A Durance of Hate pályája is három szintből áll, és a legutolsón tanyázik a harmadik szín főellensége: Mephisto. Hihetetlen nagy ereje félelmetes ellenséggé teszi, de egy „segéddel” és némi szerencsével könnyen legyőzhető. Halálával számos hasznos portékát hagy maga után. Ilyen többek között a lélek köve, ami elengedhetetlen a későbbiekben a továbbhaladáshoz. Ha megszereztük azt a kék kis kövecskét, akkor nem marad más dolgunk hátra, minthogy átkeljük a portálon, ami a pálya közepén van. Ez visz át bennünket a negyedik színre.

#### ACT IV.

Pandemonium Fortress: ez az utolsó végvára a világosságnak a sötéttel szemben. Innen vezet majd utunk Diablo-hoz, a terror urához. Ezen az érdekes helyen már csak minimális létszámú élő személyzet tartózkodik. A két lokálpatrióta Jamella és Halbu. Az utóbbi a kovács, míg az előbbi pedig egy kereskedő, aki gyógyítani is tud. Kicsit odébb találkozhatunk Cain-nal, aki izgatottan rebegi a második számú küldetésünket. Miszerint Mephisto lélek követébe bele kell tennünk a Hellforge-ba. Mielőtt nekivágnánk a kalandoknak, engedjük, hogy Tyrael is had szóljon egy pár szót. Tőle tudhatjuk meg az első számú küldetést: meg kell találni Izual-t a Plains of Despair pályán, és meg kell ölni. (Ha meghal a felbérelt személyünk a harcok során, akkor nála támasztathatjuk fel.)

A negyedik szín komolysága és nehézsége már abból is látszik, hogy mindössze három küldetés van. De ezek mindegyike egyenként felér legalább hárommal, mert a pályák óriásiak, és az ellenfelek szívósak, és nagyon sokan vannak. Ennyi bevezető után akár neki is vághatunk, de had intsek mindenkit külön óvatosságra.

Elhagyván az erődöt Outer Steppes-be jutunk, ahol megszámlálhatatlan szörny, és démon szabadul a nyakunkba. Ha átverekedtünk ezen a pályán, Plains of Despair lesz a következő állomás, ahol egy igen gyors és szívós ellenfelet kell elpusztítanunk. Ő Izual, a korrupt angyal. Halála után a lelke kiszáll a testéből és elmondja, hogy hogyan szövetkezett Diablo-



## Diablo II: Lord of Destruction

val. Térjünk vissza Pandemonium-ba, és újságoljuk el a hallottakat Tyrael-nek, aki kettő darab skill-lel jutalmaz meg minket tettünkért.

Ha keresztülrágtuk magunkat a City of Damned-en, akkor River of Flame-be jutunk, ahol a Hellforge is van. Azonban ezt a kohót is őrzi egy kovács. Öljük meg, és a szerszámával törjük szét Mephisto soulstone-ját az üllőn, ami után igazán értékes drágaköveket kapunk. Ezt követően megkapjuk a legutolsó küldetést, hogy öljük meg Diablo-t a saját szentélyében. Útban Chaos Sanctuary felé, Habriel állít meg egy pár szó erejéig. Elmondása szerint ahhoz, hogy Diablo-val megküzdjünk, öt darab plombát kell aktiválni, mert akkor jelenik csak meg a terror ura. Ha úgy teszünk, ahogy Habriel mondta, akkor a csillag közepén feltűnik egy félelmetes alak. Legyőzéséhez igen aktív testmozgásra lesz szükség, és nem árt ha észben tartjuk azt a mondást, hogy: „Szegyén a futás, de hasznos!”. Ez a főellenség is rengeteg hasznos holmit hagy hátra halála után. Bátran adjuk el azokat, amikre már nincs szükségünk.

Amikor meglát Cain bennünket - visszaérkezvén a véres ütközetből - már messziről elénk siet, hogy agyondicsérjen, és megköszönje tettünket. Taryel a sikerek ellenére sem elégedett. Elmondja, hogy Baal még életben van, és megbíz, hogy győzzük le őt is. Hogy utunkat lerövidítse, egy portált nyit, ami egyenesen Harrogath-ba repít.

### ACT V.

Amikor megérkezünk Harrogath-ba, a kis hegyi településre, elsőként Malah üdvözlő minket. Az idős hölgy kiegészítőket és fegyvereket árul, de ha kell, gyógyít is. Valamivel odébb találkozhatunk Cain-nal és Qual-Kehk-vel (a seregek főkapitányával - nála tudunk majd embereket felbérelni). Nihilathak az a személy, akiről mindenki egy kicsit negatívan nyilatkozik, már ha hajlandóak rá az emberek. Ha sok pénzünk van, önála tehetjük kockára. A ládánk mellett lévő házban él a kovács Larzuk, aki meg is bíz minket az első számú küldetésünkkel. Meg kell állítanunk az ostromot, mégpedig úgy, hogy megöljük Shenk-et, aki a sötét seregek felügyelője.

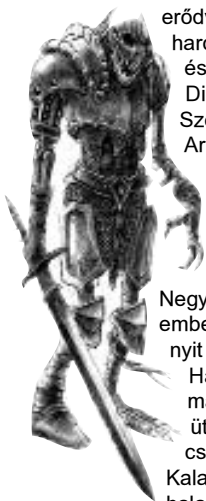
Útra kelvén, a főkapun át Bloody Foothills-be jutunk. Figyeljünk nagyon a lépteinkre, mert mindenfelé katapultok vannak, amik nagy távolságokból jelentős veszteségeket tudnak okozni. Ahogy egyre jobban eltávolodunk a védelmet nyújtó vártól, egyszer csak megpillantjuk a keresett

szörnyet. Igyekezzünk megfosztani maradék életerejétől, mert ha ezt megteesszük, Larzuk egy általunk kijelölt eszközünket üregessé alakít át, hogy drágaköveket helyezhessünk el benne.

Folytatván utunkat, Frigid Highlands-on ér utol minket a második küldetés híre. Meg kell találnunk a fogva tartott katonákat. Átfürkészvén az egész pályát, néhányat a második, az utolsó öt embert pedig a harmadik







erődvonulatban találhatjuk meg. Qual-Kehk annyira megőrül a kiszabadított harcosainak, hogy az évek óta féltve őrzött ékköveit nekünk ajándékozza, és megengedi, hogy felbéreljük tőle néhányat.

Dicsőséges tetteink hallatán Malah fordul hozzánk egy kérdéssel.

Szeretné, ha megtalálnánk a fiatal alkimistát, Anya-t. Felkutatását az Arreat Plateau-i jégfálnál kezdjük, mert az ott lévő nyílás vezet a Frozen River pályára a Crystalline átjárón keresztül. A jégcsapok között egy nyakig megfagyott női testre bukkanunk, aki már alig tud beszélni.

Gyorsan menjünk Malah-hoz aki egy italt ad, amivel kiolvaszthatjuk Anya-t. A sikeres kiszabadításért jutalmunk egy papirusztekercs, amit ha elolvassuk, ellenállóbbak leszünk.

Negyedik küldetésünket Anya-tól kapjuk. Megbíz, hogy pusztítsuk el azt az embert, aki megpróbálta „hibernálni” őt, Nihlothak-ot. Segítségül egy portált nyit Nihlotah templomába, de közli velünk, hogy a keresett férfit csak a Halls of Vaught pályán találjuk meg. Így hát át kell verekednünk magunkat Halls of Anguish-on, és a Halls of Pain-en, hogy egy rövid ütközetben kionthassuk annak a korrupt embernek a vérért. Mindezekért cserébe az alkimista hölgy rólunk nevez el egy tárgyat.

Kalandjaink tovább folytatódnak, mert Qual-Kehk azt az utasítást adja, hogy haladjunk végig az Ancients' Way-en, és találjuk meg az ősóket. Ezért

vegyük utunkat a Galacial Trial-ra, majd pedig a Frozen Tundra-ra. Onnan indul az ősök útja, és egészen az Arreat Summit-ig tart. Haladjunk végig ezen az útvonalon, hogy aktiválhassuk a mennyek oltárát. Miután működésbe hoztuk a szerkezetet, meg kell ölnünk a három életre kelt alakot, Talic-ot, Madawic-et és Korlic-ot.

A harcok közepette egyre közelebb kerülünk a terror urához, Baal-hez. Tudván azt, hogy a trónszobáját nem szokta elhagyni, ezért odáig kell leverekednünk magunkat. Először is a Worldstone Keeper pályáin kell sikeresen túljutnunk, aztán pedig a Throne of Destruction-on. Ez utóbbin egy időre láthatjuk a gonosz Baal-t, de sajnos nem tudjuk megsebesíteni. Ellenben viszont a Worldstone Chamber-en szemtől szembe kerülhetünk vele, és megállás nélkül ostromolhatjuk.

Győzelmünkre megjelenik Tyrael, és közli velünk, hogy már késő. A terror ura megfertőzte a Worldstone-t, és nem marad más választása, minthogy elpusztítsa azt. Előtte még nyit nekünk egy portált, hogy időben el tudjunk menekülni az omladozó helyszínről. Átlépven az időkapun - egyszerű halandóból legendává leszünk.

*Laclow*

