

# DIABLO

EXPANSION SET

LORD OF DESTRUCTION

Copyright © 2001 by Blizzard Entertainment. Alle Rechte vorbehalten.

Die Benutzung dieser Software unterliegt den Bedingungen der mitgelieferten Endbenutzer-Lizenzvereinbarung. Sie müssen sich mit der Endbenutzer-Lizenzvereinbarung einverstanden erklären, bevor Sie dieses Produkt benutzen können. Die Benutzung von Blizzards Online-Spielnetzwerk, Battle.net, ist von Ihrer Akzeptanz der Battle.net-Benutzervereinbarung abhängig.

LORD OF DESTRUCTION ist ein Warenzeichen, und Battle.net, Blizzard Entertainment, BROOD WAR, DIABLO, STARCRAFT und WARCRAFT sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Blizzard Entertainment in den USA und/oder anderen Ländern. Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation. Pentium ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation. Dolby und das Doppel-D-Symbol sind Warenzeichen von Dolby Laboratory. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.



Verwendet Bink Video. Copyright © 1997-2001 by RAD Game Tools, Inc.



*Solchermaßen sprach der Wanderer, eingedenk von Härten  
und grausamen Gemetzeln:*

*Mit jedem Morgengrauen erhebe ich mich allein, von uralten Sorgen gequält.  
Niedergeschlagen und fern meiner Heimat, ließ ich meinen Geist in Ketten legen. Viele  
Jahre lang lag ich, tief im Stein begraben, in der Verborgenheit des Erdinneren. Von dort  
fuhr ich, elendiglich und voll von winterlicher Traurigkeit, über des Meeres Wellen hinfort.  
Ich suchte das Gefängnis meines edlen Angehörigen. Traurigkeit ist ein grausamer Gefährte  
für jemanden, der sich nur wenige Freunde leisten kann,  
und der Weg in die Verbannung sorgt für traurige Stimmung.*

*Und so verfällt diese Welt Tag für Tag und geht dem Untergang entgegen.  
Die Herrscher sind tot, der Festlichkeiten entrückt, Kriegerscharen liegen stolz gefallen an  
der Mauer. Der Krieg zerstörte manche, trug sie hinfort; ein trauriger Mann verbarg einen  
tief in einem Grab. Solchermaßen verwüstete der Schöpfer der Menschheit seine  
Heimstatt, bis die alten Werke der Riesen als leblose Hüllen standen und der Lärm ihrer  
Bewohner verstummt war.*

*So sprach der Wanderer in der Abgeschiedenheit heimlicher Meditation.*

*Viel Leid herrscht im Königreich der Erde, und das Urteil der Schicksalsgöttinnen  
soll den Lauf der Himmel verändern.*

*Inspiziert von  
Der Wanderer (Anonymus),  
aus dem Exeter-Buch, ca. 10. Jahrhundert.*

# \* İNHALT \*

SO GEHT'S LOS .....	5
WAS İST NEU İN DER ERWEİTERUNG? .....	7
SO WİRD DİABLO İİ: LORD OF DESTRUCTION GESPIELT .....	8
DİE ANKUNFT DES HERRN DER ZERSTÖRUNG .....	11
DİE ASSASSİNEEN .....	13
FERTİGKEİTEN DER ASSASSİNEEN .....	14
KAMPFKÜNSTE .....	14
SCHATTEN-DİSZİPLİNEEN .....	15
FALLEEN.....	17
DİE DRUIDEN .....	18
FERTİGKEİTEN DER DRUIDEN .....	19
ELEMENTAR.....	19
GESTALTWANDELN .....	20
HERBEİRUFUNG.....	21
GEGENSTÄNDE .....	23
MONSTER.....	25
MİTWİRKENDE .....	27
ENDBENUTZER-LİZENZVEREİNBARUNG .....	31
SCHNELLREFERENZ-ÜBERBLİCK .....	34

# SO GEHT'S LOS

## SYSTEMANFORDERUNGEN

**Computer:** DIABLO® II: LORD OF DESTRUCTION benötigt einen IBM-PC oder 100% kompatiblen Computer mit einem Pentium-Prozessor (233 MHz oder schneller). Ihr Computer muss über mindestens 64 MB RAM verfügen. Möglicherweise benötigen Sie noch mehr RAM, um die erweiterten Grafik-Features von DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION nutzen zu können.

**Betriebssystem:** Sie müssen Windows® 95, Windows 98, Windows ME, Windows NT 4.0 (mit Servicepack 5) oder Windows 2000 (das Sie mit lokalen Administrator-Rechten benutzen) installiert haben, um DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION auf Ihrem System spielen zu können.

**Steuerung:** Sie benötigen eine Tastatur und eine 100% Microsoft®-kompatible Maus. DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION funktioniert nicht mit Gamepads oder Joysticks.

**Laufwerke:** Sie benötigen ein 4fach-CD-ROM-Laufwerk und eine Festplatte. Damit Sie DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION spielen können, müssen Sie die Multiplayer-Version von DIABLO II (950 MB) bereits auf Ihrer Festplatte installiert haben, ebenso DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION (800 MB). Um alle erforderlichen Dateien installieren zu können, brauchen Sie also 1,75 GB freien Platz auf der Festplatte.

**Grafik:** DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION benötigt einen SVGA-Monitor und eine DirectDraw®-kompatible Grafikkarte. Sie müssen DirectX® 6.1 oder höher installiert haben, damit Sie das Spiel benutzen können. DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION unterstützt auch erweiterte Grafikfeatures, wenn Sie eine 3D-Beschleunigerkarte benutzen, die kompatibel zu den Direct3D®- oder Glide®-APIs ist. Um diese erweiterten Grafikfeatures nutzen zu können, muss Ihre 3D-Karte mindestens 8 MB Textur-RAM haben.

**Sound:** DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION funktioniert mit jeder Soundkarte, die mit DirectX 6.1 oder höher kompatibel ist. Um die Musik des Spiels wiederzugeben, muss Ihre Soundkarte so konfiguriert sein, dass sie „Digitalaudio“ wiedergibt. Einige mit EAX®- und EAX2®-Sound-Erweiterungen kompatible Soundkarten werden ebenfalls unterstützt.

**Multiplayer-Verbindungen:** Für den Zugang zu Blizzard Entertainment®s Online-Spielservice benötigt Battle.net® eine Internet-Verbindung mit niedriger Latenz, die Unterstützung für 32-Bit-Anwendungen bietet und mindestens 28.8 Kbps schnell ist. Multiplayer-Spiele, die über LAN gespielt werden, benötigen ein TCP/IP-Netzwerk.

## INSTALLATION VON DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION

Damit Sie DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION installieren können, muss das originale DIABLO II auf Ihrer Festplatte installiert sein. Falls Sie DIABLO II nicht installiert haben, folgen Sie bitte den Installationsanweisungen in Ihrem DIABLO II-Handbuch.

Nachdem Sie DIABLO II auf Ihrem PC korrekt installiert haben, legen Sie die DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION-CD in das CD-ROM-Laufwerk. Wenn Ihr Computer „AutoPlay“ unterstützt, erscheint das DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION-Installationsmenü automatisch auf Ihrem Bildschirm. Wählen Sie in der Liste die Option „Upgrade auf DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION“ an, um die Installation zu starten. Folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Falls Ihr System kein AutoPlay unterstützt, müssen Sie das „Arbeitsplatz“-Icon auf Ihrem Desktop öffnen und den Laufwerksbuchstaben anwählen, der Ihr CD-ROM-Laufwerk repräsentiert. Doppelklicken Sie auf das „Setup“-Icon, und folgen Sie den Anweisungen im vorherigen Abschnitt.

Falls Sie Probleme mit DIABLO II oder DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION haben, schlagen Sie bitte im Abschnitt „Problemlösungen (PC)“ Ihres DIABLO II-Handbuchs nach, bevor Sie sich an den technischen Support von Blizzard wenden.





## BEVOR SIE DEN TECHNISCHEN SUPPORT ANRUFEN ...

Falls Sie Probleme haben, sollten Sie sich den Abschnitt „Problemlösungen“ ansehen, bevor Sie den technischen Support anrufen. Wir erhalten jeden Tag viele Anrufe und können Ihre Anfrage effizienter beantworten, wenn Sie folgende Informationen vorliegen haben:

- \* Der Hersteller Ihres Computers und CPU-Typ sowie -Geschwindigkeit.
- \* Wie viel RAM hat Ihr System?
- \* Die Version und Art des Betriebssystems, das Sie verwenden.
- \* Der Hersteller und das Modell Ihres CD-ROM-Laufwerks, Ihrer Grafik- und Soundkarte sowie Ihres Modems.

## WAS IST NEU IN DER ERWEITERUNG?

DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION bietet gegenüber dem Original-DIABLO II zahlreiche neue Features und tolle Verbesserungen.

**Zwei neue Charakter-Klassen** – Gebieten Sie als Druiden über die Kräfte der Natur, oder verlassen Sie sich als Assassine auf Verstoßenheit und List. Jede Klasse umfasst dreißig einmalige neue Fertigkeiten, die vollkommen andere Spiele-Taktiken ermöglichen.

**Ein vollkommen neuer Akt** – Erforschen Sie die geheimnisvollen Barbaren-Hochländer, kämpfen Sie mit neuen Monstern, beenden Sie sechs atemberaubende Quests, und tauchen Sie dabei immer tiefer in den epischen Diablo-Mythos ein. Ganz gleich, ob Sie neu anfangen oder mit einem bereits erstellten Charakter fortfahren – wenn Sie Diablo am Ende von Akt IV besiegen, öffnen Sie ein Portal zu neuen Abenteuern in Akt V.

**Größerer Charakter-Schatz** – Die Schatztruhe ist jetzt doppelt so groß! Jeder Erweiterungs-Charakter kann nun doppelt so viel Beute verstauen wie zuvor.

**Höhere Auflösung** – Wenn Sie die „Grafik-Optionen“ aufrufen, haben Sie jetzt die Möglichkeit, DIABLO II entweder im Modus 640x480 oder im Modus 800x600 zu spielen. (Hinweis: Wenn Sie DIABLO II in einer 800x600-Auflösung spielen, kann das die Spielgeschwindigkeit beeinflussen. Diese Option sollte daher nur bei leistungsstarken Computern verwendet werden.)

### Neue Schatz-Typen:

**Klassenspezifische Gegenstände** – Diese Klasse von Gegenständen, die neu in DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION sind, bietet Eigenschaften und Kräfte, die spezifisch für die sieben verschiedenen Charakter-Klassen sind.

**Verbesserte Set-Gegenstände** – Es gibt viele phantastische neue Set-Gegenstände, die ihrem Träger noch größere Macht verleihen.

**Neue einfügbare Gegenstände** – Edelsteine und Runen verleihen noch mehr magische Fähigkeiten, wenn sie in Gegenstände mit Sockelfassungen eingefügt werden.

**Neue „Besondere“ Gegenstände** – Geübte Spieler sollten nach Ergänzungen der existierenden „Besonderen“ Gegenstände Ausschau halten.

**Elite-Gegenstände** – Die Gegenstände dieser neuen Klasse funktionieren ähnlich wie die „Besonderen“ Gegenstände, die in den höheren Schwierigkeitslevels von DIABLO II zu finden sind ... nur besser.

**Neue „Spezielle“ Gegenstände** – Mehr als einhundert geheimnisvolle uralte Artefakte, darunter „Besondere“ und „Elite“-Gegenstände, warten nur darauf, gefunden zu werden.

**Hunderte neue magische Eigenschaften** – Gegenstände aller Levels können jetzt größere und vielfältigere magische Kräfte besitzen.

**Verbessertes Söldner-NSC-Interface** – Spieler haben jetzt die Fähigkeit, Söldner-NSCs zu heilen und auszurüsten. Darüber hinaus erringen diese NSCs jetzt ihre eigenen Erfahrungspunkte und verbessern ihre Fähigkeiten mit jedem Level, den sie erreichen.

**Neue Rezepte für den Horadrim-Würfel** – Zahlreiche neue Rezepte für den Horadrim-Würfel harrten der Entdeckung.

**Gegenstand-Tausch** – Wechseln Sie mit einem Mausklick oder bequemen Tastaturkürzeln rasch zwischen zwei Sets von Waffen/Schild-Konfigurationen (Ausrüstung in der linken und rechten Hand).

**Acht neue Fertigkeiten-Tastaturkürzel** – Zusätzliche Tastaturkürzel verdoppeln die Anzahl der Fertigkeiten, auf die Sie durch blitzschnelles Drücken einer Taste zugreifen können.

**Interaktive Umgebung** – Bahnen Sie sich Ihren eigenen Weg durch Akt V, indem Sie Mauerabschnitte, Barrikaden oder Belagerungstürme zerstören.





## SO WIRD DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION GESPIELT

DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION ist mehr als nur ein Standard-Erweiterungsset. Wenn Sie DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION installiert haben, bekommen Sie Zugriff auf so viele tolle neue Features und erweiterte Funktionen der ursprünglichen Spiel-Features, dass Sie das Gefühl haben werden, Sie spielen ein vollkommen neues Spiel.

In diesem Handbuch wird davon ausgegangen, dass Sie das DIABLO II-Originalspiel gespielt haben. Falls nicht, empfehlen wir, dass Sie sich wenigstens das DIABLO II-Handbuch durchlesen, damit Sie sich mit der notwendigen Terminologie und den Prinzipien des Spiels vertraut machen, ehe Sie fortfahren.

**Erweiterungs-Charakter:** Nachdem Sie DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION installiert haben, können Sie zwischen zwei verschiedenen „Charakter-Typen“ – „Standard“ und „Erweiterung“ – wählen, wenn Sie einen neuen Charakter erstellen. (Hinweis: Diese unterscheiden sich von den beiden neuen Charakter-Klassen. Siehe Seiten 15 und 20.) Standard-Charaktere sind genau wie die Charaktere, mit denen Sie in DIABLO II gespielt haben, wogegen Erweiterungs-Charaktere eigens für die Verwendung in DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION geschaffen wurden. Bevor Sie sich entscheiden, welchen Charakter-Typ Sie wählen möchten, sollten Sie einige Details beachten:

- \* Erweiterungs-Charaktere können nur Erweiterungs-Spiele erstellen oder sich darin einklinken. Sie können keine Original-DIABLO II-Spiele erstellen oder sich darin einklinken.
- \* Standard-Charaktere können keine der neuen Features oder Modifikationen benutzen, die in DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION zu finden sind, und sie können auch keine Erweiterungs-Spiele erstellen oder sich darin einklinken. (Das sind Spiele, die eigens entwickelt wurden, um alle zusätzlichen Neuerungen von DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION zu genießen.)
- \* Standard-Charaktere können dauerhaft in Erweiterungs-Charaktere konvertiert werden, indem Sie einfach den „Charakter wählen“-Bildschirm aufrufen, auf den Standard-Charakter linksklicken, den Sie konvertieren möchten, und dann auf den Button „Konvertieren“ klicken.
- \* Die Konvertierung eines Standard-Charakters ist nicht mehr umkehrbar. Nachdem ein Charakter zum Erweiterungs-Charakter konvertiert wurde, kann er nicht mehr zum Standard-Charakter zurück konvertiert werden. Und wenn ein Erweiterungs-Charakter erstellt wurde, kann er niemals in einen Standard-Charakter konvertiert werden.

**Bergung von Leichen:** Bei den Optionen „Alptraum“ und „Hölle“ der Schwierigkeitsgrad-Einstellung verliert Ihr Charakter jedes Mal, wenn er stirbt, Gold und Erfahrungspunkte. Wenn Sie Ihren Charakter in Spielen von DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION am Ort seines Ablebens bergen, können Sie einige Erfahrungspunkte, die Sie verloren haben, wiederbekommen. Falls Sie in Ihrem aktuellen Spiel allerdings „Speichern und verlassen“ anwählen, um in der Stadt neu anzufangen und Ihre Leiche zu bergen, erhalten Sie die verlorene Erfahrung nicht zurück.

**Gegenstand-Tausch:** In DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION haben Sie die Fähigkeit, rasch zwischen zwei Sets aktueller gewählter Waffen umzuschalten (z.B. Inventarplatz-Konfigurationen für rechte und linke Hand). Dazu müssen Sie lediglich Ihren Inventar-Bildschirm öffnen und Ihren Charakter ganz normal ausrüsten. Danach linksklicken Sie auf eine der beiden Schaltflächen mit der römischen Ziffer „II“ (oder drücken die W-Taste), um zwischen den beiden Waffen-Konfigurationen hin und her zu schalten. Rüsten Sie Ihren Charakter nun mit einer weiteren Zweihandwaffe, einer Waffe und einem Schild oder (bei Barbaren und Assassinen) einem Paar entsprechender Einhandwaffen aus. Sie können jederzeit zwischen den beiden Waffen-Konfigurationen umschalten, indem Sie die W-Taste drücken oder auf die Schaltfläche der inaktiven Waffe im Inventar-Bildschirm klicken (die inaktive Konfiguration ist in dunklerem Grau dargestellt). Hinweis: Ihre Fertigkeiten-Setups für die linke und rechte Maustaste sind mit den beiden Waffenkonfigurationen verbunden. Das ermöglicht Ihnen, Ihre Fertigkeiten-Maustasten anzupassen, um Ihre aktuelle Waffenkonfiguration zu ergänzen.

Denken Sie daran, dass Ihr Charakter den Erfordernissen für jede Waffe, die Sie einsetzen möchten, genügen muss. Denken Sie bitte auch daran, dass nur Ihre aktuell angewählte Waffenkonfiguration aktiv ist. Magische

Eigenschaften von Gegenständen Ihrer inaktiven Konfiguration beeinflussen Ihren Charakter erst, wenn Sie diese Konfiguration aktiv machen. Ein Beispiel: Wenn Sie gerade Waffenkonfiguration „I“ benutzen, bleiben magische Eigenschaften der Konfiguration „II“ wirkungslos, bis Sie diese zu Ihrer aktiven Konfiguration machen.

**Nicht-Spieler-Charaktere zum Anheuern („Söldner“):** DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION präsentiert einige tolle Veränderungen bei Söldner-NSCs. Diese vom Computer gesteuerten Söldner, die an Ihrer Seite kämpfen, können bei bestimmten NSCs in den meisten „Städten“ – den sicheren Ausgangspunkten jedes Aktes – angeheuert werden, oder Sie bekommen sie gratis als Belohnung für die Beendigung eines Quests. Im Original-DIABLO II sind sie Ihrem Charakter gefolgt und haben geholfen, Monster zu besiegen, aber Sie hatten keinen direkten Einfluss auf sie. In DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION können Sie ihre Leistung im Kampf steigern und ihre Entwicklung in vielfacher Hinsicht unterstützen. (Hinweis: Diese speziellen neuen Features gelten nur für Söldner-NSCs und Gefolgsleute, die als Belohnungen für Quests erworben wurden. Herbeigerufene Kreaturen besitzen diese Verbesserungen nicht.)

- \* **Attribute und Erfahrung:** Söldner haben in DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION ein eigenes Set von Attributen: Stärke, Geschicklichkeit, Gesundheit, Schaden, Verteidigung und Erfahrung. Wenn Söldner Monster besiegen, bekommen sie Erfahrungspunkte. Wenn sie genug Erfahrungspunkte gesammelt haben, um einen neuen Level zu erreichen, verbessern sich ihre Attribute automatisch. Sie können ihre Attribute auch verbessern, indem Sie sie mit besserer Ausrüstung ausstatten (siehe unten). Denken Sie daran, dass Söldner nicht nur bezahlte Hilfskräfte sind – sie sind Mitstreiter. Sie teilen Erfahrungen für ihre Siege uneingeschränkt mit Ihnen und Ihrer Party, und sie erhalten einen kleinen Anteil an Erfahrung für Monster, die Sie oder Mitglieder Ihrer Party besiegen.
- \* **Ausrüstung:** Sie können Ihre Söldner mit Gegenständen wie Rüstungen, Helmen und Waffen ausstatten. Ihre Söldner müssen dabei allen Anforderungen bezüglich Stärke, Geschicklichkeit und Level eines Gegenstandes genügen, und jede Waffe muss mit dem Waffen-Typ des Söldners kompatibel sein, der durch das repräsentiert wird, was er trägt. (Beispiel: Die Söldner-Jägerin in Akt I kann mit einem Kriegsbogen ausgestattet werden, aber nicht mit einem Kurzschwert, wogegen der Stadtwache-Söldner in Akt II mit einem Landsknechtsspeer, aber nicht mit einer Armbrust ausgestattet werden kann.) Um Ihren Söldner auszurüsten, linksklicken Sie einfach auf den entsprechenden Button Ihrer Minileiste oder drücken die O-Taste, um den Söldner-Inventar- und Info-Bildschirm aufzurufen. Danach platzieren Sie Gegenstände in den entsprechenden Fächern, genau wie in Ihrem eigenen Inventar-Bildschirm.
- \* **Heilung:** Wenn Sie in DIABLO II Ihren Söldner heilen wollten, mussten Sie in die Stadt zurück und den dortigen Heiler aufsuchen. In DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION jedoch können Sie Ihren Söldner direkt heilen, indem Sie auf ein Heilungs- oder Verjüngungs-Elixier in Ihrem Rucksack oder Gürtel linksklicken und dann zum goldgerahmten Porträt des Söldners links oben im Spiel-Bildschirm ziehen. Wenn das Porträt markiert ist, linksklicken Sie nochmals, um das Elixier auf das Porträt einwirken zu lassen. Sie können Ihren Söldner auch heilen, indem Sie einen heilenden Brunnen aufsuchen.
- \* **Söldner-Kontinuität:** Söldner sind nun willens und bereit, Sie in jeden der verschiedenen Akte des Spiels zu begleiten. Sie können sogar das gesamte Spiel in allen drei Schwierigkeitsgraden nur mit dem ersten Söldner, den Sie in Akt I bekommen haben, beenden. Sie können jederzeit beschließen, einen neuen Söldner anzuheuern, aber Sie dürfen nicht mehr als jeweils einen Söldner in Ihren Diensten haben. Falls Sie beschließen sollten, Ihren aktuellen Söldner durch einen neuen zu ersetzen, geht Ihr alter Söldner in den Ruhestand und steht künftig nicht mehr zur Verfügung. Bevor Sie einen Söldner ersetzen, sollten Sie das

AUSZUG AUS DEM TAGEBUCH DES ÄLTESTEN  
AUST VON HARRGÖGÄT

3. Tag des Monats, Lauds

Meine teuerste Elora,

Zehn lange Jahre sind vergangen, seit du von mir und Anya genommen wurdest. Im Geiste sehe ich noch immer dein wunderschönes Antlitz vor mir und denke an die glücklichen Tage unserer gemeinsamen Zeit. Es tröstet mich, wenn ich mir vorstelle, dass du diese Zeiten irgendwie persönlich lesen kannst. Vielleicht dauert es nicht mehr lange, bis es in der anderen Welt ein Wiedersehen für uns gibt.

Die Tage unseres Volkes hier in Harrogath sind gezählt. In jüngster Zeit wird Caldra, unsere Seherin, von grauenhaften Visionen unseres Unterganges heimgesucht. Gestern Nacht weckte sie das gesamte Dorf mit ihren Schreien. Als ich zu ihrer Nütze kam, war unsere Tochter Anya bereits da und beruhigte sie. Über Nacht war das rabenschwarze Haar der Seherin schlohweiß geworden. Sie lag im Delirium, als ich den Raum betrat, heulte wie von Sinnen und riss sich das Haar in blutigen Büscheln aus.

Wir brauchen einige Zeit, um sie zu beruhigen – doch selbst danach schien sie nur ein Schatten ihrer selbst zu sein. Sie reagierte auf keinen von uns unmittelbar, sondern schien in eine unsichtbare jenseitige Welt zu schauen. Malah die Dellerin kam zu ihr, doch ihre Versuche, Caldra zu heilen, blieben vergeblich. Unsere gequalte Seherin plagte kein körperliches Leiden – sie hatte eindeutig den Verstand verloren.



Söldner-Inventar öffnen und alle Gegenstände herausnehmen, die Sie behalten möchten. Anderenfalls verlieren Sie diese Ausrüstung.

- \* **Tod:** Wenn Ihr Söldner stirbt, können Sie zum nächsten Söldner-Hauptmann gehen und entweder bezahlen, damit Ihr verstorbener Kamerad wiedererweckt wird, oder einen neuen anheuern. Wenn Sie Ihren Söldner wiedererwecken, kehrt er mit den Attributen und der Erfahrung und Ausrüstung zu Ihnen zurück, die er zum Zeitpunkt des Todes besaß. Sollten Sie jedoch beschließen, einen neuen Söldner anzuheuern, verzichten Sie damit auf die Dienste des gerade Verblichenen und verlieren jegliche Ausrüstung, die er bei sich hatte. Hinweis: Wenn Ihr Charakter stirbt, dann stirbt auch Ihr Söldner.

**Autom.-Karte-Optionen:** In DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION finden Sie im Menü „Autom.-Karte-Optionen“ jetzt den Punkt „Größe d. autom. Karte“. Diese neue Option ermöglicht Ihnen, die Karte entweder traditionell im Vollbild-Modus oder als neue, verkleinerte „Minikarte“ zu sehen. Die Minikarte ist etwa ein Viertel so groß wie die automatische Karte und wird, sofern aktiv, in einer der oberen Ecken des Spiel-Bildschirms angezeigt. Ihre Position kann mit der V-Taste zwischen links und rechts umgeschaltet werden.

**Alles reparieren:** Sie können jetzt alle benutzten Gegenstände in einem Schritt reparieren. Dazu gehen Sie zum nächsten „Schmied“-NSC (wer auch immer Ihre Ausrüstung repariert) und wählen ganz normal „Handeln/Reparieren“ an. Schmiede haben immer noch die altbekannten Buttons für die Optionen „Kaufen“, „Verkaufen“ und „Reparieren“, in Erweiterungs-Spielen haben sie zusätzlich den Button „Alles reparieren“. Diese Option ermöglicht Ihnen, alle Gegenstände, die Ihr Charakter gerade in Gebrauch hat, auf einen Schlag zu reparieren. Wenn Sie den Mauszeiger über diesen Button schieben, zeigt der markierte Text die Kosten dieses Vorganges, wenn Sie auf den Button drücken, führen Sie ihn aus. Hinweis: Der Button „Alles reparieren“ repariert nur Gegenstände, die in Gebrauch sind. Beschädigte Gegenstände, die Ihr Charakter nicht trägt, müssen individuell repariert werden.

**Folianten füllen:** Wenn Sie die Umschalt-Taste drücken, während Sie auf eine Schriftrolle rechtsklicken, die Sie kaufen möchten, kaufen Sie automatisch genügend Schriftrollen, um den ersten ungefüllten Folianten dieses Schriftrollen-Typs im Inventar Ihres Charakters zu füllen.

**Monster der Champion-Klasse:** Aus dem Original-DIABLO II werden Sie sich an Monster der Champion-Klasse erinnern. Diese erscheinen als Monsterrudel mit leicht unterschiedlichem Aussehen und sind zäher als normale Monster ihrer Art. Sie können ein Monster der Champion-Klasse sofort erkennen, weil sein Name in purpur-blauen Buchstaben erscheint, wenn es anvisiert wird. DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION präsentiert mehrere verschiedene Monster dieses Typs. Zusätzlich zum Standard-Champion könnten Ihnen folgende Monster begegnen:

- „**Tobsüchtig**“ – Diese Monster wurden durch dämonische Verderbnis zu mörderischer Wut angestachelt. Sie verwenden so viel Energie darauf, jeden abzuschlachten, der ihnen über den Weg läuft, dass sie deutlich mehr Schaden anrichten als normale Dämonen. Aber durch ihre rasende Wut sind sie körperlich geschwächt und daher leichter zu besiegen.
- „**Besessen**“ – Einige Dämonen sind von besonders teuflischen Geistwesen besessen. Diese Wesen gewähren den Besessenen erhöhte Energie auf Kosten des freien Willens des Dämons. Da ihr Verstand nicht mehr ihnen gehört, können Besessene nicht von den Flüchen des Totenbeschwörers beeinflusst werden.
- „**Fanatich**“ – Fanatische Monster sind solche, die mit einem solchen Eifer auf ihr eigenes Verderbnis reagierten, dass sie jetzt bereit sind, alles zu tun, um die Gunst ihrer dunklen Meister zu erringen. Sie stürzen sich in den Kampf und greifen jeden Gegner erbittert und blitzschnell an. Ihre Tollkühnheit bewirkt jedoch, dass sie wenig auf ihre Verteidigung achten; wenn es Ihnen also gelingt, ihrem Schlagwirbel auszuweichen, sollten Sie sie relativ leicht besiegen können.
- „**Geisterhaft**“ – Einst ersann eine mächtige Gruppe von Magiern einen Zauber, um eine Schar Monster von dieser Welt zu verbannen. Die Anwendung dieses Zaubers erzeugte eine spirituelle Leitung durch alle Ebenen und ermöglichte diesen Monstern, sich durch diese Leitung in die materielle Welt zurückzuprojizieren. Zu erkennen sind diese Geister relativ einfach an ihrem durchscheinenden Körper und dem trägen Gang. Aufgrund ihrer körperlosen Natur kann man geisterhafte Champions mit Schlägen schwerer treffen.

# DIE ANKUNFT DES HERRN DER ZERSTÖRUNG

*„Und ein Kind wird Schrecken in der Brust hegen, wenn das Herz der Menschen in Schatten gehüllt ist.*

*Ein Wanderer wird durch das uralte Land ziehen und Chaos in seinem Kielwasser hinterlassen.*

*Die drei Brüder werden vereint sein und die Welt der Sterblichen unter ihrer Macht erzittern.*

*Doch es steht geschrieben, dass die Drei, sind sie vereint, erneut versprengt werden sollen –*

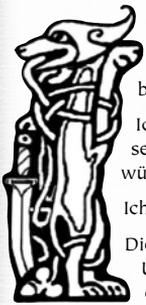
*Der Letzte von ihnen wird den heiligen Berg erblicken. In den Warnungen heißt es,  
dass ihre Niederlage eine Illusion ist – dass das letzte Spiel noch gespielt werden muss ...“*

\* \* \*

*Und nun endlich tost der Sturm aus den Südländern, und die Hand der Zerstörung trachtet  
das Werk der Urahren zu vernichten. Die Gezeiten der Hölle schwellen an – bereit, an die Gestade  
der Welt der Sterblichen zu branden – und die Schuldigen und Unschuldigen gleichermaßen zu ertränken.*

*- Auszug aus Die Prophezeiung des letzten Tages*

## DAS LETZTE ZEUGNIS VON ORD REKAR



Einst glaubte ich.

Andere suchten Kraft bei mir, denn mein Glaube war eine Säule im Haus der Ältesten. Einst glaubte ich an etwas Größeres als mich selbst; ich glaubte, dass die Getreuen belohnt und die Bösen bestraft werden würden.

Ich hielt die Prophezeiungen des letzten Tages für bloßen Aberglauben – und dachte, selbst wenn sie ein Körnchen Wahrheit enthielten, wie unsere Vorfahren glaubten, würden die geschilderten Ereignisse niemals zu unseren Lebzeiten eintreten.

Ich war ein Narr.

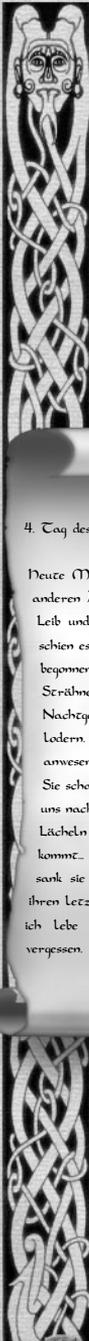
Die Götter haben mir ihren göttlichen Plan nicht enthüllt, noch haben sie mich mit ihrer Unterstützung gesegnet. Aber eine schreckliche Gewissheit erfüllt mich – endlich hat die Erfüllung der Prophezeiungen begonnen.

Zuerst Tristram ...

Diablo, der Herr des Schreckens, warf seinen Schatten über das geruhame Dörflein und ließ seine dämonischen Untertanen auf das Land los. Eine Zahl tapferer Helden stellte sich Diablos Zorn entgegen; sie jagten ihn bis in die Eingeweide der Erde selbst. Nur durch die Gnade des Lichtes konnten sie Diablos sterblichen Träger vernichten und seine niederträchtigen Pläne vereiteln.

Es schien, als sei der Herr des Schreckens besiegt worden, und diese Bestätigung meines Glaubens spendete meinem Herzen Trost ... doch ach, der Alptraum nahm erst seinen Anfang.

Irgendwie überlebte Diablos schrecklicher Geist und nistete sich in eben dem Helden ein, der ihn besiegt hatte. In der Verkleidung des geheimnisvollen Wanderers machte Diablo sich daran, seine Brüder Baal und Mephisto aus ihrer Gefangenschaft im Osten zu befreien.



Genau wie zuvor, erhob sich eine neue Schar von Helden, um Diablos dunklen Kreuzzug zu beenden. Obschon es dem Herrn des Schreckens gelang, seine Brüder von ihren Fesseln zu befreien, sollte ihr Wiedersehen von kurzer Dauer sein. Es gelang den sterblichen Helden, Mephisto zu besiegen und Diablo selbst in die Niederungen der Hölle zu jagen. Nur Baal, der Herr der Zerstörung, blieb verschollen ...

Wieder schien es, als sei der Gerechtigkeit Genüge getan worden. Blind, wie ich war, hielt ich mich auf dem Pfad der Rechtschaffenen – und glaubte vielleicht, dass zuletzt doch noch alles gut geworden wäre ... dass der Alptraum einem Traum vom Frieden gewichen wäre.

Doch die Pest des Bösen ist beharrlich, und ich ... werde müde.

Und jetzt hat der Alptraum wieder begonnen.

Baal ist wieder aufgetaucht, und hinter ihm marschiert die gewaltige Armee der Zerstörung. Er hat eine Legion von Dämonen um sich geschart, die Aufruhr und Chaos verursachen – und sie kommen genau auf uns zu ... genau auf den heiligen Berg zu, den zu beschützen unsere Vorfahren geschworen haben. Es liegt auf der Hand, dass Baal gekommen ist, um Arreat anzugreifen, dass er es auf das Herz der Welt abgesehen hat. Mein einst felsenfester Glaube ist nun bis ins innerste Mark erschüttert.

AUSZUG AUS DEM TAGEBUCH DES ÄLTESTEN  
AUS VON HARROGATH

#### 4. Tag des Monats, Sext

Heute Morgen, bei Anbruch der Dämmerung hielten die anderen Ältesten und ich Wache über Caldras reglosem Leib und beteten um Hilfe zu den Urnahmen. Doch dann schien es, als wäre ihr Wahn so plötzlich zu Ende wie er begonnen hatte. Sie richtete sich in ihrem Bett auf, dünne Strähnen ihres einst wunderbaren Haares hingen über ihr Nachtwand – ein fiebriges Licht schien in ihren Augen zu lodern. Bei den Urnahmen, sie sah älter aus als alle amwesenden Ältesten.

Sie schaute sich langsam in dem Raum um und betrachtete uns nacheinander. Mit einem unmerklichen, fast spöttischen Lächeln flüsterte sie mit abgehackter Stimme: Baal kommt, und Zerstörung folgt ihm wie ein Sturm. Dann sank sie auf das Bett zurück und hauchte erschauernd ihren letzten Atem aus. Bei den Göttern, Elora, so lange ich Lebe werde ich dieses schreckliche Omen niemals vergessen.

Die Prophezeiungen, die von diesem Tage sprachen, haben sich endlich erfüllt. Das Verderben ist über unsere Welt gekommen.

Wie ich schon sagte, meine Brüder, ich werde müde. Ich zweifle nicht daran, dass das Böse existiert. Ich habe es mit eigenen Augen gesehen, wurde seiner Grausamkeit teilhaftig. Aber sind die Götter nicht grausam, Hoffnung zu spenden, nur um sie immer und immer wieder zunichte zu machen?

In meiner Jugend versuchte ich alles, um mich auf so ein Ereignis vorzubereiten.

Das war zu einer bestimmten Zeit mein ganzer Lebenszweck. Doch nun, da der Augenblick gekommen ist, fühle ich mich alt. Ich habe Angst. Ich spüre, dass meine Kraft dahin ist.

Ich muss gestehen, dass mein Glaube mir nicht länger den Weg zeigt. Schweren Herzens nur verlasse ich Euch, meine Brüder. Ich möchte sagen, dass ich für Euch bete, fürchte aber, meine Gebete fallen auf taube Ohren.

Möget Ihr eines Tages die Wahrheit finden, und möge diese Wahrheit Euch Freiheit bringen.

In stummer Traurigkeit, Euer



Ord Rekar

Ältester von Harrogath

# DIE ASSASSINEN

Im dritten Jahrhundert gelangten zwei Brüder aus den Rängen des Vizjerei-Magierclans an die Macht. Ihre Namen waren Horazon und Bartuc. Beide waren gleich mächtig und ehrgeizig, und beide waren fasziniert von der Macht, die man durch die Ausübung der Dämonenmagie erlangen konnte; sie unterschieden sich allerdings in ihren Ansichten, wie man Dämonen am besten studieren sollte. Horazon betrachtete Dämonen als große Quelle der Macht, glaubte aber, dass man sich einen Dämon gefügig machen und dem eigenen Willen unterwerfen musste, um diese Macht am besten zu nutzen. Sein Bruder hingegen sympathisierte mit den dämonischen Mächten und glaubte (unter erheblichem Einfluss der Dämonen), dass man die dämonischen Mächte am besten begreifen könne, wenn man sich mit den Höchsten der Hölle verbündete, damit sie ihre Geheimnisse freiwillig preisgäben, und genau das tat er auch. Ihre völlig unterschiedlichen Philosophien verursachten ein großes Schisma, das die Reihen entzweite und den Clan der Vizjerei spaltete.

Als ihre erbitterte Rivalität schließlich zur unausweichlichen Gewalt führte, sahen die Kontrahenten zu spät ein, dass sie beide nichts weiter als Bauern im Spiel der dämonischen Kräfte gewesen waren. Die anschließende Schlacht war so gewaltig, dass das Firmament selbst Feuer fing, und als sie vorbei war, blieb nur die Stille der Reue; Bartuc war tot, Horazon war in eine selbst gewählte Verbannung verschwunden, und die Vizjerei hatten einen hohen Preis für ihre Lektion bezahlt. Die kleine überlebende Gruppe von Zauberern, die Letzten des einst großmächtigen Vizjerei-Clans, fasste den Beschluss, der Dämonenmagie fortan abzuschwören und setzte sein Studium der Elementarmagie fort. Um darüber hinaus zu gewährleisten, dass sich eine ähnliche Tragödie niemals wiederholen konnte, gründeten sie einen geheimen Orden, dessen einziger Zweck darin bestand, die Magier-Clans zu überwachen und Verderbnis auszurotten, wo immer sie gefunden wurde. Das war die Geburtsstunde der Viz-Jaq'taar, des Ordens der Magier-Töter – auch „Assassinen“ genannt.

Wohl wissend, dass ein solcher Orden selbst korrumpiert werden konnte, wenn er der Macht der Magie ausgesetzt wurde, betrachteten die Vizjerei es als überaus wichtig, dass diese Assassinen sich einen überaus reinen und klaren Verstand bewahrten. Sie sollten meditieren und ihre Kraft aus dem Inneren beziehen, nicht von äußeren Kräften, hinter denen sich leicht eine dämonische Beeinflussung verbergen konnte. Aus diesem Grund wendete der Orden die magischen Künste nicht direkt an, sondern benutzte geniale Geräte und verzauberte Gegenstände, um gegen Wesen mit enormen magischen Kräften zu kämpfen. Um ihren Feldzug gegen dämonische Verderbnis noch zu verbessern, konzentrierten sie sich darauf, die natürlichen Kampfesfertigkeiten ihrer Körper zu stählen, die körperlichen wie die geistigen.

Da der Orden geheimnisumwittert ist, kennen selbst unter den Magiern nur die Wenigsten mehr als Gerüchte über diese geheimnisvolle Organisation. Der Ruf, der ihnen vorausseilt, ist von Zweifeln geprägt. Legenden über ihre entschlossene Wachsamkeit und die weit verbreitete Angst vor ihrer Rache haben viele Magier abgehalten, den Verlockungen der Verderbnis zu erliegen, daher hat kaum jemand jemals eine Assassine zu Gesicht bekommen. Aber nachdem die drei großen Übel wieder auftauchten und dämonische Manifestationen in der Welt in ihrem Einflussbereich zunahmen, ist der Orden wieder in zunehmendem Maße öffentlich in Erscheinung getreten.

## Eigenschaften und Fähigkeiten:

Assassinen wenden die magischen Künste nicht direkt an, vielmehr benutzen sie verzauberte Gegenstände, die Elementarkräfte nachahmen und eigenständig funktionieren können. Um möglicher Verderbnis weiter vorzubeugen, konzentrieren sie sich auf die natürlichen Fähigkeiten des sterblichen Körpers – Geisteskräfte und unbewaffneten Kampf. Die Assassinen wurden ausgiebig im Einsatz exotischer Waffen ausgebildet: Metallklingen und Klauen, die über das Handgelenk gestreift werden können. Sie haben den Einsatz dieser Waffen meisterhaft in ihre Kampfkunst integriert. Wenn eine Assassine eine solche Waffe schwingt, kann sie einen verheerenden Doppelangriff durchführen. Selbst die ungeübteste Assassinen-Novizin ist eine Meisterin der Infiltration, und es gibt kein Schloss, das sie nicht überwinden kann. Aus diesem Grund braucht eine Assassine keinen Schlüssel, um verschlossene Truhen zu öffnen.



# FERTIGKEITEN DER ASSASSINEN

## KAMPFKÜNSTE

Essenziell für das Arsenal der Fähigkeiten einer Assassine ist ihr unglaubliches Geschick in den geheimnisvollen Kampfkünsten der Viz-Jaq'taar. Fertigkeiten der Kampfkünste gibt es in zwei Formen: Auflade-Fertigkeiten und Finishing Moves. Eine Auflade-Fertigkeit ist ein Angriff, der jedem innerhalb eines kurzen Zeitraums aufeinander folgenden Treffer eine „Ladung“ hinzuaddiert. Jeder aufladbare Angriff richtet normalen Schaden an, die „Ladung“ aber wird immer weiter aufgebaut, bis sie ausgelöst wird oder die Zeit abgelaufen ist. Um die aufgebaute Ladung auszulösen, müssen Sie ein Monster entweder mit einem normalen Angriff oder mit einem der Finishing Moves angreifen. Ein Finishing Move löst nicht nur die Freisetzung der aufgebauten Ladung aus – er fügt auch eine eigene starke Wirkung hinzu. Darüber hinaus können Assassinen eine mächtige Kombination von Wirkungen erzielen, indem sie eine Abfolge verschiedener aufladbarer Fertigkeiten anwenden. Assassinen sind speziell in der Anwendung exotischer Klauen-Waffen ausgebildet. Einige ihrer Fertigkeiten können nur zum Einsatz kommen, wenn sie mit diesen Waffen bewaffnet sind.



### **Tiger-Schlag – Auflade-Fertigkeit**

Durch ihr eingehendes Studium der menschlichen, tierischen und dämonischen Anatomie haben Assassinen die Fähigkeit entwickelt, natürliche Schwächen ihrer Gegner zu erkennen und diese Schwachstellen für besonders verheerende Angriffe zu nutzen.



### **Drachenkralle – Finishing Move**

Eine Assassine wird ausgebildet, ihren ganzen Körper als Waffe zu benutzen – bei Einsatz dieser Fertigkeit führt sie einen heftigen Kick aus, der ihren Gegner wegschleudert.



### **Feuerfäuste – Auflade-Fertigkeit**

Eine Assassine kann ihre mächtigen Kampfkünste mit ihrem geistigen Training verschmelzen und dadurch ihre eigenen Fäuste mit pyrokinetischer Energie aufladen, sodass sie ihren Gegner verbrennt, wenn die Ladung freigesetzt wird.



### **Drachen-Klaue – Finishing Move**

Diese Fertigkeit ermöglicht der Assassine den Versuch, ihren Gegner mit einem zerfleischenden Doppelklauen-Angriff zu besiegen. (Hierzu sind zwei einsatzbereite Waffen der Klauen-Klasse erforderlich.)



### **Kobra-Schlag – Auflade-Fertigkeit**

Eine richtig ausgebildete Assassine kann ihren Geist darauf fokussieren, die Energie ihrer Umgebung aufzusaugen. Benutzt sie diese Fertigkeit, raubt sie ihrem Widersacher Leben und spirituelle Essenz und fügt sie ihrem eigenen hinzu.



### **Donner-Klauen – Auflade-Fertigkeit**

Die Assassine benutzt ihre Metallklingen als Leitmedium, lädt die Ionen in ihrer unmittelbaren Umgebung auf und vernichtet alle, die es wagen, sie anzugreifen, mit einem verheerenden Blitzschlag. (Hierzu sind einsatzbereite Waffen der Klauen-Klasse erforderlich.)

### **Drachenschwanz – Finishing Move**

Die erfahrene Assassine kann einen so mächtigen Kick ausführen, dass bei Kontakt eine Explosion ausgelöst wird, die alle in der Nähe befindlichen Opfer zu Boden schleudert.



### **Eisklingen – Auflade-Fertigkeit**

Die ausgebildete Assassine lädt den Äther um ihre Klauen-Klingen herum auf und kann Gegner mit einem heftigen Hieb ihrer Klingen gefrieren lassen. (Hierzu sind einsatzbereite Waffen der Klauen-Klasse erforderlich.)



### **Drachenflug – Finishing Move**

Nach jahrelanger körperlicher Konditionierung kann die Assassine die Fähigkeit entwickeln, sich mit einer mächtigen Anstrengung schneller zu bewegen, als das Auge erkennen kann. Mit dieser Fertigkeit springt sie ihren Gegner an und landet einen vernichtenden Kick.



### **Phönix-Schlag – Auflade-Fertigkeit**

Diese mächtige Fertigkeit ermöglicht der in dieser Kunst ausgebildeten Assassine einen Angriff, der starke Elementarenergien freisetzt.



## SCHATTEN-DISZIPLINEN

Damit Assassinen sich nicht der Gefahr einer Verderbnis durch Magie aussetzen, müssen sie mit Zauberkräften ausgestattete Gegner besiegen, ohne dabei selbst Zauber anzuwenden. Aus diesem Grund haben sie die unsichtbaren Fähigkeiten gemeistert, aber auch die Kunst der Verwirrung, und ihre latenten übersinnlichen Fähigkeiten so geschärft, dass sie die Schatten-Disziplinen entwickelten. Diese Fertigkeiten bilden das Endergebnis von strenger geistiger Konditionierung und intensivem Verborgheits-Training über Generationen hinweg.

### **Klauen-Beherrschung – Passiv**

Diszipliniertes Training in dieser Fertigkeit verbessert die Kunstfertigkeit, mit der eine Assassine ihre einmaligen Waffen der Klauen-Klasse einsetzen kann.



### **Psycho-Hammer**

Wenn eine Assassine ihre enormen Geisteskräfte einsetzt, erzeugt sie eine geballte Macht geistiger Energie, die sie einer feindlichen Kreatur entgegenschleudern und sie so von sich wegstoßen kann.



### **Tempoblitz**

Durch Anzapfen ihrer psycho-kinetischen Energie erhöht eine Assassine vorübergehend das Tempo ihrer Bewegungen und Angriffe.



### **Waffen-Blocker – Passiv**

Wenn eine Assassine diese Fertigkeit entwickelt hat, kann sie beim Einsatz von zwei Waffen der Klauen-Klasse ihre Klingen dazu verwenden, Angriffe abzuwehren und sich so einen Verteidigungsvorteil ohne Schild verschaffen. (Hierzu sind zwei einsatzbereite Waffen der Klauen-Klasse erforderlich.)





#### **Schatten-Mantel**

Die verhüllte Assassine kann sich – für ihre Gegner unsichtbar – durch die Dunkelheit bewegen, sich an Feinden vorbeischieben oder ahnungslose Opfer mit einer Reihe verheerender Angriffe aus dem Hinterhalt besiegen.



#### **Verblassen**

Eine Assassine kann ihren Körper durch Willenskraft teilweise auf die Astralebene versetzen. Da ihr Körper dabei an Substanz verliert, ist sie nicht so empfindlich gegen die Folgen von Elementarangriffen und magischen Flüchen.



#### **Schattenkrieger**

Die in dieser Fertigkeit ausgebildete Assassine besitzt die Fähigkeit, einen „Schatten“ ihrer Selbst zu projizieren. Dieser Schattenkrieger kann zwei Fertigkeiten anwenden, die die Assassine für sich selbst bereit gemacht hat.



#### **Gedankenschlag**

Durch Konzentration ihrer Anima kann eine Assassine, die diese mächtige Fertigkeit anwendet, den Willen einer Gruppe von Gegnern brechen, sie verwirren und die dann geistig Armen dazu bringen, ihre eigenen Kameraden anzugreifen.



#### **Giftgeifer**

Einsatz von Gift ist ebenfalls eine Möglichkeit, die eine Assassine hat, um ihre Chancen im Kampf gegen Dämonen und deren Brut zu verbessern. Eine Assassine, die diese Fertigkeit gemeistert hat, überzieht ihre Waffen heimlich mit giftigen Toxinen.



#### **Schattenmeister**

Diese Disziplin ermöglicht einer Assassine, einen noch mächtigeren Schatten-Avatar zu projizieren. Der Schattenmeister hat Zugriff auf alle Fertigkeiten der Assassine.

## FALLEN

Manchmal reichen die unglaublichen Kampfkünste und Ehrfurcht gebietenden Fähigkeiten der Assassinen nicht aus, um allen magischen Bedrohungen zu begegnen. Zur Unterstützung ihrer Hilfsmittel und Fähigkeiten kann die Assassine auf eine geniale Gruppe von Geräten zugreifen. Diese von den Weisen der Viz-Jaq'taari entwickelten Mechanismen wurden durch jahrelangen Einsatz vervollkommen. Sie reichen von simplen Geschossen und Bomben zum Werfen bis hin zu komplexen Wächtergeräten, die ausgelöst werden, wenn jemand in ihre Nähe kommt.



#### **Feuer-Stoß**

Diese Fertigkeit gibt einer Assassine die Fähigkeit einen kleinen Brandsatz herzustellen und zu werfen. Dieser Brandsatz explodiert beim Aufprall und fügt jedem Gegner innerhalb des kleinen Sprengradius' Schaden zu.

Diese Fallen bestehen aus einer Ansammlung kleiner leitfähiger Bestandteile, zwischen denen Elektrizität fließt, die jedem Gegner, der darauf tritt, Schaden zufügt.

#### Schocknetz



Diese Fertigkeit ermöglicht der Assassine, einen rasiermesserscharfen Mechanismus zu werfen, der zwischen der Assassine und ihrem Ziel hin und her fliegt und alle gegnerischen Kreaturen in seiner Flugbahn aufschlitzt.

#### Klingen-Wächter



Dieser kleine Mechanismus gibt, wenn er auf dem Boden abgelegt wird, eine elektrische Ladung ab, die jeden Gegner schockt, der in seine Nähe kommt.

#### Combo-Blitz-Wächter



Wird diese Falle aktiviert, stößt sie lodernde Flammenzungen aus, die alle Gegner in ihrem Pfad verbrennen.

#### Feuerwelle



Bei dieser Fertigkeit wirft die Assassine mehrere kleine Klingen und zerfetzt ihre Gegner mit einem Metallbombardement.

#### Klingenwut



Dieser Mechanismus gibt starke elektrische Ladungen ab und grillt jeden Gegner, der ihm zu nahe kommt.

#### Blitz-Wächter



Wirft eine Assassine diese Falle auf den Boden, schießt jedem Gegner, der in Reichweite kommt, eine enorme Flammenzunge entgegen.

#### Infernowoge



Diese Falle verschießt Projektile mit einem starken chemischen Katalysator, der die Kadaver besieger Kreaturen explodieren lässt.

#### Todeswächter



Diese Vorrichtung stößt mehrere kleine Klingen aus und lässt sie durch magnetische Kräfte um die Assassine kreisen, sodass jedem Gegner, der ihr zu nahe kommt, schwere Verletzungen zugefügt werden.

#### Klingenschild



# DIE DRUIDEN

Im alten Folianten der Druiden, dem Scéal Fada, steht geschrieben, dass Bul-Kathos, der große, alte König der Barbarenstämme, einen geheimnisvollen, aber zuverlässigen Vertrauten hatte, der als Fiacła-Géar bezeichnet wurde. Dieser Mann wird manchmal als enger Freund von Bul-Kathos beschrieben, manchmal als sein Bruder. Wie auch immer ihre Beziehung zueinander gewesen sein mag – das Band zwischen ihnen war stark, und sie teilten die Geheimnisse der Urahnen: die Geheimnisse unter den Gipfeln des Berges Arreat, die ihrem Volk übertragene ehrwürdige Aufgabe, diese Geheimnisse zu schützen, und die Prophezeiungen bevorstehender finsterner Zeiten. Beide waren sich einig, dass ihr Volk sich ausschließlich dieser einen Aufgabe widmen durfte, sollte der heilige Auftrag erfüllt werden. Aber sie waren sich uneins, wie genau das Volk das am besten bewerkstelligen könnte. Bul-Kathos glaubte, nur durch Zusammenschluss der Stämme und Ausbildung in strenger Kampfdisziplin könnten die Stämme sich auf Generationen hinaus getreulich auf ihr Ziel konzentrieren. Fiacła-Géar hingegen war der Überzeugung, das Volk könnte die Bedeutung seiner Rolle nur erkennen, wenn es eine spirituelle Einheit mit dem Land bildete, das es durch den Schwur beschützen sollte. Beide waren sich allerdings darin einig, dass die Philosophie des anderen ihre Vorzüge hatte, und daher scharte Fiacła-Géar zu der Zeit, als Bul-Kathos die Stämme einigte, eine kleine Gruppe um sich, die aus den größten Kriegeren, Dichtern und Schamanen des Stammes bestand, und zog sich unter geheimnisvollen Umständen in den Wald um die als Scosglen bekannte Gegend herum zurück. Dort schufen er und sein Volk die erste Druidenschule, riesige Steintürme, ohne Mörtel erbaut, von Ranken überzogen und sicher unter den Blattbaldachinen der dichten Wälder verborgen. Hier hausten sie seitdem und haben sich ein neues Leben aufgebaut. Sie schufen eine neue Kultur und Sprache, sagten sich von ihren barbarischen Vettern und deren Lebensweise los und schworen, erst wieder zu den Steppen des Berges Arreat zurückzukehren, wenn die Zeit des Uileloscadh Mór gekommen war, der letzten Schlacht zwischen den Menschen der Welt und den Dämonen der Brennenden Hölle.

Hier lehrte er sein Volk als Vorbereitung auf den bevorstehenden Konflikt den Caoi Dúlra, eine Schule des Denkens, die als Kernstück des essenziellen Glaubens Einklang mit den natürlichen Elementen der Welt lehrt, ihren Pflanzen und Tieren, da sie als Personifizierung eben der Welt gelten, die zu beschützen die Druiden geschworen haben. Caoi Dúlra war nicht nur die Grundlage ihres ethischen Systems, sondern durch Studium und Ausübung lernten die Druiden auch, ein Band mit den natürlichen Wesenheiten von Sanktuario zu flechten. Dieses Band war so umfassend, dass sie mit der Zeit herausfanden, wie man mit Pflanzen und Tieren spricht, und diese Wesen lehrten sie alle Geheimnisse der natürlichen Welt. Sie brachten ihnen bei, wie man Tiere aus weiter Ferne herbeiruft, wie man denkende Pflanzen aus der Erde wachsen lässt, wie man seine eigene Gestalt verändert, um die Kraft der tierischen Vettern zu erlangen, und in einem begrenzten Ausmaß sogar, wie man das Wetter beeinflusst.

In Túr Dúlra, der größten aller Druidenschulen, steht die prachttolle Eiche Glór-an-Fháidha. Dieser Baum ist die ehrwürdigste Quelle der Führung und Lehren der Druiden. Unter seinen Ästen haben die Druiden von Scosglen über Jahrhunderte hinweg nicht nur ihr mächtiges Arsenal der Naturmagie erweitert, sondern auch die Kampfkünste gestählt, die sie von ihren barbarischen Vorfahren geerbt hatten. Das haben sie getan, weil sie selbst glauben, dass sie die letzte Verteidigungslinie der Welt sind, wenn die Zeit des großen Konfliktes gekommen ist, eine Zeit, die nach ihrer Überzeugung unmittelbar bevorsteht. Nun sind die Druiden aus ihren Wäldern gekommen, gehen erbittert gegen die Wellen von Bewohnern der Brennenden Hölle vor, und auch gegen die Leathdhiabhala, die dämonische Verderbung jener Geschöpfe, die zu schützen die Druiden geschworen haben, und marschieren dem letzten Gefecht mit den Dienern des Chaos entgegen.

## Eigenschaften und Fähigkeiten:

Die Druiden meiden die Anwendung der traditionellen Magie, der Dubhdroiaicht, wie sie sich ausdrücken. Stattdessen praktizieren sie eine Form der Magie, die auf ihrer engen Verbundenheit mit der Natur basiert. Durch sein enges Band mit der Welt von Sanktuario besitzt ein Druiden die Macht, über Feuer, Erde und die Winde zu herrschen. Er ist ein Freund der Tiere der Wildnis und kann sie als Verbündete zum Kampf rufen. Außerdem kann er seine innige Beziehung zu den Tieren nutzen, um die Gestalt seines eigenen Körpers zu verändern und auf die Stärke und Fähigkeiten seiner Gefährten aus dem Wald zurückgreifen, um besser für ihre Sache zu kämpfen.



# FERTIGKEITEN DER DRUIDEN

## ELEMENTAR

Jahrelanges Studium und ein Leben im Einklang mit der Natur haben den Druiden eine einmalige Verbundenheit mit der Welt um sie herum beschert. Diese Fertigkeiten repräsentieren die Fähigkeiten der Druiden, die Kräfte der Natur zu beeinflussen. Erfahrung in diesen Fertigkeiten ermöglicht ihnen, Gegner aus der Ferne anzugreifen, es mit ganzen Gruppen von Gegnern gleichzeitig aufzunehmen und sich sogar vor Elementarangriffen anderer zu schützen.

### Feuersturm

Beim Einsatz dieser Fertigkeit projiziert der Druiden Wellen verflüssigter Erde, die sich nach außen ausbreiten und eine Schneise der Vernichtung durch die Gegner schlagen.



### Felsenfeuer

Mit dieser Begabung kann ein Druiden eine riesige rollende Magmamasse beschwören, die kleinere Gegner in ihrem Weg überrollt und schließlich zu feurigen Splintern zerplatzt.



### Arktiswind

Mit Unterstützung durch den Willen des Nordwindes beschwört der Druiden einen frostigen Sturm, der alle im Bereich seines eisigen Hauches außer Gefecht setzt.



### Riss

Wenn der Druiden diese Bitte zum Mittelpunkt der Erde schickt, kann er die Erdkruste selbst aufreißen und einen vulkanischen Schlund unter den Füßen seiner Gegner öffnen, der sie bis auf die Knochen verkohlt.



### Zyklon-Rüstung

Diese Fertigkeit ermöglicht dem Druiden, sich in eine wirbelnde Masse aufgeladener Teilchen zu hüllen, die Schaden von Feuer-, Blitz- und Kälte-Angriffen absorbieren.



### Twister

Der Druiden ruft die Winde an und schickt einen kleinen Wirbelsturm in die Mitte seiner Feinde, um sie durcheinander zu wirbeln und zu lähmen.



### Vulkan

Ein Druiden, der in dieser Fertigkeit ausgebildet ist, besitzt die Macht, eine heftige Eruption aus den Eingeweiden der Erde zu beschwören und geschmolzenes Gestein auf seine in der Nähe befindlichen Feinde regnen zu lassen.





### Tornado

Der Druiden manipuliert die starken Winde zu einem furcht einflößenden Zyklon und schickt diese zerstörerische Kraft in eine Schar seiner Gegner, um sie zu zerschmettern und eine Spur der Verwüstung zu hinterlassen.



### Armageddon

Die schreckliche Macht der Rache der Natur lässt brennende Steine um den Druiden herabregnen, der sie beschworen hat, und zermürbt damit jeden Gegner, der töricht genug war, in ihren Einflussbereich zu geraten.



### Hurrikan

Besonders begabte Druiden können diesen mächtigen Sturm der Vernichtung herbeirufen. Die wilden Böen richten um den Druiden herum schwere Verwüstungen an, doch der Druiden selbst bleibt im Auge des Hurrikans unversehrt.

## GESTÄLTWANDELN

Dies ist wahrscheinlich die erstaunlichste aller Fertigkeiten, die den Druiden gewährt wurden. Gestaltwandeln ermöglicht den Druiden, ihr eigenes Fleisch und ihre Gestalt zu manipulieren und Eigenschaften und Fähigkeiten der Tiere anzunehmen, die zu beschützen sie geschworen haben. Druidenkrieger folgen zwei Pfaden: dem Pfad des Bären und dem Pfad des Wolfes. Einige Gestaltwandler-Fertigkeiten sind nur für eine einzige Tiergestalt verfügbar, während andere Wolf und Bär gemeinsam sind. Beachten Sie, dass Druiden in Tiergestalt Zugriff auf bestimmte Fertigkeiten verlieren. Der weise Druiden beschwört vor der Verwandlung jeden Geist, den er benötigt.



### Werwolf

Diese Fertigkeit ermöglicht dem Druiden, die Gestalt eines Wolfes anzunehmen, was ihm schnellere Reflexe und verbesserte Kampffähigkeiten beschert.



### Lykanthropie – *Passiv*

Die Gestalt zu verändern ist eine enorme Belastung für den Druiden, daher kann er die Tiergestalt nur für einen begrenzten Zeitraum annehmen. Diese Fertigkeit verbessert seine Konstitution in Tiergestalt und erhöht damit die Zeitspanne, die er verwandelt bleiben kann.



### Werbär

Diese Fertigkeit verleiht dem Druiden die Fähigkeit, die Gestalt eines wilden Bären anzunehmen, was ihm große Kraft und Tapferkeit gibt.



### Barbaren-Wut – *nur Werwolf*

In Wolfsgestalt gerät der Druiden, der diese Fertigkeit einsetzt, in rasende Wut, reißt Gegner in Stücke und wird mit jedem aufeinander folgenden Angriff beherzter.

**Zerfleischen – nur Werbär**  
Ein Druiden in Werbär-Wandelform fügt Gegnern mit seinen mächtigen Tatzen schwere Verletzungen zu. Bei Einsatz dieser Fertigkeit nimmt die Wut seines Angriffs mit jedem besiegteten Gegner zu.



**Tollwut – nur Werwolf**  
Setzt ein Druiden diese Fertigkeit ein, vergiftet er seinen eigenen Speichel und greift seine Gegner mit einem tödlichen Biss an, mit dem er eine ansteckende Krankheit überträgt, die das Fleisch des betroffenen Gegners zerstört.



**Feuerklauen – Werwolf oder Werbär**  
In Tiergestalt kann sich der Druiden seine Verbundenheit mit den natürlichen Elementen zunutze machen, um seine Angriffe mit Feuerlohen zu unterstützen.



**Hunger – Werwolf oder Werbär**  
Die Natur gibt Leben, aber sie kann es auch nehmen. Wenn ein Druiden, der diese Fertigkeit anwendet, einen Gegner beißt, entzieht er diesem Gegner einen Teil seiner Lebensessenz und füllt seine eigene damit auf.



**Schockwelle – nur Werbär**  
Mit einem ungeheuren Brüllen lässt der Druiden die Erde erzittern und lähmt alle Feinde in der Umgebung durch das anschließende Beben.



**Wut – nur Werwolf**  
Einsatz dieser Fertigkeit treibt den Druiden in blutrünstige Raserei, sodass er viele Gegner mit beispielloser Härte angreifen kann.



## HERBEIRUFUNG

Vor langer Zeit vertrauten die Druiden den allmächtigen Naturgeistern im Gebet ihre heilige Aufgabe an. Die Geister waren von ihrer Notlage gerührt und antworteten auf den Hilferuf der Druiden. Im Laufe vieler Jahre haben die Geister die Sache der Druiden auf mannigfaltige Weise unterstützt und sogar Soldaten angeboten, die an ihren Feldzügen teilnehmen sollten. Ein Druiden, der in der Sprache der Naturgeister unterrichtet wurde, kann sich an sie wenden, und sie werden ihm wertvolle Gefährten zur Verfügung stellen. Diese Gefährten sind in drei Gruppen eingeteilt: Tiergeister, denkende Ranken und geringere Naturgeister.

Mit ausreichend Training in dieser Fertigkeit kann ein Druiden einen Schwarm Raben herbeirufen, die jeden Gegner erbittert mit messerscharfen Klauen angreifen und über Hindernisse fliegen, die nicht einmal der Druiden selbst überwinden kann.

**Rabe**





#### **Gift-Kriecher**

Diese intelligenten Ranken sind subtilere Verbündete; sie wandern durch den Boden und vergiften mit ihren spitzen Dornen jeden Gegner, mit dem sie in Kontakt kommen.



#### **Eichbaum-Weiser**

Der Druiden wendet diese Fertigkeit an, um einen hilfreichen Geist der Natur herbeizurufen, der sein Wohlbefinden und die Gesundheit seiner Gefährten verbessert.



#### **Geister-Wolf herbeirufen**

Dieses Geschenk der Natur ermöglicht dem Druiden, einen oder mehrere Wölfe als Verbündete zu rufen, damit sie ihm mit ihren mystischen Kräften als mächtige und tapferere Unterstützung dienen.



#### **Aasranke**

Die denkende Pflanze, die durch diese Fertigkeit gerufen wird, zieht die Leichen Ihrer Feinde ins Erdreich, wo sie sie rasch zersetzt und ihre Lebensenergie dem Druiden spendet, der sie gerufen hat.



#### **Herz des Wiesels**

Diese Fertigkeit gewährt dem Druiden das Wissen, das erforderlich ist, um einen Geist herbeizurufen, der sein Geschick im Kampf und das seiner Party verbessert.



#### **Wolf des Entsetzens herbeirufen**

Dieser Segen der Natur verleiht dem Druiden die Fähigkeit, mehrere große Wölfe herbeizurufen. Der Wolf ist ohnehin schon ein tapferer Kämpfer, doch seine Tapferkeit nimmt noch zu, wenn er besiegte Widersacher verzehrt.



#### **Sonnenkriecher**

Diese Fertigkeit ruft eine intelligente Pflanze herbei, die gefallene Feinde tief ins Erdreich zieht, wo sie ihre spirituelle Essenz aussaugt und dem Druiden verleiht, der sie beschworen hat.



#### **Dornengeist**

Der Geist, der durch diese Fertigkeit beschworen wird, schenkt dem Druiden und seinen Begleitern die mystische Fähigkeit, Schaden auf die Gegner zurückzuspiegeln, die ihn verursacht haben.



#### **Grizzly herbeirufen**

Dieser Segen gewährt dem Druiden die Unterstützung durch einen gewaltigen wilden Bären mit riesigen Klauen und enormen Fangzähnen, der mit schrecklicher Kraft und beispielloser Raserei an seiner Seite kämpft.

# GEGENSTÄNDE

Zwar geht es den meisten Helden, die tapfer durch das Reich der Sterblichen ziehen, nur um den Ruhm und die Befreiung der Menschheit von den dämonischen Plagen der Brennenden Hölle, aber man sollte nicht vergessen, dass es durchaus auch nützlich sein kann, große Mengen Reichtum anzuhäufen. Tatsächlich ist die Anhäufung von Reichtum für manche die größte Belohnung.

Ganz gleich, ob Sie nun Ihre Zeit damit verbringen, nach der perfekten Sammlung magischer Gegenstände zu suchen, mit denen Sie Ihren Helden ausstatten wollen, oder ob es Ihnen nur Spaß macht zu sehen, wie viel Beute Sie zusammentragen können – das Erweiterungs-Set von DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION bietet eine Vielzahl an neuen Gegenständen und Zaubern, die Ihren Appetit stillen werden.

**Eigenschaften von Gegenständen:** Vergessen Sie bei Ihren Abenteuern nicht, dass selbst die normalen magischen Gegenstände, die Sie finden, nun Hunderte neuer magischer Eigenschaften besitzen, deren wundersame neue Wirkungen Ihrem Charakter bei seinen tapferen Quests hilfreich sein können. Sie sind zwar viel zu zahlreich, um sie alle hier aufzulisten, aber achten Sie auf die Namen neuer magischer Gegenstände; die entsprechenden Erklärungen erscheinen in der Pop-up-Beschreibung des Gegenstandes. (Dieser Text, der Eigenschaften und Voraussetzungen des Gegenstandes erklärt, wird eingeblendet, wenn Sie Ihr Inventar-Fenster offen haben und einen Gegenstand mit dem Mauszeiger markieren.)

**Klassenspezifische Gegenstände:** Gegenstände dieses Typs können nur von der Charakter-Klasse benutzt werden, für die sie entwickelt wurden. Im Original-DIABLO II gab es bestimmte Gegenstände, die jeder benutzen konnte, die aber Eigenschaften besaßen, die nur für bestimmte Klassen zugänglich waren (z.B. die Zauberstäbe des Totenbeschwörers oder die Szepter des Paladins). In DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION gibt es bestimmte Gegenstände, die nur von der beabsichtigten Klasse benutzt werden können, da sie spezielle Eigenschaften besitzen, die nur dieser Klasse dienlich sind. Achten Sie genau auf die Anforderungen jedes Gegenstandes, die in der Pop-up-Beschreibung aufgelistet sind, um festzustellen, ob ein Gegenstand klassenspezifisch ist.

**Elite-Gegenstände:** Elite-Gegenstände sind mit den „Besonderen“ Gegenständen von DIABLO II vergleichbar, nur viel mächtiger. Besondere Gegenstände findet man in den höheren Schwierigkeitsgraden („Alptraum“ und „Hölle“). Sie sehen aus wie Gegenstände des Schwierigkeitsgrades „Normal“ (im Inventar und am Charakter), tragen aber andere Namen und haben deutlich verbesserte Eigenschaften. Elite-Gegenstände sind von noch größerem Kaliber als „Besondere“ Gegenstände. Man findet sie überwiegend in Spielen des Schwierigkeitsgrades „Hölle“. Sie haben neue Namen und proportional verbesserte Eigenschaften, behalten aber das Aussehen der entsprechenden „Besonderen“ und „Normalen“ Versionen.

**Set-Gegenstände:** DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION präsentiert einige tolle neue Verbesserungen von Set-Gegenständen. Als Erstes und Wichtigstes gibt es viele neue Sets mit brandneuen Bonus-Fertigkeiten zum Sammeln. Es machen inzwischen schon zahlreiche Gerüchte die Runde über die vielen neuen Relikte und die mächtige Magie, die sie denen gewähren, die sie finden. Hier sind deshalb einige zusätzliche Tatsachen, die man wissen sollte:

- Set-Gegenstände entsprechen nun mehr der Schwierigkeit des Akts, in dem sie gefunden werden. Wenn Sie zum Beispiel einen Set-Gegenstand finden, werden Sie ihn wahrscheinlich gleich auf der Stelle anwenden können.
- Manche Sets müssen Sie nicht mehr vollständig zusammensetzen, um die Bonus-Fertigkeiten zu bekommen. Sie erhalten jetzt einen Teil-Bonus für ein teilweise zusammengesetztes Set.
- Ein Set-Gegenstand kann jetzt mehr als zwei magische Eigenschaften haben.

AUSZUG AUS DEM TAGEBUCH DES ÄLTESTEN  
AUST VON HARROGATH

5. Tag des Monats. Vespers

Sollten Caldras prophetische Worte nicht ausreichen, Quia-Kehl und seine Männer zum Handeln zu zwingen, so waren die schwarzen Rauchwolken, die im Süden aufstiegen, doch gewiss Beweis genug. Wir gingen davon aus, dass eine gewaltige Armee gegen uns marschierte, von keinem Geringeren angeführt als Baal selbst, dem Herrn der Zerstörung. Unsere schlimmsten Befürchtungen wurden bestätigt, als wir jeden Kontakt mit unserer Hauptstadt Sescheron verloren. Ich fürchte das Schlimmste, vertraue aber auf Quia-Kehl. Er hat uns stets gegen alle verteidigt, die den heiligen Berg Arreat stürmen wollten. Höchstwahrscheinlich wurde Sescheron überrascht – mögen die Urabnen über die Bewohner wachen –, aber wir, die Söhne Harrogaths, bleiben wachsam. Die uralten Bunkerrücklagen und Wachtürme, die für diesen Tag gebaut wurden, sind bereit wie eh und je.

Die alten Prophezeiungen sprechen von einem schwarzen Tag, an dem Zerstörung über uns kommen wird wie eine Sturmflut aus Blut und Feuer, in deren Kielwasser nichts als die Asche unseres Volkes zurückbleibt. Wenn ich nach Süden schaue, wo der Himmel dunkel wird, dann weiß ich, das Verhängnis ist nun gekommen.

**Gesockelte Gegenstände:** Wenn Sie **DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION** spielen, können Sie jetzt „gesockelte“ Versionen von viel mehr Gegenständen finden, darunter Rüstungs-, qualitativ hochwertige, magische, seltene und sogar spezielle Gegenstände. Lesen Sie die Beschreibung eines Edelsteins, eines Juwels oder einer Rune sorgfältig durch, damit Sie wissen, welche Eigenschaften sie den verschiedenen Typen von Gegenständen verleihen.

**Einfügbare Gegenstände:** Zusätzlich zu den Edelsteinen im Original-**DIABLO II** bietet **DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION** zwei neue Typen von Gegenständen, die Sie in die leeren Fassungen eines Gegenstandes einfügen können.

\* **Juwelen:** Juwelen sind ähnlich wie Edelsteine, aber anstelle vorbestimmter magischer Eigenschaften, wie bei einem Edelstein, verfügen sie über willkürliche magische Eigenschaften, was Ihnen ermöglicht, Ihrem Sockel-Gegenstand eine Vielzahl magischer Eigenschaften zu verleihen. Einige ungewöhnliche Juwelen können zwei oder mehr magische Eigenschaften haben. Bevor Sie ein Juwel einsetzen, müssen seine magischen Eigenschaften entweder mittels einer Schriftrolle der Identifikation oder durch einen weisen Mann, der diesen Dienst feilbietet, „identifiziert“ werden.

\* **Runen:** Runen sind kleine Steine mit Inschriften aus magischen Glyphen, die in Sockel-Gegenstände eingesetzt werden können. Runen unterscheiden sich von anderen einfügbaren Gegenständen: Nicht nur einzelne Runen besitzen magische Eigenschaften, bestimmte Kombinationen (oder Runen-Sets) können einem Gegenstand, wenn sie in der richtigen Reihenfolge eingefügt werden, auch wundersame Eigenschaften verleihen.

**Zauber-Amulette:** Zauber-Amulette sind spezielle magische Gegenstände, die magische Verbesserungen verleihen, ohne dafür eigens benutzt bzw. getragen werden zu müssen. Zauber-Amulette verleihen ihre Eigenschaften einfach dadurch, dass sie sich im „Rucksack“ Ihres Charakter-Inventars befinden. Sie funktionieren nicht, wenn sie im Schatz des Charakters oder in einem Horadrim-Würfel platziert werden (auch wenn sich dieser Horadrim-Würfel im Rucksack Ihres Charakters befindet).

**Ätherisch:** Jeder Typ von Rüstung oder Waffe, sogar wenn er magische Eigenschaften besitzt, kann „Ätherisch“ sein. Diese Gegenstände erscheinen im Inventar transparent. Wenn sie in Benutzung sind, erscheinen sie auch transparent an dem Charakter, der sie benutzt. Ihre ätherische Natur verleiht ihnen eine verbesserte Grundeigenschaft. Allerdings ist ihre Haltbarkeit begrenzt, und sie können nicht repariert werden. Aufgrund ihrer Herkunft von einer anderen Ebene sind die Anforderungen von „Ätherischen“ Gegenständen häufig geringer als die eines entsprechenden „Normalen“ Gegenstandes.

**Geladene Gegenstände:** Einige neue magische Gegenstände gewähren jedem Charakter den Einsatz bestimmter Fertigkeiten. Einige dieser Gegenstände besitzen Fertigkeiten, die nur unter bestimmten Umständen ausgelöst werden, zum Beispiel wenn man einen Feind angreift oder selbst von einem angegriffen wird. Geladene Gegenstände gestatten dem Benutzer, die Fertigkeit nach eigenem Gutdünken einzusetzen, allerdings ist nur eine begrenzte Zahl von Einsätzen möglich. Um auf die von einem „Geladenen“ Gegenstand verliehene Fertigkeit zuzugreifen, klicken Sie mit der Fertigkeiten-Auswahl der rechten Maustaste (oder drücken Sie die S-Taste). Die Fertigkeit des „Geladenen“ Gegenstandes ist im oberen Teil Ihrer Liste verfügbarer Fertigkeiten aufgeführt. Linksklicken Sie auf das Icon, um sie auszuwählen. Die Fertigkeit kann dann durch

Rechtsklicken auf ein Ziel eingesetzt werden. Geladene Gegenstände können nur begrenzt benutzt werden, vergessen Sie daher nicht, in der Pop-up-Beschreibung des Gegenstandes oder in der unteren rechten Ecke des Fertigkeiten-Icons nachzusehen, wie viele Ladungen noch übrig sind. Sind die Ladungen eines Gegenstandes verbraucht, können Sie eine Stadt in der Nähe aufsuchen und den Gegenstand wieder aufladen lassen, indem Sie den dortigen Schmied bitten, ihn zu reparieren.

AUSZUG AUS DEM TAGEBUCH DES ÄLTESTEN  
AUS VON HARROGATH

#### 7. Tag des Monats Macris

Es scheint, als wäre ich nicht der Einzige, der keinen Schlaf findet. Qua-Kehl macht seine Männer in diesem Augenblick bereit, da ich mich bereit mache. Heute morgen werde ich vorschlagen, dass wir einen der lange verbotenen Druiden-Schutzzauber wirken. Wir als Älteste sind allein in der Lage, diese gewaltigen Energien zu beschwören. Der Schutzzauber mag uns lebenswichtige magische Reserven kosten, doch wenn unser Land gerettet werden soll, müssen wir tun, was getan werden muss.

Unser Volk betrachtete die Druiden einst als Brüder – doch nach den verheerenden Druidenkriegen wurden die Druiden in die lebensfeindliche Wildnis jenseits unserer Heimat verbannt. Seit jenem Tage haben unsere Ältesten ihre beängstigenden Druidenkräfte sorgsam als Geheimnis gehalten.

Die Gefahr, solche Mächte erneut zu entfesseln, erfüllte mich mit Grauen. Wird der Schutzzauber nicht richtig gewirkt, könnte er uns alle verzehren. Heute bevor Baals Armee eintrifft. Aber ich habe die Rituale studiert und bin zuversichtlich, dass ich den Zauber mit Hilfe des Rates korrekt wirken kann. Der Schutzzauber wird jeder Höllebrut den Zutritt verwehren – sogar Baal selbst. Ich habe die Absicht, ihn um ganz Harrogath auszudehnen.

Um den Zauber in dieser Form zu wirken ist es erforderlich, dass sieben Älteste sich außerhalb unserer schützenden Stadtmauer begeben. Die Gefahr ist groß... Wir könnten alle sterben. Aber ich sehe keine andere Möglichkeit. Ich gehe nun und bringe die Angelegenheit vor den versammelten Ältestenrat.

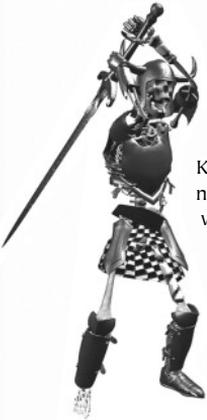
# MONSTER

In den Anfangsstadien ihres Feldzuges griffen die Drei auf eine Kombination von herbeigeholten niederen Dämonen und verderbten Versionen einheimischer Tiere zurück, um die Reihen ihrer marodierenden Horden zu füllen. Baal wusste aber, dass gewöhnlicher Pöbel und disziplinlose irdische Mutationen ihm bei seinem Angriff auf den Berg Arreat wenig nutzen würden, daher hat er zu diesem Zweck einige seiner mächtigsten Untergebenen aus den Tiefen seines Reiches herbeigeholt.

## WIEDERBELEBTE HORDE

Wann immer Baal eine große Zahl Soldaten braucht, um eine Festung zu belagern, die ihm Widerstand leistet, scharf er die Wiederbelebte Horde um sich.

Diese untoten Diener sind die verderbten Seelen toter Soldaten, deren Herzen schwarz wurden, als sie noch lebten, und die im Dienste Baals eine neue Existenz erhielten. Die Mitglieder der Wiederbelebten Horde wurden unter den stärksten und Furcht einflößendsten Kriegern ausgewählt und können von normalen Skeletten unterschieden werden, weil sie größer sind und ihr Angriff brutaler ist. Wenn Sie einem Mitglied dieser Armee der Finsternis begegnen, töten Sie es und vergewissern Sie sich, dass es nicht mehr aufsteht – die Angehörigen dieser Horde haben die garstige Angewohnheit, nicht tot zu bleiben.



## TODESPRÜGLER

Der Todesprügler ist ein Erd dämon, der tief in den unterirdischen Höhlen der Brennenden Hölle zuhause ist. Ein harter, mit Dornen gespickter Panzer und eine dicke, runzlige Haut bieten ihm optimalen Schutz. Todesprügler sind riesige, beharrliche Bestien mit der Kraft von zwanzig Männern; sie greifen aus der Nähe mit ihren enormen Klauen an oder schlagen mittels eines speziellen Angriffs aus der Ferne zu. Hüten Sie sich vor diesem Angriff aus der Ferne – der Todesprügler kann lange Tentakel aus seinen Händen schießen, die sich ins Erdreich bohren und unterirdisch blitzschnell wandern, um urplötzlich hervorzubrechen und Gegner zu pfählen.



AUSZUG AUS DEM TAGEBUCH DES ÄLTESTEN  
AUST VON HARRGOGACH

### Complinus

Mein Treffen mit den Ältesten war so schwierig, wie ich vermutet hatte. Sie widersezten sich meinem Plan aufs Defüigste. Nihlachak meinte, dass es einen anderen Weg geben müsste. Baal aufzuhalten, doch weder er noch die anderen konnten eine echte Alternative bieten. Mit der Zeit kamen fünf Älteste zu der Überzeugung, dass mein Plan die einzige Möglichkeit war. Leider ließ sich Qua-Kehk nicht überzeugen. Nihlachak willigte widerstrebend ein, bei dem Zauber mitzuwirken, weigerte sich aber. Qua-Kehk vom Nutzen meines Planes zu überzeugen, ich muss gestehen, Nihlachak lößte mir Angst ein – obchon ich älter bin als er und einen höheren Rang im Rat einnehme.

Als ich Qua-Kehk bedränge, meinen Plan zu unterstützen, schäumte er vor Wut. Ich kann mich nicht entsinnen, ihn jemals so aufgebracht gesehen zu haben – nicht einmal, als sein bester Schüler aufbrach, um Abenteuer zu suchen, und nie zurückkehrte. Doch mein Entschluss war unerschütterlich und schließlich überzeugte ich ihn, dass nur so die Sicherheit von Harrgogach gewährleistet werden konnte. In diesem Augenblick scharf er seine besten Männer um sich, die uns beschützen sollen, während wir den Druidenzauber wirken.

Ich schreibe dies und höre die Schreie der Sterbenden in der Ferne – sie rufen uns... verspotten uns. Doch ehe ich meinen möglicherweise letzten Zauber wirke... muss ich meine geliebte Anya ein letztes Mal sehen.

### Aust

Ältester von Harrgogach  
7. Tag des Monats  
1265 Anno Khejsiani



## KOBOLDE

Vor Jahrhunderten, als die Menschen töricht waren und Dämonenmagie praktizierten, war es weit verbreitet, diese niederen Dämonen zu beschwören und zu bändigen, um ihre Macht zu erlangen. Zauberer ließen sich von der zierlichen Statur der Kobolde täuschen, unterschätzten ihre Macht und beschworen sie häufig als Familiare. Sobald sich der Meister von diesen schlaun und listigen Dämonen in Sicherheit wiegen ließ und ihnen vertraute, wurde sein Wille nicht selten von dem des „Dieners“ unterworfen, der ihn daraufhin in Stücke schnitt und aus den Teilen mehrere Homunkuli erschuf. Mit der Zeit wuchsen diese Homunkuli zu neuen Kobolden heran. Wohl wissend, dass Körpergröße ein entscheidender Faktor im Kampf ist, setzt der Kobold Magie ein, um zu teleportieren und einen Gegner aus der Ferne anzugreifen, aus einer befestigten Turmposition heraus, manchmal sogar vom Rücken einer großen Bestie herab.



## VERFAULTE ENTWEIHER

Diese bösen, abscheulichen Bestien erfüllen sogar die schwarzen Seelen von Baals Truppen mit Furcht. Der Entweiher kann nicht nur teuflische Angriffe mit seinen rasiermesserscharfen Vorderbeinen durchführen, er vermehrt sich auch nach eigenem Gutdünken, indem er in der Nähe eines unaufmerksamen Dämons verweilt und die Höllebrut parasitär mit Schmerzwürmern infiziert. Diese Schmerzwürmer dringen sofort ins Gehirn des Wirtes vor und werden dick und fett von den bösen Gedanken des Unholts. Wird das Monster getötet, während die Würmer reifen, fressen sich die Parasiten durch das Gehirn der Bestie und verlassen den Schädel auf der Suche nach einem neuen Wirtskörper.

## SUKKUBI

Diese Dienerinnen von Andariel glaubte man zwar in der Schlacht unter Tristram ausgerottet, doch Baal hat seinen persönlichen Harem auf den Berg Arreat losgelassen und bedient sich ihrer Zauberkräfte, um seinen Wunsch nach Herrschaft über das Reich der Sterblichen zu erfüllen. Sukkubi gehören zu den eifrigsten Dienerinnen ihres Herrn. Sie sind von einem unstillbaren Durst nach Blut erfüllt, besonders nach dem von Menschenmännern, und ziehen mit einer Leidenschaft und Freude in die Schlacht, wie man sie bei Dämonen nicht oft findet. Im Kampf sind sie schnell und wendig und ziehen es vor, ihre Opfer mit einem diabolischen Fluch aus der Ferne zu schwächen, durch den die Betroffenen Leben statt Mana verlieren, wenn sie ihre Fertigkeiten einsetzen. Ist ihre Beute erst einmal geschwächt, holen die Sukkubi zum tödlichen Schlag mit ihren langen, gekrümmten Krallen aus.



# DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION

## **Spiel-Design**

Blizzard North

## **Produktion – Verantw. Leitung**

Mike Morhaime

Max Schaefer

## **Design – Leitung:**

Peter Brevik

## **Produktion**

Matt Householder, Ken Williams

## **Projektleitung**

Tyler Thompson

## **Programmierung**

Ted Bisson, Peter Hu, Doug McCreary, Divo Palinkas,  
Michael Scandizzo, Steven Woo

## **Charaktergrafik – Leitung**

Anthony Rivero

## **Charaktergrafik**

Alan Ackerman, Cheeming Boey, Evan Carroll, Mike  
Dashow, Kelly Johnson, John "The Kid" Kubasco,  
Michio Okamura, Chris Root, Phil Shenk

## **Hintergrundgrafik – Leitung**

Alex Munn

## **Hintergrundgrafik**

Ben Boos, David Glenn, Mark Sutherland, Marc  
Tattersall, Fred Vaught

## **Level-Design**

Grant Wilson, Derek McAuley, Stefan Scandizzo

## **Sound- und Musik-Leitung**

Matt Uelmen

## **Soundeffekte und Mischung**

Scott Petersen

## **Story und Dialoge**

Evan Carroll, Matt Householder, Chris Metzen, Joe  
Morrissey

## **Zusätzliches Design**

Chris Arretche, Eric Sexton, Bill Tubbs

## **Angriffsteam**

Allen Adham, Eric Dodds, Geoff Fraizer, John Lagrave,  
Chris Millar, Mike Morhaime, Bill Roper, Max Schaefer,  
Tyler Thompson, Ian Welke

*Musik aufgenommen in Bratislava, Slowakei*

## **Ausführung**

Radio-Symphonie-Orchester der Slowakei

## **Dirigiert von**

Kirk Trevor

## **Tontechnik**

Hubert Geschwandter

## **Musiktechnik**

Emil Niznansky

## **Verantw. Leitung**

Marian Turner

## **Besonderer Dank geht an**

Majka Duhova

## **Video-Regie**

Matthew Samia

## **Video-Script**

Matthew Samia, Dennis Price, Patrick Thomas,  
Paul Limon

## **Video-Bearbeitung**

Joeyray Hall

## **Video-Grafik**

Dennis Price, Patrick Thomas, Matthew Samia, Jay  
Hathaway, Paul Hormis, Scott Abeyta, Jared Keller, Jon  
Lanz, Matthew Mead, Nick Carpenter, Jeff  
Chamberlain, James McCoy, Paul Limon

## **Video-Sound-Design**

Derek Duke, Glenn Stafford

## **Video-Sound**

Glenn Stafford, Jason Hayes, Victor Crews, Tami  
Donner, Derek Duke, Tracy Bush

## **Video-Musik**

Glenn Stafford, Jason Hayes, Derek Duke

## **Video-Storyboards**

Tom Jung, Britt Snyder

## **Video-Dialogregie (englische Version)**

Matt Samia, Glenn Stafford

## **Dialogregie (englische Version)**

Jason Hayes, Micky Neilson

## **Dispo**

Tami Donner

## **Sprachbearbeitung (englische Version)**

Tami Donner, Jason Hayes, Scott Petersen

## **Sprachaufnahme (englische Version)**

Rich Seitz

## **Sprecher-Casting (englische Version)**

Tami Donner, Matt Householder, Jason Hayes, Micky Nielson, Scott Petersen, Joe Morrissey

## **Weiteres Casting (englische Version)**

Pemrick and Fronk

## **Sprecher (englische Version)**

Larry B. Scott (Paladin), Carrie Gordon (Assassine), Michael Bell (Druide, Nihlathak), Rebecca Lowman (Any), Lani Minella (Malah, Urahnen), Kai Vilhelmsen (Larzuk), Jon Stark (Qua-Kehk, Urahnen), Ed Trotta (Tyrael, Urahnen), Paul Hagerty (Qua-Kehks Männer), Liana Young (Zauberin), Michael McConnohie (Totenbeschwörer), Jessica Straus (Amazone), David Jean Thomas (Barbar), Michael Gough (Cain), Richard Barnes (Baal),

## **Blizzard North-Spieler**

Cheeming Boey, Bill Tubbs

## **Battle.net- und Macintosh-Produktion**

John Lagrave

## **Battle.net – Produktion**

Brian Fitzgerald, Andy Bond, Matt Versluys, James Anhalt, Robert Bridenbecker, Carl Chimes

## **Battle.net – Netzwerk-Programmierung**

Adrian Luff

## **Macintosh-Programmierung**

Brian Fitzgerald, Dave Lawrence, John Mikros, John Stiles, Tony Tribelli

## **Handbuch-Design und -Layout**

Peter Underwood

## **Handbuch-Text und -Geschichte**

Peter Underwood, Chris Metzen, Micky Neilson, Joe Morrissey, Rich Amtower

## **Handbuch-Grafik**

Samwise Didier, Peter Underwood, Anthony Rivero

## **Redaktion**

Rich Amtower

## **Qualitätssicherung – Management**

Ian Welke

## **QS – Management-Assistenz**

Jason Hutchins

## **QS – Projektleitung**

Carlos Guerrero, Mike Murphy

## **QS – Team-Leitung**

Chris Arretche, Jim Chadwick, Les Douglas, Roger Eberhart, Gary Gibson, Edward Kang, Brian „Doc“ Love, Justin Parker

## **QS – Kompatibilität**

Mark Moser, Emilio Segura

## **Spieltest**

Jeff McLean, Ilya Berelson, Sam Schrimsher, Nils Madsen, Dean Shimonishi, Michael Backus, Sean McCrea, Manuel Gonzales, Dan Westmoreland, Robert Foote, Kelly Chun, Brian Farr, Matt Lee, Michael Chu, Jason Fader, Dean Lee, David Dooley, Ron Frybarger, Kevin Wilson, Eric Straus, Ted „Highlander“ Barken, Ray Laubach, Zach Allen, Zach Callanan, Stan Wang, Jonathan Mankin, Jeanette Clausen, Josh Hilborn, Jamin Shoulet, Nicholas Lawson, Lloyd Tullues, Chris Van Der Westhuizen

## **Zusätzlicher Test**

Clayton Chan, John Meyers, Ronald Hodge, Anamarie Armenta, Jason Ackerman

## **Macintosh-Test – Projektleitung**

Edward Kang

## **Macintosh-Test – Projektleitungs-Assistenz**

Brian „Doc“ Love

## **Lokalisierung – Produktion**

Chris Millar

## **Lokalisierung – Verantw. Projektleitung**

Barry Kehoe

## **Lokalisierung Rest der Welt – Verantw. Projektleitung**

Caitriona Finlay

## **Lokalisierung – Programmierungs-Leitung**

Damien Monaghan

## **Lokalisierung – Programmierung**

Anthony Fitzgerald, Stuart Nolan, Kevin Boyle, Jason King, Steven Woo

## **Lokalisierung – Koordination**

Mike Loftain

## **Lokalisierung – QS**

David Hickey, Ivan McCloskey, Jesus Baquedano Ferrer

## **Lokalisierung – Audio / Grafik**

Bill Sweeney

## Übersetzung

### *Japan*

Katsuya Akitomo, Shinici Suzuki, Takashi Kuroki

### *Korea*

Kim San, Na Young

### *Taiwan*

Wu, Li-Chung, Pan, Chin-Kang

## Globaler Start – Team

Hubert Joly, Gerry Carty, Michael Fuller, Lang Fredrickson, Nicolas Gelbard, Flavie Gufflet, Neal Hubbard, Hubert Larenaudie, Nicholas Longano, Chris Millar, Mike Morhaime, Philip O'Neil, Christophe Ramboz, Bill Roper, Paul Sams, Max Schaefer, Bruce Slywka, Steve Tami, Luc Vanhal, Bob Wharton, Ken Williams

## Technischer Support – Leitung

Thor Biafore

## Technischer Support – Management-Assistenz

John Schwartz

## Online-Support

Pat Nagle, Kevin Jordan, Alen Lapidis, David Nguyen, Collin Smith, Jason Schmit, Michael Barken, Michael Nguyen, Michael Kramer

## Technischer Support

John Hsieh, Brandon Riseling, Michael Bozeman, Geoff Goodman, Norman Harms, Richard Sanford, Kris Nedrebo, Victor Greco

## Business-Development & Operations

Paul Sams, Isaac Matarasso, Ken Williams, Elaine Dilorio, Melissa Edwards

## Rechtsabteilung

Eric Roeder, Kevin Crook, Rod Rigole, Will Glenn

## Verkauf

Phil O'Neil, Christophe Ramboz, Hubert Larenaudie, Mark Iverson

## Direktverkauf

Robert Beatie, Kim Chaudhry

## Systeminformationen

Kirk Mahony, Hung Nguyen, Jeremy Smith, Mike Hale, Kris Mackey

## Öffentlichkeitsarbeit

Susan Sams, Debra Osborne, Beau Yarbrough

## Marketing

Neal Hubbard, Stewart Weiss, Michael Fuller, Karine Augoyat, Kathy Carter, Steven Parker, Michael Bannon, Neal Johnson

## Web-Design

Geoff Frazier, Ted Park, Mike Hein

## Büro-Support

Christina Cade, Karin Colenzo, Jamie Neveaux, Lisa Pearce, Charlotte Grant, Lisa Schoner

## Rekrutierung

Derek Simmons, Jack Sterling, Bernie Wilkins

## Dunsel

Alan Dabiri

## Dank geht an

Paige Nittler, Richard & Sandra Schaefer, Megan Williams, Candi Strecker, Nicola Householder, Anna-Marcelle Okamura, Amber Okamura, Megan Okamura, Karen Weiss, Bernadete Sexton, Stephen Hu, Alan Hu, Johnathon Root, Caralee Schaefer, die wunderschönen Kris Brevik, Denise Hernandez, Talia Ehrlich, Kyle Matthews, Liz Scandizzo, Myra Rivero, Professor Allan Cruse, Brother John Keck, Shannon Kelly, Mike McBrine, Lynn & Ernest Brown, Zeno Dickson, Rosemary Morrissey, Rebecca Owen, Tim Miller, Flying Hands Massage, Brad Mason, Tom Ricket, Yun-Fong Loh, Nezumi, die Boey-Familie & Nok, Chan Kuan Chean, Cheeming's Homies, Freunde von Bill W., Miles Inada, Kira England-Carroll, Fil DeAngelis, Big Idea Girl, Everquest, The Office Park Gym, Naps, Jerry Garcia, Philip K. Dick, Isaac Asimov, Scott Kurtz, Tom von EBX, Napster, Chris Rock, Noam Chomsky, Chevrolet, LMCTF and Loki's Minions, Sluggy Freelance, The Poxy Boggards, Mind Control Software, Mego Micronauts toys, Bongo & Clyde, Scarlet & Apollo, Littles & Baby, Leroy & Tyson, Dave Campbell, & Eric Pinkle, Edwin Braun at Cebas, Beau Perschall von Digimation, Ivan Kolev, Shag Hair, Stephanie Samia, Melissa Huggins, Jo Anne Carpenter, Greg Dale, Laura Clifton, Elizabeth Skelton, Tara Thomas, John und Gai Burnett, Sheryl „Swak“ Narahara, Shelly „Saucy“ Tasher, Lori Limon, Fred und Josephine Hormis, Suzanne DiPiazza, David Fincher, Mike and Anne Chamberlain, Jeremy Appelbaum, Ray the Soda Guy. Besonderer Dank der Video-Abteilung geht an The Ramones, Jean-Marie Messier, Eric Licoys, Agnes Touraine, Luc Vanhal, Jay Meschel, David Gee, Cameron Buschardt, Jeff Strain, Paula Duffy, Todd Coyle, Danny Kearns, Tom Bryan, Ralph Becker und der ganze Rest ...

## Besonderer Dank geht an

Hubert Joly  
Bob und Jan Davidson

... und an alle Familien von Blizzard North, dafür, dass sie so geduldig auf unsere Rückkehr gewartet haben ...

# DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION – SCHNELLREFERENZ

## GRUNDLEGENDE SPIELSTEUERUNG

**Esc** – Schaltet das ESC-Menü ein und aus und beendet andere Menüs.

**Linke Maustaste** Führt je nach Situation unterschiedliche Aktionen aus:

Klicken Sie auf einen Punkt am Boden, um zu diesem Punkt zu gehen.

Klicken Sie auf ein Monster, um es mit der Fertigkeit anzugreifen, die Sie der linken Maustaste zugeordnet haben.

Klicken Sie auf ein Monster und HALTEN Sie die Maustaste GEDRÜCKT, um es weiterhin anzugreifen, bis Sie die Maustaste wieder loslassen oder das Monster tot ist.

Nehmen Sie Gegenstände von Boden, Inventar oder Gürtel auf oder legen Sie sie dort ab.

Schreine, Türen und Truhen werden benutzt.

Interaktionen mit NPCs – Sprechen, handeln, spielen, anheuern, verzaubern, wiedererwecken, Sockelfassungen hinzufügen und personalisieren.

**Rechte Maustaste** – Führt je nach Situation unterschiedliche Aktionen aus:

Die gerade der rechten Maustaste zugeordnete Fertigkeit wird mit einem angewählten Ziel benutzt.

Ein angewähltes Elixier wird getrunken.

Eine Schriftrolle bzw. ein Foliant wird aktiviert.

**Pfeiltasten** – Verschieben die automatische Karte.

## KONFIGURIERBARE SPIELSTEUERUNG

**H** – Schaltet den Hilfe-Bildschirm ein und aus.

**A (oder C)** – Schaltet den Charakter-Attribute-Bildschirm ein und aus.

**B (oder I)** – Schaltet den Rucksack-Inventar-Bildschirm ein und aus.

**P** – Schaltet den Party-Bildschirm ein und aus.

**M** – Schaltet das Nachrichten-Logbuch ein und aus.

**Q** – Schaltet das Quest-Logbuch ein und aus.

**W** – Schaltet die primäre/sekundäre Waffenkonfiguration ein und aus.

**O** – Schaltet den Inventar-Bildschirm der Söldner ein und aus.

**ENTER** – Öffnet/schließt während des Spiels die Chat-Einblendung.

**Tab** – Schaltet die automatische Karte ein und aus.

**F9** – Zentriert die automatische Karte auf den Spieler.

**T** – Schaltet den Fertigkeitenbaum-Bildschirm ein und aus.

**S** – Schaltet das Fertigkeiten-Menü für die rechte Maustaste ein und aus.

**F1 bis F8** – Stellt die zugeordnete Fertigkeit für die linke oder rechte Maustaste bereit. Die Fertigkeiten werden folgendermaßen zugeordnet: Öffnen Sie das Fertigkeiten-Menü, und schieben Sie den Mauszeiger über die Fertigkeit, der Sie ein Tastaturkürzel zuweisen möchten. Drücken Sie das gewünschte Tastaturkürzel, während der Mauszeiger über dem Icon der entsprechenden Fertigkeit steht.

**Ö** – Öffnet und schließt das Fenster für Gürtel, die größer als 1x4 sind.

**1, 2, 3 und 4** – Benutzt den Gegenstand im entsprechenden Gürtel-Platz.

**STRG** – Zum Rennen gedrückt halten.

**R** – Automatisches Rennen wird ein- und ausgeschaltet.

**Umschalttaste** – Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie eine Maustaste drücken, um die entsprechende Fertigkeit anzuwenden, während Sie stehen bleiben.

**ALT** – Markiert alle Gegenstände, die auf dem Boden liegen.

**Leertaste** – Schließt alle oben erwähnten Bildschirme und Einblendungen und bringt Sie zum Spiel zurück.

**Ziffernblock** – Sprach-Kommunikation. Schalten Sie NUMLOCK für die folgenden Tasten ein:

0 – Der Spieler-Charakter sagt: „Helft mir!“

1 – Der Spieler-Charakter sagt: „Folgt mir!“

2 – Der Spieler-Charakter sagt: „Für Euch!“

3 – Der Spieler-Charakter sagt: „Danke.“

4 – Der Spieler-Charakter sagt: „Tut mir Leid!“

5 – Der Spieler-Charakter sagt: „Tschüss.“

6 – Der Spieler-Charakter sagt: „Stirb!“

7 – Der Spieler-Charakter sagt: „Rückzug!“

**Mausrad aufwärts** – Scrollt aufwärts durch alle Fertigkeiten, die den Tastaturkürzeln F1 bis F8 für die rechte Maustaste zugeordnet wurden.

**Mausrad abwärts** – Scrollt abwärts durch alle Fertigkeiten, die den Tastaturkürzeln F1 bis F8 für die rechte Maustaste zugeordnet wurden.

**V** – Schaltet die Position der Minikarte zwischen Oben-links/Oben-rechts um.

**N** – Löscht Textnachrichten.

**DRUCK** – Speichert den Bildschirminhalt in Ihrem D2-Verzeichnis unter dem Namen „screenshotX.jpg“.

**Z** – Schaltet die Bilder aller Party-Mitglieder ein und aus.