

DIABLO



Blizzard Entertainment
P. O. Box 18979
Irvine, CA 92623

Copyright © 1996 Blizzard Entertainment

Questo software e relativo manuale sono coperti da copyright. Tutti i diritti riservati. Né il manuale né il software possono essere, in parte o nella loro totalità, copiati, fotocopiati, riprodotti, tradotti o ridotti in qualsiasi forma elettronica rileggibile senza il preventivo consenso scritto di Blizzard Entertainment. All'acquirente di questo prodotto ne viene concesso l'utilizzo illimitato, con l'esclusione del suo trasferimento, riproduzione o affitto - senza il consenso di Blizzard Entertainment.

Diablo e Battle.net sono marchi registrati e Blizzard Entertainment è un marchio registrato di Vivendi Universal Interactive Publishing Italia spa.



Usa la tecnologia Smacker Video, Copyright © 1994 Invisible Inc. d.b.a. RAD Software



Blizzard Entertainment
P.O. Box 18979
Irvine, CA 92623

(714) 955-1380

(714) 955-1381

<http://www.blizzard.com>

Telefono

Fax

World Wide Web

L'Iniziazione

Quale quella giusta, fra le strade che qui trovo
in questa caotica congerie di odio e di morte...
In che modo e per quanto senza meta vagherò
in quest'oscuro e dannato antro di sorte...

"Ci sono molte strade, figlio mio,
in cui dovrai capire dove le anime dei Demoni
resteranno...

Ma attendi un momento di dubbio e di disperazione
affinché, almeno, la tua anima otterranno...
Erediterai queste terre, queste cose, questi sogni
che saranno tuoi per sempre da adorare...
Perché non c'è vita nelle profondità del caos,
per te, figlio mio, da esplorare...

C. Vincent Metzen

PER COMINCIARE	6
RISOLUZIONE DEI PROBLEMI	7
SUPPORTO TECNICO	8
TUTORIAL	9
UNO SGUARDO ALL'AZIONE DI GIOCO	20
ISTRUZIONI MULTI GIOCATORE	22
GLI EROI	26
GUERRIERO	28
LADRA	30
MAGO	32
OGGETTI	34
MAGIE	42
BEASTIARIO	48
LIBRARIUS EX HORADRIM	
LIBRO I - DEI CIELI E DELGI INFERI	
IL GRANDE CONFLITTO	59
LA GUERRA DEL PECCATO	60
L'ESILIO OSCURO	61
LA CATTURA DEI TRE	62
LIBRO II - IL RITORNO DEL TERRORE	
LE TERRE DI KHANDURAS	67
IL RISVEGLIO	68
TRISTRAM OSCURATA	69
LA CADUTA DEL RE PERO	70
IL REGNO DI DIABLO	71
LA NATURA DELLA PIETRA DELL'ANIMA	75
CREDITI	78

L'INTERFACCIA

Lo schermo di gioco di *Diablo* è suddiviso in due sezioni fondamentali: l'Area di Gioco e l'Interfaccia. L'Area di Gioco mostra l'ambiente che vi circonda, inclusi tutti gli oggetti e le creature che il raggio visivo del vostro personaggio è in grado di cogliere. Potete effettuare uno zoom sul vostro personaggio premendo la lettera **Z** sulla tastiera. Premendola una seconda volta, tornerete alla visuale standard.

L'Interfaccia vi permette invece di accedere a delle informazioni sul vostro personaggio premendo sui relativi pulsanti.

Gli orbi colorati indicano l'ammontare attuale dell'Energia e del Mana del vostro personaggio: quello rosso rappresenta la prima (Energia), mentre quello blu la seconda (Mana). Man mano che subite danni o che lanciate degli incantesimi, il liquido contenuto negli orbi diminuisce: se esaurite i punti d'Energia, il vostro personaggio morrà; se viceversa esaurite quelli relativi al Mana, egli non sarà più in grado di lanciare gli incantesimi che avrà memorizzato.

LA SCHERMATA DELLE INFORMAZIONI SUL PERSONAGGIO

Per dare uno sguardo più da vicino agli attributi del vostro eroe, dovete aprire la schermata delle Informazioni sul Personaggio. Per raggiungere il vostro intento, dovete cliccare sul pulsante **CHAR**, o premere la lettera **C** sulla tastiera. Verranno visualizzate le seguenti informazioni:

Nome del personaggio e classe;

Il suo livello attuale e l'esperienza che ha accumulato;

Di quanta esperienza necessita per raggiungere il livello successivo;

Quanto oro possiede attualmente.



"Potere e magia sono raggi
della stessa nota..."

Mancare di una vuol dire
mancare di entrambe..."

I livelli di resistenza ai vari tipi di magie sono riportati nella parte bassa della schermata.

Resistenza Magica - Questo valore si riferisce agli incantesimi che si basano solo sulla magia pura per generare i loro effetti.

Resistenza al Fuoco - Indica il livello di protezione dagli incantesimi e dagli attacchi basati sul fuoco.

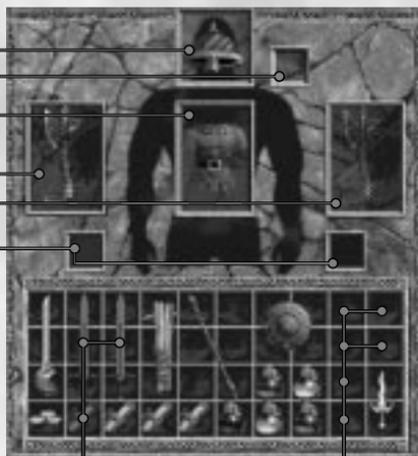
Resistenza ai Fulmini - La resistenza ai fulmini aiuterà a proteggervi dagli incantesimi e dagli attacchi che si basano sull'elettricità.

Una volta che avete dato uno sguardo alle statistiche del vostro eroe, chiudete la schermata delle Informazioni sul Personaggio cliccando sul pulsante **OK** o premete la lettera **C** sulla tastiera.

L'INVENTARIO

Per visionare l'equipaggiamento attuale del vostro personaggio, dovrete accedere alla schermata dell'inventario. Potete farlo cliccando sul pulsante **OK** o premendo la lettera **I** della tastiera. Apparirà quindi una silhouette del vostro eroe con una serie di scompartimenti vuoti atti a mostrare cosa potete indossare o quali oggetti potete infilare nel vostro zaino.

OGGETTO INDOSSATO IN TESTA
OGGETTO INDOSSATO SUL COLLO
OGGETTO INDOSSATO SUL TORSO
OGGETTO NELLA MANO DESTRA
OGGETTO NELLA MANO SINISTRA
OGGETTI INDOSSATI SULLE MANI



OGGETTI IN USO

OGGETTI NELLO ZAINO

GLI ELEMENTI OMBREGGATI
INDICANO CHE NON POTETE
ANCORA UTILIZZARLI

I RIQUADRI VUOTI
INDICANO LO SPAZIO
LIBERO NELLO ZAINO

Testa - Per indossare cappelli, elmetti, corone, ecc.

Torso - Mostra l'armatura che potete indossare.

Mano Destra - Piazzate qui una qualunque delle armi che desiderate usare.

Mano Sinistra - Questo scompartimento è normalmente riservato a uno scudo. Se tuttavia state maneggiando un'arma che richiede due mani, come una grande ascia o un arco, noterete che in questo spazio viene mostrata una versione oscurata dell'arma, per segnalarvi che anche la mano sinistra è occupata.

Amuleto - Nelle profondità del labirinto situato sotto la chiesa potrete trovare vari amuleti magici, che tuttavia potrete indossare solo uno alla volta.

Anelli - Anelli magici possono fornire a chi li indossa molti poteri speciali. A causa di queste peculiarità, tuttavia, potrete indossarne solo uno per mano (provate a immaginare al caos che comporterebbe indossarne più di uno contemporaneamente).

Zaino - Gli scompartimenti nella parte bassa dell'inventario rappresentano, nel loro insieme, il vostro zaino. Siccome gli oggetti che troverete saranno di diverse dimensioni, potrebbe risultare necessario doverli riordinare per creare ulteriore spazio.

Piazzate il cursore sopra la mazza nel vostro zaino. Noterete che essa s'illuminerà e che, nel Box di Descrizione, in basso al centro dello schermo, ne apparirà giust'appunto una descrizione. Cliccate col tasto sinistro sulla mazza: il cursore verrà sostituito dall'immagine della stessa. Spostatela in un'altra zona dello zaino e premete nuovamente il tasto sinistro del mouse. Notate che essa rimarrà esattamente dove l'avete piazzata voi.

Per togliere la mazza dall'inventario, selezionatela cliccandoci sopra col tasto sinistro del mouse e portatela sull'area di gioco. Cliccate a questo punto sulla zona di terreno vicino al personaggio e vedrete così quest'ultimo lasciarla andare. Spostate nuovamente il cursore sulla mazza: noterete che essa verrà contornata di blu, evidenziandosi, e che ne apparirà su schermo la descrizione relativa. Cliccate nuovamente col tasto sinistro per raccoglierla. Notate inoltre che, con l'Inventario aperto, l'arma non verrà piazzata automaticamente nello zaino.

Spostate la mazza in una zona libera dello zaino e cliccate ancora una volta col tasto sinistro.

"Il solo futuro che la Pace
può offrire è la Guerra..."



"Ho visto gli onnari che giacciono sotto la terra. Ho sentito il freddo alito dell'oscurità sulla mia pelle, e sono stato afferrato dagli scheletrici artigli della Morte stessa. Quale preghiera potrà mai guarire le piaghe sanguinanti dell'abbraccio del terrore?"

"La vera forza del guerriero non sta nel coprirsi nello spirito..."

Gli oggetti posti nello zaino come le pergamene e i libri possono essere utilizzati cliccando sugli stessi con il tasto destro del mouse. Se si tratta di una pozione o di un qualunque altro oggetto che non implichi un bersaglio, gli effetti avranno luogo immediatamente, al contrario, se si tratta di un incantesimo o di qualunque altra cosa che implichi un bersaglio (per esempio l'abilità del Guerriero di riparare le armi), il cursore muterà nell'aspetto offrendovi per l'appunto l'opportunità di selezionare un bersaglio. Posizionate quindi il cursore ove desiderate che l'incantesimo (o l'abilità) abbia effetto: oggetto o zona che sia.

Chiudete l'Inventario cliccando sul pulsante , premendo la lettera **I** sulla tastiera o la barra spaziatrice. Premere quest'ultima serve per chiudere qualunque schermata o finestra precedentemente aperta.

LA CINTURA



Gli oggetti piccoli, come le pozioni e le pergamene, possono essere posizionate nella cintura invece che nello zaino, in modo tale da renderle più a portata di mano. Il Guerriero inizia la sua avventura con due pozioni guaritrici piazzate nella cintura. Il numero nell'angolo in basso a destra dell'icona della pozione è il relativo tasto che potete premere per utilizzarla istantaneamente. Premendo l'**1** sulla tastiera, per esempio, farete bere al vostro personaggio la pozione guaritrice situata nel primo scomparto della cintura. Naturalmente, potrete anche fargliela bere cliccando col tasto destro sull'icona stessa della pozione. Quando il vostro eroe raccoglierà un oggetto di dimensioni ridotte, esso verrà automaticamente piazzato nella cintura; potrete inoltre spostare gli oggetti da quest'ultima allo zaino e viceversa, aprendo l'Inventario, cliccando sull'oggetto desiderato con il tasto sinistro del mouse, spostarlo sullo scompartimento vuoto predestinato e cliccando nuovamente col medesimo tasto.

MUOVERSI

Muoversi in *Diablo* è piuttosto semplice, basta infatti spostare il cursore dove volete dirigervi e cliccare su tale zona col tasto sinistro del mouse. Il vostro personaggio si sposterà così automaticamente. Notate che porte chiuse, muri e mostri potrebbero ostacolarne il cammino.

INTERAZIONE CON I PERSONAGGI

È giunto il momento di esplorare la città di Tristram e di parlare con uno dei pochi abitanti rimasti. Oltrepassate la fontana al centro della città, noterete la presenza di alcune persone. Spostate il cursore sul grosso tipo che sta in piedi sulla destra: il suo nome apparirà nel Box di Descrizione.

La gente che incontrerete in città o nei sotterranei potrà chiedervi di portare a termine alcuni compiti per loro e vi potrà fornire dei consigli o degli avvertimenti. Alcuni cittadini inoltre potranno vendere,

CARICAMENTO/SALVATAGGIO DELLE PARTITE



Prima di avventurarvi nel labirinto, vorrete probabilmente salvare la vostra posizione. Cliccate sul pulsante **SAVE** o premete **Escape** per accedere al Menu Principale. Da qui potete: salvare la vostra partita, caricare una partita precedentemente salvata, iniziare una nuova partita, uscire da Diablo o cambiare alcune opzioni di gioco. Cliccate su "Salva Partita" per salvare lo status del vostro personaggio: gli eroi dei singoli giocatori hanno a disposizione uno slot a cranio, perciò siate prudenti, gli eroi delle partite in multi giocatore vengono salvati automaticamente man mano che si avventurano per Tristram.

OPZIONI DI GIOCO



Se lo desiderate, potete anche cambiare il volume della musica e degli effetti sonori, regolando i rispettivi indicatori. Lo stesso dicasi per la luminosità dello schermo, correggendo i settaggi Gamma: più spostate l'indicatore verso destra e più lo schermo diverrà luminoso. Potete uscire dal menu cliccando sul pulsante **SAVE** o premendo il tasto **Escape**.

ENTRANDO NEI DUNGEON



Siete adesso pronti per iniziare la vostra avventura e tentare così di distruggere Diablo. Spostando il cursore sull'entrata della chiesa, e cliccandoci sopra col tasto sinistro del mouse, inizierete la vostra discesa verso il labirinto che giace nei suoi sotterranei.

La visuale qui proposta è praticamente identica a quella appena vista in città, con un'unica sottile differenza: quando il vostro personaggio si avvicinerà ai muri, essi diverranno quasi trasparenti, cosicché non vi perdiate degli oggetti o dei mostri che potrebbero essere nascosti nei pressi. Tenete presente, tuttavia, che appariranno su schermo solo gli oggetti e le creature che si trovano nel raggio visivo del vostro personaggio.

METTERE IL GIOCO IN PAUSA

Vicino all'ingresso del labirinto potrebbero esserci delle creature che, nel caso, tenterebbero subito di attaccarvi. Per mettere il gioco in pausa, premete la lettera **P** sulla tastiera: lo schermo diverrà rosso a indicare che avete bloccato l'azione di gioco. Premete nuovamente la lettera **P** per togliere la pausa. Da notare che essa è attivabile solo nella modalità a un giocatore.

INTERAGIRE CON L'AMBIENTE

I movimenti nel labirinto sono gli stessi che nella città. Potete cliccare col pulsante sinistro del mouse in qualunque zona desideriate condurre il vostro personaggio o potete tenerlo premuto per continuare a indicargli la 'via'. Qualunque cosa con cui potrete interagire verrà illuminata nel momento in cui le passerete sopra il cursore: le creature verranno illuminate in rosso, gli oggetti che potrete raccogliere in blu, mentre le porte (o qualunque altra parte del dungeon) in oro. Per interagire con ognuno di essi basta cliccarci sopra col tasto sinistro del mouse una volta che questo sarà illuminato.

COMBATTIMENTI

Combattere è semplice come muoversi. Spostate il cursore sopra la creatura-bersaglio: essa verrà illuminata e nel Box di Descrizione apparirà il nome della stessa e cosa il vostro personaggio sa di lei. Cliccate col tasto sinistro del mouse per attaccarla; se il vostro personaggio non è nelle vicinanze della creatura, le andrà incontro e inizierà a prenderla a randellate. Se state usando un arco, o state cercando di restare nascosti dietro un angolo, potete tenere premuto il tasto **Shift** durante l'attacco per evitare che il vostro personaggio si sposti da lì: egli rimarrà dove si trova e scaglierà le sue frecce (o sferrerà il colpo) in direzione del nemico.

LA MAPPA

È disponibile un sistema di tracciamento automatico di mappe che vi aiuterà a orientarvi nei dungeon. Per accedere alla mappa, cliccate sul pulsante  nell'Interfaccia o premete il tasto **Tab**: essa apparirà in sovrapposizione all'area di gioco. La posizione del vostro personaggio e il suo orientamento verranno mostrati da una freccia arancione, mentre le porte e le scale verranno segnalate in giallo. Potete usare i tasti **frecchia** per scorrere la mappa in lungo e in largo e il **+** e il **-** per ingrandirla o rimpicciolirla. L'azione di gioco non verrà interrotta mentre la mappa è su schermo, pertanto potrete continuare a muovervi, attaccare ed essere attaccati. Occhio. Per nascondere la mappa, potete sia cliccare sul pulsante , sia premere il tasto **Tab** o, in alternativa, la barra spaziatrice.

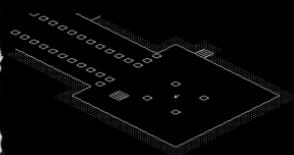
"Non sono spinto dall'odio.

Non sono spinto dalla paura.

Non sono spinto dal desiderio, dal dovere o da qualunque fondamento logico.

Non sento più niente di tutto questo.

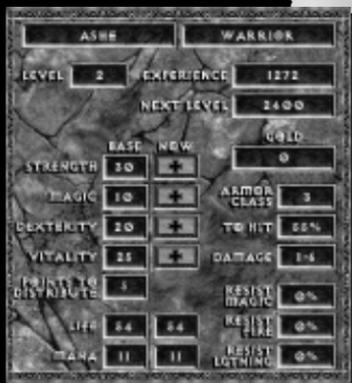
Tutto ciò che mi rimane è il castigo: freddo, duro, definitivo."



Mappa

CRESCERE DI LIVELLI E D'ESPERIENZA

Continuate a esplorare il labirinto per un po' e provate alcune armi differenti per determinare quali fra queste siano più utili per accoppiare le creature in cui vi imatterete man mano. Non dimenticatevi delle pozioni guaritrici e, se le cose si fanno ardue, potete sempre uscire dal dungeon per cercare aiuto in città.



Il vostro personaggio dovrebbe riuscire a ottenere, piuttosto in fretta, sufficiente esperienza per passare di livello. Quando questo accade, gli orbi dell'Energia e del Mana verranno completamente reintegrati e in basso a destra dell'area di gioco apparirà il pulsante **LEVEL UP** **+**. Per ottenere i benefici dell'incremento di livello potete sia cliccare su quest'ultimo, sia attivare la schermata delle Informazioni sul Personaggio. Ogni volta che passerete di livello otterrete dei punti, da distribuire a vostro piacimento, che serviranno a incrementare gli attributi del vostro personaggio. Cliccate col tasto sinistro del mouse sul pulsante **+** posto sulla destra di ogni caratteristica per incrementarla. Le altre caratteristiche, quali l'efficacia in combattimento e nel lanciare incantesimi, verranno incrementate automaticamente.

USARE LE ABILITÀ E GLI INCANTESIMI

Una volta che avete aggiunto esperienza a sufficienza per passare al livello 2, tornate verso l'ingresso; se vi siete allontanati troppo, usate la mappa per localizzare le scale. Prima di tornare in città, cliccate col tasto sinistro sul pulsante **MAP** nell'Interfaccia, o premete la lettera **B** sulla tastiera. In questo modo aprirete il Libro delle Magie, nel quale troverete una lista di tutti gli incantesimi e abilità che il vostro personaggio ha acquisito fino a quel momento. Cliccare col tasto sinistro sui numeri posti nella parte bassa della finestra, permette di sfogliare le pagine del libro; cliccare, sempre col tasto sinistro, su un incantesimo (o su un'abilità), permette invece di prepararlo: l'icona in basso a destra nell'Interfaccia cambierà a indicare che siete pronti a usare quel determinato incantesimo o abilità. Preparate l'abilità della Riparazione, cliccando sull'icona nella prima pagina del vostro Libro delle Magie, cliccate quindi sul pulsante **MAP** o premete la lettera **B** per chiudere quest'ultimo.



Spostate il cursore nell'area di gioco e premete il tasto destro del mouse: il vostro eroe sarà circondato da un'aura magica e il puntatore muterà nell'icona che rappresenta l'abilità della Riparazione. Verrà inoltre aperto automaticamente l'Inventario. Spostate il cursore su un pezzo dell'equipaggiamento che desiderate riparare e cliccateci sopra col tasto sinistro del mouse. La maggior parte degli incantesimi e delle abilità si usano in questo modo, sebbene alcune magie designeranno come bersaglio l'area su cui cliccherete col tasto destro.

UNO SGUARDO ALL'AZIONE DI GIOCO

MUOVERSI

"È facile scendere agli Inferi; le porte del Regno dei Morti sono spalancate notte e giorno; ma ritornare indietro, rintracciare la propria via verso la luce - questo è l'ostacolo, il compito."

Virgilio, Eneide

COMBATTIMENTI

Spostate il cursore sulla creatura che volete attaccare. Nel Box di Descrizione, in basso al centro dell'Interfaccia, apparirà il nome della stessa e tutto quello che il vostro personaggio saprà al riguardo. Per le creature 'Uniche' (ossia quelle di cui ne esistono una per tipo) verrà mostrato il nome in **oro**. Cliccate col tasto sinistro del mouse sulla creatura per attaccarla con l'arma che state attualmente maneggiando.

Tenendo premuto il tasto Shift durante l'attacco farete sì che il vostro personaggio non si muova dalla locazione in cui attualmente si trova.

USARE GLI INCANTESIMI E LE ABILITÀ'

Cliccate col tasto sinistro del mouse sulla magia/abilità che desiderate preparare, all'interno del Libro delle Magie o del Prontuario.

Cliccate col tasto destro del mouse sulla creatura o sulla zona su cui volete lanciare l'incantesimo precedentemente preparato. Magie e abilità, i cui effetti prevedono come obiettivo un oggetto contenuto nel vostro inventario, causeranno il mutamento del cursore in un'icona-bersaglio. Evidenziate l'oggetto su cui desiderate lanciare l'incantesimo/abilità e cliccateci sopra col tasto sinistro del mouse.

È possibile assegnare dei tasti funzione agli incantesimi attraverso il Prontuario. Apritelo e posizionate il cursore sulla magia a cui volete assegnare uno dei tasti funzione. Premete uno qualunque dei tasti tra **F5** e **F8** e chiudete il Prontuario. La successiva pressione del tasto funzione assegnato causerà la preparazione della magia appropriata.

COLORI CHIAVE DEL PRONTUARIO:

Oro:	Abilità
Blu:	Magia Memorizzata
Rosso:	Pergamena
Aranclone:	Oggetti

INTERAGIRE CON L'AMBIENTE

Spostate il cursore sopra un qualunque oggetto: un alone colorato indica che potete interagire con esso.

Blu:	Oggetto che può essere raccolto
Rosso:	Creatura
Oro:	Qualunque altra cosa con cui il vostro personaggio può interagire.

"Rapi le ossa e il corpo
guarirà.

"Rapi lo spirito e il corpo
morirà..."

ISTRUZIONI MULTI GIOCATORE

PARTITE IN MULTI GIOCATORE

Le forze del male sono potenti, ma non dovrete affrontarle da soli. *Diablo*, infatti, permette fino a quattro giocatori di accedere contemporaneamente al labirinto sotto la città di Tristram come amici o come nemici. I personaggi per le partite in Multi Giocatore sono separati da quelli per le partite a Giocatore Singolo. Lo status di un "personaggio Multi Giocatore" viene periodicamente salvato durante una partita, con l'esperienza e l'equipaggiamento che vengono mantenuti di sessione in sessione. Ovviamente, le opzioni "Carica" e "Salva" non appariranno nel Menu Principale di *Diablo* durante una partita in Multi Giocatore.

L'INTERFACCIA IN MULTI GIOCATORE

L'Interfaccia, durante le partite in Multi Giocatore, ha due pulsanti aggiuntivi: il pulsante "Messaggio" e quello "Intenzioni del Giocatore". Per inviare un messaggio agli altri giocatori durante una partita, cliccate col tasto sinistro del mouse sul pulsante Messaggio o premete Invio sulla tastiera. Nel Box di Descrizione apparirà un prompt: qui potrete scrivere quello che vorrete. Cliccate nuovamente sul pulsante Messaggio o premete Invio per mandare il vostro messaggio. Dalla schermata dei messaggi potrete inoltre selezionare a quali giocatori inviare il testo appena editato, in maniera tale che potrete inviare dei messaggi segreti o privati. Se avete infine bisogno di mandare nell'arco del gioco gli stessi messaggi più volte, i tasti da F9 a F12 sono disponibili per poter essere assegnati come tasti funzione.

Il pulsante Intenzioni del Giocatore controlla in che modo il vostro personaggio interagirà con gli altri. Cliccando col tasto sinistro sul pulsante Intenzioni del Giocatore, cambierete da Aggressivo  a Pacifico . Scegliere Aggressivo significa che il vostro personaggio rappresenterà per gli altri giocatori una minaccia esattamente come lo sono le creature del dungeon e che, cliccando col tasto sinistro del mouse su di loro, li attaccherà. Per cooperare invece dovrete selezionare Pacifico. In questo caso, il vostro personaggio non potrà attaccare gli altri giocatori né con le armi né con gli incantesimi che richiedono un bersaglio specifico. *Nota: tuttavia, possono essere ancora colpiti dalle frecce vaganti e da quegli incantesimi che non hanno bisogno di un bersaglio specifico. Per tanto, fate attenzione quando combattete fianco a fianco.*

"Colui che combatte con i mostri dovrebbe aver paura di diventare lui stesso un mostro."

Friedrich Nietzsche

"Il condottiero dovrebbe studiare sempre i propri amici bene quanto i propri nemici. Conoscerli entrambi può a volte essere vantaggioso."



MODEM CONNECTION



CONNESSIONE VIA MODEM

Supporta: 2 giocatori

Richiesti: 2 computer, ognuno con un modem e una linea telefonica.

Se il vostro sistema ha un modem installato, esso verrà automaticamente scelto quando selezionerete Modem al tipo di connessione. Se avete più di un modem installato, dovrete necessariamente specificare quale di questi utilizzare.

Il giocatore che effettua la chiamata deve selezionare "Chiama" e inserire il numero di telefono di chi deve chiamare. Il giocatore invece che la riceve deve selezionare "Rispondi" e aspettare la chiamata in arrivo. Se i modem sono settati correttamente, il gioco risponderà automaticamente e stabilirà la connessione.

Risoluzione dei problemi: Il vostro modem deve essere settato correttamente sotto Windows 95 perché Diablo sia in grado di riconoscerlo. Controllate i settaggi del vostro modem, cliccando due volte sull'icona "Modem" nel Pannello di Controllo, selezionando Diagnostica e cliccando nuovamente due volte sul modem che volete controllare. Se vengono riportati degli errori, contattate il produttore del vostro modem.



MODEM CONNECTION



CONNESSIONE DI RETE IPX

Supporta: da 1 a 4 giocatori

Richiesti: 1 o più computer collegati a una rete attiva IPX compatibile.

Per creare una partita cliccate su "Crea". Il nome della partita si baserà sul nome del vostro personaggio. Un giocatore che desidera aggregarsi a voi dovrà essere a conoscenza del nome della partita.

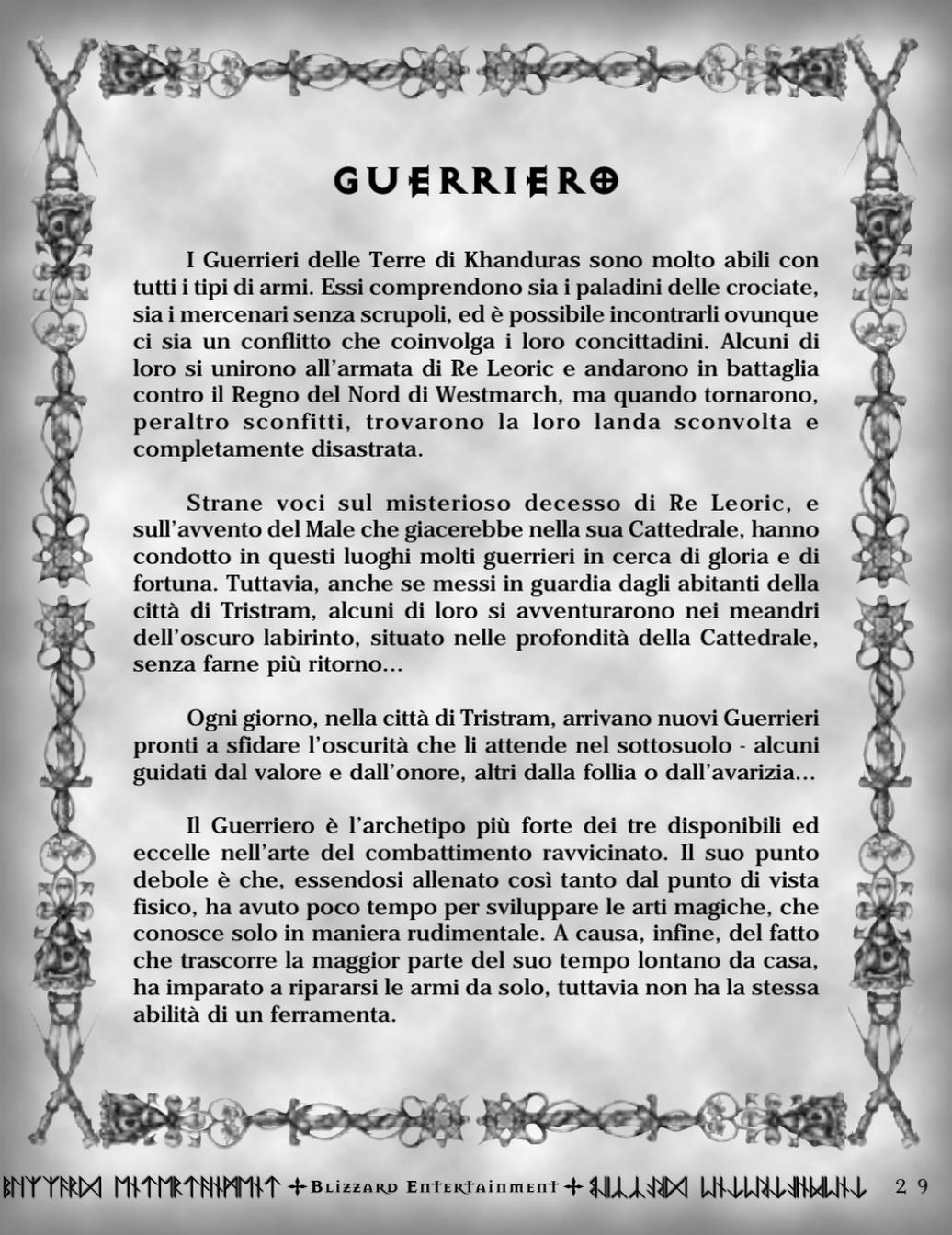
Risoluzione dei Problemi: Controllate i settaggi del protocollo IPX/SPX, cliccando due volte sull'icona "Rete" nel Pannello di Controllo e contattate chi vi ha installato la rete per assistenza sulla vostra connessione. Controllate tutte le connessioni fisiche della rete. Notate che Diablo funzionerà esclusivamente attraverso un segmento di rete. Ricordatevi che il nome della partita sarà lo stesso del personaggio che l'ha creata.



JOIN IPX GAME







GUERRIERO

I Guerrieri delle Terre di Khanduras sono molto abili con tutti i tipi di armi. Essi comprendono sia i paladini delle crociate, sia i mercenari senza scrupoli, ed è possibile incontrarli ovunque ci sia un conflitto che coinvolga i loro concittadini. Alcuni di loro si unirono all'armata di Re Leoric e andarono in battaglia contro il Regno del Nord di Westmarch, ma quando tornarono, peraltro sconfitti, trovarono la loro landa sconvolta e completamente disastrosa.

Strane voci sul misterioso decesso di Re Leoric, e sull'avvento del Male che giacerebbe nella sua Cattedrale, hanno condotto in questi luoghi molti guerrieri in cerca di gloria e di fortuna. Tuttavia, anche se messi in guardia dagli abitanti della città di Tristram, alcuni di loro si avventurarono nei meandri dell'oscuro labirinto, situato nelle profondità della Cattedrale, senza farne più ritorno...

Ogni giorno, nella città di Tristram, arrivano nuovi Guerrieri pronti a sfidare l'oscurità che li attende nel sottosuolo - alcuni guidati dal valore e dall'onore, altri dalla follia o dall'avarizia...

Il Guerriero è l'archetipo più forte dei tre disponibili ed eccelle nell'arte del combattimento ravvicinato. Il suo punto debole è che, essendosi allenato così tanto dal punto di vista fisico, ha avuto poco tempo per sviluppare le arti magiche, che conosce solo in maniera rudimentale. A causa, infine, del fatto che trascorre la maggior parte del suo tempo lontano da casa, ha imparato a ripararsi le armi da solo, tuttavia non ha la stessa abilità di un ferramenta.

LADRA

Le Sorelle dall'Occhio di Falco sono una piccola organizzazione avvolta nel mistero che si muove nell'ombra fra la gente dell'Ovest. Questi arcieri eccezionali hanno studiato antiche filosofie orientali per sviluppare la loro vista in maniera incredibile, e sfruttano tale dote sia nei combattimenti sia per aggirare le eventuali trappole che potrebbero incontrare. Conosciute anche come le Ladre Nomadi dell'Ovest, le Sorelle nascondono la loro affiliazione segreta, facendosi passare per semplici viaggiatrici. Molti sbruffoni hanno commesso l'errore di sottovalutare queste donne dai nervi d'acciaio in combattimento, pagando la loro vanità a caro prezzo.

Gli strani avvenimenti successi a Khanduras hanno catturato l'attenzione di molte di queste Ladre, che sono venute dalle lontane dune d'Oriente per misurare le loro abilità contro l'oscuro male che avvolge Tristram. Si vocifera anche che incalcolabili ricchezze attendono di essere scoperte nelle rovine del monastero di Horadrim.

Anche se non è così forte come il Guerriero nel combattimento ravvicinato, la Ladra è comunque un'indiscutibile maestra nell'uso dell'arco. Se poi è particolarmente abile, è in grado di tirare una marea di frecce a un nemico, ognuna con una precisione chirurgica. L'innato sesto senso di tutti i Ladri, le permette infine di fiutare le trappole a distanza e di disattivarle senza correre alcun rischio.





M A G O

Anche se i praticanti delle arti mistiche credono poco nelle superstizioni religiose delle Terre dell'Ovest, molti maghi sono pellegrinati dall'estremo oriente per vedere con i loro occhi gli orrori che giacciono sotto la Cattedrale di Khanduras. La Confraternita dei Vizjerei, uno dei clan di maghi dominanti dell'est, ha mandato molti dei suoi adepti a osservare cosa sta succedendo a Khanduras.

I Vizjerei, famosi per i variopinti manti o *turinash*, hanno dedicato particolare interesse allo studio dei demoni e sul come ucciderli. I Vizjerei anziani sperano che i giovani apprendano i segreti del Male Oscuro che percepiscono proliferare nell'Ovest, sperando così di distruggerlo. La possibilità di ritrovare gli antichi testi magici nei meandri del labirinto ha attratto l'interesse di molti maghi erranti.

A Khanduras si possono trovare svariati oggetti e pozioni magiche. I maghi dell'est hanno sviluppato una grande conoscenza degli incantesimi e, sebbene gli infanti Vizjerei all'inizio ne conoscano solamente uno, presto svilupperanno una grande capacità di gestire o creare nuovi incantesimi. Tutti i maghi possiedono l'abilità di ricaricare le aste magiche, assorbendo l'energia dall'ambiente che li circonda e incanalandola in esse.

ARMATURE

Una buona armatura è essenziale se desiderate sopravvivere agli attacchi delle creature che si nascondono nei dungeon: a volte possono bastare una giacca di cuoio o una cappa per non fare affondare la lama di una spada o gli affilati denti di un demone e prevenire così una ferita mortale.

ARMATURE LEGGERE

Le armature leggere variano da semplici vestiti come camicie o cappe, a pesanti corpetti in cuoio. Anche degli stracci malandati offrono un po' di protezione. In ogni caso, queste armature offrono una protezione minimale dalla maggior parte degli attacchi, sono molto leggere ed economiche da riparare.



ARMATURE MEDIE

Questa categoria include le armature basilari di metallo, come quelle a catena e anelli. In generale, armature di questo tipo danno una buona protezione da attacchi fisici, ma sono molto pesanti e solo un personaggio davvero molto atletico può indossarle con comodità.



ARMATURE PESANTI

La maggior parte delle armature pesanti consistono di solide placche di metallo saldate su una base a catena. L'estensione delle placche di metallo sulla superficie dell'armatura ne misura in qualche maniera la protezione. L'armatura leggera, per esempio, ricopre solamente il petto e le braccia per garantire il massimo della mobilità. Solo gli eroi più forti possono indossare armature pesanti che, tra l'altro, sono molto costose da riparare. Questo genere di armatura dà la massima protezione possibile da attacchi fisici, e un'armatura magica può rendere un guerriero una macchina implacabile.





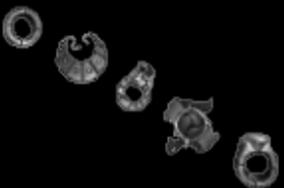
ELMI

Un piccolo copricapo di cuoio, spesso, può segnare il confine tra la vita e la morte ed è una buona idea indossare sempre il migliore che si ha a disposizione. Molti membri degli Horadrim portano corone forgiate con metalli sconosciuti per rispecchiare la loro essenza e, molto spesso, queste sono incantate da una protezione superiore.



SCUDI

Gli scudi sono molto popolari sia come mezzi di difesa che come semplici decorazioni. Il vostro personaggio cercherà automaticamente di parare i colpi con lo scudo e in casi disperati lo userà addirittura come arma contundente. Archi, staffe, asce e altre armi a due mani non possono essere usate congiuntamente a uno scudo.



AMULETI E TALISMANI

Gemme e metalli preziosi fungono spesso come ottimi materiali per la forgiatura di oggetti magici. Sebbene il segreto per la forgiatura di tali oggetti sia stata dispersa nel corso degli anni e i segreti rimanenti siano custoditi dai Clan dei Maghi Orientali, è ancora possibile trovare anelli e amuleti. Il difetto di questi artefatti magici è che il funzionamento di uno interferisce con un altro se usati contemporaneamente. Per questo motivo, non è possibile portare più di un anello per mano e di una collana intorno al collo. Il maggior pregio degli artefatti magici è che difficilmente vengono urtati durante un combattimento e per questo motivo non necessitano di riparazioni come nel caso di armature e armi.



LIBRI

Per qualunque mago, i libri valgono molto di più di qualunque tesoro. Essi contengono indicazioni, formule magiche e qualunque altra conoscenza riguardo il mondo mistico. L'era degli Horadrim era considerata la più grande di sempre per quel che concerne la magia: essi spendevano ogni grammo del proprio potere al servizio dell'umanità. Anche se i Clan dell'Est conservavano vaste biblioteche di tomi magici, si sospetta che gran parte di questa conoscenza sia andata perduta con la morte dell'ultimo degli Horadrim. Non è da escludere che sotto il monastero ci siano antiche magie che aspettano di essere portate alla luce...

Potete scoprire i contenuti di un libro cliccando col tasto sinistro quando lo trovate. Quelli che contengono formule magiche, potete portarli con voi nello zaino sia per scambiarli, sia per studiarli. Cliccando col tasto destro del mouse su uno qualunque dei libri, farà aumentare la vostra abilità relativamente a una magia specifica. Un solo libro, inoltre, non può insegnarvi tutto quello che c'è da sapere su una magia: più ne leggerete al riguardo e maggiore sarà la vostra abilità nel maneggiarla. Dominare un incantesimo richiede infine una profonda conoscenza delle arti; ciò si riflette su un consequenziale aumento dei requisiti magici minimi per memorizzarli.

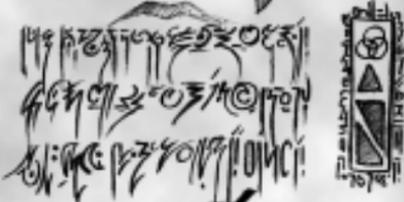
ORO

Durante il lungo regno di pace che c'è stato a Khanduras, la maggior parte delle città si erano accordate nell'utilizzo di una moneta d'oro standard da usare nei commerci. La Chiesa di Zakuram ha cercato di fare in modo che fosse la sua valuta a essere accettata come parametro di scambio, ma alla fine dovette cedere. Anche se sembrerebbe logico che gli adepti dei Tre non avrebbero dovuto avere alcun interesse per le monete d'oro, molti demoni accumulavano qualunque ricchezza trovassero.

Per lasciar cadere un numero specifico di monete, cliccate col tasto destro sull'oro che si trova nell'inventario del vostro personaggio, digitate l'ammontare di cui volete liberarvi e premete Invio.



SPELLS & MAGIC



Handwritten text in a cursive script, possibly a list of spells or instructions.

Handwritten text in a cursive script, possibly a list of spells or instructions.

Handwritten text in a cursive script, possibly a list of spells or instructions.



MAGIE

LA NATURA DELLA MAGIA

"Ucciso guadagnerai il cielo,
vincitore godrai la terra.
Perciò, figlio di Kunti, gettati
nella battaglia con grande
fermezza.

Considera nello stesso modo
piacere e pena, profitti e
perdite, vittoria e sconfitta, e
accingiti alla battaglia: così ti
troverai bene."

Bhagavad Gita

La magia è una forza estremamente potente, che è stata nel corso dei secoli attentamente studiata, frequentemente imparata, ma mai completamente dominata. Gli incantesimi emanano un'aura che può essere percepita da molti, ma ci vogliono anni di allenamento per sfruttare il Mana che pervade il nostro mondo. Alcuni studenti utilizzano manifestazioni naturali per spiegare il funzionamento dell'universo. In un archetipo comune, il mondo fisico è rappresentato dal cielo, mentre quello etereo dall'oceano. Se seguiamo questa linea di pensiero, le magie sono come la turbolenza che si creerebbe nel momento in cui i due elementi interagiscono. Similmente, durante la Guerra del Peccato, Demoni e Angeli minacciavano la struttura della realtà.

Le Forze dell'Ordine cercarono di preservare la nostra realtà, limitando il potere dei mortali. Come conseguenza, solo le volontà più forti riescono a sfruttare gli effetti della magia. Inoltre, la maggior parte dell'energia viene perduta nel momento in cui avviene la transizione fra i due Reami. Quando un praticante delle arti magiche si forma con una valida istruzione, egli è in grado di incrementare l'efficienza degli incantesimi, aumentandone sia la potenza che la durata e, contemporaneamente, diminuendo il consumo del Mana.

"Praticare le arti è la
dannazione, padroneggiarle è
lavittoria..."



Simone

PALLA DI FUOCO

La vera essenza del Fuoco giace sul confine fra l'Energia e la Materia: è perciò relativamente semplice trasformare il Mana in una fiamma magica. Controllare la traiettoria di una palla di fuoco è invece tutt'altro problema. Man mano che l'esperienza e la conoscenza di questo incantesimo crescono, sia l'intensità della fiamma, sia la sua velocità possono essere incrementate con una diminuzione inversamente proporzionale dello sforzo.

INFERNO

L'Inferno sacrifica la mobilità di una Palla di Fuoco in favore della potenza di danno. Piuttosto che tentare di controllare la direzione e la coesione di una singola palla, il mago evoca in avanti un'unica, concentrata scia di fiamme. Nonostante essa venga dissipata ad alcuni passi di distanza, a causa dello sforzo, il mago non può estendere la scia più di tanto, ma la può mantenere attiva per alcuni istanti. Il calore dell'Inferno è più intenso di quello di una Palla di Fuoco, dato che viene impiegata una quantità maggiore di Mana.

MURO DI FUOCO

Il fuoco magico non si nutre di risorse terrene, essendo alimentato dalle energie mistiche rappresentata dal Mana. Sebbene il calore delle fiamme evocate possa portare qualunque materiale a combustione, è il Mana che alimenta il Mana e che gli conferisce l'energia necessaria. Controllando attentamente il flusso del Mana nel fuoco magico, la sua durata può essere estesa ben oltre quella della Palla di Fuoco e dell'Inferno. Gli Horadrim erano abbastanza abili da creare torce che bruciavano con una fiamma eterna, ma queste capacità sono andate perse. Con questo incantesimo, il mago crea un muro di fuoco soprannaturale, che brucerà fino a quando non avrà esaurito tutto il Mana che lo circonda. Man mano che si acquisisce destrezza nel gestire questo incantesimo, il flusso di Mana può essere controllato in maniera sempre migliore, incrementandone la durata.



COLPO DI TUONO

La vera essenza dell'Elettromagnetismo si trova a cavallo tra il Reame Fisico e quello Etereo. Sebbene la trasformazione del Mana in energia elettrica risulti essere molto efficiente, è anche particolarmente difficile da controllare. Questo incantesimo dà vita a scariche multiple di elettricità che sembrano avere una volontà propria. Solo colui che lancia l'incantesimo è protetto da questa elettricità, tutti gli altri, amici o nemici, ne possono rimanere danneggiati. Man mano che si acquisisce abilità nell'utilizzo di questo incantesimo, si migliorano la durata e l'intensità di queste scariche. È evidente che una maggiore abilità necessiti di una quantità superiore di Mana.

FULMINE

Colui che lancia questo incantesimo cerca di concentrare l'energia di una scarica elettrica direzionandola su un solo obiettivo. Gli effetti derivanti dall'indirizzare una così potente forza naturale su un obiettivo indifeso possono essere devastanti. Man mano che si acquisisce esperienza, questi fulmini possono essere mantenuti in vita per lunghi periodi, utilizzando una quantità inferiore di Mana.

LAMPO

L'incantesimo del Lampo fu creato per combattere i servi di Baal, i quali prediligono circondare l'avversario e attaccarlo da tutti i lati contemporaneamente. Per lanciare questo incantesimo in maniera appropriata è necessario concentrarsi per un tempo sufficiente a portare a termine tutti i rituali necessari. Attraverso l'incantesimo il mago cerca di concentrare il più in fretta possibile una grande quantità di Mana e di accumularlo in un singolo punto del suo corpo. Questa carica energetica viene poi rilasciata in un colpo solo, causando un'esplosione molto rapida e violenta. Sebbene questo incantesimo abbia effetto solo in un raggio limitato, si rivela essere estremamente potente, colpendo chiunque si trovi nei pressi.



"Quando ogni magia vien meno, ripiega su una lama d'acciaio e su un forte braccio."



TUONO SACRO

Sebbene gli Horadrim fossero i più grandi maghi mortali mai esistiti, non tutti i seguaci della Luce erano alla loro altezza. Nel tentativo d'imprigionare Mefisto, i soldati furono costretti a combattere le orde interminabili dei non morti che sorvegliavano il Primo Fratello. In quel periodo, Kathan, un devoto prete nonché fiero combattente, scoprì che evocando i poteri del Paradiso e unendoli a quelli dell'essenza del Fuoco poteva essere creato un tuono particolarmente potente e veloce, che poteva essere utilizzato anche da coloro che non avevano moltissima esperienza di magia. Il Tuono Sacro ferisce solo i non morti: caratteristica che ne rende particolarmente sicuro l'utilizzo nel caos della battaglia.

GUARIGIONE

L'arte dell'auto guarigione ha sempre occupato una posizione di rilievo, ed è per questo che si è preservato attraverso innumerevoli ere. Sotto l'influsso di questo incantesimo, il Mana scorre attraverso il corpo, curando istantaneamente ferite e ossa spezzate, riducendo gli effetti dello shock e della fatica. Col tempo e l'esperienza, coloro che utilizzano questi incantesimi possono perfino giungere a curarsi in punto di morte. L'abilità di guarire gli altri è molto più rara, e per questo profondamente rispettata.

RESURREZIONE

Durante l'assalto alla Fortezza di Mefisto, l'armata condotta dagli Horadrim fu quasi completamente sconfitta dalle legioni dei dannati. Infatti, appena uno dei crociati veniva ucciso, il suo corpo risorgeva e si univa ai dannati per combattere contro i suoi ex compagni come non morto. Alla vigilia dell'attacco finale della fortezza, una misteriosa figura bianca apparì di fronte al Consiglio degli Horadrim. Questa entità rivelò loro come oltrepassare il confine tra la Vita e la Morte. Facendo risorgere i soldati assassinati, poterono salvarli dalla dannazione eterna. Tutti i membri del Consiglio giurarono solennemente di non utilizzare questa abilità una volta che la battaglia fosse finita, ma qualcuno non fu di parola e il segreto venne svelato. Questo incantesimo ha il potere di riportare l'anima di un morto nel mondo terreno, ma deve essere lanciato nel luogo esatto in cui una persona è stata uccisa.



IDENTIFICAZIONE

Ogni oggetto imbevuto di magia mostra un'aura facilmente notabile. Per determinare l'esatta natura di questo incantesimo, tuttavia, sono richiesti uno studio intenso e un'estesa conoscenza dei materiali e dei simboli arcani. Sebbene nessuno fosse mai riuscito a memorizzare un incantesimo di tale potenza, i Vizjerei trovarono un modo grossolano di rivelare i segreti degli oggetti magici usando un cristallo raro estremamente sensibile alle aurore magiche. Questa sensibilità lo rende estremamente fragile, portandolo alla rottura se avvicinato eccessivamente all'oggetto incantato. Aste e pergamene sono state astutamente create utilizzando inchiostri magici e finte che contenessero granelli di questi cristalli; la stabilità del cristallo viene mantenuta finché non viene usato per esaminare un oggetto incantato.



TELETRASPORTO

Gli Horadrim costruirono numerosi portali magici per poter concentrare velocemente le loro difese contro gli attacchi dei Demoni. Col solo pensiero, le Crociate della Luce potevano teletrasportarsi verso luoghi prestabiliti lontani anche molte leghe. Sebbene il segreto per creare questi portali sia andato perduto, è ancora possibile utilizzare quelli già esistenti. Un portale aperto attraverso questo incantesimo permette al mago di raggiungere il luogo più vicino in cui è presente uno di quelli già esistenti, restando attivo abbastanza a lungo da far sì che il mago possa tornare al punto di origine. La chiesa di Tristram è costruita sopra le rovine del monastero degli Horadrim, ed è molto probabile che un portale giaccia nelle vicinanze.



TELECINESI

Quest'incantesimo versatile deriva da un lungo addestramento praticato dagli Horadrim. A un certo punto, gli accoliti venivano rinchiusi in una cella, con la chiave posata sul pavimento al di là delle sbarre. Lo studente doveva aprire la porta senza potersi muovere: attraverso un'intensa concentrazione e un abile controllo, il discepolo poteva raccogliere la chiave come se stesse usando una mano invisibile. A coloro che riuscivano nell'impresa veniva concesso di accedere al successivo livello dell'addestramento. Ci sono alcune leggende riguardo al destino riservato a quegli sfortunati che non riuscivano a impadronirsi dell'arte magica per uscire dalla cella. Questa magia, che una volta era un semplice esercizio mentale per gli Horadrim, oggi è praticata solo da pochi eletti. La Telecinesi potrebbe tornarvi molto utile nel labirinto, poiché ci sono molti forzieri e molte porte che nascondono delle trappole, e sarebbe più salutare aprirli a distanza. Esercitando una grande forza e tramite un perfetto controllo, anche le creature possono essere brutalmente allontanate da chi lancia l'incantesimo.



BEASTIARY



BESTIARIO

“La morte è un male di antica data.”

- Shin

Accurati rapporti, relativi alla natura degli orrori che si annidano sotto la Chiesa, vengono alla luce più raramente dei sopravvissuti; ho tentato di fornire una conoscenza di base su ciò che vi aspetta se deciderete di cercare nelle nostre sterminate biblioteche i tomi riguardanti la guerra epica degli Horadrim contro i Tre.

Ho sintetizzato le informazioni in mio possesso. A causa del tempo passato da quando gran parte dei resoconti originali furono scritti e dell'incertezza che circonda la perfidia che attualmente perseguita questa terra, non posso garantire l'accuratezza di queste informazioni. Credo comunque che, nei limiti del possibile, questa sia la documentazione più completa esistente.

È risaputo che i Tre Fratelli spesso hanno agito tramite i loro fedeli servitori; pur non essendo tutti classificabili come Demoni, essi rappresentano gli aspetti più orribili dei loro Padroni. Ciò che segue sono i fatti documentati riguardanti le creature che servono i Fratelli durante i loro regni di terrore. Dovrebbe essere ricordato che, durante la loro battaglia contro i Serafini, i Fratelli continuarono a cambiare i loro servitori perché resistessero al meglio ai poteri a cui erano opposti. Due Demoni con lo stesso aspetto fisico possono avere caratteristiche molto diverse, a seconda del capriccio del loro Padrone; per questo le specie qui descritte sono quelle più comunemente incontrate dagli Horadrim.

Prendete tutte le precauzioni possibili quando vi muovete nelle terre maledette, poiché è risaputo che le creature delle Tenebre sono vili, e vi attaccheranno in massa, quando possibile, per avere maggiori vantaggi. Temo che queste informazioni siano incomplete, dato che non esistono testimoni degli orrori più grandi. Se uno dei Tre si dovesse liberare dal suo vincolo, chiamerà a sé quanti servitori gli è possibile, creando inoltre nuovi e più potenti adulatori.

Vischar Orous
Primo Bibliotecario
Alleanza di Zharesh
Confraternita dei Vjzerei

I servitori delle Tenebre si dividono in tre categorie, in base ai loro padroni. Studiate con attenzione queste parole, dato che queste informazioni possono essere tutto ciò che impedirà alla vostra anima immortale di essere divorata dagli abitanti degli inferi.



ZOMBIE (*CIBUS ANIMATUS*)

Ricoperti dai vermi e accompagnati da un terribile fetore, gli Zombie si formano dai corpi degli uomini giustiziati per aver commesso i più depravati e degenerati crimini contro gli innocenti. Sono guidati sia dall'odio che li ha consumati durante la vita, sia da un insaziabile appetito per la carne degli esseri viventi.

Tenaci e vigorosi, gli Zombie e la loro stirpe rappresentano un brutto incontro; fortunatamente, questi servi non-morti sono carenti in intelligenza e mobilità, e questo fatto può essere usato a proprio favore.

SIGNORE SUPREMO (*TYRANNUS PINGUIS*)

Persino i Serafini non sono immuni alla corruzione dei Signori Oscuri. Uno di tali Angeli, Inarius, era orgoglioso della sua bellezza e si vantava della sua purezza e del suo valore. I suoi pensieri diventarono tanto annebbiati da fargli credere di essere superiore agli Angeli e ai Demoni, lasciare i cieli e fondare un suo dominio. Costruì un'immensa cattedrale di vetri a specchio e cristalli, e i suoi seguaci si adunavano intorno a lui, guidati dal suo fascino e dalla sua ricchezza.

Una volta radunato un esercito temibile, Inarius decise di mettere alla prova il suo potere; assediò a questo scopo un tempio dedicato al culto di Mefisto, commettendo lo stupido errore di sovrastimare il suo valore. Gli eserciti di Inarius demolirono il tempio e uccisero i monaci che lo occupavano. I Tre Mali avevano sino ad allora considerato il vanitoso Serafino alla stregua di un curioso divertimento, ma ciò rappresentava un insulto che non si poteva sopportare. Si racconta che lo stesso Mefisto apparve alla cattedrale di Inarius, distruggendo l'intero edificio e i terreni circostanti, e che catturò l'orgoglioso arcangelo e i suoi seguaci. Legò Inarius con gigantesche catene e strappò lentamente le sue ali; grandi uncini furono poi usati per strappare la sua pelle, una volta splendente, e il suo carattere modificato dai poteri maligni.



Molti dei seguaci di Inarius furono regalati a Baal e a Diablo, e i restanti torturati fino ad assomigliare all'ormai sfigurato e distorto padrone. Ora si dice che Inarius sia intrappolato all'Inferno in una camera di specchi, con le palpebre strappate, obbligato a vedere l'immagine del suo corpo devastato per l'eternità. I suoi seguaci ora fungono da sorveglianti dell'Inferno e proiettano l'angoscia della loro gloria perduta sui corpi degli altri.

Questi grotteschi demoni hanno muscoli considerevoli sotto i loro strati di pelle flaccida. Non sottovalutate la loro forza o la loro intelligenza, dato che incrociare la spada con loro è sempre molto pericoloso. È consigliabile affrontarli a distanza, con armi o con la magia.

DEMONI DEL MAGMA (*DOMINUS ARDORIS*)

Durante il Grande Conflitto furono intraprese tremende battaglie, sia in Paradiso che all'Inferno; entrambe le parti spesso spingevano i conflitti entro i regni nemici. Durante una delle epiche battaglie nel cuore dell'infuocato covo di Mefisto, un gruppo di coraggiosi guerrieri Serafini fronteggiò un assalto contro il Signore dell'Odio in persona. Uno di questi soldati portò un coraggioso attacco e colpì Mefisto, facendo scorrere il suo sangue sul pavimento. Ogni singola goccia che cadde penetrò nella crosta dell'Inferno, formando potenti demoni costituiti di roccia fusa; questi accorsero velocemente in aiuto del loro padrone e scacciarono le forze della Luce utilizzando fiotti di lava che attraversavano la carne e le ossa con l'intensità delle fiamme dell'Inferno. Le perdite causate da questi Demoni del Magma furono tremende.



Stampos

O Rosa, tu sei malata
il verme invisibile
che vola nella notte,
nella tempesta urlante,
ha scoperto il tuo letto
di giccia cremisi,
e il suo amore cupo e segreto
distugge la tua vita.

William Blake



BAAL - SIGNORE DELLA DISTRUZIONE (*Excidium*)

I soldati di Baal desiderano la rovina dell'universo. Per questo combattono per il disordine e la distruzione e, in quest'ottica, bramano la distruzione di tutto ciò che vedono. L'ordine per loro è ripugnante, in quanto queste creature sono la manifestazione delle forze del caos.



Ì CADUTI (*PIANUS IMPROBUS*)

È risaputo che gruppi di questi esseri escono di notte e distruggono in pochi minuti interi villaggi avvolti nel sonno. Piccoli di statura e di aspetto scimmiesco, queste creature possiedono una forza sorprendente e una agilità innaturale. L'unica cosa che apprezzano, a parte gli omicidi, è la riproduzione; per questo aspettatevi di incontrarne gruppi numerosi.

La piccola statura di questi diavoli li rende comunque codardi, e questa loro paura può essere usata a vostro favore. Preferiscono, se possibile, attaccare con la protezione delle tenebre e in massa. Se si trovano di fronte a una grande forza, dimostrata per esempio con l'uccisione di alcuni di loro, si ritirano e si riorganizzano. Non voltategli mai le spalle, dato che il loro desiderio di distruzione supererebbe le loro paure, portandoli ad attaccare di nuovo.

SATIRI (ARIES VEHEMENS)

I tenenti di Baal sono educati alla forza, alla resistenza e all'astuzia. Questi demoni si allenano costantemente all'arte della guerra, dato che la battaglia è il loro pane, e il sangue degli innocenti l'acqua. Si conoscono numerosi "clan" di Satiri, ognuno con un diverso dono del loro padrone. Si crede che, per guadagnare i loro poteri, in passato abbiano simulato delle guerre nell'Inferno per il divertimento dei Tre Fratelli. Non aspettatevi comunque combattimenti fratricidi nel regno dei mortali, dato che preferiscono di gran lunga massacrare gli innocenti.

Come gran parte della progenie di Baal, i bestiali Aries sono incredibilmente forti e agili. State particolarmente attenti ai loro arcieri, celebri per l'accuratezza e la potenza degli archi impiegati. Gran camminatori, potrebbero cercare di sottrarsi a un nemico incauto per poi attaccarlo da un'angolazione differente.



MASTINI INFERNALI (BESTIA ACERBA)

Dopo una battaglia particolarmente violenta, Baal si divertiva con i suoi Fratelli celebrando delle disgustose feste di sangue, carne umana e altre delizie Infernali. I Bestia Acerba sono i discendenti delle creature simil-canine che vivevano nutrite dai resti di queste terribili feste. La varietà di vili sostanze che consumavano, e la vicinanza al Signore della Distruzione, mutò le viscere di questi cani degli inferi. Questa specie diabolica è in grado di sputare a una considerevole distanza diversi tipi di fluidi. Alcuni di loro sono particolarmente devastanti, in quanto la loro bile è in grado di oltrepassare le più resistenti armature e avvelenare l'uomo più vigoroso.

Avendo a che fare con questi esseri, è consigliabile prendere tutte le precauzioni possibili. Il loro veleno conserva il suo potere per un considerevole lasso di tempo, ed è facile trovarlo in forma di pozzanghera durante un'esplorazione. Una volta uccise, le bestie rilasciano micidiali tossine attraverso la carne, le quali costituiscono una pericolosa trappola per chiunque sia abbastanza stupido da passare sopra al cadavere.





DEMONI DAL CORNO (*IMPETUS CORNUTUS*)

Usati come arieti viventi, sono stati visti numerosi di questi giganti irrompere nelle linee dei Serafini e seminare morte e rovina al loro passaggio. Il teschio e il grande corno nel centro del muso del demone sono eccezionalmente resistenti. Questi esseri preferiscono attendere finché non si presenta un sentiero libero tra loro e il nemico, per lanciarsi contro a velocità incredibile. Fate attenzione a questa carica iniziale! È molto meglio avere a che fare con queste creature in piccoli spazi, oppure affrontarli con la magia.

DIABLO - SIGNORE DEL TERRORE (*METUS*)

Usando l'illusione e la paura come armi molto potenti, gli attendenti di Diablo sono avversari formidabili. Preferiscono esitare davanti al loro avversario, mostrando un falso momento di debolezza, per poi attaccare. Ugualmente pericolosi nell'oscurità come nei vostri sogni, sono le paure dell'uomo che la volontà di Diablo ha reso reali. Questi incubi attendono in agguato, ai limiti della percezione mortale, dall'istante in cui siete venuti alla luce - e saranno con voi fino a che non esalerete l'ultimo respiro.

"Strano e stridente. Urlò il terrore alle orecchie che attraverso le mura delle sale lo ascoltavano, macabro lamento del nemico di Dio, la sua canzone di vittoria malata, i singhiozzi del dannato che piange il suo dolore."

-Beowulf



-SANDER

DEMONI ALATI (*ALAE NEFASTAE*)

Alcune persone sono così affamate di potere e conoscenza da essere pronte a sacrificare la loro umanità ai Signori dell'Inferno in cambio di doni che immancabilmente si ritorcono loro contro. Una cabala oscura di stregoni decise di ottenere il potere di creare magicamente una razza di creature che facessero loro da servi e messaggeri. Usando le abilità infernali garantite loro dal patto arcano, crearono dei piccoli demoni alati a forma di pipistrello, che credevano li avrebbero aiutati nei loro futili scopi. Ogni mago creò un'entità che rifletteva la propria specializzazione esoterica. Queste creature erano piccole, agili e particolarmente astute.

All'inizio i malefici stregoni erano entusiasti del successo del loro esperimento, ma presto si resero conto che gli Alae non li servivano fedelmente come avevano sperato. Questi ultimi, infatti, avevano preso a nutrirsi segretamente della vera essenza dei loro padroni, indebolendoli e infine ammazzandoli. Gli stregoni tentarono di distruggere le loro creazioni, ma i demoni si unirono per combatterli: crebbero numericamente fuori dai domini degli stregoni, e li attaccarono a sciami, uccidendoli. Oggi, i discendenti di queste creature terrorizzano le campagne.

Non sottovalutate questi infami demoni. Sono fisicamente deboli, ma possiedono una grande velocità. Molti di loro hanno poteri soprannaturali che riflettono quelli dei loro creatori e si divertono a usare i loro artigli affilati come rasoi e gli uncini delle ali per strappare la carne dalla faccia delle loro vittime.



NECROFAGI (*MALEFICUS VORAX*)

I Maleficus Vorax sono le più piccole creature demoniache che si nutrono di carogne, soprattutto dei resti delle vittime uccise dai loro cugini più grandi. Al contrario della maggior parte dei loro simili, i Necrofagi sono estremamente aggressivi e non esitano ad attaccare qualunque sventurato si trovi sul loro cammino. Hanno gambe potenti che usano per sferrare attacchi, saltando sul volto delle vittime e azzannando loro il collo. Il punto debole è il loro vorace appetito: smettono di attaccare nel momento in cui hanno delle carogne su cui sfogare la loro insaziabilità.





GLI OCCULTI (*METUS OCCULTUS*)

Gli Occulti sono i Babau che popolano gli incubi di milioni di bambini. Sebbene dimorino a cavallo tra il mondo Fisico e quello Etereo, dove rimangono nascosti agli occhi dei mortali, possono manifestarsi per colpire quelli che appaiono loro vulnerabili. I Metus Occultus e gli altri della loro specie si nutrono dell'essenza della paura. Quando vengono feriti, cercano riparo nelle tenebre per guarire. È importante notare che esistono parzialmente nel mondo Fisico anche quando sono invisibili e che possono essere colpiti dalle armi e dagli incantesimi.

GARGOYLE (*SIGNUM VITIOSUM*)

In tempi passati, era all'ordine del giorno addobbare gli edifici con statue di demoni in pietra incantata con lo scopo di proteggere gli abitanti. I lineamenti e le forme grottesche servivano a scoraggiare un qualunque demone dall'attaccare l'edificio. Diablo è riuscito a dare una vita a queste creature di granito infondendo in loro la quintessenza della malvagità degli Inferi. I Gargoyle sono usciti dal loro letargo di pietra e si sono rivoltati contro coloro i quali una volta proteggevano. Naturalmente le statue rimanenti sono state distrutte ma esistono tuttora dei Signum che sono scappati a questo destino e che continuano a terrorizzare la vita degli innocenti.

L'atto di cambiare la propria pelle da pietra a carne permette loro di curare le ferite subite, perciò è consigliabile evitare questi demoni in toto oppure attaccarli finché non sono morti. Non lasciateli fuggire perché in breve tempo possono ritornare più forti che mai.



LIBRARIUS EX
HORADRIIII



Samuel



METZEN

LA CADUTA DI IZUAL



LIBRARIUS EX HORADRIM

— LIBRO PRIMO —

DEI CIELI E DEGLI INFERI

IL GRANDE CONFLITTO



in dall'alba dei tempi, le forze della Luce e dell'Oscurità si sono fronteggiate in una guerra senza fine: il Grande Conflitto. Il vincitore si erigerà dalle ceneri di questa apocalittica guerra per dominare su tutto il creato. Per raggiungere questo obiettivo gli Angeli del Paradiso hanno seguito i dettami di una rigida disciplina militare. I Serafini combattono i nemici della Luce con spade magiche impregnate dell'ira e della giustizia. Gli Angeli credono che solo un'assoluta disciplina possa riportare l'ordine nella miriade di reami gettati nel caos dalle orde demoniache dell'Inferno, restaurando il naturale ordine delle cose.

Le battaglie del Grande Conflitto hanno attraversato lo spazio e il tempo, infrangendo la struttura stessa della realtà. Questi guerrieri si sono cimentati nell'eterno conflitto ovunque se ne presentasse la necessità, dall'Arco di Cristallo, nel cuore dell'Alto dei Cieli, fino all'arcana Fucina Infernale del Mondo Sotterraneo. Le leggendarie gesta di questi eroi hanno suscitato meraviglia e ammirazione.

Il più grande di questi eroi fu Izual, luogotenente dell'arcangelo Tyrael e possessore dell'angelica Spada delle Rune dell'Ira Celeste. Una volta condusse un feroce attacco contro le forze della Fucina Infernale, giusto quando stava per essere completata l'oscura spada demoniaca, conosciuta anche come la Lama dell'Oscurità. Il suo obiettivo era quello di distruggere sia l'arma che il suo possessore, ma il destino non permise che questa missione giungesse a compimento: Izual fu sopraffatto dalle orde del caos e si perse tragicamente nell'oscurità. La sua storia è quindi testimonianza del fatto che la guerra tra Demoni e Angeli non conosce i confini dello spazio e del tempo.





Sebbene il Grande Conflitto si sia protratto con ferocia per tempi immemorabili, nessuno dei due contendenti è mai riuscito a prevalere sull'altro. Entrambe le fazioni hanno cercato in ogni modo di far volgere le sorti della battaglia in loro favore. Con la venuta dell'uomo e del suo regno mortale, tuttavia, il Grande Conflitto si è misteriosamente interrotto: entrambi gli eserciti si erano fermati, infatti, nell'attesa di capire da che parte l'uomo si sarebbe schierato.

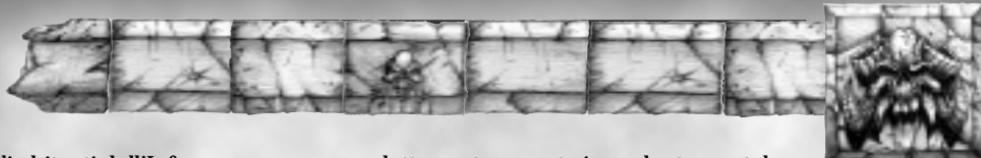
I mortali possiedono la peculiare facoltà di scegliere fra la Luce e l'Oscurità, e per questo possono essere considerati il fattore determinante per le sorti del conflitto. Per questo, gli emissari dei reami ultraterreni sono scesi tra i mortali per guadagnarsi il loro favore...

LA GUERRA DEL PECCATO

La venuta del Grande Conflitto nel regno dei mortali è conosciuta anche come la Guerra del Peccato. Angeli e Demoni, camuffati mentre viaggiavano tra gli uomini, tentarono segretamente di attirare i mortali nelle rispettive cause. Attraverso il tempo, le Forze dell'Oscurità si accorsero che l'uomo è molto più reattivo alle brutalità che alla sottile coercizione, e così cominciarono a terrorizzarlo, minacciando una sottomissione. Gli Angeli combatterono per difendere l'umanità contro questa oppressione demoniaca, ma fin troppo spesso i loro metodi austeri e le punizioni severe finirono per ripercuotersi contro coloro che cercavano di proteggere.

Nella Guerra del Peccato si susseguivano rapidamente battaglie cruente, ma raramente l'uomo ne fu testimone. Solo alcune anime "illuminate" si resero conto che degli esseri soprannaturali si stavano muovendo attraverso le masse dell'umanità. Potenti mortali sorsero e accettarono la sfida della Guerra del Peccato, alleandosi con entrambe le fazioni del Grande Conflitto. Le gesta leggendarie di questi guerrieri servirono per guadagnare sia il rispetto che l'odio dei reami ultraterreni. Anche se i demoni inferiori si inginocchiarono di fronte ai Forti e ai Potenti, maledissero l'esistenza dei mortali. Molti di questi demoni credevano che il punto morto a cui erano arrivati, a causa della comparsa dell'uomo, era un reato perverso nei confronti dell'alto ruolo che dovevano avere nello schema delle cose.

La gelosia dell'uomo condusse a severi e oltraggiosi atti di violenza da parte dei demoni. Alcuni uomini percepirono quest'odio profondo e lo riversarono contro i cittadini del Mondo Sotterraneo. Uno di loro in particolare, Horazon l'Evocatore, si dilettava nell'evocare i demoni e nell'ucciderli. Lui e suo fratello Bartuc erano membri dei Maghi dell'Est, conosciuti anche col nome di Vizjerei. Questo clan mistico studiava i comportamenti dei demoni, catalogandoli per intere generazioni. Grazie alla sua conoscenza, Horazon fu in grado di raccogliere tutto il lavoro dei Vizjerei e sfruttarlo per i suoi folli scopi.



Gli abitanti dell'Inferno cercarono vendetta contro questo impudente mortale, ma Horazon fece in modo di essere ben protetto all'interno del suo arcano santuario.

Bartuc venne probabilmente attratto dal Lato Oscuro. Egli era incredibilmente forte e longevo e combatté accanto alle legioni dell'Inferno contro i maledetti Vizjerei e, probabilmente, anche contro suo fratello nella Guerra del Peccato. Anche se Bartuc era rinomato fra i guerrieri dei reami mortali, il suo dominio in battaglia lo pagò a caro prezzo. Un'insaziabile sete per il sangue umano lo pervadeva sempre di più a ogni gesto e a ogni pensiero, tanto che cominciò a fare il bagno nel sangue dei nemici che uccideva, conquistandosi il soprannome di Signore della Guerra di Sangue.

L'ESILIO OSCURO

“Sette è il numero dei poteri dell'Inferno, e sette è il numero dei Grandi Mali”.

Duriel, Signore del Dolore

Andariel, Signora dell'Angoscia

Belial, Signore della Menzogna

Azmodan, Signore del Peccato

Questi sono i nomi reali dei minori dei Grandi Mali. Per tempi incalcolabili ognuno di loro ha avuto il controllo assoluto sul rispettivo dominio, anche se hanno continuato a rivaleggiare per stabilire chi avesse il maggior potere. Mentre i Tre Maggiori, invece, mantenevano il controllo assoluto sull'intero Inferno, gli altri tentarono di conquistare più autorità, ricorrendo ad artifici malvagi e oscuri. Inizia così la leggenda dell'Esilio Oscuro.

Mephisto, il Signore dell'Odio

Baal, il Signore della Distruzione

Diablo, il Signore del Terrore

Questi sono i Mali Primevi dell'Inferno, che hanno gestito il loro potere da oscuro triumvirato di sovrani. I Tre Fratelli dominarono, con forza brutale e maliziosa astuzia, su i Quattro Minori. Essendo i Mali più forti e più anziani, i Tre Fratelli furono i responsabili delle innumerevoli vittorie contro le armate della Luce. Tuttavia, non riuscendo mai a influenzare a lungo l'Alto dei Cieli, ne erano giustamente intimoriti.



Con l'ascensione dell'uomo e il successivo arrivo a un punto morto del Grande Conflitto, i Tre Fratelli cominciarono a incanalare le loro energie nel pervertimento delle anime mortali. I Tre realizzarono che l'uomo era la chiave della vittoria nella guerra contro il Paradiso e, così, cambiarono i loro rigidi modi di fare che avevano adottato fin dall'Inizio. Ciò condusse a una grossa spaccatura tra i Tre Fratelli e i Quattro Minori, poiché questi ultimi cominciarono a mettere in discussione l'autorità dei primi.

Nella loro ignoranza, i Minori cominciarono a credere che i Tre avevano paura di continuare la guerra contro il Paradiso. Frustrati per la cessazione della guerra, Azmodan e Belial videro nella situazione la possibilità di prendere il controllo dell'Inferno a discapito dei Tre Mali. I due Signori dei Demoni strinsero un patto con i loro seguaci, assicurando loro che l'orrenda piaga dell'umanità non avrebbe dissuaso i figli dell'Inferno dall'ottenere la vittoria definitiva. Azmodan e Belial misero a punto un piano per far cessare la situazione di stallo, raggiungere la vittoria nella Guerra del Peccato e condurre il Grande Conflitto al Giorno del Giudizio. Si mise in moto così una spaventosa rivoluzione, in cui tutti all'Inferno si schierarono contro i Tre Fratelli...

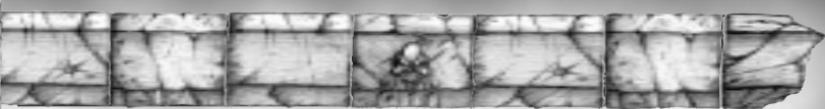
I Fratelli combatterono contro tutte le crudeltà del Mondo Sotterraneo e annientarono un terzo delle legioni dell'Inferno, ma alla fine dovettero cedere alla più terribile fra queste, la Morte dal Corno, guidata dai traditori Azmodan e Belial. I Mali Primevi, incorporei e indeboliti, furono esiliati nel regno dei mortali, dove Azmodan sperava rimanessero intrappolati per sempre, convincendosi, peraltro, che gli Angeli avrebbero concentrato in tal luogo i loro sforzi, lasciando così incustoditi i Cancelli del Paradiso. Alcuni seguaci dei Tre Fratelli, temendo l'ira di Azmodan, fuggirono dagli Inferi alla ricerca dei loro Signori.

Successivamente, Azmodan e Belial cominciarono a litigare per stabilire a chi spettava maggior autorità. Il patto che avevano stipulato finì entro breve in polvere e i due iniziarono a darsi battaglia l'un l'altro: le legioni rimaste, polarizzate ognuna dietro al proprio Signore, si lanciarono in un conflitto che ancora oggi continua...



METZEN

HORADRIM



LA CATTURA DEI TRE

Nei tempi antichi, prima dell'ascesa degli Imperi Occidentali, le terribili e oscure entità, conosciute come i Tre Mali, furono esiliate nel mondo degli umani. Li vagarono, nutrendosi della lussuria dell'uomo, lasciando sulla loro scia caos e distruzione e, mettendo i padri contro i figli, condussero molte grandi nazioni a inutili e brutali guerre. Il loro esilio dall'Inferno, li aveva lasciati con un'insaziabile fame di portare sofferenza e dolore a tutti quelli che non si sarebbero inginocchiati di fronte a loro, così, per moltissimi secoli, devastarono le terre dell'estremo oriente.

L'Arcangelo Tyrael finalmente radunò e mise assieme un ordine segreto di maghi mortali: essi dovevano dare la caccia ai Tre Mali e porre una fine alla loro violenza. L'ordine degli Horadrim, questo ne era il nome, era formato da maghi di numerosi clan dell'est. Impiegando le più disparate arti magiche, riuscirono a catturare due dei Fratelli grazie a dei potenti artefatti chiamati le Pietre dell'Anima. Mefisto e Baal, intrappolati all'interno di tali Pietre, furono sepolti nelle dune dei deserti orientali.

I poteri dell'Odio e della Distruzione sembravano così diminuire costantemente e la pace, seppur instabilmente, cominciava a prendere il sopravvento nelle Terre dell'Est. Per molte decadi gli Horadrim continuarono la loro ricerca per il terzo Fratello, Diablo: sapevano che con il Signore del Terrore ancora in libertà, la pace non sarebbe potuta durare a lungo.

Gli Horadrim seguirono la scia di terrore e anarchia che si stava diffondendo nelle Terre dell'Ovest. Dopo una dura battaglia in cui persero la vita molte anime impavide, il Signore del Terrore fu catturato e imprigionato, con l'ultima delle Pietre dell'Anima, da un gruppo di monaci Horadrim, guidati dall'Iniziato Jered Cain. La Pietra venne quindi portata nelle Terre di Khanduras e sepolta in una caverna sotterranea nei pressi del fiume Talsande. Sopra questa caverna gli Horadrim costruirono un monastero, dal quale poterono continuare a salvaguardare la Pietra dell'Anima. Col passare degli anni, costruirono una rete di catacombe sotto il monastero, allo scopo di custodire i resti dei martiri del loro Ordine.

Passarono le generazioni, e il numero degli Horadrim diminuì costantemente. Con nessun compito rimasto da portare a termine e troppi pochi figli a difenderli, il più potente Ordine di una volta finì lentamente nell'oscurità e il monastero che avevano costruito cadde in rovina. Anche se i villaggi intorno al monastero crescevano, nessuno era a conoscenza dei passaggi segreti che si disperdevano nel sottosuolo. Nessuno poteva immaginare che un'infocata gemma rossa pulsava nel cuore del labirinto...



IL SIMBOLO DELL'ORDINE DEGLI HORADRIM



METZEN

LA PAZZIA DEL RE NERO

IL RITORNO DEL TERRORE

LE TERRE DI KHANDURAS



Trascorsi diversi anni dalla morte dell'ultimo degli Horadrim, le Terre dell'Ovest videro fiorire una società grandiosa e prospera. Col passare del tempo, molti pellegrini dell'est si stabilirono nelle zone attorno a Khanduras e presto crearono dei veri e propri piccoli regni. Alcuni di questi litigarono con Khanduras per il controllo di proprietà e vie commerciali, ma questi litigi non arrecarono danno alla pace stabilita nell'ovest, anzi, il grande regno settentrionale di Westmarch si dimostrò un potente alleato di Khanduras quando i due si accordarono per condurre assieme diverse operazioni commerciali.

Durante questo periodo, nacque la nuova religione della Luce chiamata Zakarum, che presto invase il regno di Westmarch e i principati confinanti. Zakarum, fondata nel lontano oriente, chiedeva ai fedeli di abbracciare la Luce rinnequando l'Oscurità che albergava in loro. La popolazione di Westmarch adottò le statue di Zakarum come simbolo del suo credo. Quando i regni confinanti non abbracciarono la religione del "Nuovo Inizio", Westmarch voltò loro le spalle e, con Khanduras, sperimentò tensioni dovute ai sacerdoti di Zakarum, i quali predicavano la loro dottrina anche in luoghi dove non erano ben accetti.

Fu allora che il grande Signore del Nord, Leoric, scese nelle Terre di Khanduras e si proclamò re in nome di Zakarum. Leoric era un uomo profondamente religioso e con sé portò numerosi Cavalieri e Sacerdoti che formavano l'Ordine della Luce. Leoric e il suo fidato consigliere, l'Arcivescovo Lazarus, si fecero strada alla volta della città di Tristram. Leoric si impadronì dell'antico monastero abbandonato appena oltre le mura cittadine e lo designò come sua gloriosa sede di potere, rinnovandone i fasti del passato. Sebbene la gente di Khanduras non avesse piacere di ritrovarsi improvvisamente sotto il comando di un re straniero, Leoric governò con giustizia e saggezza. Alla fine, la popolazione di Khanduras cominciò a rispettare Leoric, riconoscendo la sua onestà e in grado di proteggerli contro l'oppressione dell'Oscurità.



IL RISVEGLIO

Poco dopo la discesa di Leoric, un antico potere si risvegliò nei bui recessi del monastero. Sentendo che la libertà era a portata di mano, Diablo penetrò nei sogni dell'Arcivescovo e lo attirò nell'oscuro labirinto sotterraneo. Sconvolto dal terrore, Lazarus fuggì nei bui corridoi giungendo infine nella stanza della Pietra dell'Anima. Non più in possesso della propria volontà, Lazarus sollevò la pietra e mormorò parole da lungo tempo dimenticate da qualunque mortale. Senza più controllo del suo corpo e dei suoi pensieri, Lazarus scagliò la pietra in terra e la distrusse: Diablo era nuovamente entrato nel mondo dell'uomo. Sebbene liberato dalla sua prigione, il Signore del Terrore era ancora debole e aveva bisogno di una presenza concreta nel mondo fisico. Ottenendola, avrebbe potuto richiamare tutto il suo potere. Il grande demone esaminò le anime del mondo superiore e scelse la più forte: l'anima di Re Leoric.

Per molti mesi, Leoric combatté in segreto contro la presenza maligna che distorceva il suo giudizio e le sue emozioni. Coscious di essere sotto attacco di un male sconosciuto, Leoric mantenne il segreto anche nei confronti dei suoi sacerdoti, sperando di essere abbastanza forte da poter sconfiggere da solo la presenza che albergava in lui. Purtroppo si sbagliava. Diablo distrusse lo spirito di Leoric, stroncandone onore e virtù. Anche Lazarus era caduto sotto la forza del demone, volendo restare per forza vicino al suo signore. Lazarus si impegnò a nascondere i piani del suo nuovo Signore agli occhi e alle orecchie dell'Ordine della Luce, sperando che il potere del demone crescesse abbastanza tra i servitori di Zakarum.

I sacerdoti di Zakarum e i cittadini di Khanduras si accorsero dello spiacevole cambiamento del loro signore. La sua presenza onesta e orgogliosa era diventata viscida e deforme. Agli occhi di tutti, re Leoric era come impazzito, e ordinava l'esecuzione capitale per chiunque contestasse le sue decisioni e il suo modo di agire. Leoric inviò i suoi Cavalieri nei villaggi per costringere gli abitanti alla sottomissione. La gente di Khanduras che prima aveva sempre rispettato il suo governante, ora affibbiava a Leoric l'appellativo di Re Nero.

Portato alla pazzia dal Signore del Terrore, re Leoric si allontanò da amici e consiglieri. Lachdanan, capitano dei Cavalieri dell'Ordine della Luce e Campione di Zakarum, cercò di scoprire il perché del triste cambiamento del suo signore. L'Arcivescovo Lazarus cercò in ogni modo di dissuadere Lachdanan dall'inquisire sulle azioni del re. Col crescere della tensione tra i due, Lazarus accusò Lachdanan di tradimento contro il regno.

Per i sacerdoti e i Cavalieri della corte di Leoric, l'accusa di tradimento poteva solo sembrare uno scherzo di cattivo gusto. Le azioni di Lachdanan erano sempre state giuste e onorevoli, e presto tutti iniziarono a chiedersi quali fossero i motivi che avevano condotto il loro amato signore a formulare un'accusa così grave.

La pazzia di Leoric cresceva visibilmente giorno dopo giorno. I consiglieri di corte si insospettivano sempre di più e quindi Lazarus cercò disperatamente di mantenere la situazione sotto controllo. L'Arcivescovo convinse Leoric che il regno di Westmarch stava tramando contro di lui, ambendo segretamente ad anettere Khanduras al proprio regno. Leoric si infuriò e indisse una riunione di tutti i suoi consiglieri. Manipolato dall'Arcivescovo, il re paranoico dichiarò lo stato di guerra tra Khanduras e Westmarch.

Leoric ignorò gli avvertimenti dei suoi consiglieri e l'esercito reale fu inviato a nord per ingaggiare una battaglia in cui nessun soldato credeva. Lazarus incaricò Lachdanan di guidare l'esercito contro Westmarch. Sebbene Lachdanan non ritenesse necessario il conflitto, si dichiarò tuttavia onorato di poter adempiere al volere del suo re. Inoltre, molti ufficiali e diplomatici furono costretti ad avviarsi verso nord per sbrigare tutte le pratiche necessarie. Il disperato tentativo di Lazarus era riuscito: molti consiglieri e ufficiali fonte di disturbo erano stati allontanati dalla corte, andando incontro a morte certa...

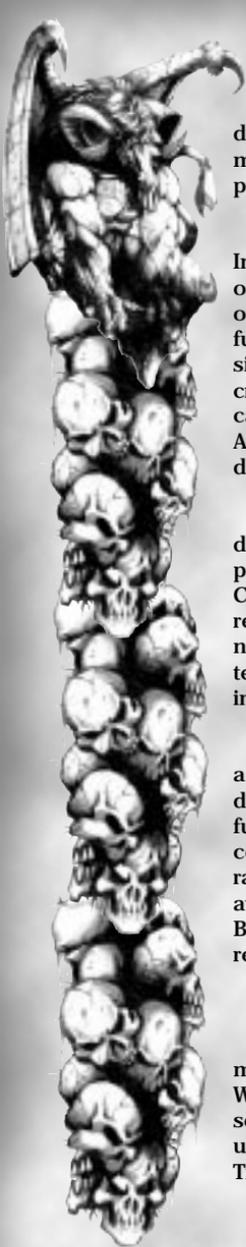
TRISTRAM OSCURATA

L'assenza di consiglieri e sacerdoti sospettosi, permise a Diabolo di assoggettare completamente l'anima torturata di Leoric. Quando il Signore del Terrore cercò di rafforzare la sua presa su Leoric, scoprì che il suo spirito ancora lo combatteva. Sebbene il controllo esercitato fosse di forza formidabile, il Demone si accorse di essere ancora troppo debole per impadronirsi dell'anima del re, finché questa aveva ancora un barlume di volontà propria. Il signore dei demoni cercò allora un altro corpo che potesse ospitarlo per creare il regno del terrore.

Il demone smise di esercitare la sua influenza su Leoric, ma il suo spirito rimase corrotto e la sua mente sconvolta dalla pazzia. Diabolo iniziò a cercare in tutto il regno di Khanduras un corpo che facesse al caso suo e lo scoprì ben a portata di mano. Guidato dal suo oscuro Maestro, Lazarus rapì Albrecht, l'unico figlio di Leoric, e lo condusse terrorizzato nel labirinto sotterraneo. Invadendo la fragile mente del ragazzo con il Terrore più puro, Diabolo ne prese facilmente possesso.

Fuoco e dolore devastavano l'anima del giovane. Risate malvagie riempivano e offuscavano la sua mente. Paralizzato dalla paura, Albrecht sentì la presenza di Diabolo nella sua mente che cercava di sostituirsi alla sua, spingendolo sempre più nell'oscurità e nell'oblio.





Diablo si guardò intorno attraverso gli occhi del giovane principe. Il demone si sentiva ancora frustrato per la sconfitta nel controllo di re Leoric, ma gli incubi di Albrecht lo saziavano ampiamente. Attese alle paure più profonde del subconscio di Albrecht e diede loro vita.

Albrecht, impietrito, osservava le figure deformi che lo circondavano. Incubi di puro terrore danzavano davanti a suoi occhi, preferendo cori di oscenità e frasi sacrileghe. Tutti i mostri in cui temeva persino di credere, ora erano di fronte a lui, in carne, sangue e artigli. Grandi forme di pietra fusa fuoriuscivano dalle pareti e si inchinavano davanti al loro oscuro signore. Gli antichi corpi scheletrici degli Horadrim si svegliarono nelle cripte arcaiche e si mossero strascicando i piedi sui rossi corridoi. La furiosa cacofonia di pazzia diede il colpo finale allo spirito ormai distrutto di Albrecht, i demoni e i ghouls assetati di sangue della sua mente erano liberi di percorrere i lunghi corridoi dei suoi incubi divenuti reali.

Le antiche catacombe degli Horadrim erano divenute labirinti intricati di puro terrore. Animate dal controllo di Diablo sul giovane principe, le peggiori creature immaginate da Albrecht ora avevano un corpo fisico. Così forte era il terrore che cresceva in Albrecht, che i confini del mondo reale cominciarono a piegarsi e a lacerarsi. L'Inferno di Fuoco si riversò nel mondo dell'uomo e prese possesso del labirinto. Esseri urlanti di altri tempi e dimensioni, da tempo banditi dal mondo umano, venivano attirati inesorabilmente nel nuovo dominio in continua espansione.

Il corpo di Albrecht, completamente sotto il controllo di Diablo, iniziò a deformarsi e a cambiare. Il giovane si gonfiò e gli occhi schizzarono fuori dalle orbite, attaccati a peduncoli di carne e tendini. Dal cranio di Albrecht fuoriuscirono corna possenti e arcuate: Diablo stava plasmando il giovane corpo perché diventasse come il suo. Nei recessi del labirinto si stava raccogliendo un grande potere. Al momento opportuno, si sarebbe di nuovo avventurato nel mondo in superficie per liberare i suoi fratelli Mefisto e Baal. I Mali Primevi si sarebbero di nuovo riuniti e insieme avrebbero potuto reclamare il loro trono infernale.

LA CADUTA DEL RE NERO

La guerra contro le possenti armate di Westmarch finì in un orribile massacro. L'esercito di Khanduras fu ridotto in pezzi dalla difesa di Westmarch, superiore in numero e armamento; Lachdanan riunì presso di sé i pochi che non erano caduti o che non erano stati catturati e ordinò una ritirata nella relativa sicurezza dei confini domestici. Tornarono a Tristram e la trovarono sconvolta.

Re Leoric, confuso dalla pazzia, quando apprese della scomparsa del figlio montò su tutte le furie. Dopo aver messo a ferro e fuoco il villaggio con le poche guardie che gli erano rimaste, Leoric giunse alla conclusione che erano stati i cittadini a rapire il figlio e nascondere in qualche luogo. Sebbene la gente negasse di sapere dove si trovasse il principe, Leoric insisteva nell'accusarli di una cospirazione ai suoi danni e minacciava di ripagare tale tradimento a caro prezzo.

La misteriosa scomparsa dell'Arcivescovo Lazarus, aveva lasciato il re solo con i suoi pensieri distorti. Sopraffatto dalla pazzia, Leoric condannò alla pena capitale numerosi suoi concittadini, con l'accusa di alto tradimento.

Al ritorno di Lachdanan con i rimasugli del suo esercito, Leoric inviò alcune sue guardie per combatterlo. Credendo che Lachdanan fosse in qualche modo coinvolto nel misterioso complotto, il re si decise a eliminarlo. Lachdanan ritenendo che il re fosse al di là di ogni speranza di recupero, ordinò ai suoi uomini di difendersi. La battaglia si estese fino all'interno del Monastero, portando l'ultimo atto sacrilego alle sacre mura degli Horadrim. Lachdanan conquistò la sua amara vittoria uccidendo tutti gli illusi protettori del re. Gli uomini di Lachdanan costrinsero il re in un angolo e gli chiesero spiegazioni di tutte le atrocità che aveva commesso. Leoric per tutta risposta sputò loro in faccia e li maledisse per il loro tradimento contro la corona e la Luce stessa.

Lachdanan camminò lentamente verso il re, ed estrasse tristemente la spada. Stretto dalla morsa del dolore e della rabbia, col proprio onore rinnegato e buttato al vento, Lachdanan trapassò il nero cuore di Leoric. Il re urlò la sua morte in modo disumano e, in ultimo completamente impazzito, invocò la maledizione su tutti coloro che l'avevano tradito. Affidandosi alle forze oscure che aveva combattuto per tutta la vita, Leoric consegnò Lachdanan e i suoi alla dannazione eterna. In quell'ultimo momento fuggente, nel cuore del monastero, tutto ciò che era stato onorevole e virtuoso nelle terre di Khanduras, venne cancellato per sempre.

IL REGNO DI DIABLO

Il Re Nero giaceva morto, ucciso dalle mani dei suoi sacerdoti e Cavalieri. Il giovane principe Albrecht non era ancora stato trovato e i valorosi difensori di Khanduras non esistevano più. La gente di Tristram guardò sgomenta la sua città senza vita. A metà tra il sollievo e lo sconforto, i cittadini realizzarono che i loro guai erano solo all'inizio. Dalle finestre del monastero, traspariva una luce strana e ultraterrena. Dalle ombre della chiesa sconsecrata fuoriuscivano creature deformi, pallide e repellenti.





Il vento trasportava urla di dolore che sembravano provenire dal cuore della terra. Ben presto divenne per tutti certo che un qualcosa di innaturale aveva infestato la chiesa ormai più volte sconsecrata...

I viaggiatori nei pressi delle terre di Tristram erano sempre più spesso avvicinati da cavalieri incappucciati che vagavano per le campagne abbandonate. Molti cittadini lasciarono Tristram, diretti verso altre città o regni, fuggendo dal Male che li minacciava notte e giorno. Coloro che rimanevano, non osavano uscire di notte, e non misero più piede sul suolo del monastero maledetto. Nelle taverne locali, si sentivano sempre più frequentemente storie di rapimenti da parte di esseri orribili e malvagi. Senza re, senza legge e senza esercito, i cittadini temevano un attacco in forze di quelle creature che albergavano nelle segrete della loro stessa città.

L'Arcivescovo Lazarus, consunto e scarmigliato, fece la sua ricomparsa e raccontò di essere stato vittima del Male del monastero. Bisognosi di assicurazioni, i cittadini si lasciarono facilmente plagiare da Lazarus che li trasformò in una massa di combattenti improvvisati e assetati di sangue. Ricordando loro che il Principe era ancora disperso, Lazarus portò con sé molti uomini nel labirinto sotterraneo, alla ricerca di Albrecht. La luce della speranza si ravvivò di numerose torce accese, portate da uomini armati di pale, vanghe e picconi, tutti condannati dal consigliere traditore all'inferno del monastero...

I pochi che sopravvissero al terribile fato, ritornarono a Tristram e raccontarono come poterono dell'accaduto. Le loro ferite erano orribili, e persino l'abilità dei cerusici non riuscì a salvarli tutti. Con il divulgarsi delle storie dei diavoli e dei demoni, il cuore dei cittadini venne stretto da un terrore primordiale, un terrore che nessuno di loro aveva mai sperimentato...

Nel profondo delle segrete del Monastero, Diablo godeva delle paure dei mortali di superficie. Lentamente si rintanò nel suo covo d'ombra e si dedicò a recuperare il potere da lungo tempo consunto.

Sorrise a se stesso nella protezione dell'oscurità, poiché sapeva che presto sarebbe giunto il momento della sua vittoria finale...



METZEN

LA CORRUZIONE DEL PRINCÍPE ALBRECHT

Here lies the circle of
fire; the mystery...
Pentagram etched in the
Blood of a debauchery

Vizjere daskante to
Napabba
Langdos



Eight myst
Signs align
into the snod

Horime na
Mortu Zerr
Homannosi
Zaniphilus

riting words
of power, to
at my hood

Neeno
Catarse No
Flamant



Terrori
Tosi

Corinnis
Tathadrin
Annos Kha
Exiri

Dul Mephistos
Zgradis nekrei
Al. Habalos in terrim
nnas Ter Baalos Exand
Kunasto
Homannos furianisane ten
Sadolan Emagrest ext
Torina Garrado zeron
Larderos exarium cieta

LA NATURA DELLA PIETRA DELL'ANIMA

di JERED CAIN DEGLI HORADRIM



ontano negli anni, l'enigmatico Arcangelo Tyrael ci conferì i segreti della misteriosa Pietra dell'Anima. Tyrael ci lasciò tre di queste Pietre, così potevamo rinchiudere le vili essenze dei Tre Mali Primevi che vagavano per il nostro regno. Anche se tali artefatti erano stati costruiti in lande lontane dalla nostra, scoprimmo che non era difficile capirne il funzionamento.

La Pietra dell'Anima ha effetto solo su esseri incorporei, che non vivono e non respirano. Quando invocata, la Pietra dell'Anima crea intorno a sé un potentissimo vuoto "spirituale", catturando l'entità e intrappolandola nei suoi recessi per sempre. Questi spiriti ritornano liberi solo se la Pietra viene disattivata o distrutta.

Fu molto più complicato del previsto usare il potere della Pietra dell'Anima contro i grandi Mali Primevi. Disposti voracemente a possedere gli sventurati mortali, i Tre Fratelli si accorsero che erano immuni agli effetti della Pietra dell'Anima mentre possedevano delle anime umane. Purtroppo, fummo costretti a uccidere degli innocenti per poterli catturare.

Una volta trovati, imprigionare Mefisto e Diabolo nelle Pietre dell'Anima fu relativamente semplice. La cattura del loro fratello Baal, tuttavia, divenne complicata poiché la Pietra che lo avrebbe dovuto segregare per sempre si ruppe. Scoprimmo che i frammenti erano ancora in grado di attrarre il demone, ma che non riuscivano a contenerlo. Tal Rasha, un Iniziato dell'ordine degli Horadrin, teorizzò che un mortale di peculiare forza era in grado di rinchiudere Baal sfruttando la sua anima. Questo sacrificio, tuttavia, significava che l'essenza del mortale avrebbe trascorso il resto dei suoi giorni in un eterno conflitto, nel tentativo di mantenere il controllo sull'entità. Fu proprio Tal Rasha ad offrirsi volontario per contenere il Signore della Distruzione.

Ferendosi il petto con un frammento della Pietra dell'Anima, Tal Rasha condusse dentro sé l'essenza di Baal, il Signore della Distruzione. Il corpo dell'Iniziato venne incatenato e sepolto in una tomba nelle profondità del deserto. Il suo sacrificio ha tenuto Baal imprigionato per molti anni, ma adesso, dato che non è stata usata una Pietra dell'Anima intatta, sono convinto che la nostra sia stata una vittoria fasulla. Se Tal Rasha riuscisse a scappare, oltre ai suoi, potrebbe avere i formidabili poteri di Baal. Sbarazzando il mondo da quel terribile Male, potremmo aver creato un incubo peggiore di quello che volevamo originariamente combattere...



NOTE

NOTE

CREDITI

Design di gioco

Blizzard North

Capi designer

Erich Schaefer

David Brevik

Design aggiuntivo

Max Schaefer, Eric Sexton, Kenneth Williams

Programmatore capo

David Brevik

Codice

Richard Seis, Doron Gartner, Peter Brevik, Robin van der Wel, Jon Morin, Patrick Wyatt, Mike O'Brien, Collin Murray, Frank Pearce

Codice d'installazione

Bob Fitch, Pat Wyatt, Jeff Strain

Codice Battle.net

Mike O'Brien, Mike Morhaime, Dan Liebgold

Art Director

Erich Schaefer, Samwise Didier

Grafica

Michio Okamura, Eric Sexton, Ben Haas, Patrick Tougas, Kelly Johnson, Eric Schaefer, Max Schaefer, Hugh Tom Byrne, Roman Kenney, Samwise Didier, Dave Berggren, Micky Neilson, Eric Flannum, Justin Thavirat, Brian Sousa, Stu Rose, Nick Carpenter, Joeyray Hall

Grafica aggiuntiva

Christopher Root, Mark Sutherland, Robert Djordjevich, Jeffrey Vaughn

Regia delle sequenze animate

Duane Stinnett, Matt Samia

Grafica delle sequenze animate

Duane Stinnett, Matt Samia, Rob McNaughton, Eric Flannum, Dave Pursley, Micky Neilson, Maxx Marshall, Trevor Jacobs, Brian Sousa, Samwise Didier, Ron Smorynski, Ben Haas, Patrick Tougas

Grafica aggiuntiva 3D

Joeyray Hall

Produttore esecutivo

Allen Adham

Produttore

Bill Roper

Produttore associato

James Phinney

Diablo "Gruppo d'Assalto"

Allen Adham, Ron Millar, Mike O'Brien, James Phinney, Bill Roper, Pat Wyatt

Musica

Matt Uelmen

Design audio

Matt Uelmen, Glenn Stafford

Musica & audio sequenze

Glenn Stafford

Direzione del doppiaggio & casting

Mark Schwarz, Glenn Stafford, Bill Roper

Storia & sceneggiatura

Eric Schaefer, Eric Sexton, Chris Metzen, Bill Roper

Regista delle voci

Glenn Stafford

Voci

Michael Haley, Glynnis Talken, Michael Gough, Paul Eiding, Lani Minella, Steve Brodie, Bill Roper, Mark Schwarz, Glenn Stafford, Chris Metzen, Max Schaefer

Tecnico del suono

Robert Koenigsberg

Design manuale & impaginazione

Peter Underwood, Jeffrey Vaughn, Chris Metzen, Bill Roper

Grafica interna del manuale

Samwise Didier, Chris Metzen, Roman Kenney, Maxx Marshall

Direttore provvisorio controllo qualità

Shane Dabiri

Tester

Christopher Cross, Mike Given, Dave Hale, Brian "Doc" Love, Hung Nguyen, Dean Shipley, Chris Sigaty, Ian Welke, Jamie Wiggs

Tester di compatibilità

Adam Maxwell, Russell "Rug" Miller

Tester aggiuntivi

Rich Alcazar, Mike Jones, Rev. Dan Moore,
Matt Morris, Mark Pfeiffer, Harish "Pepe the
Enforcer" Rao

Controllo qualità

Alan Dabiri, Jesse McReynolds, Walter
Takata

Servizi di informazione di rete

Robert Bridenbecker, Jason "Brother
Shaggy" Schmidt, Jamie "Brother Gug"
Steigerwald

Supporto tecnico

John Schwartz, Vic Larson, Chad Chaudry,
Mick Yanko, Brandon Riseling, Kirk
Mahony, Tony Hardy, Richard Amtower,
Collin Smith, Andrew Edwards, Roger
Eberhart

Istituto Dunsel

Alan Dabiri

Coristi di Mr. Dabiri

Karin Colenzo, Christina Cade, Kim
Farrington, Melissa Edwards

Relazioni pubbliche

Linda Duttonhaver
Susan Wooley

Marketing

John Patrick, Steve Huot, Neal Hubbard,
Kathy Carter

Vendite internazionali

Ralph Becker, Chris Yoshimura

Vendite U.S.A.

Todd Coyle, Danny Kearns

Produzione

John Goodman, Tom Bryan

Pratiche legali

Paula Duffy, Eric Roeder, Paul Sams

Localizzazione italiana a cura di:

Synthesis srl - Milano

Ringraziamenti speciali a:

Prime Net, Earthlink, AOL, Compuserve,
ATI, Matrox, STB, Creative Labs, Logitech,
USRobotics, Gravis

Ringraziamenti:

Ian Colquhoun, Rod Shean, Brian Fitzgerald,
Sharon Williams, Todd Schaffer, Richard and
Sandra Schaefer, Rick Bowles, Greg Bogden,
Cindy Sievert, Brad Mason, Chuck Goldman,
Karin Colenzo, Wendy Brevik, Jennie Brevik,
Hanna Carroll, Katie Newell, Karen Weiss,
Kurt Beaver, Stan McDonald, Brian Sexton,
Michael Wan, Megan Williams, Jessica
Gensley, Beth Ann Parks, Brian Piltin,
Johnathan Root, Brett Supernaw, Sabeer
Bhatia, Mark Rearick, Brad Mason, Diane
Kodama, Bernadette Sexton, Barbara
Uhlmann, Patricia McDonald, Kris Kelley,
Alissa Vaage, Denise Hernandez, Paula
White, Rachel Marie Hawley, Laura Gaber,
Isaac Matarasso, Susan Stafford, Gretchen
Witte, Alan Dabiri, Walter Takata, Jason
Sailor, Nathalie Didier, Nicole Welke, Dawn
Caddel, Tracey McNaughton, Ray the Soda
Guy, Sam Raimi, A. Guinness Brewing Co.,
John Woo, Chow Yun Fat, Jackie Chan,
Proposition 215, Rumiko Takahashi, Bunchy
& Mason, gli amici di Stan, la Zoo Crew, Team
Hamro, Brazil 2001, RUSH, Cornholio, THE
BROS., Dar, Emeril Lagasse, Tom Waits, Ice-
Cube, The Strike Team Deflectors, Tony
Levin, Big Jim e i Gemelli, Jag'rmeister, i
Megasphere, Condor, gli Allowers, il Sunday
Night Group, Gravitar, Steinway Pianos,
Round Table Pizza, la Poxo Boggards, Urban
Mystic & Co., Caffeine, Hunter Rose, Marly
mediums in the box, sweet Poteen, Dave
Scarpitti, Byter, Bim Man, Krissann for color,
Avalon Tattoo, James, Whaleboy, Dunsel
Training Institute, monkeys, Dob Bole,
Rootes Group, Porsche, Bongo, Scarlett,
Apollo. la House of Mediocrity, Amelias, The
King, Saag e tutti gli amici di VUP-Interactive.

In memoria di:

Lawrence e Barbara Williams
David A. Hargrave
Tony "Xatre" Collin
Thomas H Sexton

Un ringraziamento particolare a:

**Bob e Jan Davidson
Walter Forbes**

N⊕TICE

Blizzard Entertainment reserves the right to make improvements in the product described in this manual at any time and without notice.

This program will perform substantially in accordance with the published specifications, the documentation, and authorized advertising. Blizzard Entertainment, when notified of significant errors within 90 days of purchase, will at its option 1) correct demonstrable and significant program or documentation errors within a reasonable period of time; or 2) provide the customer with a functionally equivalent disk; or 3) provide or authorize a refund.

If the program disk is damaged within 90 days of purchase, Blizzard Entertainment will replace the disk with a functionally equivalent disk within a reasonable period of time upon receipt of the damaged disk by Blizzard Entertainment.

Blizzard Entertainment does not warrant that the functions of the software will meet your requirements or that the software will operate error-free or uninterrupted. Blizzard Entertainment has used reasonable efforts to minimize defects or errors in the software. You assume the risk of any and all damage or loss from use or inability to use the software.

Blizzard Entertainment makes no other warranties, express or implied, with respect to the manual or the software described in this manual. In no event shall Blizzard Entertainment be liable for direct or indirect , incidental or consequential damages resulting from any defect in the software, even if Blizzard Entertainment has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow the exclusion or limitation of implied warranties or liability for incidental damages, in which case the above limitations or exclusions may not apply to you.