



DIABLO

EXPANSION SET

LORD OF DESTRUCTION

Copyright © 2001 par Blizzard Entertainment. Tous droits réservés.

L'utilisation de ce produit est sujet aux termes du Contrat de Licence Utilisateur Final ci-joint. Vous devez accepter le Contrat de Licence Utilisateur Final avant d'utiliser ce produit. L'utilisation du réseau de jeu sur Internet de Blizzard, Battle.net, est sujet à votre acceptation des termes de l'Accord d'Utilisation de Battle.net.

Lord of Destruction est une marque déposée. Battle.net, Blizzard Entertainment, Brood War, Diablo, Starcraft et Warcraft sont des marques déposées ou enregistrées de Vivendi Universal Interactive Publishing et/ou de ses filiales aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Windows est une marque enregistrée de Microsoft Corporation. Pentium est une marque enregistrée d'Intel Corporation. Dolby et le symbole du double D sont des marques déposées de Dolby Laboratory. Toutes les autres marques déposées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.



Utilise Bink Video. Copyright © 1997-2001 de RAD Game Tools, Inc.



ENTERTAINMENT

Blizzard Entertainment

Ainsi parlait l'Errant, se remémorant malheurs et cruels massacres :

*A chaque nouvelle aube, je me levais solitaire, l'esprit embué d'anciennes tristesses.
Misérable et loin de ma terre natale, mon esprit restait entravé par des fers.
De nombreuses années durant, je suis resté caché sous terre, enfoncé profondément sous
la roche. De là, je suis reparti, abject et chagrin, remontant par-dessus
la surface des flots. Je cherchais la prison de mon noble parent. La tristesse est
un cruel compagnon pour qui n'a pas le luxe d'un ami et la voie de l'exil seule s'ouvre à
cet esprit mélancolique.*

*Et ainsi ce monde, chaque jour, s'écroule et s'effondre. Les régents sont morts, privés de
réjouissances, tandis que des bandes de guerriers sont fièrement tombées au pied du mur.*

*La guerre en a détruit certains, les emportant ; un homme affligé en cachait un
profondément dans sa tombe. Ainsi le créateur des hommes répandait le chaos en cette
demeure, jusqu'à ce que les anciens travaux des géants soient désertés et ne résonnent
plus des bruits de ses habitants.*

Ainsi parlait l'Errant, à l'écart, plongé dans ses méditations secrètes.

*Le royaume terrestre est empli de misères et le décret des destins
changera la course des cieux.*

*Inspiré par
L'Errant (Anonyme)
Extrait du livre d'Exeter,
env. X^e siècle.*

* SOMMAIRE *

POUR COMMENCER	5
LES NOUVEAUTÉS DE L'EXTENSION	7
JOUER À DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION	8
LA VENUE DU SEIGNEUR DE LA DESTRUCTION	11
LES ASSASSINS	13
APTITUDES DE L'ASSASSIN	14
ARTS MARTIAUX	14
DISCIPLINES DE L'OMBRE	15
PIÈGES	16
LES DRUIDES	18
APTITUDES DU DRUÏDE	19
ÉLÉMENTS	19
MÉTAMORPHOSE	20
INVOCATION	21
OBJETS	23
MONSTRES	25
GÉNÉRIQUES	27
CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR FINAL	32
CARTE DE RÉFÉRENCE	36

POUR COMMENCER

CONFIGURATION MINIMALE REQUISE :

Ordinateur - Diablo® II : Lord of Destruction requiert un ordinateur IBM® PC ou 100% compatible équipé d'un processeur Pentium® 233 MHz ou supérieur. Vous devez disposer d'au moins 64 méga-octets de RAM pour jouer à Diablo II. Pour bénéficier des fonctions graphiques avancées de Diablo II: Lord of Destruction, vous devrez peut-être disposer de plus de RAM.

Système d'exploitation - Diablo II: Lord of Destruction fonctionne avec Windows® 95, Windows 98, Windows ME, Windows NT 4.0 (pack 5) ou Windows 2000 (disposant des privilèges d'administrateur).

Périphériques - un clavier et une souris 100% compatible Microsoft® sont requis. Vous ne pouvez pas utiliser des périphériques de type manettes ou joysticks pour jouer à Diablo II: Lord of Destruction.

Lecteurs - Un lecteur de CD-ROM 4X et un disque dur doivent être installés sur votre ordinateur. Pour pouvoir jouer à Diablo II: Lord of Destruction, vous devez avoir une version multijoueur de Diablo II déjà installée sur votre disque dur (950 mégas) et avoir procédé à l'installation de Diablo II: Lord of Destruction (800 mégas). Ainsi, un total de 1,75 giga-octets d'espace libre doit être disponible sur votre disque dur pour installer tous les fichiers requis.

Vidéo - Diablo II: Lord of Destruction requiert un écran SVGA et une carte vidéo compatible avec DirectDraw®, DirectX® 6.1 ou une version ultérieure doit être installé sur votre système. Si vous utilisez une carte graphique accélératrice 3D compatible avec Direct3D® ou Glide®, vous pourrez utiliser les fonctions graphiques 3D avancées de Diablo II: Lord of Destruction. Afin de bénéficier de cette option, votre carte 3D doit disposer d'au moins 8 méga-octets de mémoire RAM pour les textures.

Son - Diablo II: Lord of Destruction fonctionne avec n'importe quelle carte son compatible avec DirectX 6.1 ou ultérieure. Pour que vous puissiez écouter la musique, votre carte son doit être configurée en son digital. Le jeu est également compatible avec certaines cartes son offrant les extensions EAX® et EAX2®.

Connexion multijoueur - Pour accéder au serveur de Blizzard Entertainment®, Battle.net®, vous devez disposer d'une connexion Internet à faible temps de latence et offrant un taux de transfert de 28,8 Ko par seconde au minimum. Pour participer à une partie multijoueur sur un réseau LAN (Local Area Network), le protocole TCP/IP doit être installé et configuré sur tous les ordinateurs du réseau participant à la partie.

INSTALLATION DE DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION

Pour installer Diablo II: Lord of Destruction, vous devez avoir installé une version originale de Diablo II sur votre ordinateur. Si vous n'avez pas installé Diablo II, consultez le chapitre concernant l'installation du jeu dans votre manuel Diablo II.

Lorsque le jeu original est correctement installé, placez le CD-ROM Diablo II: Lord of Destruction dans votre lecteur de CD-ROM. Si vous avez activé la fonction d'exécution automatique de Windows, le menu du programme d'installation de Diablo II: Lord of Destruction s'affiche automatiquement à l'écran. Sélectionnez "Installer Diablo II: Lord of Destruction" dans la liste pour lancer l'installation de l'extension et mettre à jour Diablo II. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Si vous avez désactivé la fonction d'exécution automatique sur votre ordinateur, cliquez sur l'icône "Poste de travail" de votre bureau puis sélectionnez la lettre qui représente votre lecteur de CD-ROM. Double-cliquez sur l'icône "Setup" et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour installer le jeu.

Si vous rencontrez des problèmes avec Diablo II ou Diablo II: Lord of Destruction, reportez-vous au chapitre "En cas de problème (PC)" du manuel avant de contacter l'assistance technique de Blizzard.

AVANT D'APPELER L'ASSISTANCE TECHNIQUE

Si vous rencontrez des difficultés, veuillez consulter le chapitre "En cas de problèmes" avant d'appeler l'assistance technique. Nous recevons beaucoup d'appels chaque jour et nous vous apporterons plus rapidement une réponse si vous connaissez les données suivantes :

- * Le fabricant de votre ordinateur et le type/la vitesse du processeur.
- * La mémoire RAM dont dispose votre ordinateur.
- * La version et le type de système d'exploitation que vous utilisez.
- * La marque et le modèle de vos lecteurs de CD-ROM, de votre carte vidéo, de votre carte son et de votre modem.

QUELLES SONT LES NOUVEAUTÉS DE L'EXTENSION ?

Diablo II: Lord of Destruction contient un certain nombre de nouveautés ainsi que des améliorations que les amateurs apprécieront :

Deux nouvelles classes de personnage – Maîtrisez les puissances de la nature comme le Druides ou soyez aussi rusé et sournois que l'Assassin. Ces deux nouvelles classes disposent chacune de 30 compétences uniques, vous offrant ainsi une autre vision du jeu et de nouvelles tactiques à essayer.

Un nouvel Acte – Explorez les mystérieuses terres des Barbares, combattez de nouveaux monstres et menez à bien six quêtes fantastiques qui vous plongeront au cœur du mythe épique de Diablo. Que vous n'ayez jamais joué ou que vous souhaitiez continuer à jouer un personnage expérimenté qui a vaincu Diablo, nous nous retrouverons tous à la fin de l'acte IV, au pied d'un portail, prêts à entreprendre les nouvelles aventures de l'acte V.

La taille du coffre/cacheette a doublé – Votre coffre/cacheette est maintenant deux fois plus grand ! Les personnages de l'extension peuvent stocker deux fois plus de matériel qu'avant.

Haute résolution – Vous avez maintenant le choix entre deux résolutions graphiques : 640 x 480 ou 800 x 600. Pour faire votre sélection, cliquez sur "Options Vidéo". Remarque : jouer à Diablo II en 800 x 600 peut réduire les performances du jeu. Cette résolution n'est donc recommandée que pour des ordinateurs puissants ou disposant d'un matériel relativement récent.

De nouveaux trésors :

Des objets spécifiques à chaque classe – Ce type d'objets, une nouveauté de Diablo II: Lord of Destruction, apporte des propriétés et des pouvoirs particuliers aux sept classes de personnage différentes.

Des objets combinés améliorés – Voici de quoi satisfaire votre goût de collectionneur. Les nouveaux objets combinés confèrent à leur heureux propriétaire des pouvoirs encore plus grands.

De nouveaux objets à sertir – Les bijoux et les runes possèdent encore plus de pouvoirs magiques lorsque vous les enchâssiez sur votre équipement.

De nouveaux objets exceptionnels – Les passionnés vont être aux aguets car de nouveaux objets exceptionnels s'ajoutent à la panoplie déjà existante !.

Les objets d'élite – Cette nouvelle classe d'objets est similaire à la classe des objets exceptionnels que vous pouvez trouver dans les niveaux de difficulté élevée... mais en mieux.

De nouveaux objets uniques – Plus d'une centaine d'anciens artefacts, y compris les objets exceptionnels et les objets d'élite, attendent impatiemment la venue des aventuriers.

Des centaines de pouvoirs magiques supplémentaires – Les objets de tous niveaux peuvent maintenant posséder des pouvoirs magiques plus puissants et plus diversifiés.

L'interface avec les PNJ engagés a été améliorée – Les joueurs ont maintenant la possibilité de soigner les mercenaires et de les équiper. De plus, ces mercenaires pourront acquérir des points d'expérience et disposer d'aptitudes améliorées lorsqu'ils montent de niveau.

De nouvelles combinaisons pour le Cube Horadrim – Découvrez les nouvelles combinaisons que vous pouvez réaliser dans le Cube Horadrim.

Changer d'armes plus rapidement – Vous pouvez maintenant rapidement passer d'une configuration arme/bouclier à une autre (arme à deux mains par exemple), grâce à un simple clic de la souris ou à un raccourci clavier pratique !

Huit nouveaux raccourcis clavier pour les aptitudes – De nouveaux raccourcis clavier doublent le nombre d'aptitudes que vous pouvez utiliser.

Un environnement interactif – Frayez-vous un chemin au travers de l'acte V en détruisant des pans de murs, des barricades et des tours de siège.

JOUER À DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION

Diablo II: Lord of Destruction est plus qu'une simple extension. Lorsque vous aurez installé Diablo II: Lord of Destruction, vous découvrirez tant de nouveautés originales et d'améliorations que vous aurez l'impression qu'il s'agit d'un tout autre jeu.

Ce manuel s'adresse à ceux qui connaissent déjà le jeu. Si vous n'avez jamais joué à Diablo II, nous vous recommandons de lire rapidement le premier manuel afin de vous familiariser avec la terminologie de base et les concepts du jeu avant de continuer.

Les personnages de l'extension : après avoir installé Diablo II: Lord of Destruction, il vous sera demandé de choisir entre deux "types de personnages" différents lorsque vous voudrez créer un personnage : Standard ou Extension. (Remarque : il ne s'agit pas de choisir l'une des deux nouvelles classes. Voir pages 15 et 20). Les personnages Standards sont identiques à ceux que vous pouvez créer dans Diablo II, alors que les personnages Extension sont particulièrement adaptés à Diablo II: Lord of Destruction. Voici quelques indications pour vous aider à définir quel type de personnage vous souhaitez créer :

- * Les personnages Extension peuvent seulement participer à des parties de type Extension. Ils ne peuvent pas être créés à partir de la version originale de Diablo II ou rejoindre une partie Diablo II standard.
- * Les personnages Standards n'ont pas accès aux nouvelles options ou modifications de Diablo II: Lord of Destruction. Ils ne peuvent pas non plus créer ou rejoindre une partie Extension (ces parties ont été spécialement conçues pour que vous profitiez de toutes les nouveautés de Diablo II: Lord of Destruction).
- * Les personnages Standards peuvent être convertis à tout moment en un personnage Extension. Il vous suffit de revenir sur l'écran "Sélectionner Personnage". Cliquez sur le personnage Standard que vous souhaitez convertir puis cliquez sur le bouton "Convertir".
- * Une fois qu'un personnage Standard a été converti, vous ne pouvez plus revenir en arrière. Lorsqu'un personnage a été converti en personnage Extension, il ne peut plus redevenir un personnage Standard. De la même manière, si vous créez un personnage Extension, sachez qu'il ne pourra pas être converti en personnage Standard.

Retrouver son corps : lorsque vous jouez une partie en niveau de difficulté Cauchemar ou Enfer et que votre personnage meurt, vous perdez des points d'expérience et de l'argent. Dans Diablo II: Lord of Destruction, si vous allez chercher votre corps à l'endroit où vous êtes mort, vous pouvez regagner une partie des points d'expérience que vous avez perdus. Mais si vous choisissez d'enregistrer la partie et de la quitter afin d'en créer une autre, ce qui vous permet de retrouver le corps de votre personnage en ville, vous ne récupérez aucun des points d'expérience perdus.

Changer d'armes : dans Diablo II: Lord of Destruction, vous avez la possibilité de passer rapidement d'une combinaison d'objets à une autre (exemple : arme/bouclier en configuration 1 et arme à deux mains en configuration 2) parmi les objets que votre personnage peut porter (notamment l'équipement porté dans la main droite et dans la main gauche). Pour cela, ouvrez l'écran d'inventaire et équipez votre personnage comme vous le faites habituellement. Ensuite, cliquez sur l'un des onglets "II" (chiffre romain 2) ou appuyez sur la touche W pour passer d'une configuration d'arme à une autre. Maintenant, équipez votre personnage d'une arme à deux mains, d'une arme et d'un bouclier ou (pour les Barbares et les Assassins) de deux armes à une main. Vous pouvez passer d'une configuration d'arme à une autre en appuyant sur la touche W ou en cliquant sur l'onglet de la configuration d'arme dans votre équipement (elle est alors de couleur grise). Remarque : les aptitudes liées au bouton droit ou gauche de votre souris correspondent également à vos deux configurations d'arme. Cela vous permet d'optimiser la combinaison aptitude-configuration d'arme.

N'oubliez pas que votre personnage doit posséder les caractéristiques requises pour porter les armes dont vous voulez l'équiper. Rappelez-vous également que seule la configuration arme sélectionnée est équipée et active. Toute arme magique faisant partie de la configuration inactive n'affectera pas le personnage jusqu'à ce que vous sélectionniez cette configuration. Par exemple, si vous utilisez actuellement la configuration d'arme "I", toutes les propriétés magiques des armes de la configuration "II" n'auront aucun effet jusqu'à ce que vous la choisissiez comme configuration active.

Les PNJ ("Mercenaires") : Diablo II: Lord of Destruction offre des modifications intéressantes en ce qui concerne les PNJ. Pour engager un mercenaire, il vous suffit de discuter avec l'un des PNJ présents en "ville", le havre de paix de chaque acte. Ce PNJ a pour unique tâche de vous proposer les services de mercenaires et vous donne accès à une liste de personnages. Ces mercenaires, contrôlés par l'ordinateur, se battent alors à vos côtés. Avoir un mercenaire à ses côtés peut également être une récompense lorsque vous avez terminé certaines quêtes. Dans le Diablo II original, ils accompagnent votre personnage et l'aident à tuer les monstres mais vous ne pouvez pas interagir avec eux. Dans Diablo II: Lord of Destruction, vous pouvez augmenter leur efficacité au combat et gérer leur évolution de plusieurs façons. (Remarque : ces nouvelles fonctionnalités ne s'appliquent qu'aux mercenaires que vous engagez ou qui vous sont "offerts" en récompense. Les créatures invoquées magiquement ne sont pas concernées par ces améliorations).

- * **Caractéristiques et expérience :** les mercenaires de Diablo II: Lord of Destruction ont leurs propres caractéristiques (Force, Dextérité, Vie, Dommages, Défense et Expérience). Plus ils tuent de monstres, plus ils gagnent de points d'expérience. Lorsqu'ils possèdent suffisamment de points d'expérience pour passer au niveau supérieur, leurs caractéristiques augmentent automatiquement. Vous pouvez également améliorer leurs caractéristiques avec un meilleur équipement (voir ci-dessous). N'oubliez pas que les mercenaires ne sont pas simplement des personnages que vous achetez mais des compagnons d'aventure. Ils partagent avec vous et votre coterie tous les points d'expérience des monstres qu'ils éliminent pour vous et reçoivent en partage une petite partie des points d'expérience acquis lorsque vous et votre coterie tuez des monstres.
- * **Équipement :** vous pouvez maintenant équiper votre mercenaire avec une armure, un heaume et des armes. Votre mercenaire doit avoir toutes les caractéristiques requises en force, dextérité et niveau pour pouvoir porter les objets. De plus, l'arme que vous lui destinez doit être compatible avec le type d'arme qu'il peut utiliser, à l'instar de celle qu'il porte lorsque vous l'engagez (par exemple, la mercenaire Rogue dans l'acte I peut être équipée d'un arc de guerre mais pas d'une épée courte alors que la mercenaire Garde dans l'acte II peut être équipé d'une voulgue mais pas d'une arbalète). Pour armer votre mercenaire, il vous suffit de cliquer sur le bouton approprié de votre mini-panneau ou d'appuyer sur la touche O pour afficher l'inventaire du mercenaire et l'écran d'information. Puis, placez les objets dans les différents emplacements correspondants, comme vous le feriez pour votre personnage.
- * **Soigner :** dans Diablo II, si vous aviez besoin de soigner votre mercenaire, vous deviez aller voir en ville le soigneur local. Dans Diablo II: Lord of Destruction, vous pouvez soigner votre mercenaire vous-même en cliquant sur l'une de vos potions de vie ou de rajeunissement (dans votre équipement ou sur votre ceinture). Une fois la potion sélectionnée, posez-la sur le portrait du mercenaire, en haut à gauche de l'écran. Lorsque le portrait est en surbrillance, cliquez à nouveau pour lâcher la potion sur le portrait. Vous pouvez aussi soigner votre mercenaire en cliquant sur un Puits ou un Sanctuaire de vie.
- * **Fidélité du mercenaire :** un mercenaire peut maintenant vous accompagner tout au long du jeu. En fait, vous pouvez garder le même mercenaire jusqu'à la fin du jeu, en ayant parcouru tous les actes en niveau normal, cauchemar et enfer. Vous pouvez choisir d'engager un autre mercenaire, mais vous n'avez pas la possibilité de prendre plus d'un mercenaire à la fois à votre service. Si vous préférez prendre un autre mercenaire, celui que vous mettez à la retraite sera toujours disponible en cas de besoin. Avant de changer de mercenaire, ouvrez son inventaire et récupérez tous les objets que vous souhaitez garder, sinon vous perdez cet équipement.
- * **Mort du mercenaire :** lorsque votre mercenaire meurt, vous pouvez retourner voir le PNJ concerné et le payer pour que feu votre compagnon soit ressuscité ou pour en engager un nouveau. Si vous

EXTRAIT DE LA CHRONIQUE DES PATRIARCHES AUST D'HARROGATH

Jene jour de Montebé Louids
Ma cress chère Elora.
Cela fait désormais des longues années que vous avez été prise à Anya et moi-même j'ai toujours à l'esprit votre merveilleux visage et je me souviens des beaux jours d' alors. Cela me reconforte d'écrire et de penser que dure monnaie ou dure autre vous le lisez vous-même. Il se peut que bientôt je vous rejoigne dans l'après-vie. Notre peuple vit ses derniers jours à Harragath récemment notre prophétesse Caldera a été affligée de terribles visions de notre future destin la nuit dernière ses cris ont réveillé tout le village lorsque je parvins à sa maison notre fille Anya. La reconforte déjà. Au cours de la nuit les cheveux d'un noir de jais de notre prophétesse étaient devenus blanc immaculé. Elle était en proie au délire lorsque je suis entrée dans la pièce muaisant incroyablement et sarrachant de sanglantes touffes de cheveux. Il nous fallut du temps pour la calmer et même après elle ne semblait plus que l'ombre d'elle-même. Elle se refusa à répondre directement à nos questions se contentant de regarder fixement devant elle comme si elle voyait un univers par-delà le nôtre qui nous était impossible d'appréhender. Notre querissime Malah vit également mais ses tentatives de soigner Caldera furent sans effet. Notre prophétesse n'était pas malade dans sa chair, mais son esprit était devenu dément.

choisissez de ressusciter votre mercenaire, il se remettra à votre service en ayant les caractéristiques, l'expérience et l'équipement qu'il possédait avant de mourir. Si vous décidez d'engager un nouveau mercenaire, vous perdez la possibilité de réengager votre ancien compagnon et vous lui laissez son équipement. Remarque : si votre personnage meurt, son mercenaire meurt également.

Options de la carte auto : vous pouvez maintenant sélectionner la "Taille de la carte auto" dans le menu "Options carte auto" de Diablo II: Lord of Destruction. Cette nouvelle option vous permet d'avoir la traditionnelle carte en plein écran ou la "Mini carte" réduite. La mini carte représente environ un quart de la grande carte et lorsqu'elle est active, elle apparaît dans l'un des coins de l'écran. Pour que la carte s'affiche à droite plutôt qu'à gauche, appuyez sur la touche V.

Tout réparer : désormais, vous pouvez réparer tous les objets dont vous êtes équipés d'un seul coup.

Rendez-vous chez le prochain forgeron (quelle que soit la personne qui répare votre équipement) et sélectionnez "Échanger/Réparer" comme à l'ordinaire. En plus des trois boutons Acheter, Vendre et Réparer, vous pourrez voir un quatrième bouton : "Tout Réparer". Cette option vous permet de réparer tous les objets dont votre personnage est actuellement équipé en une seule opération. Si vous déplacez votre curseur sur ce bouton, le texte en surbrillance vous montre le coût de l'opération. Appuyez sur le bouton pour procéder à la réparation. **Remarque** : le bouton Tout Réparer n'agit que sur les objets dont vous êtes équipés. Les objets endommagés disposés dans l'inventaire de votre personnage doivent être réparés un par un.

Remplir Livre : en appuyant sur la touche Maj tout en cliquant avec le bouton droit de la souris sur un parchemin que vous envisagez d'acheter, vous achetez automatiquement assez de parchemins pour remplir le premier Livre vide ou incomplet de votre Inventaire qui correspond à ce type de parchemins.

Les Champions : ces monstres existaient déjà dans le premier Diablo II. Ils tranchent sur les autres monstres de la même espèce par leur apparence et leur puissance. Vous pouvez immédiatement repérer un Champion par son nom, qui apparaît en lettres bleues lorsque vous le prenez pour cible. Diablo II: Lord of Destruction présente plusieurs monstres de ce type. En plus du Champion standard, vous pouvez rencontrer les monstres suivants :

Berserkers – Ces monstres ont été placés dans un état de fureur meurtrière par la corruption démoniaque. Ils mettent tant d'énergie à exterminer tous ceux qu'ils croisent qu'ils occasionnent des dégâts considérablement plus importants que ceux des autres démons. Cependant, leur rage frénétique les fragilise physiquement et ils sont plus faciles à tuer.

Possédés – Des esprits particulièrement diaboliques possèdent certains démons. Ces esprits confèrent aux Possédés une vigueur accrue au détriment de leur libre arbitre. N'étant plus leurs propres maîtres, les Possédés sont insensibles aux malédictions des Nécromanciens.

Fanatiques – Les Fanatiques sont des monstres qui s'abandonnent à leur propre corruption avec tant de zèle qu'ils sont prêts à tout pour gagner les faveurs de leurs sombres maîtres. Ils se précipitent dans tous les combats, attaquant tous les ennemis sans réfléchir. Leur témérité les rend vulnérables et, si vous arrivez à éviter l'avalanche de coups, vous devriez pouvoir vous en débarrasser avec plus de facilité.

Fantômes – Naguère, une puissante faction de mages développa un sort de bannissement qu'elle lança contre un groupe de monstres pour les exiler de ce monde. L'utilisation de ce sort créa un tunnel spirituel à travers les Plans, ce qui permet aux monstres de revenir dans le monde matériel en se projetant dans le tunnel. Leur corps opalescent et leur démarche lourde rendent ces spectres facilement identifiables. Il est plus difficile de toucher les Champions fantomatiques par des coups physiques en raison de leur nature désincarnée.

LA VENUE DU SEIGNEUR DE LA DESTRUCTION

"Et un enfantelet nourrira la Terreur en son sein tandis que le cœur de l'homme s'assujettira à l'ombre.

Un Errant traversera les vieilles contrées, semant le chaos sur son passage.

Les Trois Frères seront réunis et le monde visible tremblera devant leur force.

Il fut ainsi prédit que les Trois, une fois réunis, seraient renversés à nouveau

et que le dernier d'entre eux poserait son regard sur la Montagne Sainte.

Selon le présage, leur défaite ne serait qu'illusion : le heurt final étant encore à venir ..."

* * *

Et à présent, enfin, la tempête se lève et s'étend depuis les terres du sud.

Et les mains de la Destruction surgissent pour défaire les actes des Anciens.

Les vagues de l'Enfer roulent, prêtes à s'écraser sur les rivages du monde visible

pour noyer le coupable et l'innocent sous la même déferlante.

- Extrait de Les Prophéties du Dernier Jour

LE DERNIER TESTAMENT D'ORD REKAR

Naguère, j'ai cru.



Les autres puisaient en moi leur force, car ma foi était un pilier dans la demeure des Patriarches. Naguère, j'ai cru en quelque chose qui excède ma personne. J'ai cru que le fidèle serait récompensé et le malin puni.

J'ai cru que les Prophéties du Dernier Jour n'étaient que des superstitions et que même s'il fallait leur porter quelque foi, comme nos ancêtres l'ont dit, les événements présagés n'auraient pas lieu de notre vivant.

Vanité !

Les dieux ne m'ont point révélé leur plan ni béni de leur approbation. Mais une chose m'est certaine : les prophéties ont commencé à se réaliser.

D'abord, il y eut Tristram...

Diablo, le Seigneur de la Terreur, jeta son ombre sur le hameau paisible et lâcha sa horde de serviteurs démoniaques sur toute la contrée. Bien des vaillants héros se dressèrent pour affronter l'ire de Diablo et traquer le seigneur démon dans les entrailles même de la terre. Par la grâce de la seule lumière ils parvinrent à défaire l'hôte mortel de Diablo et à déjouer ses néfastes plans.

Il sembla alors que le Seigneur de la Terreur avait été vaincu et mon cœur trouva une consolation dans l'affirmation de ma foi... Hélas, le cauchemar commençait à peine.

D'une manière ou d'une autre, le terrible esprit de Diablo survécut et il s'incarna dans le corps du héros qui l'avait abattu. Sous l'apparence du mystérieux Errant, Diablo libéra ses frères, Baal et Mephisto, de leur prison de l'Est.

Tout comme avant, un nouveau groupe de héros se dressa pour mettre fin à la quête obscure de Diablo. Bien que le Seigneur de la Terreur fut parvenu à libérer ses frères de leurs entraves, leur réunion ne perdura pas longtemps. Les héros mortels parvinrent à vaincre Mephisto et précipitèrent Diablo dans les profondeurs de l'enfer. Seul Baal, le seigneur de la Destruction, échappa à la vigilance de tous...

Une fois encore, il sembla que justice avait été faite. Aveugle comme je l'étais, je m'attachai aux pas des justes, car je pensai qu'enfin, peut-être, tout allait pour le mieux... que le cauchemar s'était évanoui devant un rêve de paix.

Mais la plaie du mal ne se referme pas... et je suis las désormais.

Aujourd'hui, le cauchemar est rené de ses cendres.

Baal a reparu, derrière lui marche la grande Armée de la Destruction. Il a bâti une légion de démons qui se repait de souffrances et de chaos. Et ensemble ils marchent vers nous... droit vers la Montagne Sainte que nos ancêtres ont promise de protéger. Il est évident que Baal entend s'en prendre à Arreat et qu'il cherche le Cœur de la Terre. Dès lors, ma foi naguère granitique est ébranlée tout entière.

Les prophéties qui narrent ce jour se sont avérées justes. La malédiction s'étend sur notre terre.

Comme je l'ai dit, mes frères, je suis las désormais. Je ne doute plus de l'existence du Mal. Je l'ai vu croître de mes propres yeux. J'ai pu apprécier sa cruauté. Mais n'est-il pas cruel de la part des dieux de ne donner l'espoir que pour mieux le briser ?

Jeune, je me suis préparé de mon mieux à l'occurrence de ces jours.

Ce fut alors le seul but de mon existence. Mais maintenant que l'heure est venue, je me sens vieux. Je suis terrifié. Je sens que j'ai perdu ma force.

Je confesse que la foi ne guide plus mes pas désormais. C'est le cœur lourd que je prends congé de vous, mes frères. J'aimerais vous dire que je prierais pour vous, mais je redoute que mes prières ne trouvent personne pour les entendre.

Puissiez-vous trouver un jour la vérité et que cette vérité vous rende libre.

Votre serviteur dans la souffrance,

Ord Rekar

Patriarche d'Harrogath

LES ASSASSINS

Au troisième siècle, deux frères issus des rangs du clan des mages Vizjerei se dressèrent, ivres d'ambition. Ils s'appelaient Horazon et Bartuc. Tous deux s'égalèrent par l'ambition et la puissance, tous deux étaient fascinés par les portes qu'ouvrait la pratique des magies démoniaques. Mais ils étaient dissemblables dans leur manière d'étudier les démons. Horazon considérait les démons comme une source de grand pouvoir, il pensait devoir s'assujettir un démon pour en profiter pleinement. Son frère, au contraire, développa une sympathie progressive pour les pouvoirs démoniaques et, sous l'influence des démons, sentit qu'il grandirait dans la connaissance de ces pouvoirs en s'alliant avec les princes infernaux afin de partager leurs secrets. C'est exactement ce qu'il fit. Leurs philosophies radicalement opposées causèrent une vaste dissension dans le clan Vizjerei.

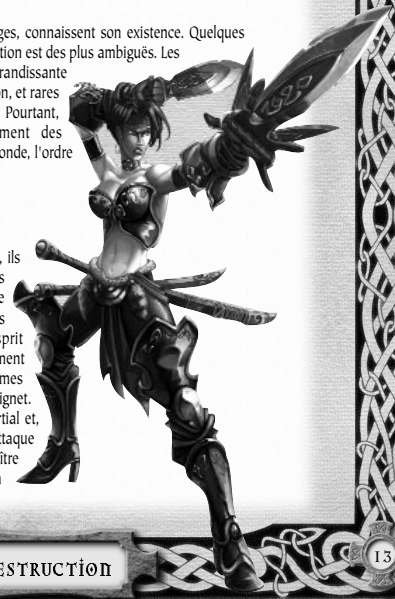
Lorsque leur farouche rivalité explosa dans la violence, les combattants apprirent, bien trop tard, qu'ils n'avaient été que les jouets de leurs hôtes démoniaques. La bataille qui s'ensuivit fut si gigantesque qu'elle incendia les cieux. Lorsqu'elle prit fin, ne laissant derrière elle que des remords, Bartuc gisait mort, Horazon s'était exilé de son propre chef et les Vizjerei avaient appris une leçon au prix le plus fort. Le petit groupe de sorciers survivants, restes d'un clan Vizjerei jadis florissant, décida de repousser désormais les magies démoniaques et revint à l'étude des magies élémentaires. Pour s'assurer que semblable tragédie n'aurait plus jamais lieu, ils formèrent un ordre secret dont le but unique était de surveiller les clans de mages, d'éliminer la corruption. C'est ainsi que naquit le Viz-Jaq'taar, l'ordre des Tueurs de Mages, connus aussi sous le nom d'Assassins.

Sachant qu'un tel ordre pouvait être corrompu s'il se laissait exposer à la magie, les Vizjerei insistèrent à l'extrême sur la pureté et la droiture mentale des Assassins. Ils étaient contraints de pratiquer la méditation et devaient tirer leur pouvoir du plus profond de leur être plutôt que des forces extérieures, toujours susceptibles de camoufler des visées démoniaques. A cette fin, l'ordre n'employa pas directement les arts magiques, mais utilisa des objets ingénieux et des instruments enchantés pour combattre ceux qui possédaient les plus grands pouvoirs magiques. Pour mener plus loin leur croisade contre la corruption démoniaque, ils se concentrèrent sur le développement des aptitudes martiales naturelles de leur corps, sur le plan physique comme sur le plan mental.

L'ordre étant resté secret, peu de gens, même parmi les mages, connaissent son existence. Quelques rumeurs circulent sur la mystérieuse organisation. Leur réputation est des plus ambiguës. Les légendes qui courent sur leur vigilance sans faille et la peur grandissante de la punition ont tenu bien des mages à l'écart de la corruption, et rares sont ceux qui peuvent se flatter d'en avoir réellement vu. Pourtant, dernièrement, avec le réveil des Trois et l'accroissement des manifestations démoniaques qui en résulte partout dans le monde, l'ordre a davantage fait sentir sa présence.

Traits distinctifs et capacités

Les Assassins n'emploient pas directement les arts magiques, ils préfèrent les objets enchantés qui imitent les pouvoirs élémentaires et fonctionnent par eux-mêmes. Pour éviter toute corruption éventuelle, ils se concentrent plutôt sur les aptitudes naturelles du corps : les pouvoirs de l'esprit et le combat à mains nues. Les Assassins ont reçu un entraînement approfondi leur permettant d'utiliser tout un assortiment d'armes exotiques : des lames de métal et des griffes attachées au poignet. Ils ont su incorporer l'usage de ces armes dans leur art martial et, armés de l'une et l'autre, l'Assassin peut asséner une double attaque meurtrière. Même l'Assassin le plus inexpérimenté est un maître de l'infiltration, aucune serrure ne lui résiste. Un Assassin n'a pas besoin de clé pour ouvrir un coffre.



APTITUDES DES ASSASSINS

ARTS MARTIAUX

Parmi les nombreuses compétences propres à l'Assassin, les plus étonnantes sont certainement celles liées au mystérieux art martial du Viz-Jaq'taar. Les aptitudes en Arts Martiaux se présentent sous deux formes : les Concentrations et les Libérations. Une Concentration est une attaque qui ajoute une "charge" pour chaque coup porté avec succès dans un court laps de temps. Chaque attaque de concentration provoque les dégâts habituels et les charges continuent de s'accumuler jusqu'à ce qu'elles soient libérées ou que le temps limite d'accumulation soit écoulé. Pour libérer la charge d'énergie accumulée, frappez le monstre soit avec une attaque normale soit avec une Libération. Une Libération ne se contente pas de relâcher l'énergie accumulée, car s'ajoutent également les effets d'un puissant pouvoir. Qui plus est, en maîtrisant différentes aptitudes de concentration, les Assassins peuvent générer une combinaison impressionnante d'effets. Les Assassins sont spécialement entraînés pour utiliser les armes de classe Griffes et ils ne peuvent utiliser certaines de leurs aptitudes que lorsqu'ils sont équipés de ces armes.



Attaque du Tigre - Concentration

Grâce à leurs recherches intenses sur les anatomies humaine, animale et démoniaque, les Assassins ont développé la possibilité de percevoir les points faibles naturels de leurs ennemis. Pour porter des attaques particulièrement dévastatrices, il leur suffit de viser ces points faibles.



Serre de Dragon - Libération

Un Assassin apprend à transformer en arme l'intégralité de son corps, il peut ainsi se débarrasser d'un adversaire par un coup puissant.



Poings de Feu - Concentration

En combinant ses puissantes aptitudes en Arts Martiaux avec son entraînement psychique, un Assassin peut charger ses poings d'énergie pyrokinétique et brûler ses adversaires lorsque la charge est libérée.



Griffe de Dragon - Libération

Cette aptitude permet à l'Assassin de tenter d'achever son adversaire avec une double attaque de griffe. Il faut pour cela être équipé de deux armes de classe Griffes.



Attaque du Cobra - Concentration

Un Assassin convenablement entraîné peut concentrer son esprit de manière à drainer l'énergie qui l'entoure. En utilisant cette aptitude, il peut siphonner la vie et l'essence spirituelle de son adversaire.



Griffes du Tonnerre - Concentration

En utilisant les lames métalliques de ses armes comme conducteurs, un Assassin concentre les ions qui l'entourent et lance une attaque éclair dévastatrice contre tous ceux qui osent l'attaquer. Il faut pour cela être équipé d'une arme de classe Griffes.

Queue de Dragon - Libération

Un Assassin expérimenté peut donner un coup si puissant qu'il crée une véritable explosion à l'impact, projetant à terre tous les adversaires proches.



Lames de Glace - Concentration

En utilisant l'éther qui entoure ses griffes, l'Assassin entraîné peut immobiliser ses adversaires avec une utilisation subtile de ses lames. Il faut pour cela être équipé d'une arme de classe Griffes.



Vol du Dragon - Libération

Après des années d'entraînement physique intensif, un Assassin développe la faculté de se déplacer plus vite que l'éclair. En utilisant cette aptitude, il se rue sur son adversaire et assène un coup meurtrier.



Attaque du Phénix - Concentration

Cette aptitude puissante permet à l'Assassin entraîné de préparer une attaque qui délivre de terrifiantes énergies élémentaires.



DISCIPLINES DE L'OMBRE

Pour se protéger contre toute exposition potentielle à la corruption de la magie, les Assassins doivent vaincre leurs adversaires versés dans la sorcellerie sans utiliser eux-mêmes le moindre sort. Pour ce faire, ils ont développé des talents secrets, ainsi que les arts du camouflage et ils ont aiguisé leurs aptitudes psychiques latentes afin de maîtriser les Disciplines de l'Ombre. Ces aptitudes sont l'aboutissement de longues années de conditionnement mental et d'entraînement physique intensif.

Maîtrise des Griffes - Passive

Un entraînement adéquat dans cette aptitude améliore la maîtrise avec laquelle l'Assassin utilise son arme unique de classe Griffes.



Marteau Psychique

En utilisant ses capacités mentales hors du commun, un Assassin crée une puissante force d'énergie mentale et la dirige vers une créature hostile, la repoussant avec violence.



Rapidité

En puisant dans son énergie psychokinétique, un Assassin accroît temporairement la vitesse de ses mouvements et des ses attaques.



Parade Multiple - Passive

Lorsqu'il a développé cette aptitude, un Assassin doté de deux armes de classe Griffes peut utiliser ses lames pour parer les attaques, ce qui lui procure une protection sans avoir besoin de s'encombrer d'un bouclier. Il faut pour cela être équipé de deux armes de classe Griffes.





Manteau des Ombres

En se déplaçant dans l'obscurité, invisible à ses ennemis, l'Assassin camouflé peut voler les passants ou tendre une embuscade à des adversaires qui ne soupçonnent rien, leur portant par surprise des attaques meurtrières.



Transparence

Un Assassin peut prendre une forme éthérée pour passer partiellement dans les plans astraux. Son corps se dématérialise et il est ainsi plus résistant à toutes les formes de magie.



Guerrier d'Ombre

L'Assassin entraîné dans cette discipline a la possibilité de projeter une "ombre" de lui-même. Le Guerrier d'Ombre utilise les deux aptitudes que l'Assassin a préparées pour lui-même.



Souffle mental

En concentrant son anima, un Assassin qui utilise cette capacité remarquable peut détruire la volonté d'un groupe d'ennemis, les étourdissant et jetant le trouble dans les esprits ainsi affaiblis au point qu'ils attaquent leurs camarades.



Venin

L'utilisation du poison est une autre technique que l'Assassin peut utiliser pour tourner les chances de son côté lorsqu'il combat les démons et ceux de leur espèce. Un Assassin qui maîtrise cette aptitude enduit secrètement ses armes de toxines empoisonnées.



Apprenti de l'Ombre

Cette discipline permet à un Assassin de projeter un avatar d'Ombre encore plus puissant. L'Apprenti de l'Ombre a accès à toutes les aptitudes de l'Assassin.

PIÈGES

Parfois, les prouesses martiales exceptionnelles et les capacités mentales remarquables des Assassins ne suffisent pas à parer les menaces magiques. Pour compléter son arsenal, l'Assassin peut utiliser un ensemble ingénieux d'outils. Ces mécanismes, fabriqués par les sages du Viz-Jaq'taari, ont été améliorés par des décennies d'utilisation. Ils vont des simples projectiles et des bombes aux pièges les plus complexes.



Boules de feu

Cette aptitude permet à l'Assassin de fabriquer et de lancer un petit mécanisme incendiaire. Cet objet explose à l'impact, occasionnant des dégâts à tous les ennemis situés dans un petit rayon d'action.



Champ de choc

Ces pièges se composent de tout un groupe de petits composants conducteurs qui forment un arc électrique entre eux, blessant tous les adversaires qui tentent de les franchir.



Sentinelle Lame

Cette aptitude permet à l'Assassin de jeter un ustensile aiguisé comme un rasoir qui va et vient de l'Assassin à sa cible, découpant toute créature hostile sur son chemin.



Sentinelle Electrique

Ce petit engin, une fois placé au sol, émet des décharges électriques qui blessent tous les adversaires qui demeurent à portée.



Sentinelle de Feu

Une fois mis en place, ce piège envoie des vagues de flammes qui incinèrent les adversaires qui croisent son chemin.



Danse du Sabre

En utilisant cette aptitude, l'Assassin envoie de multiples petites lames qui lacèrent les ennemis dans un véritable barrage d'acier.



Sentinelle Eclair

Cet outil lance de puissantes décharges électriques qui foudroient les adversaires lorsqu'ils passent à portée.



Sentinelle d'Inferno

Une fois qu'un Assassin l'a lancé au sol, ce piège embrase tout adversaire qui entre dans son champ d'action.



Sentinelle d'Explosion Mortelle

Ce piège lance des projectiles chargés d'un puissant mélange chimique qui fait exploser les cadavres des ennemis abattus.



Bouclier de lames

Ce dispositif lance de multiples petites lames de rasoir et utilise les forces magnétiques pour les faire tournoyer autour de l'Assassin, ce qui inflige de graves blessures aux ennemis qui l'approchent de trop près.

LES DRUÏDES

Dans l'ancien tome des Druides, le *Scéal Fada*, on peut lire que Bul-Kathos, le grand roi mythique des tribus barbares, possédait un conseiller mystérieux mais loyal, que l'on ne connaissait que sous le nom de *Fiacla-Géar*. Cet homme est parfois décrit comme l'ami le plus proche de Bul-Kathos. Parfois, on dit aussi de lui qu'il était son frère. Quelle que fut leur véritable relation, ils étaient très proches l'un de l'autre et ils partageaient les secrets des Anciens : les mystères enfouis sous les roches du Mont Arreat, les obligations fidéistes imposées à leur peuple pour protéger ces secrets, les prophéties concernant les heures sombres à venir. Ils s'accordaient à penser que, pour remplir ses devoirs sacrés, leur peuple devait se consacrer à préserver cette charge. Cependant, ils n'étaient pas d'accord sur les moyens d'y parvenir. Bul-Kathos pensait que les tribus ne pouvaient se consacrer loyalement à leur tâche pour les générations à venir que par la maîtrise des arts martiaux. Fiacla-Géar, au contraire, croyait que l'osmose spirituelle avec la terre qu'ils avaient promise de protéger pouvait seule conduire le peuple à comprendre véritablement le sens de sa mission. Tous deux accordaient à l'autre philosophie des mérites indéniables. Ainsi, au fil du temps, Bul-Kathos unit les tribus tandis que Fiacla-Géar rassemblait un petit groupe des plus grands aèdes-guerriers et chamans des tribus, puis se retira mystérieusement avec eux dans les forêts du lieu-dit Scosglen. Là, lui et son peuple créèrent le premier Collège des Druides, de grandes tours minérales couvertes de vignes grimpances et soigneusement cachées sous la canopée épaisse de la forêt. Ils y restèrent dès lors, se créant pour eux-mêmes un nouveau mode de vie. Ils bâtirent une nouvelle culture, avec son langage, et se coupèrent de leurs cousins barbares et de leurs mœurs, faisant le vœu de ne jamais retourner dans les Steppes du Mont Arreat avant l'heure du *Uilleloscadh Mór*, la bataille finale entre les hommes des terres tangibles et les démons des Cercles Infernaux.

Là, se préparant au grand conflit à venir, Fiacla-Géar enseigna à son peuple le *Caol Dúlra*, une manière de penser qui entretient l'harmonie avec les éléments naturels du monde, sa faune et sa flore, et il la plaça au cœur de ses croyances : ces éléments étaient la personnification même du monde que les Druides s'étaient juré de protéger. Caol Dúlra n'était pas seulement la base de leur système de valeurs : son étude et sa pratique apprirent aux Druides à agir en lien avec les entités naturelles de Sanctuaire. Ce lien était si total qu'ils finirent par découvrir comment parler aux plantes et aux animaux et

ces êtres leur enseignèrent tous les secrets du monde naturel. Ils apprirent comment appeler les animaux à distance, comment invoquer les plantes sensibles de la terre, comment se métamorphoser afin de partager les forces de leurs frères du monde animal et, jusqu'à un certain point, comment agir sur le temps.

Au Túr Dúlra, le plus grand des Collèges de Druides, se tient le chêne magnifique, Glór-an-Pháidha. Cet arbre est la source très révéérée des enseignements des Druides. Sous ses branches, pendant des siècles, les Druides de Scosglen ont aiguisé leur puissant arsenal de magie naturelle ainsi que les aptitudes martiales héritées de leur ancienne famille barbare. Ils ont agi ainsi parce qu'ils se croient la dernière ligne de défense dont le monde bénéficiera à l'heure du grand conflit, et cette heure leur paraît proche. Transportés de fureur par la récente irruption des créatures des Cercles Infernaux et, au *Leathdhiabhala*, par la corruption démoniaque des créatures qu'ils avaient fait le vœu de protéger, les Druides, enfin, sont sortis de leur forêt et marchent à la rencontre des serviteurs du Chaos.

Traits distinctifs et capacités

Les Druides méprisent l'usage de la magie traditionnelle, *Dubhdriocht* dans leur langage. Ils préfèrent pratiquer une forme de magie fondée sur leur lien privilégié avec la nature. Grâce à leur intimité profonde avec le monde de Sanctuaire, les Druides ont la possibilité de commander au feu, à la terre et aux vents.

Ils sont amis des animaux sauvages et peuvent invoquer leur aide dans l'adversité. Leurs rapports authentiques avec les animaux leur permettent également de changer de forme physique et de s'emparer de la force et des aptitudes de leurs compagnons sylvestres afin de mieux servir leur cause.

APTITUDES DES DRUÏDES

ÉLÉMENTS

Des années d'étude et une vie d'harmonie avec la nature ont donné aux Druides une empathie unique avec le monde qui les entoure. Ces aptitudes représentent la possibilité qu'ont les Druides d'influencer les forces de la nature. La qualité d'expert dans ces aptitudes leur permet de frapper leurs ennemis à distance, d'attaquer des groupes complets d'ennemis en même temps et même de se protéger des attaques élémentaires de leurs adversaires.

Tempête de Feu

Grâce à cette capacité, le Druide conjure un raz de marée incandescent qui sème la destruction dans les rangs ennemis.



Roche en Fusion

Par la grâce de ses talents, le Druide peut invoquer un magma qui renverse les ennemis avant d'exploser en éclats incandescents.



Souffle de Glace

Aidé par l'esprit des vents boréaux, le druide invoque un torrent glacial qui neutralise tous ceux qui sont pris dans son souffle.



Éruption

Faisant appel au cœur même de la terre, le Druide déchire la croûte terrestre et ouvre des orifices volcaniques sous les pieds de ses adversaires afin de les carboniser jusqu'à l'os.



Armure d'Ouragan

Cette aptitude permet au Druide de se protéger derrière une masse tourbillonnante de particules chargées qui absorbe les dégâts de feu et de froid ainsi que les attaques électriques.



Cyclone

En appelant aux vents, le Druide envoie de petits tourbillons qui progressent au milieu des rangs ennemis en les souffletant et en les étourdissant sur son chemin.



Volcan

Un Druide expérimenté dans cette aptitude a le pouvoir d'invoquer une violente éruption des profondeurs de la terre, afin d'arroser les ennemis proches de roches en fusion.





Tornade

En manipulant les grands vents afin d'en faire un furieux cyclone, le Druide propulse sa force de destruction au cœur d'un groupe d'adversaires, laissant derrière lui ruines et désolation.



Armageddon

Cette terrible force de vengeance de la nature fait pleuvoir des pierres enflammées autour du Druide qui l'invoque afin d'écraser les adversaires assez inconscients pour se laisser prendre dans sa furie.



Ouragan

Les Druides les plus talentueux peuvent invoquer ce vent puissant de dévastation. Une tempête déchaînée sème le désordre autour de lui mais lui reste calmement calfeutré dans l'œil paisible de la tempête.

MÉTAMORPHOSE

Voici peut-être le plus impressionnant des pouvoirs des Druides. La métamorphose leur permet de manipuler leur propre matière. Ils peuvent ainsi se transformer afin de prendre les formes et les caractéristiques des animaux qu'ils ont jurés de protéger. Deux voies s'ouvrent aux Druides combattants : la voie de l'ours et la voie du loup. Certaines aptitudes de métamorphose ne sont disponibles que sous une seule forme animale, alors que d'autres sont communes au loup et à l'ours. Attention, pendant qu'ils sont transformés, les Druides perdent la capacité d'utiliser certaines aptitudes. Ainsi, le Druide sage invoquera les esprits dont il a besoin avant de se transformer.



Loup-garou

Cette capacité permet au Druide de prendre la forme d'un loup. Il y gagne alors les réflexes et les instincts de combat surhumains de la bête.



Lycanthropie - *Passif*

Le changement de forme est une épreuve épuisante pour le Druide. Il ne peut ainsi assumer une forme animale que pendant un temps limité. Cette aptitude améliore sa constitution lorsque le Druide se métamorphose et, de ce fait, repousse la limite avant laquelle il devra redevenir humain.



Grizzly

Cette aptitude permet au Druide de prendre la forme d'un ours sauvage. Il gagne alors la force et la résistance de l'animal.



Folie furieuse - *Loup-garou uniquement*

Lorsqu'il est transformé en loup, le Druide utilisant cette aptitude augmente son agressivité naturelle. La bête qu'il est devenu réapprend alors à se nourrir de ses proies à chaque attaque afin de régénérer ses forces.

Masse - *Grizzly uniquement*

Un Druide sous forme d'ours utilise ses griffes puissantes pour infliger de sévères blessures à ses ennemis. Grâce à cette aptitude, ses attaques seront de plus en plus puissantes au fur et à mesure qu'il abattra ses adversaires.



Rage - *Loup-garou uniquement*

Lorsqu'un Druide utilise cette aptitude, il se met à produire des toxines sans danger pour son propre corps. Cependant, chacune de ses morsures transmet une maladie extrêmement virulente qui ravage les chairs de ses proies.



Griffes de feu - *Loup-garou et Grizzly*

Sous forme animale, un Druide peut utiliser ses affinités avec les éléments pour ajouter la morsure du feu à chacune de ses attaques.



Faim - *Loup-garou et Grizzly*

La Nature donne la vie, mais elle peut aussi la reprendre. Lorsqu'un Druide utilisant cette aptitude mord un ennemi, il draine une partie de son essence vitale et s'en nourrit pour se régénérer.



Onde de choc - *Grizzly uniquement*

D'un rugissement titanesque, le Druide provoque un choc sismique localisé. Tous les ennemis à proximité sont sonnés par la secousse qui en résulte.



Furie - *Loup-garou uniquement*

Lorsqu'il utilise cette aptitude, le Druide entre dans une furie meurtrière qui lui permet d'attaquer de nombreuses proies avec une puissance née de sa rage.



INVOCATION

Il y a longtemps, dans leurs prières, les Druides implorèrent les esprits sacrés de la Nature. Les esprits furent émus par cette foi et répondirent à leur appel. Depuis ce temps, les esprits ont aidé les Druides de bien des manières, souvent en envoyant des membres de leurs légions. Un Druide connaissant le langage des esprits de la Nature peut faire appel à eux et à leurs puissants compagnons. Ces derniers appartiennent à trois catégories : les animaux totems, les végétaux intelligents et les esprits mineurs de la Nature.

Corbeau

Un Druide compétent dans cette aptitude peut invoquer une nuée de corbeaux. Ceux-ci fondent sur toutes cibles à portée, même si un obstacle empêche le Druide de passer.





Racines empoisonnées

Un allié des plus subtils. Ces racines intelligentes progressent sous la terre et utilisent leurs épines acérées pour empoisonner les ennemis.



Chêne sage

Le Druide peut utiliser cette aptitude pour appeler un esprit bienveillant qui l'aidera à se régénérer et améliorera l'état de santé de ses compagnons.



Esprit gardien

Ce don permet au Druide d'invoquer un ou plusieurs loups aux pouvoirs mystiques, afin de le seconder dans son combat.



Cycle de vie

La plante intelligente appelée par ce pouvoir attirera dans le sol les corps sans vie des ennemis, avant de les décomposer, de les assimiler et de transmettre leur énergie vitale au Druide.



Cœur de Wolverine

Cette aptitude permet d'appeler un esprit qui améliore les compétences de combat du Druide et de ses compagnons.



Invoquer loup

En utilisant ce don de la Nature, le Druide appelle d'énormes loups enragés. Comme si ces derniers n'étaient pas en eux-mêmes une force suffisante, leur férocité s'accroît encore lorsqu'ils dévorent les corps de leurs ennemis vaincus.



Cycle de l'esprit

Cette aptitude conjure une plante intelligente qui se nourrit des corps de ses ennemis pour en aspirer l'essence spirituelle et magique dont elle partage le bénéfice avec le Druide qui l'a appelée.



Esprit vengeur

L'esprit invoqué par cette aptitude donne au Druide et à ses compagnons la capacité mystique de répercuter sur leurs ennemis les dégâts qui leurs sont infligés.



Invoquer Grizzly

Cette capacité accorde au Druide l'aide d'un ours herculéen aux griffes formidables et aux crocs acérés. L'ours se battra à ses côtés, jetant dans la bataille sa masse formidable et sa force brute.

OBJETS

Bien que la plupart des héros qui parcourent le monde des mortels le fassent pour la gloire ou pour établir l'hégémonie de l'humanité sur les armées démoniaques surgies des enfers, aucun ne repousse l'accumulation de trésors qui découle de ces aventures. De fait, pour certains, la richesse est une fin en soi.

Si vous choisissez de collecter l'équipement parfait pour votre aventurier ou, tout simplement, si vous vous appréciez le plaisir simple de collectionner les objets les plus puissants, l'extension Diablo II: Lord of Destruction vous propose une pléthore de nouveaux objets propres à étancher votre soif.

Propriétés des objets : pendant vos aventures, gardez à l'esprit que même les objets magiques normaux peuvent disposer de centaines de propriétés magiques extraordinaires, propres à vous aider dans votre quête épique. Ces propriétés sont bien trop nombreuses pour être décrites ici, mais prêtez attention aux noms des objets que vous trouverez et qui pourraient sortir de l'ordinaire ; les explications relatives à leurs pouvoirs seront affichées dans la description de l'objet (ce texte explicatif apparaît lorsque vous ouvrez votre Inventaire et que vous placez le curseur de la souris sur un objet).

Objets de classe : les objets de ce type ne peuvent être utilisés que par la classe pour laquelle ils ont été conçus. Dans la version originale de Diablo II, certains objets étaient utilisables par tous, mais ne révélaient leur potentiel que dans les mains de certains (exemple : les baguettes de Nécromanciens ou les sceptres de Paladins). Dans Diablo II: Lord of Destruction, certains objets, aux propriétés ciblées, ne peuvent être utilisés que par une seule classe. Faites bien attention aux conditions d'utilisation de chaque objet, affichées avec la description, afin de vérifier si un objet est spécifique à une classe.

Objets d'élite : les objets d'élite sont similaires aux objets exceptionnels trouvés dans la version originale de Diablo II, mais possèdent une puissance bien supérieure. Les objets exceptionnels sont trouvés dans les niveaux de difficulté avancés (Cauchemar et Enfer) ; ils ont la même apparence que les objets normaux trouvés au premier niveau de difficulté (tant dans l'inventaire que lorsqu'ils sont utilisés), mais leurs noms sont différents et leurs caractéristiques sont substantiellement plus puissantes. Les objets d'élite sont d'un niveau encore supérieur à celui des objets exceptionnels. Vous les trouverez surtout au niveau Enfer. Ils ont de nouveaux noms et des caractéristiques extrêmement puissantes, mais conservent l'apparence de leurs versions normales et exceptionnelles.

Objets combinés : Diablo II: Lord of Destruction apporte quelques améliorations intéressantes aux objets combinés. Tout d'abord, il y a bien évidemment de nouveaux objets combinés à trouver. Des rumeurs circulent à propos de reliques fabuleuses et des puissants pouvoirs qu'elles accorderaient à ceux qui les découvriront. Voici quelques faits qui doivent vous rester en tête :

- * La puissance des objets combinés que vous trouverez est désormais directement influencée par la difficulté de l'acte dans lequel l'objet est découvert. Concrètement, lorsque vous trouverez un élément, vous aurez plus de chances de pouvoir l'utiliser immédiatement.
- * Pour certains objets combinés, vous ne devez pas obligatoirement posséder tous les éléments pour commencer à recevoir les bonus correspondants. Vous recevrez désormais des bonus partiels pour des objets partiellement assemblés.
- * Un objet combiné peut désormais disposer de plus de deux propriétés magiques.

EXTRAIT DE LA CHRONIQUE DES PATRIARCHES AUST D'HARRGATH

Sème jour de Montech, aux vépres

Si la prophétie de Caldra navait pas suffi à convaincre Qual-Kehl et ses hommes de prendre les armes, les nuages noirs qui montent dans le ciel du sud les auraient fait changer d'avis ! Nous pensons qu'une grande armée marche vers nous sous la férule de Baal lui-même le Seigneur de la Destruction. Nos pires terreurs ont été confirmées lorsque nous avons perdu tout contact avec notre capitale, Seschéron.

Je revois le pire, mais je place ma foi en Qual-Kehl. Il nous a toujours défendus contre ceux qui voulaient s'en prendre à la Montagne Sainte d'Arreac. Il est probable que Seschéron a été prise par surprise (que les Anciens les protègent ! mais nous, les fils d'Harrgath, nous demeurons vigilants. Les vieillards murailles et les tours de quet sont prêtes aujourd'hui comme elles l'ont toujours été.

Les prophéties ancestrales parlent du jour sombre où la destruction déferlera sur nous comme un raz-de-marée de sang et de feu pour ne laisser de notre peuple, dans son sillage, que des cendres. Je regarde vers le sud et vers ses cieux assombri. Je sais que le jour de la malédiction est venu.

Objets ornés : en jouant à Diablo II: Lord of Destruction, vous pouvez maintenant trouver des versions ornées de pratiquement tous les objets, dont les armures, les objets de bonne qualité, magiques, rares et même uniques. Lisez bien les descriptions des gemmes, bijoux et runes pour savoir quelles capacités ils peuvent transmettre aux différents types d'objets.

Objets à enchâsser : en plus des gemmes de la version originale de Diablo II, Diablo II: Lord of Destruction introduit deux nouveaux types d'objets que vous pouvez enchâsser dans les objets ornés.

* **Joyaux** : les bijoux sont similaires aux gemmes, excepté qu'ils n'ont pas de pouvoirs définis comme les gemmes. Chaque joyau possède une propriété magique déterminée aléatoirement. Certains bijoux, assez rares, peuvent disposer de multiples pouvoirs. Avant d'enchâsser un joyau, ses propriétés magiques doivent être identifiées à l'aide d'un parchemin d'identification ou par un vieux sage qui pourrait vous rendre ce service.

* **Runes** : les runes sont de petites pierres gravées de symboles mystiques et qui peuvent orner les objets. Les runes sont différentes des autres objets à enchâsser : non seulement chaque rune dispose d'un pouvoir propre, mais certaines combinaisons de runes peuvent, lorsqu'elles sont enchâssées dans un ordre précis, engendrer plus de pouvoir que la simple somme de leurs propriétés. Pour découvrir les "phrases" mystiques les plus puissantes, recherchez les informations contenues sur les parchemins de connaissance (voir le chapitre sur les parchemins, ci-dessous).

Charmes : les charmes sont des objets magiques spéciaux qui procurent des bonus magiques même s'ils ne sont pas équipés. Ils fonctionnent simplement en étant placés dans l'inventaire général. Ils ne fonctionnent pas s'ils sont dans votre bourse ou dans le cube Horadrim (même si le cube est dans votre inventaire).

Objets éthérés : tous les types d'armures et d'armes, même magiques, peuvent être de nature éthérée. Ces objets apparaissent comme translucides. Leur nature éthérée leur donne de meilleures caractéristiques. Cependant, ils ont une résistance réduite et ne peuvent être réparés. Leur nature même fait que ces objets nécessitent des statistiques plus faibles pour être équipées que les objets non-éthérés équivalents.

Objets à charges : certains objets magiques permettent désormais l'utilisation d'aptitudes diverses. Certains de ces objets sont déclenchés par des conditions spécifiques, comme porter un coup ou subir une attaque. Les objets à charges permettent à leur propriétaire d'utiliser une aptitude à leur discrétion, mais un nombre de fois limité. Pour ce faire, cliquez sur le bouton de sélection d'aptitude du bouton de droite

(ou appuyez sur S) ; l'aptitude de l'objet à charges est affichée avec les vôtres, en haut de la liste. Cliquez sur son icône pour la sélectionner. L'aptitude peut maintenant être utilisée en cliquant sur une cible avec le bouton de droite. Les objets à charges disposent d'un nombre limité d'utilisations qui vous est indiqué dans la description de l'objet (et rappelé dans l'angle inférieur droit de l'icône de l'aptitude correspondante). Si un objet n'est pas complètement chargé, vous pouvez vous rendre en ville pour le recharger en le faisant réparer par un forgeron.

MONSTRES

Aux premiers temps de leur campagne, les Trois utilisèrent des croisements de démons mineurs et des représentants les plus vils des créatures locales pour décimer les rangs de leurs ennemis. Afin de mener son attaque sur le grand Mont Arreat, Baal savait que la piétaille commune et les mutants indisciplinés ne feraient jamais le poids. Il se décida alors à enrôler certains de ses serviteurs les plus puissants, droit sortis des profondeurs de son domaine.

RÉANIMÉS

Lorsque Baal a besoin de vastes forces pour monter le siège d'une citadelle décidée à lui résister, il fait appel aux réanimés. Ces morts-vivants sont les âmes damnées de soldats morts et qui s'étaient déjà voués au mal de leur vivant. Baal leur a alors offert une éternité d'esclavage à son service. Choisissez parmi les plus redoutés des guerriers, les réanimés se différencient des squelettes normaux par leur taille supérieure et la coordination physique qui leur permet de charger. Lorsque vous rencontrez un membre de cette armée des ténèbres, abattez-le et assurez-vous qu'il reste à terre, à moins que vous ne préfériez le voir se relever.



MALFAISANTS

Les malfaissants sont des démons qui hantent les tunnels les plus profonds des cavernes souterraines des Enfers. Ils sont protégés par une solide carapace chitineuse hérissée de pointes. Ces mastodontes forts comme une vingtaine d'hommes utilisent leurs griffes monstrueuses au corps à corps, mais ne croyez pas qu'ils soient démunis d'armes à longue portée.



Soyez particulièrement vigilants : les malfaissants sont munis de tentacules qu'ils peuvent enfoncer dans le sol et qui ont une fâcheuse tendance à ressortir du sol sous vos pieds pour tenter de vous empaier.

EXTRAIT DU JOURNAL DU PATRIARCHE
AUST DE HARRGOTH

7ème
jour de Moncabe, aux matines

Il semble que d'autres aient également des insomnies. Qual-Kehk prépare ses troupes à l'heure où j'écris tout comme je me prépare moi-même. Ce matin je vais proposer que nous lancions un sort druidique de protection si ancien qu'il en est presque oublié. Seuls nous, les Patriarches, pouvons invoquer de si formidables énergies. Le sort risque d'épuiser nos réserves magiques vitales mais si notre terre peut en être sauvée, nous n'hésiterons pas à faire notre devoir.

Notre peuple fut autrefois considéré comme frère des Druides, mais après la terrible Guerre des Magies, les Druides furent exilés dans les étendues sauvages au-delà de notre contrée. Depuis lors, nos Patriarches ont gardé bien secrets leurs terribles pouvoirs druidiques.

Je suis terrifié par le danger que nous courons en libérant une semblable puissance. Si l'est mal lancé, le sort pourrait nous consumer bien avant l'arrivée de l'armée de Baal. Cependant, j'ai étudié les rites et je crois qu'avec l'aide du Conseil, je suis en mesure de réussir. Le sort interdira le passage à toutes les créatures de l'Enfer, y compris Baal lui-même. Je souhaite l'entendre à toute la périphérie d'Harragath.

Lancer le sort de cette manière requiert que les sept Patriarches s'aventurent hors des murailles protectrices de la cité. Le danger est grand. Nous risquons d'être tous tués. Mais je ne vois pas d'alternative. Je vais maintenant présenter au Conseil des Patriarches le fruit de mes méditations.

EXTRAIT DE LA CHRONIQUE DES PATRIARCHES
AUST D'HARRGOTH

La réunion du Conseil des Patriarches s'est avérée aussi difficile que je m'y étais attendu. Ils se sont violemment opposés à mon plan Nihlathal a affirmé qu'il devait y avoir une autre manière de stopper l'assaut de Baal, mais personne n'a été en mesure de fournir une alternative. Lui pas davantage que les autres. Finalement, cinq des Patriarches ont fini par reconnaître que ma proposition était la seule possible. Malheureusement, Qual-Kehk a été autrement difficile à convaincre. Bien que Nihlathal ait accepté à reculons de participer au rite, il n'a pas voulu assister à comment Qual-Kehk à mon plan. Je dois reconnaître que Nihlathal m'a intimidé, bien que je sois plus vieux et d'un rang plus élevé au Conseil.

Lorsque j'ai ordonné à Qual-Kehk de soutenir ma proposition, sa rage a éclaté. Je ne me souviens pas l'avoir jamais vu si agité, pas même le jour où son apprenti préféra la quitter en quête d'aventures pour ne jamais revenir. Mais je suis demeuré introuvable dans mes convictions et je lui ai finalement convaincu que le sort seul pouvait assurer la sécurité d'Harragath. A présent, il prépare ses meilleurs hommes à nous protéger pendant que nous exécuterons le rite.

A l'heure où j'écris, j'entends les hurlements lointains des mourants... Ils nous appellent... Ils se moquent de nous. Mais avant de lancer ce qui pourrait être mon dernier sort, je veux revoir une fois encore ma bien-aimée Anya.

Aust
Patriarche d'Harragath
7ème jour de Moncabe
1265 An de grâce de Koltjezon

DIABLOÏTINS

Il y a des siècles, les hommes abusèrent des magies démoniaques et invoquèrent de nombreux démons mineurs pour les soumettre et s'approprier leurs pouvoirs. Abusés par la petite taille des diabolotins, les sorciers sous-estimèrent leurs pouvoirs et s'en servirent comme familiers. Une fois convaincu de la docilité du démon, le maître perdait rapidement sa volonté au bénéfice de son "serviteur" qui s'empressait alors de le déchieter et de créer des homoncles infâmes avec les morceaux. Il ne fallait alors que peu de temps avant que ces homoncles ne deviennent à leur tour des diabolotins. Conscient que sa taille est un handicap dans les combats, un diabolotin utilise la magie pour se téléporter et attaquer sa cible depuis une position retranchée. Certains vont parfois jusqu'à se jucher sur des démons plus gros.



PROFANATEURS

Ces créatures répugnantes inspirent la peur même aux âmes ténébreuses des troupes de Baal. Les profanateurs peuvent attaquer avec leurs membres antérieurs, tranchants comme des rasoirs, mais la terreur qu'ils inspirent vient de leur mode de reproduction : planant silencieusement au-dessus d'un autre démon, ils peuvent parasiter celui-ci avec leurs vers de souffrance. Ces vers se nourrissent alors de la noirceur de l'âme de leur hôte jusqu'à éclosion. Si leur porteur est tué pendant la "gestation," les parasites dévorent ce qu'ils peuvent avant de se mettre en quête d'un nouvel hôte à infester.



SUCCUBES

Servantes d'Andariel, on pensait que ces puissantes démoniaques avaient toutes été tuées lors de la bataille de Tristram, pourtant Baal a recruté les succubes de son harem personnel et utilisé leurs charmes lors de l'assaut sur le Mont Arreat. Les succubes comptent parmi les plus zélés des serviteurs de Baal. Elles ont une insatiable soif de sang, surtout celui des mâles humains, et se battent avec une passion et une joie peu fréquentes chez les démons. En combat, elles sont très rapides et commencent souvent par affaiblir leurs ennemis à l'aide d'une malédiction diabolique avant de se jeter à la curée. Prenez garde à leur malédiction : elle fait perdre de la vie et non de la mana, lorsque vous utilisez vos aptitudes.



Conception

Blizzard North

Producteurs Exécutifs

Mike Morhaime

Max Schaefer

Chef Conception

Peter Brevik

Producteurs

Matt Householder, Ken Williams

Chef de projet

Tyler Thompson

Programmation

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

Directeur artistique personnages

Anthony Rivero

Infographistes personnages

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

Directeur artistique décors

Alex Munn

Infographistes décors

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

Conception des niveaux

Grant Wilson, Derek McAuley, Stefan Scandizzo

Responsable effets sonores et compositeur de la musique

Matt Uelmen

Effets sonores et montage

Scott Petersen

Histoire et dialogues

Evan Carroll, Matt Householder, Chris Metzen, Joe Morrissey

Conception additionnelle

Chris Arretche, Eric Sexton, Bill Tubbs

Strike Team

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

Musique enregistrée à Bratislava, Slovaquie

Interprétée par

Orchestre Symphonique de la Radio Slovaque

Dirigé par

Kirk Trevor

Ingénieur du son enregistrement

Hubert Geschwandter

Directeur musical

Emil Niznansky

Directeur exécutif

Marian Turner

Remerciements à

Majka Duhova

Directeur cinématiques

Matthew Samia

Scénarios des cinématiques

Matthew Samia, Dennis Price, Patrick Thomas, Paul Limon

Montage des cinématiques

Joeyray Hall

Infographistes des cinématiques

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

Conception sonore des cinématiques

Derek Duke, Glenn Stafford

Sons des cinématiques

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

Musique des cinématiques

Glenn Stafford, Jason Hayes, Derek Duke

Story boards des cinématiques

Tom Jung, Britt Snyder

Direction des acteurs pour les cinématiques

Matt Samia, Glenn Stafford

Direction des acteurs

Jason Hayes, Micky Neilson

Coordination des enregistrements des voix

Tami Donner

Montage des voix

Tami Donner, Jason Hayes, Scott Petersen

Ingénieur du son enregistrement des voix

Rich Seitz

Casting des voix

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

Casting complémentaire

Pemrick and Fronk

Acteurs ayant prêté leur voix

Larry B. Scott (Paladin), Carrie Gordon (Assassin), Michael Bell (Druide, Nihlathak), Rebecca Lowman (Anyia), Lani Minella (Malah, Anciens), Kai Vilhelmsen (Larzuk), Jon Stark (Qual-Kehk, Anciens), Ed Trotta (Tyreal, Anciens), Paul Hagerty (Soldat de Qual-Kehk), Liana Young (Ensorceleuse), Michael McConnohie (Nécromancien), Jessica Straus (Amazonne), David Jean Thomas (Barbare), Michael Gough (Cain), Richard Barnes (Baal),

Joueurs de Blizzard North

Cheeming Boey, Bill Tubbs

Producteur Battle.net et Macintosh

John Lagrave

Programmation Battle.net

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

Ingénieurs réseau Battle.net

Adrian Luff

Programmation Macintosh

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

Conception et mise en page du manuel

Peter Underwood

Rédaction du manuel

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

Graphismes du manuel

Samwise Didier, Peter Underwood, Anthony Rivero

Editeur

Rich Amtower

Responsable qualité

Ian Welke

Responsable adjoint qualité

Jason Hutchins

Chefs de projet qualité

Carlos Guerrero, Mike Murphy

Chefs d'équipe qualité

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

Compatibilité

Mark Moser, Emilio Segura

Testeurs

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

Testeurs additionnels

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

Responsable des tests Macintosh

Edward Kang

Responsable adjoint des tests Macintosh

Brian "Doc" Love

Producteur localisation

Chris Millar

Chef de projet localisation senior

Barry Kehoe

Chef de projet localisation senior

Reste du Monde

Caitriona Finlay
Responsable intégration
Damien Monaghan

Intégration

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

Coordinateur localisation

Mike Loftain

Assurance qualité localisation

David Hickey, Ivan McCloskey, Jesus Baquedano Ferrer

Localisation audio/graphismes

Bill Sweeney

Traducteurs

Japon

Katsuya Akitomo, Shinici Suzuki, Takashi Kuroki

Corée

Kim San, Na Young

Taiwan

Wu, Li-Chung, Pan, Chin-Kang

Equipe lancement mondial

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

Responsable assistance technique

Thor Biafore

Directeur adjoint assistance technique

John Schwartz

Assistance online

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

Assistance technique

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

Business Development & Opérations

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

Département légal

Eric Roeder, Kevin Crook, Rod Rigole, Will Glenn

Ventes

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

Ventes directes

Robert Beatie, Kim Chaudhry

Systèmes d'information

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

Relations publiques

Susan Sams, Debra Osborne, Beau Yarbrough

Marketing

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

Conception Web

Geoff Frazier, Ted Park, Mike Hein

Département administratif

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

Recrutement

Derek Simmons, Jack Sterling, Bernie Wilkins

Stagiaire

Alan Dabiri

Remerciements à

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, the beautiful Kris Brevik, Denise Hernandez, Talia Ehrlich, Kyle Matthews, Liz Scandizzo, Myra Rivero, Professeur Allan Cruse, Frère John Keck, Shannon Kelly, Mike McBride, Lynn & Ernest Brown, Zeno Dickson, Rosemary Morrissey, Rebecca Owen, Tim Miller, Flying Hands Massage, Brad Mason, Tom Rickett, Yun-Fong Loh, Nezumi, la famille Boey & Nok, Chan Kuan Chean, Cheeming's Homies, les amis de 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 chez EBX, Napster, Chris Rock, Noam Chomsky, Chevrolet, LMCTF et Loki's Minions, Sluggy Freelance, The Poxxy Boggards, Mind Control Software, les jouets Mego Micronauts, Bongo & Clyde, Scarlet & Apollo, Littles & Baby, Leroy & Tyson, Dave Campbell, & Eric Pinkle, Edwin Braun chez Cebas, Beau Perschall chez Digimation, Ivan Kolev, Shag Hair, Stephanie Samia, Melissa Huggins, Jo Anne Carpenter, Greg Dale, Laura Clifton, Elizabeth Skelton, Tara Thomas, John et Gai Burnett, Sheryl "Swak" Narahara, Shelly "Saucy" Tasher, Lori Limon, Fred et Josephine Hormis, Suzanne DiPiazza, David Fincher, Mike and Anne Chamberlain, Jeremy Appelbaum, Ray the Soda Guy, Remerciements particuliers pour les cinématiques à 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 et tous les autres...

Remerciements particuliers à

Hubert Joly
Bob et Jan Davidson
Toutes les familles de Blizzard North
pour leur patience

DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION

CARTE DE RÉFÉRENCE

COMMANDES DE BASE

Échap : afficher le menu principal ou quitter tout menu affiché.

Bouton gauche de la souris : effectuer une action en fonction de la situation :

Cliquez sur un point au sol pour vous y rendre.

Cliquez sur un monstre pour l'attaquer en utilisant l'aptitude définie pour le bouton de gauche de la souris.

Cliquez et MAINTENEZ le bouton enfoncé pour que votre attaque perdure jusqu'à ce que vous décidiez de relâcher le bouton ou que le monstre soit tué.

Ramasser/poser un objet au sol, dans l'inventaire ou à votre ceinture.

Agir sur les autels, les portes et les coffres.

Interagir avec un PNJ : parler, acheter, parier, engager et enchanter.

Bouton droit de la souris : effectuer une action en fonction de la situation :

Utiliser l'aptitude définie pour le bouton droit de la souris sur la cible désignée.

Boire une potion.

Utiliser un parchemin ou un livre.

Touches flèches : faire défiler la carte.

COMMANDES CONFIGURABLES

H : affiche ou masque l'écran d'aide.

A (ou C) : affiche ou masque la feuille de personnage.

B (ou I) : affiche ou masque l'écran d'inventaire.

P : affiche ou masque l'écran de coterie.

M : affiche ou masque le journal des messages.

Q : affiche ou masque l'écran des quêtes.

W : permute entre la première et la seconde configuration d'armement.

O : affiche ou masque l'inventaire de votre mercenaire.

Entrée : affiche la barre de message.

Tab : affiche ou masque la carte.

F9 : centre l'affichage de la carte (si Verr Num est désactivé).

T : affiche ou masque l'arborescence des aptitudes.

S : affiche le menu des aptitudes que vous pouvez assigner aux boutons de la souris.

F1 à F8 : prépare l'aptitude définie pour les boutons de la souris. Pour définir une aptitude, ouvrez le menu des aptitudes et appuyez sur la touche choisie lorsque le curseur est sur l'icône de votre choix.

ù : affiche ou masque tout le contenu de la ceinture.

1, 2, 3 et 4 : utilise l'objet dans l'emplacement de ceinture correspondant.

Ctrl : maintenir pour courir.

R : active et désactive le mode de course automatique.

Maj : maintenir pour utiliser vos aptitudes sans vous déplacer.

Alt : met en surbrillance tous les objets au sol.

Espace : désactive (ferme) toutes les fenêtres et les affichages en surimpression.

Clavier numérique : communication vocale (si Verr Num est activé).

0 : votre personnage dit, "Au secours !"

1 : votre personnage dit, "Suivez-moi."

2 : votre personnage dit, "Pour toi."

3 : votre personnage dit, "Merci."

4 : votre personnage dit, "Désolé !"

5 : votre personnage dit, "Au revoir."

6 : votre personnage dit, "Meurs !"

7 : votre personnage dit, "Fuyons !"

Molette de la souris : fait défiler les différentes aptitudes qui sont assignées aux touches de fonction (bouton droit uniquement).

V : Déplace la mini-carte dans l'angle supérieur droit ou gauche de l'écran.

N : efface les messages.

Impr écran : enregistre une capture d'écran dans le répertoire Diablo2, nommée "screenshotX.jpg."

Z : affiche ou masque les portraits des membres de la coterie.