

GUIDE STRATÉGIQUE OFFICIEL

BILZARD
ENTERTAINMENT



DIABLO®

EXPANSION SET
LORD OF DESTRUCTION™

PAR BART G. FARKAS

DIABLO

EXPANSION SET

"LORD OF DESTRUCTION"

GUIDE STRATÉGIQUE OFFICIEL
PAR BART FARKAS

CRÉDITS

Chef de projets

David B. Hartley

Responsable des licences

Mike Degler

Responsable shoots d'écran

Michael Owen

Conception du guide

Dan Caparo

Responsables production

Jane Washburne

MULTISIM

Responsable Publication

Philippe Chartier

Responsable Fabrication

Nicolas Hutter

Responsable Commercial

Philippe Chartier

Responsable Licence

Nathalie Weil

Relecture & corrections

Fabien Clavel/Cécile Couve/Élise Carterreau

Traduction

Éric Holweck/Philippe Tessier

Adaptation graphique

Studio graphique "Amulette"

(75004 PARIS - France)/

Jean-Loup Fierfort

jl@fierfort.com

Photogravure

Open Graphic (93100 MONTREUIL - France)

Impression

PubliPrint (57580 BÉCHY - France)

REMERCIEMENTS DE BRADYGAMES

Nous tenons à remercier sincèrement tous ceux qui ont rendu ce guide possible. Sans le talent de notre ami et collègue Bart Farkas et l'aide exceptionnelle dont il a bénéficié auprès de Blizzard, et plus particulièrement de Melissa Edwards, ce guide n'aurait jamais vu le jour.

REMERCIEMENTS DE L'AUTEUR

Un tel guide ne peut être réalisé avec précision et dans les délais qu'avec une équipe, aussi me paraît-il normal de remercier tous les gens qui m'ont aidé, tant à Blizzard Entertainment qu'à BradyGAMES. Donc un grand merci à tous pour commencer, après quoi j'indiquerai qui m'a aidé et pour quoi.

BLIZZARD NORTH

Ces messieurs ont tous pris part à la création du jeu et m'ont prodigué des renseignements précieux. Un grand merci à Matt pour avoir été ma « tête-de-pont » chez Blizzard North et pour m'avoir transmis des quantités d'informations

Matt Householder
Max Schaefer
Tyler Thompson
Pete Brevik

Mike Murphy
Anthony Rivero
Marc Tattersal
Alex Munn

Fred Vaught
Michio Okamura
Ken Williams

Mike Scandizzo
Ted Bisson

BLIZZARD ENTERTAINMENT HEADQUARTERS

C'est là que le service Assurance qualité de Blizzard teste tous ses jeux. Tous les membres de ce service méritent mes plus sincères remerciements, de même que tous les autres employés de Blizzard Entertainment Headquarters. Plus particulièrement, un grand merci à Jason Hutchins, Carlos Guerrero et Brian Love du service Assurance qualité, ainsi qu'à leur responsable, Ian Welke, qui a fait de mes visites à Blizzard un tel plaisir. Dean Lee, lui aussi du service Assurance qualité, mérite les plus grands remerciements qui soient pour tout le travail qu'il a fourni sur les combinaisons de talents possibles pour les nouvelles classes de personnages. Je tiens également à remercier tous les gens de Blizzard qui conçoivent des jeux aussi fabuleux, et tous ceux qui ont aidé à la création de ce guide. La plus grande assistance que j'aie reçue provient sans doute de Geoff Frazier, responsable du « *Chaos Sanctuary* » (le guide stratégique en ligne de Blizzard). Geoff a compilé toutes les informations dont je pouvais avoir besoin, jouant ainsi un rôle crucial dans la réalisation de ce guide. Cela dit, merci à :

Bill Roper — producteur en chef
John Lagrave — producteur (Battle.net)
Melissa Edwards — coordinatrice licences
Elaine Di Iorio — responsable développement
Christian Arretche — chargé de liaison avec Blizzard North
Geoff Frazier — innombrables contributions
Carlos Guerrero — responsable tests pour Diablo II
Derek Simmons — contributions passées
Justin Parker — talents
Les Douglas — responsable test pour ce qui est des quêtes
Jason Hutchins — assistant du responsable Assurance qualité, nombreuses contributions
Ian Welke — responsable Assistance qualité
Dave Fried — Concepteur de niveaux
Roger Eberhart — astuces
Eric Dodds — super chic type

Brian Love — des monstres, des monstres, et encore des monstres
Ilya Berelson — testeur
Eric Straus — testeur
Ed Kang — responsable des tests sur Macintosh
Roger Eberhart — responsables des tests multijoueurs
Rob Foote — testeur
Jeanette Clausen — testeur
Chris Van Der Westhuizen — testeur
Ron Frybarger — testeur
Ted Barken — testeur
Michael Backus — testeur
Dean Lee — testeur
Manuel Gonzalez — testeur
Ray Laubach — testeur
Matt Lee — Game Tester
Kelly Chun — Damages

BRADYGAMES

Cela a été un véritable plaisir de travailler avec toute l'équipe de BradyGAMES (comme d'habitude). BradyGAMES est le leader mondial dans le domaine de la publication des guides stratégiques, et l'amour que les employés ont des jeux vidéos se retrouve dans tous les aspects de leur travail. Merci à tous pour l'aide que vous m'avez prodiguée au cours de ce projet, et plus encore à David Bartley, dont les talents d'éditeur et la nature affable font de chaque projet un véritable bonheur.

BRADYGAMES

Directeur de Publication : David Waybright
Responsable Édition : H. Leigh Davis

Direction Artistique : Robin Lasek
Responsable Marketing : Janet Eshenour

Assistante Marketing : Susie Nieman

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	4
--------------------	---

CHAPITRE I :

LES BASES	5
Po'y a-t'il de nouveau dans cette extension ?	7
Personnages principaux	10
Les bases	11

CHAPITRE II :

LES PERSONNAGES	21
-----------------------	----

NÉCROMANCIEN

Poison et Ossements	24
Malédiction	26
Convocation et Contrôle	30
AMAZONE	33

AMAZONE

Arc et Arbalète	38
Talents passifs et Magie	40
Lance et Javelot	44
PALADIN	48

PALADIN

Combat	52
Auras d'attaque	54
Auras de défense	58
ENSORCELEUSE	61

ENSORCELEUSE

Feu	64
Électricité	66
Froid	69
BARBARE	72

BARBARE

Combat	76
Maîtrise du combat	78
Cris de guerre	82
	83

LES PERSONNAGES

DE L'EXTENSION

ASSASSIN	87
----------------	----

Arts martiaux	88
---------------------	----

Disciplines de l'ombre	90
------------------------------	----

Pièges	95
--------------	----

DRUIDE	100
--------------	-----

Magie élémentaire	108
-------------------------	-----

Métamorphose	110
--------------------	-----

Invocation	113
------------------	-----

CHAPITRE III :

LES QUÊTES DE L'ACTE V

Harrogath	125
-----------------	-----

Quête 1 : le siège de Harrogath	127
---------------------------------------	-----

Quête 2 : Sauvetage sur le Mont Arreat	128
--	-----

Quête 3 : La prison de glace	129
------------------------------------	-----

Quête 4 : Trahison à Harrogath	130
--------------------------------------	-----

Quête 5 : Le rituel de passage	132
--------------------------------------	-----

Quête 6 : Prélude à la destruction	133
--	-----

CHAPITRE IV :

LES LISTES

	137
--	-----

CHAPITRE V :

LE MODE MULTIJOUEURS

	193
--	-----

APPENDICE :



GUIDE STRATÉGIQUE OFFICIEL POUR DIABLO® II: LORD OF DESTRUCTION™

©2001 Pearson Education

Tous droits réservés, y compris pour ce qui concerne la reproduction intégrale ou partielle de ce produit, sous quelque forme que ce soit.

Brady Publishing

Filiale de Pearson Education – 201 West 103rd Street – Indianapolis, Indiana 46290

Authorized translation from the English language edition,

Entitled Diablo II: Lord of Destruction, 1^{re} Edition

Edited by BradyGames, published by Pearson Education, Inc, publishing as BradyGames,

Copyright© 2001.

French language edition published by MultiSim Copyright ©2001.

©2001 Blizzard Entertainment. All rights reserved. Lord of Destruction is a trademark and Battle.net, Blizzard Entertainment, and Diablo are trademarks or registered trademarks of



Blizzard Entertainment in the U.S. and/or other countries. All other trademarks referenced herein are trademarks of their respective owners.

©2001 Blizzard Entertainment. Tous droits réservés. Lord of Destruction est une marque déposée de Blizzard Entertainment et Battle.net, Blizzard Entertainment et Diablo sont des marques commerciales ou des marques déposées de Blizzard Entertainment aux États-Unis et/ou dans les autres pays. Toutes les autres marques déposées évoquées dans ce produit sont la propriété de leur dépositaire respectif.

ISBN: 2-84476-094-5

MULTISIM
édition

L'édition française du guide stratégique Diablo® II: Lord of Destruction™ est publiée par :

MULTISIM Editions

32, boulevard de Ménilmontant 75020 PARIS

E-mail: info@multisim.com. – Web: <http://www.multisim.com>

Limites de la garantie: L'AUTEUR ET L'ÉDITEUR NE PEUVENT EN RIEN ÊTRE TENUS POUR RESPONSABLES D'UN ÉVENTUEL DYSFONCTIONNEMENT DU JEU OU D'IMPRÉCISIONS POUVANT APPARAÎTRE DANS CET OUVRAGE. ILS NE SONT PAS NON PLUS RESPONSABLES D'ÉVENTUELS TROUBLES POUVANT SURVENIR SUITE À L'UTILISATION DE CE PROGRAMME.

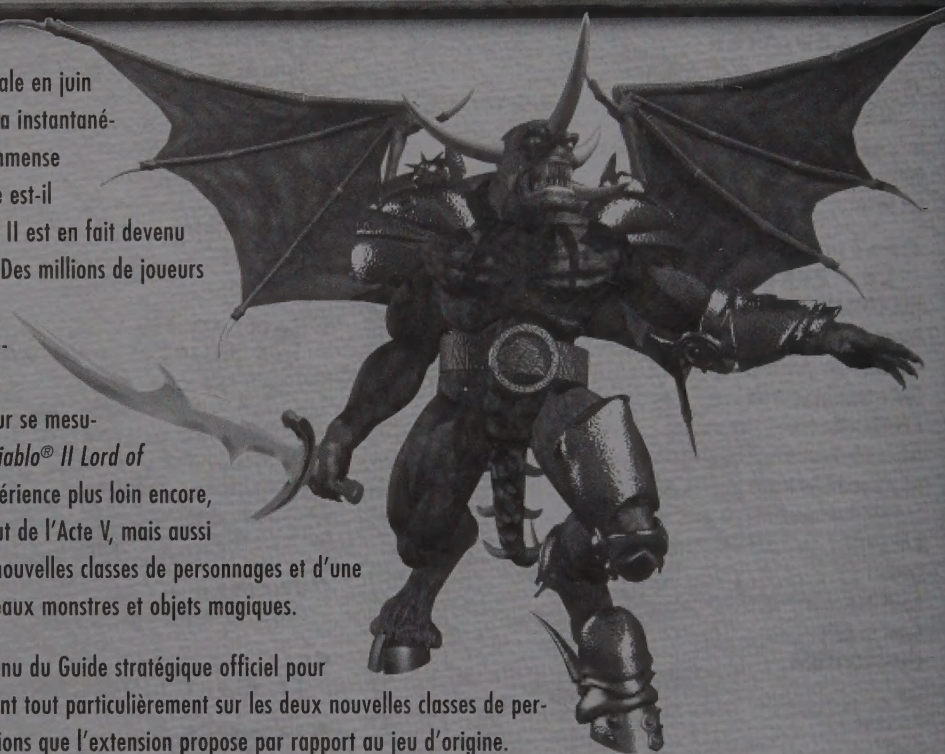
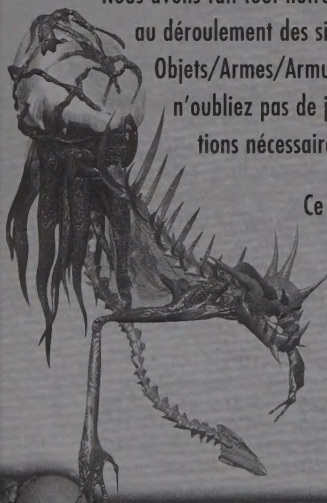
INTRODUCTION

DA sa sortie mondiale en juin 2000, *Diablo® II* a instantanément connu un immense succès. Et encore ce terme est-il mal approprié, car *Diablo II* est en fait devenu un véritable phénomène. Des millions de joueurs se sont plongés dans son histoire riche en possibilités de jeu, avant de se connecter à Battle.net pour se mesurer aux autres joueurs. *Diablo® II Lord of Destruction™* pousse l'expérience plus loin encore, non seulement avec l'ajout de l'Acte V, mais aussi avec l'inclusion de deux nouvelles classes de personnages et d'une grande quantité de nouveaux monstres et objets magiques.

Ce guide reprend le contenu du Guide stratégique officiel pour *Diablo II*, en se concentrant tout particulièrement sur les deux nouvelles classes de personnages et les modifications que l'extension propose par rapport au jeu d'origine.

Il a été réalisé avec l'aide du personnel de Blizzard ayant participé à la conception et aux tests de *Diablo II: Lord of Destruction*. Nous avons fait tout notre possible pour qu'il soit aussi utile que possible, ce qui explique qu'il fasse la part belle aux talents et au déroulement des six nouvelles quêtes. Le Bestiaire inclut les créatures spécifiques à l'Acte V et la partie Objets/Armes/Armures détaille tous les objets qui vous permettront de créer le personnage le plus puissant qui soit. Enfin, n'oubliez pas de jeter un œil au chapitre I pour voir ce qui a changé dans l'extension et pour obtenir toutes les informations nécessaires sur les potions, parchemins et autres sanctuaires que vous pourrez trouver au fil de vos aventures.

Ce guide a pour ambition de vous aider à mieux découvrir les quêtes et les personnages de *Diablo II: Lord of Destruction*. L'extension est encore plus riche et plus complexe que *Diablo II*, aussi ce guide devrait-il vous être d'un précieux secours quand vous aurez besoin d'aide ou de conseils.





CHAPITRE I
LES BASES

DIABLO II®

LORD OF DESTRUCTION™

Au cours de l'année 2000, Blizzard Entertainment® éditait une des suites les plus attendues de l'histoire du jeu informatique : *Diablo® II*. Cependant, on avait là bien plus qu'une suite. *Diablo II* proposait une nouvelle expérience qui fit de lui un des jeux pour PC les plus vendus de tous les temps, grossissant les rangs des déjà considérables légions de fans de *Diablo* passant leur temps sur le Battle.net™ (le service de jeu en ligne de Blizzard).

Pour les fans de *Diablo II*, cette odyssee fut très longue. Dans *Diablo II*, il fallait vaincre *Diablo* après avoir triomphé de quatre actes et de 21 quêtes. Leur engagement et leur détermination les ont aidés à arriver au bout du jeu mais, en raison de l'arborescence complexe des talents de *Diablo II* pour chacune des cinq classes de personnages, ils n'ont fait qu'effleurer la surface du jeu. Ils ont joué et rejoué avec chacune des classes de personnages et ont expérimenté différentes combinaisons de talents. Ils sont aujourd'hui prêts pour un nouveau chapitre.

Dans *Diablo II : Lord of Destruction*, vous voilà de retour pour traquer Baal, le dernier des démons originels et le frère de *Diablo*, dans les Hautes terres barbares du nord. Baal veut corrompre la puissante Pierre Monde qui protège le plan des mortels des forces de l'enfer. Il vous incombera de vaincre Baal et d'arrêter ses troupes maléfiques avant qu'elles ne transforment le monde en un véritable enfer.



QU'Y A-T-IL DE NOUVEAU DANS CETTE EXTENSION ?

Diablo II : Lord of Destruction est bien plus qu'un nouvel Acte ajouté à la fin de Diablo II. En fait, Lord of Destruction modifie en de nombreux points l'univers du jeu pour vous offrir une nouvelle expérience. Cette extension doit être jouée en reprenant la quête au début de Diablo II. C'est-à-dire que si vous voulez jouer un Druide ou un Assassin, il vous faut terminer les quatre premiers Actes avant de vous frotter à l'Acte V. Si vous choisissez de jouer l'Acte V avec votre personnage actuel, vous devez rejouer la fin de Diablo II pour ouvrir le portail vers cette nouvelle aventure.

Ce qui est vraiment intéressant dans cette extension, c'est qu'elle ajoute plusieurs niveaux de jeu à *Diablo II*. Bien entendu, il y a de nouvelles classes de personnages, le druide et l'assassin, mais ce n'est que la partie immergée de l'iceberg quand on évoque les bouleversements apportés à l'univers de *Diablo II*. Il y a de nouveaux objets qui ont une incidence sur tous les aspects du jeu sur le Battle.net™ que ce soit à bas niveau ou à haut niveau dans le domaine des armes, des boucliers ou des armures à orner (encore une nouveauté).

L'équipe de Blizzard a travaillé dur pour incorporer de nombreuses nouvelles combines au jeu afin que *Diablo II* et son extension puissent être joués et rejoués pendant des années. Voici la liste des améliorations et des changements qui vous teindra longtemps en haleine.



La nouvelle résolution de 800x600 est extraordinaire !

NOUVEAUTÉS

✚ **La Mini-carte :** Elle est désormais disponible en deux modes ; un mode discret qui la fait apparaître dans le coin supérieur de l'écran et le mode traditionnel en surexposition.

✚ **Réserve d'or :** La quantité d'argent que l'on peut stocker dans le coffre a été augmentée.

✚ **La cache personnelle :** Sa contenance a été doublée.

✚ **Échange d'armes :** Vous pouvez désormais vous équiper de deux combinaisons d'objets et en changer grâce à une simple touche de raccourci ! Cela vous permet d'avoir deux configurations d'armes très différentes, comme une arbalète avec des carreaux pour le combat à distance et une épée avec un bouclier pour le corps à corps. En appuyant sur une touche, vous passez d'une configuration à l'autre.

✚ **Encore plus de touches de raccourcis :** Au lieu de disposer de huit touches de raccourcis, vous en avez désormais seize pour vos sorts et vos talents.

✚ **Encore plus d'objets :** Des milliers de nouveaux objets sont désormais à votre disposition grâce aux centaines de nouveaux préfixes et suffixes.

✚ **Objets fabriqués :** Il existe une nouvelle catégorie d'objets créés à partir du Cube Horadrim, de runes et d'autres objets.

✚ **Objets de catégorie élite :** Il s'agit d'une nouvelle catégorie d'objets que l'on ne trouve qu'au niveau Enfer.

✚ **Encore plus de combinaisons d'objets :** Vous disposez de 16 nouvelles combinaisons d'objets, pour un total de 32, ce qui rend la chasse et le commerce de ces combinaisons encore plus complexes et intéressants.

✚ **Objets spécifiques aux personnages :** Il y a de nombreux objets nouveaux comme les boucliers, les casques, les têtes réduites, les orbes, les griffes et les katars qui ne peuvent être utilisés que par certaines classes de personnage.

✚ **Objets à charges :** Certains nouveaux objets renferment des pouvoirs dont l'utilisation est limitée par un certain nombre de charges. Par exemple, un anneau peut disposer de 15 charges de Choc de froid. Cela permet à un personnage qui n'est pas une sorcière d'utiliser ce pouvoir. Ces objets permettent naturellement d'élargir considérablement les possibilités de jeu.

✚ **Nouveaux objets à orner :** On peut améliorer les armures en y plaçant des gemmes dans les espaces prévus à cet effet. Certaines peuvent recevoir jusqu'à six gemmes.

- ✚ **Deux nouvelles catégories de gemmes :** Vous pouvez désormais utiliser des Joyaux et des Runes pour orner vos équipements. Il existe 33 runes qui peuvent servir d'ornements. Elles sont encore plus puissantes si on les sertit dans un ordre précis sur certains objets.
- ✚ **Équiper vos mercenaires :** Les mercenaires peuvent maintenant être équipés des armes et des armures que vous leur donnerez !
- ✚ **Guérir les mercenaires :** Vous pouvez désormais soigner des mercenaires en utilisant une potion sur leur portrait. Ils peuvent même être ressuscités s'ils sont tués (cela a un coût, bien entendu).
- ✚ **Conserver un mercenaire :** Ce qui est vraiment intéressant avec la nouvelle gestion des mercenaires, c'est qu'ils gagnent de l'expérience en restant avec vous et que vous pouvez en conserver un d'un Acte à l'autre. Vous pouvez ainsi peaufiner un fidèle bras droit qui vous suivra jusqu'à la fin du jeu.

MODIFICATIONS

Comme cela a été indiqué par l'équipe de Blizzard, il existe de nombreuses modifications à l'univers de *Diablo II*. Voici la liste des changements importants dont vous devrez tenir compte :

- ✚ Le prix des paris dépend maintenant du niveau du personnage.
- ✚ Il est désormais impossible de Parier pour des objets d'une combinaison et pour des objets Uniques.
- ✚ Les objets obtenus par un Pari ont une chance d'être Exceptionnels ou même de catégorie Élite une fois qu'un personnage a atteint un certain niveau.
- ✚ Les anneaux et les amulettes sont toujours indiqués sur l'écran des Paris.
- ✚ Les boss de fin de niveau infligent désormais 30 % de dommages en moins aux mercenaires et aux serveurs.
- ✚ Pour chaque monstre, il est désormais indiqué en faisant glisser la souris sur eux, s'il s'agit d'un « mort-vivant » ou d'un « Démon » quand on fait glisser la souris sur eux. Si rien n'est indiqué, il s'agit d'un « Animal ».
- ✚ Les monstres peuvent maintenant atteindre le niveau 70 en Mode Cauchemar et 90 en Mode Enfer.
- ✚ Les monstres en mode Cauchemar/Enfer ont des résistances accrues et plus de points de vie mais leurs niveaux d'attaque sont réduits.
- ✚ Les dommages dus aux poisons, infligés par des monstres, sont plus importants qu'avant.
- ✚ Les effets drainant la vie et le mana ont été réduits de moitié en mode Cauchemar et en mode Enfer.
- ✚ Récupérer votre corps à l'endroit où vous êtes mort en mode Cauchemar et Enfer, vous permet de récupérer 50 % des points d'expérience perdus.
- ✚ Votre Cache personnelle peut contenir davantage d'argent.
- ✚ La puissance des gemmes et des crânes a été augmentée. Il est désormais nécessaire d'avoir atteint un certain niveau pour les utiliser.
- ✚ La puissance des potions que l'on lance a été augmentée et il est désormais nécessaire d'avoir atteint un certain niveau pour les utiliser.

- ✚ Les pénalités aux résistances ont été augmentées en mode Cauchemar à - 40 et en mode Enfer à - 100.
- ✚ Détrousser des cadavres n'est maintenant permis que dans les parties Hardcore.
- ✚ En mode multijoueurs, vous ne pouvez déclarer votre hostilité qu'une fois par minute, contre chaque joueur en jeu.
- ✚ Nouveau bonus de groupe en points d'expérience pour les personnages dans une partie multijoueurs.
- ✚ La résistance des Épées de cristal ■ a été augmentée.
- ✚ Les objets de catégorie Sceptre font plus de dommages.
- ✚ Diablo est plus difficile à tuer en mode normal.
- ✚ Les monstres Uniques apparaîtront plus souvent en mode Cauchemar et Enfer.
- ✚ Le compte à rebours suivant la destruction de Diablo ■ a été retiré (dans l'Acte IV).
- ✚ Les objets uniques normaux ont maintenant une limite de niveau.
- ✚ Vous pouvez désormais transporter 250 carreaux et 350 flèches.
- ✚ Vous pouvez maintenant transporter 12 clefs en un seul tas.
- ✚ Les boucliers et les casques d'ossements peuvent maintenant être ornés.
- ✚ La probabilité de Parer dépend maintenant de la Dextérité, du niveau du personnage et de la Probabilité de Parer d'un Objet.
- ✚ On peut maintenant trouver des gemmes de qualité, sans défaut.
- ✚ Vous pouvez maintenant découvrir des objets de qualité exceptionnelle au cours des derniers Actes ■ difficulté Normale, selon votre niveau d'expérience et celui des monstres.
- ✚ Les nouvelles combinaisons d'objets qui n'ont pas été converties peuvent avoir des propriétés magiques et des capacités supplémentaires selon le nombre d'éléments de la combinaison que vous portez et la configuration adoptée.
- ✚ Les boss de fin de niveau ■ donnent plus désormais systématiquement un objet Rare, Unique ou faisant partie d'une combinaison bien qu'il y ait de fortes chances pour que cela soit le cas.
- ✚ La fréquence d'objets à ramasser a été augmentée, que cela soit pour un seul joueur ou pour un groupe.
- ✚ La fréquence d'objets à ramasser ■ jouant seul en mode multijoueurs est la même qu'en mode un seul joueur.
- ✚ L'or obtenu en vendant des objets à un marchand est maintenant réparti entre les membres d'un même groupe présents dans le même acte (ce partage de l'or sera annulé dans la première mise ■ jour de l'extension).
- ✚ Des monstres peuvent désormais être invulnérables à certaines attaques et possèdent maintenant des immunités. Plus la difficulté augmente, plus les monstres dotés d'immunités sont nombreux et plus ils disposent d'immunités.
- ✚ Le monstre Super Unique, Flamespike le Servile, n'apparaît plus au Portail du Cloître Intérieur.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Voici les personnages principaux de *Diablo II*, imaginés par les concepteurs de Blizzard North. Vous ne trouverez pas là une description détaillée de la personnalité et des motivations de chacun, mais quelques mots qui vous permettront de savoir dans quel « camp » chacun ■ situe au fur et à mesure que vous avancerez dans l'intrigue.

ANDARIELLE

Démone inférieure. Vierge des Supplices.



BAAL

Le dernier des Démon origines. Frère de Diablo. Seigneur de la Destruction.

DIABLO

Démon originel. Seigneur de la Terre.



DURIEL

Démon inférieur. Prince de la Douleur.



IZUAL

Ange. A utilisé l'épée runique « Courroux d'Azur » dans un assaut contre la Forge de l'Enfer, au cours duquel il ■ été corrompu. A commencé par donner aux démons des informations sur la Pierre des Ames. Est aujourd'hui leur lieutenant ■ enfer.



JERED CAH

Chef horadrim qui a traqué et capturé Diablo.

MEPHISTO

Démon originel. Seigneur de la Haine.

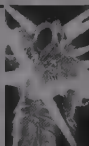


TAL RASHA

Magicien horadrim qui faisait partie du groupe poursuivant Baal. S'est volontairement laissé emprisonner avec Baal pour remplacer la Pierre des âmes brisée. A finalement été corrompu et ■ révélé le secret de Mazulere aux trois démons originels.

TYRAEL

Archange des forces du ciel. S'inquiète depuis toujours de la survie de l'humanité, à tel point qu'il a parfois montré un peu trop de compassion à l'égard des mortels. A également souvent été en contact avec la Pierre des Ames et la Pierre Monde. C'est lui qui ■ forgé l'épée runique « Courroux d'Azur » qu'Izual a utilisée dans son assaut tragique contre la Forge de l'Enfer.



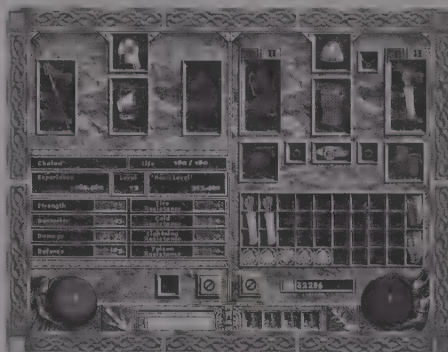
LES BASES

Les pages qui suivent récapitulent ce que vous avez peut-être appris à la lecture du manuel ■ à force de jouer le jeu (surtout pour ceux qui ont joué à *Diablo II*). Quelques conseils pourraient toutefois se révéler utiles, même pour un joueur expérimenté, notamment en ce qui concerne les nouveautés. Poursuivez donc votre lecture, brave guerrier.

MERCENAIRES

Comme cela a déjà été indiqué, les mercenaires dans l'extension sont très différents de ceux de *Diablo II*. Premièrement, vous pouvez obtenir un mercenaire auprès de Kashya dans l'Acte I ■ ce mercenaire restera avec vous jusqu'à la fin du jeu ; il gagnera de l'expérience en même temps que vous et vous suivra d'Acte ■ Acte (si vous le souhaitez). Deuxièmement, vous pouvez l'équiper avec des armes et des armures magiques ou enchassables. Vous pouvez également améliorer son équipement ■ fur et à mesure du jeu. Enfin, vous pouvez le soigner en utilisant une potion de soins sur ■ portrait. Il ne fait aucun doute que de nombreux joueurs voudront conserver leur mercenaire, le faire progresser tout en augmentant leurs talents et leurs caractéristiques.

Si le mercenaire est vaincu, ne craignez rien, vous pouvez le ramener à la vie si vous avez assez d'argent, même beaucoup plus tard au cours de la partie, après avoir sauvegardé ou avoir quitté le jeu plusieurs fois ! Voici une présentation des mercenaires et la manière dont on peut les utiliser dans chaque acte.



Vous pouvez maintenant équiper votre mercenaire avec des objets de votre inventaire !

ACTE I

On ne peut équiper la Rogue qu'avec des ■ de type arcs. Tous les Rogues utilisent le sort Vision intérieure et certaines ont les sorts Flèche enflammée ou flèche de froid.

ACTE II

Les gardes de l'Acte II ■ peuvent être équipés que d'armes de type lances ou javelots. Si le terme Combat est indiqué pour un garde, ce dernier utilise l'attaque Empaler ; si le terme Défense est indiqué, il utilise l'aura de Défiance et si le terme Offensif est indiqué, il se sert de l'aura Dessein sacré. Les gardes en mode Défensif peuvent, à haut niveau, obtenir les pouvoirs d'Immobilisation sacrée et de Puissance.

ACTE III

Les Loups de Fer peuvent être équipés d'une épée (à une main uniquement) et d'un bouclier. Ceux qui portent la mention Électricité attaquent avec les pouvoirs d'Étincelles et de Foudre. Ceux qui portent la mention Froid utilisent les pouvoirs d'Armure de gel et d'Épieu de glace. Ceux qui ont la mention Feu se servent des pouvoirs de Boule de flammes et d'Inferno.

ACTE IV

Il n'y a pas de mercenaires dans l'Acte IV mais vous pouvez en amener ■ des actes précédents avec vous.

ACTE V

Les barbares peuvent être équipés d'une épée ■ une ou à deux mains et se servent soit du talent Boutoir soit du talent Assommer.

PARIER

Vous pouvez parier en achetant un objet à un des PNJ, qui vous permet de parier. Il s'agit d'un pari car, pour 10 000 pièces d'or, vous pouvez gagner un objet qui en vaut 50 000 ou un objet qui n'a pas grande valeur et que vous pourriez trouver n'importe où. Si vous avez les fonds nécessaires, cela vaut le coup de parier. Cependant, rappelez-vous que, dans *Diablo II : Lord of Destruction*, les objets Uniques ■■ faisant partie d'un ensemble ne peuvent plus être gagnés en pariant.



Si vous avez l'argent nécessaire, parier peut permettre de se procurer de puissants objets.



Bien gérer son inventaire et veiller à toujours être bien équipé sont deux des recettes du succès.

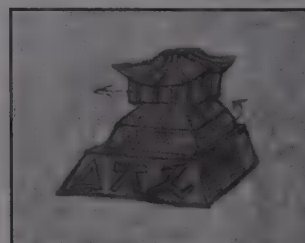
INVENTAIRE

Votre inventaire est un espace limité contenant tout ce que vous ramassez en cours de partie (potions, parchemins, armes, armures, etc.). Ces objets peuvent être utilisés, vendus ou stockés. Vendre des objets est un excellent moyen de s'enrichir, surtout dans le cas des objets uniques ou enchantés que vous n'utilisez pas. Comme la contenance de votre inventaire est limitée, il risque vite de se retrouver plein, ce qui vous empêchera de ramasser quoi que ce soit d'autre. Nous vous recommandons donc de vous rendre fréquemment aux Portails de Ville et autres Portails car, même si vous ne les vendez pas cher, vos objets ordinaires finiront vite par vous rapporter beaucoup d'argent afin d'acquérir des objets puissants mais très chers.

CONSEIL

Une fois que ■■ avez trouvé le Cube Horadrim, mettez-le dans votre inventaire. Même s'il prend 4 cases, il en comprend lui-même 12, ce qui signifie qu'il vous en fait gagner 8 si vous stockez des objets à l'intérieur!

Comme votre inventaire ■■ tendance ■■ se remplir rapidement, il serait bien agréable de pouvoir ranger ses objets ailleurs... et, fort heureusement, cette possibilité vous est offerte par votre Cache personnelle. Il s'agit d'un coffre permanent apparaissant dans chacune des cinq villes et vous permettant de ranger les objets dont vous n'avez pas un besoin immédiat. Le problème est que la Cache également ne dispose que d'un volume limité mais, au moins, son contenu est protégé, même si vous venez ■■ mourir. Vous ■■ sans doute intérêt à vendre ■■ à échanger les objets dont vous n'avez pas besoin et à ■■ garder que ceux qui risquent de vous servir plus tard (comme les différents composants d'une tenue complète) dans votre Cache.

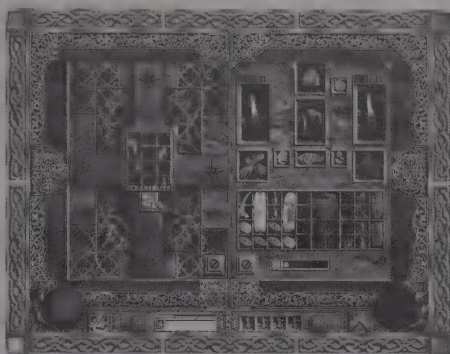


ATTENTION

Si vous mourez en mode Hardcore, vous perdez tout le contenu de votre cache en plus de votre personnage et de votre inventaire!

RECETTES POUR LE CUBE HORADRIM

Dans *Diablo II*, beaucoup se demandaient ce que l'on pouvait créer avec le Cube Horadrim. Heureusement pour nous tous, cet objet est devenu encore plus important avec l'extension grâce à l'adjonction des objets fabriqués. Ces objets sont créés à l'intérieur du cube grâce à sa fonction de transmutation. Naturellement, il existe désormais de nombreuses nouvelles recettes pour le cube, dont une recette en exclusivité dans ce manuel ! Les recettes pour fabriquer des objets sont indiquées dans l'Appendice à la fin de ce guide.



Le Cube Horadrim n'a jamais
eu autant de valeur.

NOTE

Dans le premier patch du jeu, Blizzard a modifié la recette permettant d'obtenir un nouvel objet Rare, tout en ajoutant deux nouvelles recettes :

MODIFIÉE : 6 Crânes parfaits + 1 objet Rare ➔ 1 objet Rare de basse qualité et du même type, sélectionné aléatoirement.

NOUVELLE : 1 Crâne parfait + 1 objet Rare + 1 Pierre de Jordan ➔ 1 objet Rare de haute qualité et du même type, sélectionné aléatoirement.

NOUVELLE : 3 Crânes parfaits + 1 objet Rare + 1 Pierre de Jordan ➔ ajoute 1 possibilité d'ornement à l'objet Rare.

RECETTES POUR LE CUBE HORADRIM

Bâton des rois + Amulette vipère ➔ Bâton horadrim

Fléau de Khalim + Cœur de Khalim + Œil de Khalim + Cerveau de Khalim ➔ Super Fléau de Khalim

1 Jambe de Wirt + 1 Livre de Portail de ville ➔ Portail vers le niveau des Vaches

3 Potions de santé + 3 Potions de Mana + 1 Gemme ➔ Potion de régénération totale

3 Potions de santé + 3 Potions de Mana ➔ Potion de régénération

3 petite Potion de régénération ➔ 1 grande

1 Gemme parfaite de chaque type + 1 Amulette ➔ Amulette prismatique

1 Anneau + 1 Rubis + 1 Potion explosive ➔ Anneau de grenat

1 Anneau + 1 Saphir + 1 Potion de dégel ➔ Anneau de cobalt

1 Anneau + 2 Topazes ➔ Anneau de corail

1 Anneau + 1 Émeraude + 1 Potion d'antidote ➔ Anneau viridien

1 Hache + 1 Dague ➔ Hache de jet

1 Lance + 1 Carquois ➔ Javelots

3 Anneaux ➔ Amulette

3 Amulettes ➔ Anneau

3 Gemmes imparfaites + 1 Épée ➔ Épée magique ornée

1 Petit bouclier magique + 1 Gourdin à pointes + 2 Crânes ➔ Petit bouclier à pointes

4 Potions de santé + 1 Rubis + 1 Épée magique ➔ Épée longue de la Sangsue

1 Diamant + 1 Kriss + 1 Bâton + 1 Ceinture ➔ Bardiche sauvage

1 Potion de gaz étouffant + 1 Potion de santé ➔ Potion d'antidote

2 Flèches ➔ Carreau

2 Carreaux ➔ Flèche

3 Gemmes de même type et de même valeur (autres que parfaites) ➔ 1 Gemme du même type et de valeur supérieure

3 Gemmes parfaites de n'importe quel type + 1 Objet magique ➔ 1 nouvel objet magique du même type

6 Crânes parfaits + 1 objet Rare ➔ 1 nouvel objet Rare du même type et de basse qualité

Crâne parfait + 1 objet Rare + Pierre de Jordan ➔ nouvel objet Rare du même type et de haute qualité

3 Crânes parfaits + 1 objet Rare + Pierre de Jordan ➔ ajoute 1 possibilité d'ornement à l'objet Rare

FURETER À L'AIDE DE LA SOURIS

Si vous désirez en apprendre davantage sur un objet dans *Diablo II*, il vous suffit de le choisir avec le curseur de votre souris et une fenêtre de dialogue apparaîtra, qui vous indiquera tout ce que vous voulez savoir sur l'objet ou le bouton en question. Les objets non identifiés constituent l'exception à cette règle ; leur description apparaîtra en rouge et vous ne pourrez pas les utiliser.

ARMES ET ARMURES

Ici, pas de questions à se poser. Si vous possédez une armure dans votre inventaire, n'hésitez pas à l'enfiler pour augmenter votre potentiel de défense. On ne sait jamais ; quelques points de défense supplémentaires peuvent parfois faire toute la différence entre la survie et une mort atroce. Dans le doute, utilisez toujours votre meilleure arme et votre meilleure armure. Veillez également à les conserver en bon état, sans quoi elles perdront de leur efficacité au fil du temps. Si la résistance d'un objet tombe à zéro, il devient inutile et on ne peut l'utiliser tant qu'il n'est pas réparé.

Dans *Diablo II : Lord of Destruction*, il existe de nouvelles armes spécifiques à certaines classes de personnages, ainsi que des armes fabriquées et des armes de catégorie Élite. Les armes fabriquées sont créées en utilisant le Cube Horadrim (voir le tableau dans l'Appendice). Les armes de catégorie Élite (en mode Enfer) sont abordées dans le chapitre IV consacré aux objets.

Un des éléments importants de cette extension est le rôle renforcé des objets ornés. Désormais, aussi bien les armes que les armures peuvent être ornées. Certaines peuvent même disposer de six emplacements ! Les armes qui avaient auparavant un ou deux emplacements peuvent, quelquefois, en avoir un de plus. Ces emplacements supplémentaires (et le fait que les armures puissent maintenant être ornées) permettent d'augmenter le nombre de caractéristiques uniques dont un objet peut disposer. Ajoutez à cela les bijoux et les runes, et les possibilités sont immenses !

LA CEINTURE

Votre ceinture est extrêmement utile, car elle vous permet de ranger potions et parchemins que vous pourrez alors utiliser très rapidement. Votre ceinture de base contient 4 cases mais, par la suite, il vous sera possible d'en trouver de plus importantes. Les touches 1, 2, 3 et 4 activent automatiquement l'objet (potion ou parchemin) contenu dans la case correspondante. Si vous portez une ceinture proposant davantage de cases, les potions et parchemins trouvés au-delà de 4 descendent automatiquement d'un cran lorsque vous vous servez de l'un des quatre premiers.

En appuyant sur les touches 1-4, vous pouvez utiliser potions et parchemins sans avoir à ouvrir votre inventaire et à double-cliquer sur l'objet en question. Votre ceinture peut recevoir n'importe quel parchemin et les potions suivantes : mana, santé, antidote, régénération et vigueur. Les potions que l'on jette constituent l'exception à la règle : elles ne peuvent être rangées dans la ceinture.



Vous pouvez faire beaucoup de choses avec les armures dotées de six emplacements !



Une plus grande ceinture vous permettra de ranger davantage de potions.

LES PARCHEMINS

Il existe deux types de parchemins dits « classiques » dans *Diablo II*, les parchemins de Portail de ville et ceux d'Identification. Tous deux peuvent être achetés individuellement ou compilés dans des livres, que l'on nomme tomes, et qui en contiennent 20 chacun. Les tomes sont extrêmement utiles pour gagner de la place dans l'inventaire, car ils n'occupent qu'une seule case (contre 20 pour le même nombre de parchemins). Voici quelques précisions concernant les deux types de parchemins :



Identification : Ce parchemin vous révèle les propriétés magiques d'un objet. Ainsi, un objet que vous auriez pu vendre 100 pièces d'or vous rapportera peut-être beaucoup plus si vous découvrez qu'il est magique.



Portail de ville : Lorsqu'on le lit, ce parchemin ouvre un Portail à destination de la ville de l'acte en cours. Ce parchemin est absolument vital : non seulement il vous fera gagner du temps en vous ramenant rapidement en ville pour revendre votre butin, mais il peut également vous permettre de vous tirer d'une situation périlleuse. Dans le chapitre consacré aux quêtes, nous vous conseillons donc d'ouvrir un Portail de ville avant d'affronter un adversaire particulièrement redoutable. De cette manière, vous gagnerez un temps précieux et vous pourrez vous enfuir sans attendre si votre situation devient intenable.



CONSEIL

Il arrive souvent que cela soit très utile que plusieurs membres d'un groupe ouvrent plusieurs portails distants d'un ou deux écrans. Cela permet de fuir certaines situations périlleuses même si l'un des portails est cerné par des ennemis.

LES POTIONS

Les potions sont d'une importance vitale pour votre personnage dans *Diablo II*. Les deux que vous utiliserez le plus fréquemment sont les potions de guérison et de mana, qui vous permettent de récupérer des points de vie ou de la mana, comme leur nom l'indique. Mais d'autres peuvent également s'avérer utiles. En voici la liste :



Potions de guérison : Elles permettent de récupérer des points de vie. Il en existe cinq types différents : les potions de guérison superficielle, de guérison légère, de guérison, de guérison supérieure et de super-guérison. Leur efficacité va croissant, mais seule la première peut être achetée en mode Normal. Il vous faudra alors trouver les autres (ou les obtenir par Transmutation) dans le cadre du jeu, les meilleures potions de guérison pouvant être achetées en mode Cauchemar ou Enfer.



ATTENTION

Les effets des potions ne sont pas immédiats. N'attendez donc pas trop longtemps pour les utiliser. Elles peuvent ne pas vous soigner suffisamment rapidement pour contrer les effets d'une attaque.



Potions de mana : Elles vous permettent de récupérer de la mana, cette énergie qui court dans le corps de tous les aventuriers. Même si vous récupérez naturellement de la mana au fil du temps, il est parfois nécessaire d'avoir recours à une potion pour aller plus vite. Cette potion existe en cinq concentrations différentes : mana superficielle, mana légère, mana, mana supérieure et super-mana.



Antidote : Cette potion guérit instantanément des effets du poison. N'ayez pas peur d'en avoir plusieurs quand vous affrontez de nombreux adversaires capables de vous empoisonner : l'antidote stoppe juste le poison mais il ne protège en aucun cas contre ses effets.

- **Potion de régénération :** Elle vous permet de récupérer un tiers de vos points de vie et de votre mana !
- **Potion de régénération totale :** Cette potion ramène automatiquement votre mana et vos points de vie à leur maximum, ■ qui est extrêmement intéressant à haut niveau, quand vous avez beaucoup de points de vie et de mana.

CONSEIL.....

Si vous ■ besoin de potions de régénération, vous pouvez en créer en plaçant dans le Cube Horadrim trois potions de mana et trois potions de guérison et ■ les transmutant.

- **Potion d'endurance :** Cette potion vous permet de récupérer toute votre endurance, ce qui est particulièrement utile si vous devez beaucoup courir.
- **Potion de dégel :** Il n'y a rien de pire que de se retrouver gelé au beau milieu d'une bataille. Cette potion permet à votre personnage de dégeler et de poursuivre le combat.
- **Huile :** Cette « potion » doit être lancée. Elle cause une explosion infligeant d'importants dégâts aux adversaires.
- **Potion explosive :** Cette potion produit une explosion causant d'importants dégâts dans une zone réduite. Elle est particulièrement efficace quand ■ la jette sur des groupes d'ennemis.
- **Potion de gaz :** Cette potion (qui se lance) inflige des dégâts (poison) à tous les ennemis se trouvant près du point d'impact.
- **Potion de gaz étouffant :** Une version plus puissante de la potion de gaz normale.
- **Potion ■ gaz asphyxiant :** La pire de toutes les potions de gaz. Les dégâts qu'elle inflige sont importants et son effet se prolonge dans le temps.

RUNES

Les runes constituent une grande nouveauté. Ces tablettes gravées peuvent être insérées dans les emplacements des objets que l'on peut orner pour leur donner des capacités spéciales (comme les gemmes ou les bijoux). Ce qui est passionnant avec les runes c'est que si elles sont placées dans un ordre précis sur un objet, elles lui confèrent des capacités supplémentaires ! Consultez l'appendice de ce guide pour une liste complète des combinaisons possibles de runes et les capacités qu'elles peuvent octroyer. Les capacités spécifiques de chaque rune sont également indiquées.

NOTE.....

Les runes doivent être placées dans un certain ordre pour que la combinaison puisse fonctionner.

CHARMES

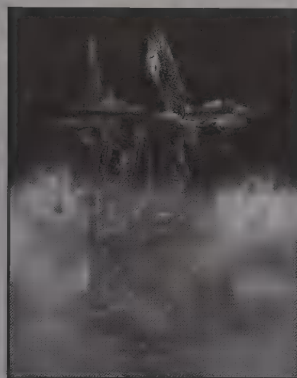
Les Charmes sont des objets uniques qu'il suffit de porter dans l'inventaire (une fois identifiés) pour en tirer bénéfice. Les charmes sont détaillés dans la partie consacrée aux Objets du chapitre IV. C'est une nouveauté de l'extension.



Les charmes sont très intéressants mais vous pouvez rapidement en saturer votre inventaire.

LES SANCTUAIRES

Tout au long du jeu, vous découvrirez des Sanctuaires et des Puits qui vont aideront. Comme ils sont placés de manière aléatoire, ne vous attendez pas à affronter des monstres qui vous attaqueront à l'aide du feu simplement parce que vous venez de trouver un Sanctuaire de résistance au feu ! Voici tous les Sanctuaires que vous pouvez découvrir, ainsi que leur mode de fonctionnement (le terme entre parenthèses précise si ils se rechargent ou non une fois qu'on les a utilisés) :



SANCTUAIRE DE RÉCUPÉRATION (SE RECHARGE) :

Permet de récupérer de la mana et des points de vie.

SANCTUAIRE DE GUÉRISON (SE RECHARGE) :

Permet de récupérer des points de vie uniquement.

SANCTUAIRE D'ARMURE (SE RECHARGE) :

Augmente votre armure de 100 %.

SANCTUAIRE DE COMBAT (SE RECHARGE) :

Augmente (de 200 %) votre possibilité de toucher et le maximum de dégâts que vous causez à chaque attaque.

SANCTUAIRE DE RÉSISTANCE AU FEU (SE RECHARGE) :

Augmente votre résistance au feu de 75 %.

SANCTUAIRE DE MANA (SE RECHARGE) :

Ramène votre mana au maximum.

SANCTUAIRE DE RÉCUPÉRATION DE MANA (SE RECHARGE) :

Augmente de 50 % la rapidité à laquelle vous récupérez naturellement votre mana.

SANCTUAIRE DE RÉSISTANCE AU FROID (SE RECHARGE) :

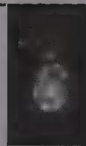
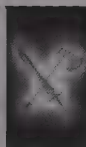
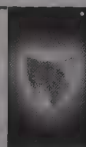
Augmente votre résistance au froid de 75 %.

SANCTUAIRE DE RÉSISTANCE AU POISON (SE RECHARGE) :

Augmente votre résistance au poison de 75 %.

SANCTUAIRE DE RÉSISTANCE À L'ÉLECTRICITÉ (SE RECHARGE) :

Augmente votre résistance à l'électricité de 75 %.



SANCTUAIRE DE TALINT (SE RECHARGE):

Ce puissant Sanctuaire vous confère un bonus de +2 à tous les talents que vous maîtrisez.

SANCTUAIRE DE RÉCUPÉRATION SUPRÊME (SE RECHARGE):

Vous permet de récupérer votre mana à un rythme fortement accéléré (400 % de la normale).

SANCTUAIRE D'ENDURANCE (SE RECHARGE):

Vous confère une endurance illimitée tant que son pouvoir fait effet.

SANCTUAIRE D'EXPÉRIENCE (SE RECHARGE):

Vous confère 50 % de points d'expérience en plus par monstre tué. Ce Sanctuaire est d'une importance cruciale. Si vous le découvrez un, activez-le et multipliez les combats aux alentours afin de pouvoir rapidement monter de niveau.

SANCTUAIRE À MONSTRES (NE SE RECHARGE PAS):

Lorsque vous touchez ce Sanctuaire, la plus proche créature se transforme en monstre unique !

SANCTUAIRE À POISON (NE SE RECHARGE PAS):

Ce Sanctuaire est à double tranchant : il vous empoisonne dès que vous le touchez. Dans le même temps, il vous donne entre 5 et 10 potions de gaz.

SANCTUAIRE À FEU (NE SE RECHARGE PAS):

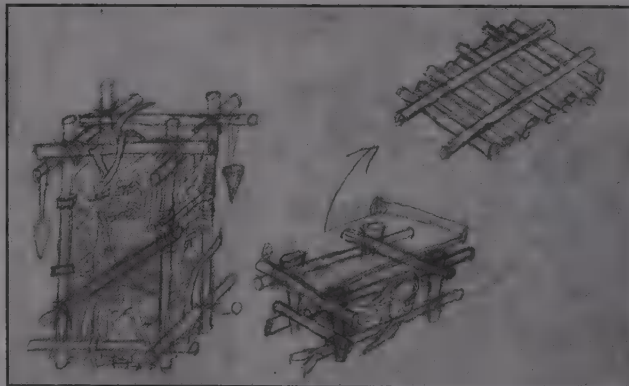
Plusieurs boules de feu jaillissent en cercle du sanctuaire et infligent des dommages à tout ce qui se trouve à proximité que ce soit vous, des monstres ou des alliés.

SANCTUAIRE EXPLOSIVE (NE SE RECHARGE PAS):

À double tranchant, tout comme le Sanctuaire à poison. Il explose quand vous le touchez, laissant derrière lui plusieurs potions explosives.

SANCTUAIRE À GEMME (NE SE RECHARGE PAS):

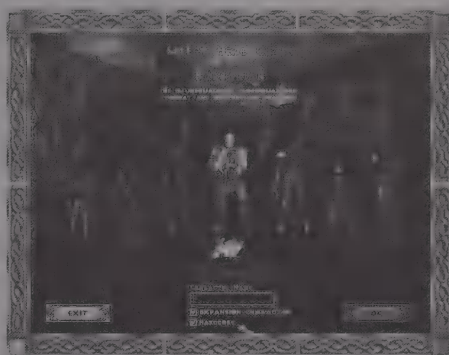
améliore d'un niveau la qualité d'une gemme de l'inventaire d'un joueur. La gemme tombe par terre. S'il n'y a aucune gemme à améliorer, ce Sanctuaire en donne une déterminée aléatoirement.



HARDCORE

Comme cela a déjà été précisé dans ce livret, le mode Hardcore est réservé aux joueurs qui aiment le risque. Dans ce mode, vous n'avez qu'une seule vie et si vous mourez, vous êtes définitivement mort. On ne peut ressusciter un personnage Hardcore. Il faut donc qu'un tel personnage soit toujours en pleine forme et équipé de nombreuses potions de régénération. Il faut aussi livrer des combats qui vous permettent de ne pas risquer votre vie, éviter les jeux où le lag est trop important et les parties avec des personnes en qui vous n'avez pas confiance. C'est déjà un défi de pouvoir jouer un personnage hardcore car vous devez d'abord terminer *Diablo II* ou *Diablo II: Lord of Destruction* en mode Normal. Une fois cette tâche accomplie, vous aurez la possibilité de créer un personnage Hardcore.

Un personnage hardcore bénéficie d'un titre particulier dépendant du nombre d'actes qu'il a terminés. Si vous venez à bout des cinq actes, vous aurez le titre de Conquérant; si vous réussissez 10 actes, vous aurez le titre de Destructeur et au bout de 15 actes, vous deviendrez un Gardien. Connaissant la difficulté que peut représenter le fait de terminer *Diablo II* ou son extension en mode Enfer, ce titre de Gardien n'est pas volé!



Cochez la touche qui vous permet de créer
un nouveau personnage en mode Hardcore.

NOTE

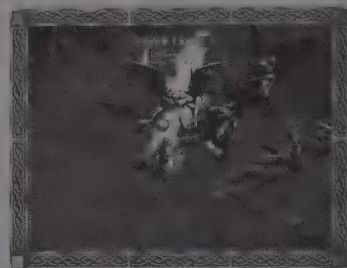
Bien que la mort soit permanente en mode Hardcore, vous pouvez permettre à un autre personnage de récupérer vos affaires et votre or en détroussant votre corps. Ce personnage doit être dans la partie au moment où vous mourez. Il faut également avoir autorisé le pillage avant votre mort! Rappelez-vous que le fait de pouvoir détrousser votre corps peut inciter certains à vous tuer.



NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Il existe deux niveaux de difficulté au-delà du niveau par défaut (sur lequel ce guide est basé) : le niveau Cauchemar et le niveau Enfer. Il y a des choses importantes à en dire et, fort heureusement, Éric Dodds, Carlos Guerrero et Geoff Frazier de Blizzard Entertainment ont accepté de nous prodiguer quelques conseils à ce sujet. Les voici :

- Il vaut mieux passer quelque temps dans l'Acte IV et le nettoyer de fond en comble à plusieurs reprises avant de passer au niveau de difficulté suivant de l'extension, Acte V. Cela permettra à votre personnage de devenir plus costaud.
- Les monstres qui confèrent le plus d'expérience sont ceux qui ont un maximum cinq niveaux de moins que le personnage.
- Les combattants ont du mal à toucher les monstres dont le niveau est fortement supérieur au leur. Évitez donc le niveau Cauchemar tant que votre personnage n'a pas atteint le niveau 30 (pour le niveau Enfer, il est conseillé d'être au moins niveau 50). En général, si vous avez du mal à toucher des monstres, retourner quelques temps à un niveau de difficulté inférieur.
- En mode Normal, les monstres de l'Acte V vont jusqu'au niveau 42, ce qui signifie que votre personnage devrait quitter cette partie de l'aventure entre les niveaux 30 et 40.
- En mode Cauchemar, les monstres de l'Acte V vont jusqu'au niveau 70, ce qui vous permet d'en sortir entre les niveaux 50 et 70.
- Vous pouvez bien évidemment attaquer l'acte suivant plus tôt. Cependant, comme la perte en points d'expérience s'accroît lorsque l'on meurt à un niveau de difficulté plus important, vous avez tout intérêt à prendre votre temps et à faire en sorte d'être à chaque fois le plus fort possible avant de passer à la suite de l'aventure.
- Vous pouvez continuer de jouer à un niveau de difficulté qui ne vous serait logiquement plus d'aucune utilité si vous êtes en mode multijoueurs (dans ce cas, les points d'expérience augmentent lorsque l'on tue des monstres). Il faut également noter que les monstres sont également plus difficiles à tuer quand il y a plusieurs joueurs dans une partie.
- Dans les niveaux de difficulté plus élevée, vous pouvez trouver des objets exceptionnels (c'est-à-dire de meilleures versions des objets découverts en mode de difficulté Normal). Ce sont des objets que vous pourrez imprégner ou orner à des niveaux de difficulté supérieure.



Le niveau de difficulté Enfer...
c'est vraiment l'enfer...





CHAPITRE 2

LES PERSONNAGES

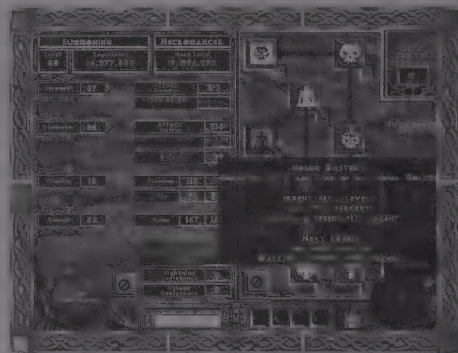
LES CINQ PERSONNAGES D'ORIGINE DE DIABLO II

L'environnement d'origine de *Diablo® II* vous permettait de partir à la quête en utilisant l'un des cinq personnages suivants : Barbare, Enorceleuse, Nécromancien, Amazone ou Paladin. Avec *Diablo® II: Lord of Destruction™*, deux nouveaux personnages (le Druide et l'Assassin) ont été ajoutés à la liste. Ce chapitre récapitule les talents des cinq personnages d'origine et indique à quoi certains de ces talents ont changé depuis la publication du premier guide stratégique pour *Diablo II*.

Comme vous pouvez vous y attendre, chacun des personnages d'origine de *Diablo II* a ses forces et ses faiblesses, mais tous ont surtout trois familles de talents qu'ils peuvent améliorer au cours de leur carrière. On peut augmenter l'efficacité de ces familles de talents en gagnant des points d'expérience dans *Diablo II* et dans l'extension. Les joueurs expérimentés préfèrent souvent se concentrer sur une famille de talents au détriment des autres. Il est ainsi possible d'obtenir des personnages extrêmement variés à partir d'une base de départ similaire.

C'est pour cette raison que la progression des personnages dans *Diablo II* est particulièrement intéressante. Prenons par exemple le cas de deux Amazones débutant leur carrière au même moment. En fonction des choix de leurs joueurs, toutes deux peuvent être très différentes l'une de l'autre au terme de la partie. Il est possible, par exemple, que l'une soit devenue une tireuse d'élite à l'Arc et à l'Arbalète, tandis que l'autre maîtrisera parfaitement les talents de Guérison et de Déplacement, lui permettant par exemple d'utiliser Double illusoire (la faculté de se dédoubler).

Les pages qui suivent détaillent les talents auxquels les cinq classes de *Diablo II* ont accès et indiquent comment les utiliser au mieux.



L'arborescence de talents indique quel est le niveau du personnage dans chaque talent, ainsi que les avantages qu'il gagnera en atteignant le niveau suivant.

TALENT MODIFIÉ

De nombreux talents de chaque classe ont été modifiés pour l'extension. Afin que vous puissiez les reconnaître, nous avons inversé le symbole qui les annonce. Référez-vous au tableau intitulé TALENT MODIFIÉ qui de votre côté a été le changement apporté à chacun.



icône pour les talents inchangés

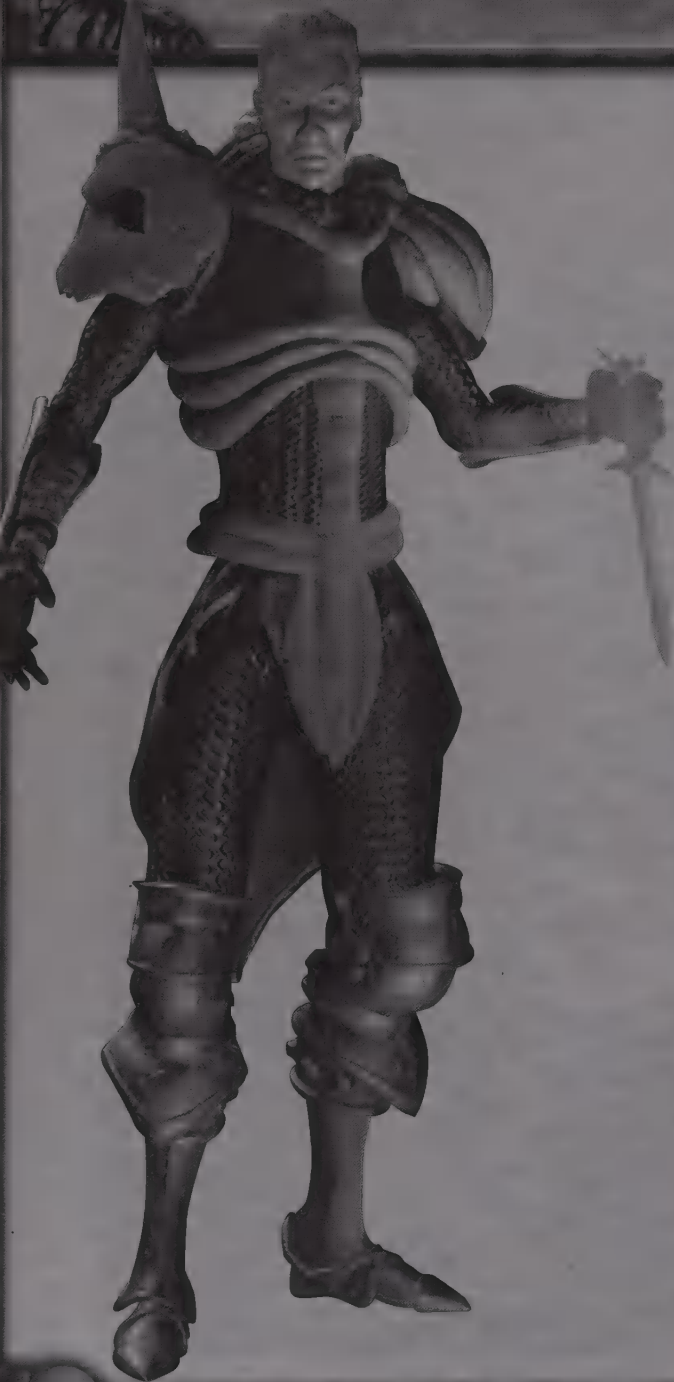


icône pour les talents modifiés



LES CINQ PERSONNAGES D'ORIGINE DE DIABLO II

LE NÉCROMANCIEN



L ■ Nécromancien est un magicien faisant appel à la magie noire. Ses sorts ont pour fonction d'animer les morts et d'appeler diverses créatures vouées à le servir. Même si ses objectifs sont souvent en rapport avec ceux des forces de la lumière, beaucoup pensent que la fin ne peut justifier les moyens, surtout quand les moyens en question sont aussi ignobles que ceux qu'emploie le Nécromancien. De longues années d'étude au fin fond de mausolées lui ont donné un teint pâle, à tel point qu'on le prendrait presque pour un cadavre, sa silhouette décharnée faisant davantage penser à un squelette qu'à un humain. D'aucuns le rejettent pour son apparence et ses pratiques impies, mais nul ne doute de sa puissance, qui est en rapport avec les pires cauchemars de l'humanité.



TALENTS DE NÉCROMANCIEN

Le Nécromancien peut progresser dans trois familles de talents dans l'univers de *Diablo II*. Comme tous les autres personnages, ses talents affectent grandement ses pouvoirs. Les trois familles de talents auxquelles il a accès sont : Malédictions, Poison et Ossements, et Convocation et Contrôle. Vous avez tout intérêt à dépenser un certain nombre de points dans chacune de ces familles, mais c'est à vous et à vous seul de voir comment vous souhaitez effectuer la répartition. Vous voulez que votre personnage soit assisté par un puissant golem ou une armée de Squelettes ? Poursuivez votre lecture, et vous découvrirez les avantages et inconvénients de chaque talent.

CONVOCATION & CONTRÔLE

1. Contrôle des Squelettes
2. Animation de Squelettes
3. Golem d'Argile
4. Contrôle des Golems
5. Animation des Squelettes Mages
6. Golem de Sang
7. Résistance des familiers
8. Golem de Fer
9. Golem de Feu
10. Rappel à la Vie

POISON ET OSSEMENTS

1. Projectiles multiples
2. Armure d'Ossements
3. Dague Empoisonnée
4. Explosion Morbide
5. Mur d'Ossements
6. Explosion Venimeuse
7. Lance d'Os
8. Prison d'Ossements
9. Nova de poison
10. Esprit d'Os

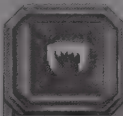
MALÉDICTION

1. Augmentation des Dégâts
2. Perception Réduite
3. Affaiblissement
4. Vierge de Fer
5. Terreur
6. Confusion
7. Drain de vie
8. Attraction
9. Décrépiteude
10. Abaissement Résistance



POISON ET OSSEMENTS

La famille Poison et Ossements propose diverses attaques magiques associées, **leur** nom l'indique, avec le poison et les ossements. Elles peuvent s'avérer utiles pour se défendre (Armure d'ossements), attaquer (Projectiles multiples), **ou** encore piéger un adversaire (Prison d'ossements). Explosion morbide est un sort particulièrement puissant, délivrant des dégâts **en** rapport **avec** le nombre de points de Vie du cadavre (avant **sa** mort).



PROJECTILES MULTIPLES

Niveau : 1

Conditions : aucune

Ce sort permet de tirer des projectiles magiques créés dans une autre dimension. Le fait d'ajouter des points à **ce** talent augmente le nombre de projectiles et le nombre de points de dégâts infligé par chacun d'eux. L'avantage de **ce** sort, c'est que les projectiles traversent les adversaires, ce qui leur permet éventuellement de toucher ceux qui se trouvent derrière les premiers. C'est donc un pouvoir particulièrement utile dans **une** salle pleine d'ennemis, surtout à haut niveau, où les dégâts délivrés sont plus que conséquents.



Projectiles multiples est un talent permettant de lancer des projectiles. **Il** est utile très tôt pour le Nécromancien.



ARMURE D'OSSEMENTS

Niveau : 1

Conditions : aucune

Ce talent fait apparaître un bouclier d'ossements tourbillonnants absorbant les dégâts que les ennemis infligent au Nécromancien. En conférant de nouveaux points à ce talent, la protection devient capable d'arrêter de plus en plus de points de dégâts, **ce** qui la rend particulièrement utile contre **un** grand nombre d'ennemis. Armure d'ossements est un pouvoir vital pour **un** Nécromancien qui **ne** souhaiterait pas convoquer trop de créatures à **son** aide **en** cours de *Diablo II*.



CONSEIL

Si vous souhaitez utiliser ce sort **en** combat, assignez-lui une touche clavier bien spécifique afin de pouvoir **le** faire appel **et** attendre. Armure d'ossements absorbe les dégâts que vous devriez encaisser, mais sa durée reste limitée contre les groupes de monstres ou les adversaires particulièrement puissants.



DAQUE EMPISONNÉE

Niveau : 6

Conditions : aucune

Pour peu que vous ayez **une** dague (ou une arme similaire) en main, **ce** sort empoisonne les créatures que vous touchez au combat. Non seulement vous infligez des dégâts par votre coup de dague, mais le poison fait par la suite perdre des points de Vie à la victime pendant **un** certain nombre de secondes (dépendant de votre niveau). Il suffit d'y affecter 5 ou **plus** points pour que votre

dague devienne extrêmement puissante; il ■ vous restera plus alors qu'à délivrer un coup et à vous reculer, le temps que le poison fasse effet. Plus vous dépensez de points dans ce talent, plus le poison fait effet longtemps et, surtout, plus il délivre de dégâts. Le coût en termes de points de Mana est presque insignifiant, ce qui fait que vous pouvez faire appel à ■ pouvoir très souvent du moment que vous possédez une dague (obligatoire).

NOTE

Dague empoisonnée ne fonctionne qu'au corps à corps. Il n'a aucun effet si on tente de l'utiliser avec une dague de lancer.



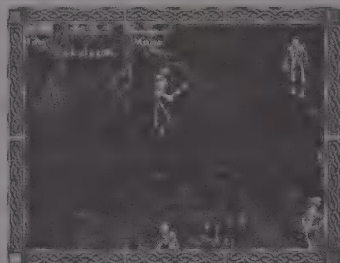
EXPLOSION MORBIDE

Niveau : 6

Conditions : Projectiles multiples

Ce sort vous permet de transformer le cadavre d'un ennemi ■ bombe ! Une fois l'un de vos adversaires mort, il vous suffit de lancer Explosion morbide et le malheureux explose, blessant ou tuant toutes les créatures ■ trouvant à proximité. Si vous y affectez davantage de points, le rayon de l'explosion augmente, ■ qui en fait un excellent sort de zone. Les dégâts infligés se montent à 60-100 % des points de Vie de la créature (avant qu'elle ■ meure). Explosion morbide est l'un des plus puissants sorts de tout le répertoire du Nécromancien.

Explosion morbide s'utilise le plus souvent quand le Nécromancien se retrouve face à un important groupe d'ennemis. Il lui suffit d'en tuer ■ seul, puis de faire appel ■ ce pouvoir pour éliminer tout ou partie des autres. Ce sort est tellement puissant que l'équipe d'Assurance qualité de Blizzard n'hésite pas à ■ faire un « must ».



Explosion morbide est un pouvoir particulièrement intéressant, car les dégâts délivrés sont en rapport direct avec la puissance de la créature ■ laquelle on l'utilise.

CONSEIL

Conseil ■ mode multijoueurs : Explosion morbide est particulièrement efficace en mode multijoueurs, pour la bonne et simple raison que les ennemis sont plus puissants quand les personnages sont nombreux. Comme les dégâts infligés par le sort sont directement fonction des points de Vie de ■ créature prise pour cible, ■ augmentent considérablement dans ■ tel ■ de figure.situations.



MUR D'OSSEMENTS

Niveau : 12

Conditions : Armure d'ossements

Ce talent fait apparaître une barrière d'ossements verticale prenant la forme d'un mur. Les adversaires ■ peuvent passer au travers, mais la muraille ■ persiste que 45 secondes durant, à moins qu'elle ■ soit détruite prématurément (ses « points de Vie » sont égaux aux points de maîtrise que vous lui avez attribués). Par exemple, pour un Mur d'ossements de niveau 1 à moins de 20 points de Vie, un monstre de l'Acte III n'aura besoin que de quelques secondes pour le faire voler ■ éclats. Ce sort n'a qu'un usage limité, aussi n'est-il sans doute pas nécessaire de lui attribuer trop de points de talent.



Mur d'ossements vous offre une chance d'échapper à un adversaire trop puissant en interposant une barrière entre lui et vous.

CONSEIL

Mur d'ossements sert surtout à gagner du temps lorsque vous êtes poursuivi par plusieurs ennemis. Par exemple, si vous retrouvez sans trop de points de Vie dans une pièce pleine de monstres, plusieurs Murs d'ossements jetés à la succession les des autres vous permettront sans doute de vous enfuir.



EXPLOSION VENIMEUSE

Niveau : 18

Conditions : Dague empoisonnée, Explosion morbide

Ce sort ressemble à Explosion morbide, si n'est qu'il empoisonne également les créatures affectées. Il est extrêmement puissant et délivre grande quantité de dégâts aux monstres pris dans la zone d'effet. De plus, il pour avantage de continuer à infliger des dégâts plusieurs secondes durant. Ce talent n'est pas disponible avant le niveau 18, mais il vous faut absolument le prendre si vous voulez que votre Nécromancien aille loin dans *Diablo II*.

Comme Explosion morbide, Explosion venimeuse est particulièrement efficace contre un groupe d'ennemis. Quand le cadavre explose, il empoisonne les créatures proches, leur infligeant des dégâts supplémentaires seconde après seconde. Ce sort est particulièrement utile quand le lance sur un cadavre situé dans un couloir une petite pièce ; l'effet est alors similaire à qui se produit quand on jette une potion de gaz étouffant de gaz asphyxiant dans un endroit confiné.

Explosion empoisonnée a été modifié de plusieurs manières. Pour commencer, ce talent s'accompagne désormais d'un temps de rechargement, ce qui fait que vous pouvez plus vous servir cesse. Les dégâts n'ont pas changé, mais ils sont désormais infligés bien plus rapidement. Explosion morbide est donc encore plus efficace qu'avant.



LANCE D'OS

Niveau : 18

Conditions : Explosion morbide

Lance d'os fait apparaître un projectile magique qui jaillit de la main du Nécromancien et inflige de sérieux dégâts à la créature prise pour cible. L'énorme avantage de ce sort est qu'il traverse le premier adversaire, pour éventuellement toucher celui ou ceux qui se trouvent derrière. Il est donc extrêmement utile pour les combats à longue distance, mais aussi lorsqu'on se retrouve face un grand nombre d'ennemis massés.

CONSEIL

Lance d'os est une exceptionnelle dans un couloir. Si les ennemis ne peuvent s'écarter de sa trajectoire, ils ont de bonnes chances d'être tous pris en enfilade !



PRISON D'OSSEMENTS

Niveau : 24

Conditions : Mur d'ossements, Lance d'os

Ce talent fait apparaître une barrière d'ossements autour du sujet, qui devient alors incapable de se déplacer. Dans le même temps, vous ne pouvez pas non plus approcher de l'adversaire emprisonné, ce qui peut s'avérer problématique si vous souhaitez l'éliminer. Prison d'ossements est surtout utile pour piéger un ennemi le temps que vous vous échappiez (si vous avez décidé de fuir). Ce sort ressemble à Mur d'ossements, si ce n'est qu'il constitue une barrière circulaire autour de l'ennemi plutôt qu'une paroi.

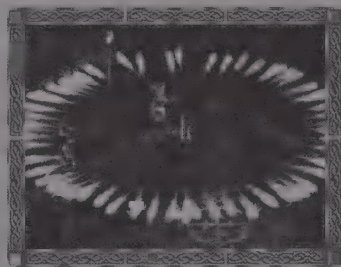


NOVA DE POISON

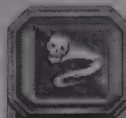
Niveau : 30

Conditions : Explosion venimeuse

Ce talent génère un anneau de venin qui jaillit dans toutes les directions autour du Nécromancien et empoisonne tous les ennemis se trouvant autour de lui. Pour peu qu'on y affecte suffisamment de points de talent, il inflige un grand nombre de dégâts par seconde aux créatures affectées. Il est très utile, car vous pouvez y faire appel dans toutes les circonstances pour vous débarrasser de vos adversaires. Malheureusement, il coûte un nombre important de points de Mana, ce qui fait que vous ne pouvez vous en servir à répétition. Il est cependant précieux en ce sens car il vous permet d'empoisonner de nombreux ennemis en même temps. Vous pouvez également le lancer en remplacement d'Explosion venimeuse, d'autant que lui n'a pas besoin de cadavre !



Nova de poison est un sort qui vous permet d'éliminer un grand nombre d'ennemis d'un seul coup. N'oubliez pas qu'en raison de la façon dont il agit, le poison est toujours un mode d'attaque extrêmement puissant.



ESPRIT D'OS

Niveau : 30

Conditions : Lance d'os

Esprit d'os libère un esprit (sous la forme d'une sphère luisante) qui traque la cible indiquée (ou vous en trouver une) et la heurte avec violence. Il s'agit d'un projectile qui inflige des dégâts effroyables. Ce talent n'est disponible qu'à partir du niveau 30 et, même s'il pourrait être tentant d'y attribuer un grand nombre de points de talent, n'oubliez pas qu'il n'affecte qu'une seule et unique cible, et qu'il est donc d'une utilité limitée contre un groupe d'ennemis. Cela étant, les dégâts qu'il inflige sont plus élevés que ceux de Lance d'os. Toutefois, Lance d'os reste préférable si vous pensez vous retrouver face à de nombreux adversaires et sans l'assistance d'amis ou de créatures convoquées.

MALEDICTIONS

Les Malédiction constituent une famille de talents qui affectent l'ennemi de multiples façons. En règle générale, elles sont utilisées conjointement avec d'autres types d'attaques (squelettes, golems, etc.). En mode multijoueurs, elles bénéficient à l'ensemble du groupe, et pas seulement ■ Necromancien qui les jette. Par exemple, Augmentation des dégâts affectant tout un groupe de monstres extrêmement puissants, les rendra littéralement deux fois plus faciles ■ éliminer.



AUGMENTATION DES DÉGÂTS

Niveau : 1

Conditions : aucune

Augmentation des dégâts est un talent utile car, comme ■■ non l'indique, il augmente la quantité de dégâts (non magiques) reçus par l'entité maudite. Quel que soit le niveau, l'augmentation est toujours égale à 100 % (en d'autres termes, les dégâts sont doublés). La durée et la zone d'effet augmentent sensiblement lorsque l'on attribue d'autres points à ■ talent.

Associez ce sort à une touche rapide afin de pouvoir l'utiliser sans perdre de temps. Lorsque vous faites appel ■ ce talent contre un groupe de monstres, tous sont maudits et perdent deux fois plus de points de Vie à chaque attaque de votre Necromancien ■ de ses squelettes ou golems. De plus, ce sort ne coûte que peu de points de Mana, ce qui fait que tout Necromancien se doit véritablement de l'avoir.



Augmentation des dégâts est un talent vital. Même ■ niveau 1, il peut faire la différence dans Diablo II.



PERCEPTION RÉDUITE

Niveau : 6

Conditions : aucune

Perception réduite diminue ■ un mètre le champ de vision des créatures affectées, ■ qui fait qu'elles n'y voient quasiment plus rien. Si vous ■■ la possibilité de les attaquer ■ distance (à l'aide de Projectiles multiples ou de squelettes-mages), vous pouvez les éliminer tranquillement sans qu'elles ne vous voient. Ce sort sert également à aveugler les ennemis attaquant ■ distance (comme les archers des ténèbres), car ces derniers deviennent alors incapables de vous faire le moindre mal, à vous et à votre groupe.

NOTE

Perception réduite peut également vous permettre d'échapper à un adversaire particulièrement coriace, et ce, qu'il vous soit nettement supérieur ou que vous vous sentiez actuellement trop faible pour poursuivre le combat. Il vous suffit alors de jeter ce sort et de vous en aller avant que la malédiction ait cessé de faire effet.



AFFAIBLISSEMENT

Niveau : 6

Conditions : Augmentation des dégâts

Affaiblissement réduit le nombre de points de dégâts que la créature affectée inflige à vous ou à vos serviteurs. L'ennemi (ou les ennemis) que vous prenez pour cible voient la violence de leurs attaques réduites de 33 %. Ce sort est particulièrement utile lorsque vous cherchez à vous défendre, par exemple quand vous êtes entouré d'ennemis et que vous vous faites toucher de tous côtés. Dans ce cas de figure, Affaiblissement vous permet de mieux résister aux blessures, le temps pour vous de vous frayer un passage à travers de vos ennemis.



VIERGE DE FER

Niveau : 12

Conditions : Augmentation des dégâts

Ce sort inflige au monstre les dégâts que lui-même délivre à ses ennemis. Le rayon d'effet de Vierge de fer ne change pas, quel que soit le nombre de points de talent qu'on lui attribue (il reste à 4,6 mètres), mais il peut affecter plusieurs adversaires en même temps si ceux-ci sont suffisamment près de votre personnage. Vierge de fer permet de se débarrasser rapidement des ennemis, qui encaissent autant de dégâts quand ils vous touchent, vous ou vos alliés. Compte tenu de la différence de points de Vie, chacun de leurs coups leur fera donc plus mal qu'à vous !



TERREUR

Niveau : 12

Conditions : Affaiblissement

Terreur force les monstres maudits à s'enfuir, paniqués. Le rayon de ce talent ne varie jamais, mais la durée de la malédiction, elle, augmente d'une seconde à chaque point de talent qu'on lui attribue. Terreur ne sert pas très souvent, mais il peut s'avérer crucial si vous vous retrouvez dans une situation où il vous faut obliger vos adversaires à s'enfuir rapidement.

NOTE

Terreur ne fonctionne pas contre les boss ou les monstres uniques. Inutile donc de gâcher votre Mana dans ce cas de figure. Conservez-la plutôt pour les sorts d'attaque !



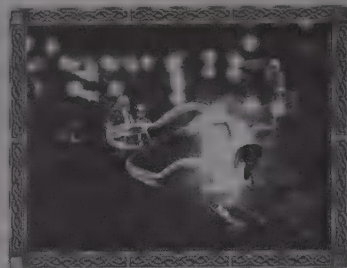
CONFUSION

Niveau : 18

Conditions : Perception réduite

Confusion fait perdre la raison à vos ennemis et les oblige à attaquer aléatoirement, ce qui signifie qu'ils peuvent tout aussi bien aggraver leurs compagnons que vous-même ou vos serviteurs. Rappelez-vous toutefois que l'effet de ce sort est totalement aléatoire. Autrement dit, en mode multijoueurs, un adversaire qui ne vous attaquait pas précédemment peut soudain décider de vous frapper. Reste que Confusion est extrêmement utile contre un groupe de monstres, qui se retrouvent instantanément obligé de

cesser ce qu'ils étaient en train de faire (vous poursuivre?) pour ■ mettre à ■ battre (vraisemblablement les uns contre les autres). Le chaos qui s'ensuivra réduira fortement leurs points de Vie, et il y a de bonnes chances pour que certains perdent même la vie.



Confusion force les monstres à attaquer les créatures ■ hasard, mais cela ne vous met pas hors de danger (si vous vous trouvez à portée)!



DRAIN DE VIE

Niveau : 18

Conditions : Vierge de fer

Cette malédiction vous permet de vous soigner. Lorsque vous lancez Drain de vie sur un ennemi, vous récupérez des points de Vie chaque fois que vous les touchez ! Le total récupéré est alors égal à 50 % des dégâts infligés. Ainsi, plus vos attaques font mal, plus vous vous soignez vite. Ce talent est bien évidemment très utile si vous commencez à manquer de points de Vie. À noter que vos camarades peuvent également en bénéficier ■ mode multijoueurs. Drain de vie peut donc vous permettre de soigner n'importe quel membre de votre groupe.



NOTE

Quand l'un de vos squelettes ■ golems frappe ■ ennemi, vous ■ récupérez aucun point de Vie. Par contre, vos serveurs, eux, bénéficient de l'effet du sort (ils récupèrent donc un nombre de points de Vie égal à 50 % des dégâts qu'ils infligent), ce qui vous permet de les soigner.



ATTRACTION

Niveau : 24

Conditions : Confusion

Ce talent est particulièrement efficace pour éliminer, ou du moins affaiblir, les monstres extrêmement puissants. Lorsque vous jetez Attraction sur un adversaire, celui-ci devient aussitôt une cible pour les autres monstres, qui l'attaquent avec autant d'agressivité qu'ils en montreraient à votre égard. Il est toutefois bon de noter qu'Attraction ne fait pas de la créature affectée la cible privilégiée des autres. Vous risquez donc toujours d'être attaqué par les monstres restants. Cela étant, si vous fuyez après avoir fait appel à ce pouvoir, il y a de bonnes chances pour que toutes les attaques soient dirigées contre l'entité maudite.



DÉCRÉPITUDE

Niveau : 24

Conditions : Terreur

Décrépitude est une malédiction ralentissant les ennemis affectés. C'est l'un des rares pouvoirs du jeu pouvant ralentir une créature sans la geler. La durée et la zone d'effet de ce sort augmentent en fonction des points de talent qu'on lui attribue. En mode

multijoueurs, il est particulièrement utile car il ralentit suffisamment les adversaires pour que vos compagnons (ou vos squelettes-mages, par exemple) puissent les éliminer de loin, sans prendre le moindre risque.



Les sorts de froid exceptés, Décrépitude est le seul pouvoir capable de ralentir vos ennemis.

ABAISSSEMENT DE LA RÉSISTANCE

Niveau : 30

Conditions : Drain de vie, Décrépitude

Nombre de talents du Nécromancien (ou des autres personnages) fonctionnent à l'aide de la magie. À un certain point de l'aventure, vous vous retrouverez toutefois face à des créatures bénéficiant d'une certaine résistance à la magie, laquelle les protège contre des attaques telles que Projectiles multiples ou Lance d'os. Comme son nom l'indique, ■■ sort réduit leur résistance, ce qui les rend plus vulnérables aux attaques magiques. De la même manière, les autres résistances des monstres (telles que celle au feu) sont également diminuées, rendant certains talents (et certains de vos serviteurs, comme par exemple le golem de feu) plus efficaces. Au fur et à mesure que vous attribuez des points de talent à ■■ pouvoir, sa durée augmente, de même que sa zone d'effet et le pourcentage de résistance qu'il ôte à l'adversaire. Même au plus bas niveau, l'ennemi perd déjà plus de 50 % de ■■ résistance.

CONVOCATION ET CONTRÔLE

Le Nécromancien possède le pouvoir de ~~ramener~~ ramener les morts à la vie et de les forcer à obéir à ses ordres. Il contrôle également les éléments, ce qui signifie qu'il peut créer un golem à partir du sol sur lequel il se tient, ou encore des feux de l'enfer.

NOTE.....

Il est bon de noter que les squelettes, golems et morts-vivants convoqués ou contrôlés par le Nécromancien lui transmettent les points d'expérience qu'ils gagnent. Autrement dit, quand ces entités abattent des monstres, les points d'expérience correspondants viennent gonfler le total du Nécromancien, lui permettant en règle générale de monter de niveau aussi rapidement que ■■ compagnons en mode multijoueurs.

CONTRÔLE DES SQUELETTES

Niveau : 1

Conditions : Animation de squelettes

Contrôle des squelettes est un talent vital si votre Nécromancien ■ l'intention de faire appel à des squelettes pour l'aider. Vous avez donc intérêt à attribuer quelques points à ■■ talent, car il augmente spectaculairement les compétences martiales de tous les squelettes qui se battent pour vous, les squelettes-mages inclus. Chaque point de talent augmente les points de Vie de vos serviteurs, ainsi que les dégâts qu'ils délivrent. Notez toutefois qu'à haut niveau, ils auront du mal à résister ■■ monstres qui se retrouveront face à vous.

Vous pouvez tout à fait utiliser les squelettes en début de partie mais, vous verrez à partir de l'Acte III, qu'ils éprouveront de grandes difficultés à s'imposer et que vous devrez en recréer de plus en plus fréquemment. Les testeurs de Blizzard ont tendance à cesser d'utiliser les squelettes à haut niveau, ou alors ils les renforcent en leur adjoignant un golem.



ANIMATION DE SQUELETTES

Niveau : 1

Conditions : aucune

Comme le nom de ce pouvoir le laisse penser, il permet de créer des squelettes disposés à se battre jusqu'à la mort pour votre Nécromancien. Grâce à ce sort, le personnage peut se constituer une petite armée de morts-vivants qui le débarrasseront de tous les adversaires se dressant sur son chemin. En combinant ce talent avec Contrôle des squelettes, les morts-vivants deviennent alors extrêmement dangereux. Il y a d'ailleurs de grandes chances pour qu'ils se chargent de la quasi-totalité des combats à la place du Nécromancien au cours des deux premiers actes.

Comme chaque point de talent vous permet d'animer un squelette supplémentaire, il est tentant d'attribuer un grand nombre de points à ce pouvoir. Mais le problème est double. Pour commencer, il est difficile de contrôler trop de squelettes en même temps, surtout dans une caverne souterraine. Nombre de morts-vivants risquent donc de se perdre ou d'avoir du mal à vous suivre. Ensuite, plus loin dans la partie (à partir de l'Acte III), vous vous apercevrez que les squelettes deviennent relativement faibles par rapport à vos ennemis... et qu'il devient difficile de trouver des cadavres permettant d'en créer d'autres.

Il est donc conseillé de n'attribuer qu'assez peu de points à Animation de squelettes, en octroyant davantage à Contrôle des squelettes. De cette manière, vos morts-vivants, bien que moins nombreux, seront nettement plus puissants. De plus, les points de talent économisés vous permettront de choisir des Malédictions ou d'autres talents de Convocation (comme par exemple ceux qui vous permettent de créer des golems).



GOLEM D'ARGILE

Niveau : 6

Conditions : aucune

Ce pouvoir crée un golem qui sort du sort et combat pour le Nécromancien. Contrairement au sort Animation de squelettes, vous ne pouvez créer qu'un seul golem. L'un des gros avantages de cette créature, est qu'elle se soigne toute seule. Après un combat particulièrement sanglant, vous pouvez attendre que votre golem récupère, ou moins que vous ne préféreriez carrément en créer un autre. Un golem d'agile de niveau 1 à 100 points de Vie est déjà plus qu'impressionnant, mais pensez qu'un golem de niveau 20 a plus de 750 points de Vie et qu'il est capable de délivrer plus de 35 points de dégâts par coup... sans compter les avantages que peut éventuellement lui prodiguer le talent Contrôle des golems pour peu que vous l'ayez également choisi ! C'est pour cette raison qu'il vaut mieux cesser d'animer des squelettes pour se concentrer sur les golems lorsque l'on atteint un certain niveau.



Les golems d'argile sont résistants et servent pas qu'à infliger des dégâts à vos ennemis. À haut niveau, ils peuvent également servir à attirer leur attention.



NOTE

L'autre avantage qu'ont les golems par rapport aux squelettes, est qu'il n'est pas nécessaire d'avoir des cadavres à disposition pour les faire apparaître. Dans certains cas de figure, ce point de détail peut s'avérer particulièrement important, car il n'y a pas toujours à proximité d'ennemis morts que le Nécromancien pourra ramener à la vie. À l'inverse, un golem peut être créé à partir de rien, ce qui est extrêmement pratique.



CONTRÔLE DES GOLEMS

Niveau : 12

Conditions : Golem d'argile

En un mot, Contrôle des golems est un pouvoir qui accroît la rapidité et le nombre de points de Vie des golems. Si vous avez l'intention d'utiliser des golems au cours de votre partie de *Diablo II*, ce talent vous sera presque indispensable. Certains employés de Blizzard aiment bien répartir tous leurs points de talent entre Contrôle des golems et divers pouvoirs permettant de créer ces entités (Golem d'argile, Golem de fer, etc.), grâce à quoi ils peuvent se constituer une sorte de compagnon survitaminé capable de venir à bout de l'ennemi le plus coriace qui soit. Par exemple, 5 points en Contrôle des golems vous permet de doubler les points de Vie de votre serviteur élémentaire. Vous conviendrez donc qu'il s'agit là d'un investissement on ne peut plus rentable.



ANIMATION DE SQUELETTES-MAGES

Niveau : 12

Conditions : Animation de squelettes

Ce talent est similaire à Animation de squelettes, si ce n'est qu'il crée des squelettes-mages, qui se battent pour votre Nécromancien. Ces morts-vivants possèdent une attaque à distance pouvant prendre l'une des quatre formes suivantes : feu, froid, poison ou électricité. Chacune d'elles a ses avantages et ses inconvénients mais, malheureusement, vous ne pouvez choisir l'attaque spéciale de vos squelettes lorsque vous les créez. Notez toutefois que vous pouvez en animer d'autres, tant que vous disposez d'une réserve suffisante de Mana... et de cadavres à ranimer.

Un squelette-mage dont l'attaque spéciale prend la forme de poison empoisonne les ennemis qu'il touche, tandis que les dégâts provoqués par les autres dépendent du type d'attaque. Par exemple, un squelette-mage projetant des rafales de froid givrants a des chances de geler ses cibles, voire de les glacer totalement et de les faire exploser ! Les squelettes-mages fonctionnent particulièrement bien avec des squelettes normaux, car ils possèdent la faculté d'attaquer de loin tandis que les autres ■ battent au corps à corps.



Les squelettes-mages sont capables de combattre de loin. Alliés aux squelettes normaux, ils permettent de faire face à tous les types d'affrontements.



CONSEIL

Les gens du service Assurance qualité de Blizzard aiment bien attribuer des points de talent à Animation de squelettes, Animation de squelettes-mages et Contrôle des squelettes. De cette façon, ils s'arrangent pour avoir quelques squelettes qui se chargent du corps à corps, et deux ou trois squelettes-mages lançant des sorts de loin. Cette combinaison marche à merveille, surtout lorsque l'on attribue suffisamment de points à Contrôle des squelettes (qui augmente les capacités des deux types de morts-vivants).



GOLEM DE SANG

Niveau : 18

Conditions : Golem d'argile

Ce sort crée un golem de sang directement relié à votre Nécromancien. Cela signifie que, dès qu'il touche un ennemi, il enlève à ce dernier des points de Vie qu'il vous retransmet à vous ! Vos points de Vie augmentent donc à chacun de ses coups au but. On pourrait donc croire que cette entité confère un énorme avantage. C'est effectivement le cas, mais elle présente également un sérieux inconvénient : chaque fois que le golem de sang se fait toucher, vous perdez vous aussi des points de Vie ! La bonne nouvelle, c'est qu'il vous permet en règle générale de récupérer davantage de points de Vie qu'il ne vous en fait perdre, sauf lorsqu'il se retrouve entouré par un groupe d'ennemis qui l'attaquent de tous les côtés à la fois. Si cela vous arrive un jour, il y a fort à parier que vous regretterez avoir laissé votre golem de sang (et donc, votre personnage) se retrouver dans une situation aussi délicate. Encore qu'il vous reste la possibilité de vous enfuir et de créer un nouveau golem...



NOTE

Vous ne pouvez créer qu'un seul et unique golem à la fois. Il est donc impossible d'avoir un golem de fer et un golem de sang en même temps. C'est pour cette raison qu'il vaut mieux ne pas répartir ses points de talent entre plusieurs types de golems différents. Choisissez le golem que vous préférez et attribuez-lui le plus de points possible pour le renforcer ; n'en attribuez pas à d'autres golems que si vous souhaitez ouvrir une autre branche de votre arborescence.



RÉSISTANCE DES FAMILIERS

Niveau : 24

Conditions : Contrôle des golems

Résistance des familiers est un pouvoir unique accroissant la résistance aux éléments des créatures que vous convoquez. Vos squelettes, morts-vivants et autres golems deviennent donc moins vulnérables aux attaques à base de feu, de froid, de poison ou d'électricité. Si vous avez l'intention de vous constituer une armée de créatures convoquées, vous avez tout intérêt à attribuer au moins 1 point de talent à Invocation de résistance. En effet, même à plus bas niveau, ce pouvoir augmente fortement la résistance aux attaques élémentaires. Et, au cours des Actes III et IV, une telle protection confèrera un immense avantage aux créatures que vous aurez convoquées.



GOLEM DE FER

Niveau : 24

Conditions : Golem de sang

Ce sort fait apparaître un golem de fer à partir d'un objet métallique que vous devez jeter au sol (ou qui s'y trouve déjà). L'avantage est que votre golem prend automatiquement les propriétés du métal qui est à son origine. Ainsi, si vous le créez à partir d'une cotte de mailles, vous vous retrouverez avec un golem bénéficiant d'un grand nombre de points de Vie et d'un important score de défense. De la même façon, si vous transformez une épée capable de délivrer des dégâts à base de glace, c'est également le cas du golem



CONSEIL

Si, en début de partie, vous trouvez une arme puissante que vous ne voulez pas (ou ne pouvez pas) utiliser, pensez à la ranger dans votre coffre caché afin de pouvoir, plus tard, créer un puissant golem de fer !

résultant ! Ce pouvoir permet donc de créer des entités extrêmement diverses, tout en vous donnant une excellente raison de conserver des armes et armures que vous pourriez ne pas trouver intéressantes sur le plan personnel.



GOLEM DE FEU

Niveau : 30

Conditions : Golem de fer

Ce talent fait apparaître un golem de feu qui tire ■ force des attaques à base de feu. Il devient extrêmement utile vers la fin de la partie (lorsque vous vous approchez de Diablo), car les monstres faisant usage du feu deviennent alors plus nombreux. Plus vous attribuez de points à votre talent, plus le golem récupère de points de Vie quand il est soumis à une attaque à base de feu. Notez toutefois que le coût du golem augmente à chaque nouveau point de talent.



Les golems de feu sont excellents contre les ennemis faisant usage du feu (tels que ceux que vous devrez affronter en Enfer).



RAPPEL À LA VIE

Niveau : 30

Conditions : Animation de squelettes-mages, Golem de fer

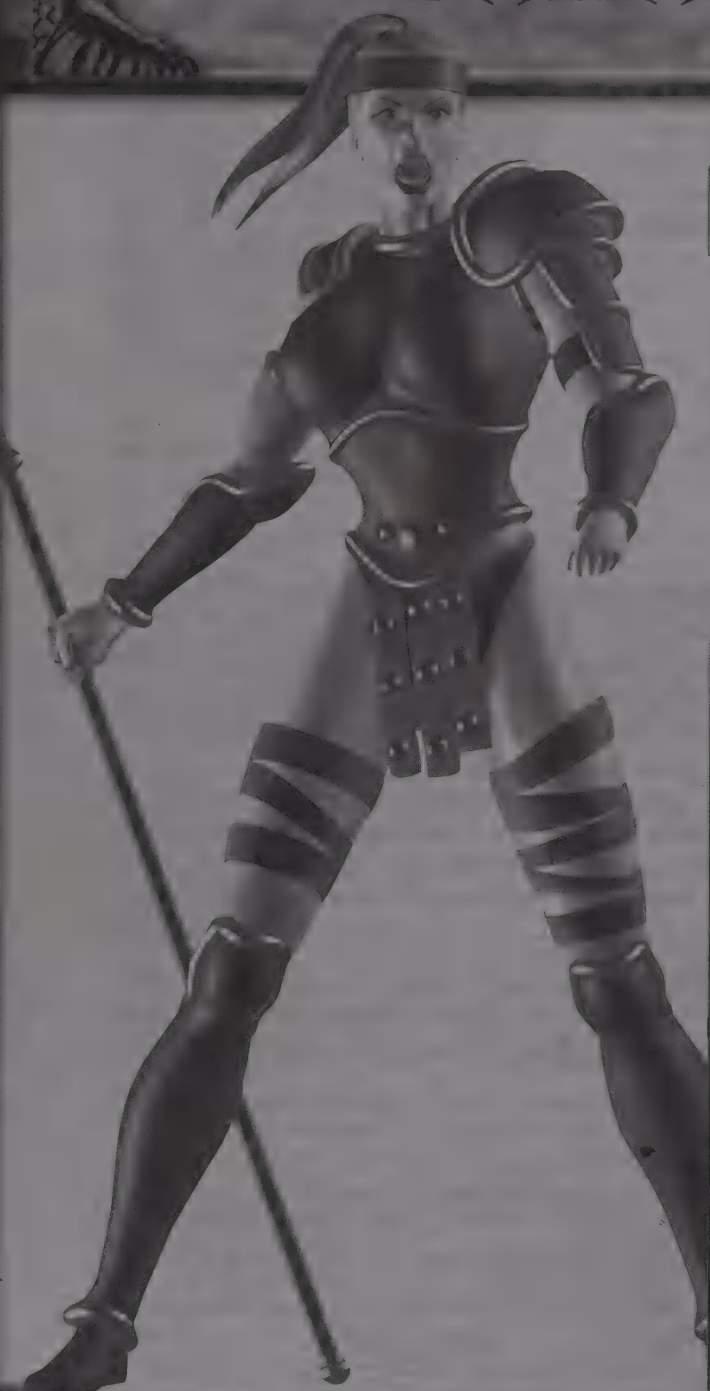
Ce sort ressuscite un monstre mort, qui combat par la suite pour votre Nécromancien. Ce mort-vivant n'est pas ~~constitué~~ un squelette ou un golem, car il ne vous suit pas partout où vous allez. La créature n'est que l'ombre de ce qu'elle était de son vivant et, à bas niveau, elle n'a que 10 % des points de Vie qui étaient autrefois les siens. Mais si vous attribuez suffisamment de points de talent à Rappel à la vie (niveau 10 et plus), vous pourrez créer des monstres plus puissants que ce qu'ils étaient de leur vivant ! Ces créatures ne reviennent à la vie que pour un total de 180 secondes (3 minutes). Elles ne vous servent donc pas indéfiniment, contrairement à vos squelettes et autres golems.

Deux détails méritent d'être signalés concernant le Rappel à la vie. D'une part, les morts-vivants ainsi créés voient leurs capacités augmentées par votre talent de Contrôle des squelettes (et ce, bien qu'ils ne soient pas eux-mêmes des squelettes). D'autre part, même si vous pouvez ressusciter de puissants ennemis grâce à ce sort, il vous est impossible de ramener les boss à la vie et de les obliger à se battre pour vous.

NOTE

Souvenez-vous que, plus vous attribuez de points de talent à Rappel à la vie, plus le coût en Mana diminue (ce qui est une bonne chose) et plus le nombre maximum de points de Vie des créatures que vous pouvez ressusciter augmente (ce qui constitue un autre avantage).

L'AMAZONE



Cette puissante guerrière fait partie d'un peuple nomade parcourant les régions proches de la mer du Sud. Elle est habituée à se battre pour défendre les siens, et son mode de vie en fait une femme indépendante ■ l'extrême, capable de résister ■ pire pour survivre. Particulièrement douée dans le maniement de l'arc, elle sait également se servir de la lance et d'autres armes de jet. Mais ses talents au combat à distance ■ doivent pas faire oublier qu'elle est également très impressionnante ■ corps à corps.



LES TALENTS DE L'AMAZONE

L'Amazone ■ accès à trois familles de talents, qu'elle peut développer au fil des points d'expérience qu'elle engrange dans *Diablo II*. Ceux sont les talents que vous lui choisirez qui détermineront comment se déroule sa quête et quelles sont ses chances de victoire finale. Les trois familles de talents sont Arc et Arbalète, Talents passifs et Magie, et Javelot et Lance. Son impressionnante liste de talents passifs en fait ■ priori un personnage très attractif, car ces talents fonctionnent en permanence pour peu que vous leur ayez attribué un minimum de points. Sachez donc rentabiliser vos points de talent au mieux ■ les répartissant entre talents actifs et passifs. N'oubliez pas cependant que chaque talent a ses avantages et ses inconvénients.

JAVELOT & LANCE

1. Enchaînements
2. Attaque Électrique
3. Javelot Empoisonné
4. Empalement
5. Foudre
6. Attaque foudroyante
7. Javelot Pestilentiel
8. Déluge de coup
9. Javelot de Foudre
10. Puissance de Foudre

TALENT PASSIFS & MAGIE

1. Vision Intérieure
2. Coup Critique
3. Esquive
4. Ralentissement Projectiles
5. Évitement
6. Pénétration
7. Double Illusoire
8. Slalom
9. Walkyrie
10. Perforation

ARC & ARBALÈTE

1. Flèche Magique
2. Flèche de Feu
3. Flèche de Givre
4. Tir multiple
5. Flèche Explosive
6. Flèche de Glace
7. Flèche enchantée
8. Mitrailage
9. Flèche d'immolation
10. Flèche Gelante



ARC ET ARBALETE

Ces deux armes font partie de la catégorie des armes de jet : elles ne sont efficaces que de loin. Sept des talents faisant partie de cette famille sont des armes proprement dites, comme Flèche de givre, Flèche d'immolation ou Flèche magique. Les trois autres (Mitrailage, Tir multiple et Flèche enchantée) sont des modificateurs qui viennent s'appliquer aux projectiles tirés par un arc ou une arbalète. Ils ne créent pas une nouvelle arme, mais ils améliorent les performances d'un projectile existant. Par exemple, Tir multiple fait apparaître plusieurs flèches supplémentaires chaque fois que vous en tirez une (leur quantité dépendant du nombre de points que vous avez attribués à ce talent). La répartition de vos points entre les talents de cette famille aura une grande influence sur la façon dont votre Amazone se battra. Procédez donc avec soin et en réfléchissant mûrement à chaque choix.



FLÈCHE MAGIQUE

Niveau : 1

Conditions : aucune

Ce talent permet de tirer une flèche créée de toutes pièces par le Mana de l'Amazone, ce qui signifie que cette dernière peut y faire appel même lorsque son carquois est vide. Ce talent est donc vital, surtout en début de partie, où vous risquez parfois de vous retrouver à court de flèches. Il vous permettra de vous extirper de nombre de situations épineuses. Vous pouvez également vous en servir pour économiser vos flèches lorsque vous avez à votre disposition un surplus de Mana ou des potions de Mana. Les dégâts de la Flèche magique sont les mêmes que ceux d'une flèche normale, mais ils augmentent si vous attribuez davantage de points à ce talent (et, dans le même temps, le coût en points de Mana diminue – au niveau 12, Flèche magique ne vous coûte plus rien, ce qui vous permet de l'utiliser sans risque aussi souvent que vous le souhaitez).

Les Flèches magiques ne sont pas guidées par magie, et pourtant elles ne ratent jamais leur cible. Ce talent est donc encore plus appréciable si votre score de Dextérité est plutôt faible.



NOTE

Ce talent fonctionne encore mieux si on le conjugue avec Coup critique. En effet, Flèche magique atteint systématiquement la cible et Coup critique double bien souvent les dégâts infligés. Si vous ajoutez à cela un arc ou une arbalète de qualité (qui vous permettra d'augmenter encore les dégâts occasionnés par vos projectiles) et vous disposerez d'une arme absolue qui devrait vous permettre d'aller au bout de la partie !



FLÈCHE DE FEU

Niveau : 1

Conditions : aucune

Flèche de feu modifie l'un de vos projectiles en l'enflammant (ce talent ne fonctionne que sur une flèche ou un carreau d'arbalète). Quand elle touche, la Flèche de feu délivre deux types de dégâts (impact normal plus feu), la rendant bien plus dangereuse que le modèle ordinaire. Comme tous les talents, celui-ci devient plus efficace si vous lui attribuez davantage de points (surtout si vous le combinez avec Coup critique).



NOTE

La Flèche de feu peut également faire office « d'éclaireur » si vous la tirez dans les zones obscures. Chacune de ces flèches constitue une source de lumière éclairant brièvement la zone qu'elle traverse. De cette manière, vous pouvez savoir à l'avance ce qui se prépare à surgir de l'ombre pour vous surprendre.



La Flèche de feu procure à l'Amazone une attaque à distance combinant dégâts normaux et dégâts dus au feu.

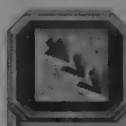


FLÈCHE DE GIVRE

Niveau : 6

Conditions : aucune

Ce talent fait apparaître un trait blanc-bleu qui gèle la cible et la ralentit temporairement (la durée exacte dépendant du nombre de points de talent investis). Plus vous attribuez de points à ce talent, plus il y a de chances que la flèche transforme la victime en bloc de glace, qui explose aussitôt (les bouts de glace résultants fondent rapidement). La flèche de givre est une puissante arme de jet, car elle rend souvent vos adversaires bleus de froid, ce qui les ralentit considérablement. N'hésitez pas à vous en servir si vous souhaitez tenir vos ennemis à distance (afin d'éviter le combat au corps à corps). Une tactique qui fonctionne souvent, consiste à tirer une flèche de givre sur chacun de vos adversaires (de manière à tous les ralentir), puis à les abattre tranquillement alors qu'ils tentent de vous atteindre. Tout comme flèche de feu, flèche de givre illumine les environs, ce qui vous permet d'éclairer les zones d'ombre.



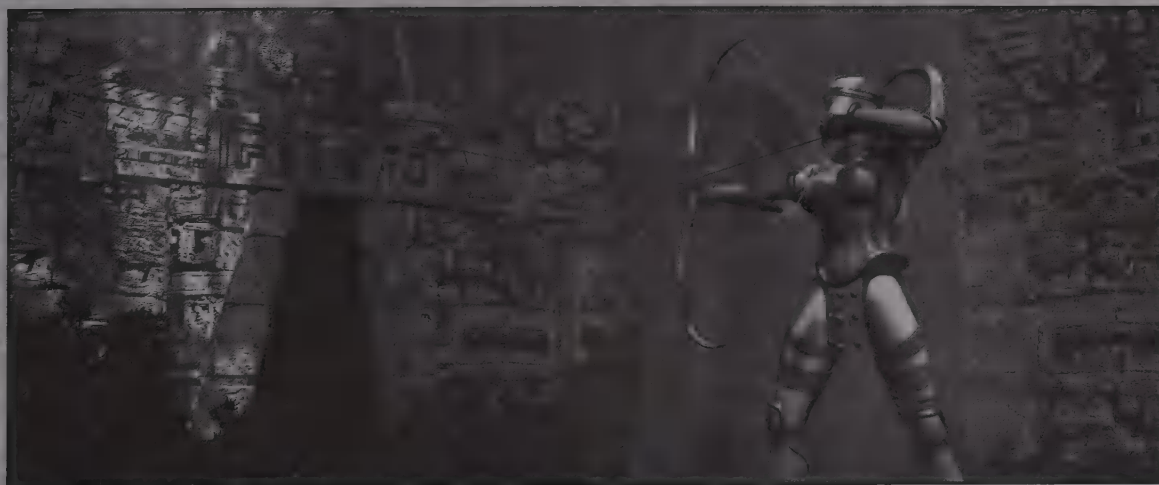
TIR MULTIPLE

Niveau : 6

Conditions : flèche magique

Tir multiple fait apparaître de nombreuses flèches chaque fois que vous tirez une, pour peu que vous acquittiez le coût en Mana indiqué. Plus vous attribuez de points à ce talent, plus les flèches que vous tirez sont nombreuses, et elles finissent par couvrir un arc de cercle de 120° à partir de votre position lorsque vous tirez. Comme vous vous doutez, ce pouvoir est surtout efficace contre les ennemis groupés, et plus efficace en terrain dégagé. Si vous le combinez avec Coup critique, un score de Dextérité élevé et un arc ou une arbalète magique, vous n'avez besoin de rien d'autre pour vous débarrasser de la plupart des adversaires que vous rencontrerez dans Diablo II.

TALENT MODIFIÉ
Le tir multiple a été modifié dans l'extension. Désormais, ce talent inflige 75 % des dégâts totaux (au lieu de 100 %). De plus, chaque ennemi ne peut être touché qu'une fois. Autrement dit, s'il y a cinq ennemis, vous pouvez toutes les toucher, mais seulement une fois chacune.





FLÈCHE DE GLACE

Niveau : 18

Conditions : Flèche de givre

Flèche de glace diffère sensiblement de Flèche de givre, car l'ennemi n'est pas ralenti, mais totalement paralysé par le projectile. La durée de cette immobilisation dépend du nombre de points de talent investis. Une fois que votre adversaire est gelé, il a de bonnes chances de voler en éclats dès que vous le touchez. Autrement dit, deux Flèches de glace successives transforment souvent le monstre le plus coriace ■■ morceaux de glace fondante. Ce talent est particulièrement efficace quand ■■ l'utilise avec Valkyrie. De cette façon, vous pouvez paralyser vos adversaires de loin et regarder la valkyrie les faire exploser les uns après les autres.



La Flèche de glace gèle vos adversaires sur pieds... quand elle ne les fait pas exploser du premier coup!



CONSEIL.....

La Flèche de glace est particulièrement utile contre les ennemis qui reviennent à la vie. En effet, si vous les faites exploser, ils n'ont aucune chance de faire leur grand retour d'entre les morts, ce qui vous ■■■■ de ■■ pas avoir à les combattre une nouvelle fois.



FLÈCHE ENCHANTÉE

Niveau : 18

Conditions : Flèche de givre, Tir multiple

La Flèche enchantée est le meilleur projectile qui soit, car elle peut sans la moindre difficulté exécuter des virages à 90° degrés pour trouver ■■ cible. En effet, vous n'avez même pas besoin de viser pour vous en servir : dès que vous tirez, la Flèche enchantée se dirige automatiquement vers l'ennemi le plus proche, même si vous ne le voyez pas (à condition qu'il y en ait un ■■ portée, bien évidemment). Le meilleur moyen d'utiliser ■■ talent consiste sans doute à ■■ poster à une intersection (où la flèche peut partir dans de multiples directions) et ■■ tirer au hasard. De cette manière, vous saurez automatiquement où ■■ trouve l'adversaire le plus proche. Les Flèches enchantées sont donc excellentes pour se débarrasser des ennemis que vous ■■ tenez pas du tout à approcher.



FLÈCHE EXPLOSIVE

Niveau : 12

Conditions : Flèche de feu, Tir multiple

Comme son nom l'indique, cette flèche explose, ■■ qui lui permet d'occasionner des dégâts de type feu aux environs de son point d'impact. Tous les ennemis pris dans la déflagration sont blessés, ■■ qui ■■ fait une arme exceptionnelle contre les monstres groupés. Plus vous investissez de points de talents, plus l'explosion est importante en termes de dégâts. Les environs sont bien évidemment illuminés par la déflagration, attribuant ■■ ■■ pouvoir ■■ autre moyen pour y voir dans les zones d'ombre.



CONSEIL.....

Lorsque vous tirez ■■ Flèche explosive sur un groupe d'ennemis, visez toujours celui qui se trouve ■■ centre pour optimiser les dégâts occasionnés.



MITRAILLAGE

Niveau : 24

Conditions : Flèche enchantée

Mitrailage est un talent vous permettant de tirer un projectile (flèche, carreau d'arbalète, javelot ou lance) sur toutes les cibles se trouvant suffisamment près de vous. La quantité de points que vous attribuez à ce talent augmente le nombre d'ennemis différents que vous pouvez toucher à chaque fois. Il n'est pas rare que Mitrailage vous permette de créer huit projectiles (dans un cas, si vous avez huit adversaires à l'écran, chacun d'eux reçoit un projectile lorsque vous faites appel à ce pouvoir). Tout comme Tir multiple, ce talent est surtout utile contre de nombreux adversaires, et il trouve toute son efficacité dans les endroits dégagés permettant aux monstres de vous attaquer de tous côtés.

TALENT MODIFIÉ

Mitrailage a été sensiblement modifié. Ses dégâts commencent désormais à - 40 % au niveau 1 (au lieu de - 10 %), ce qui affecte sensiblement sa puissance. En bref, c'est un talent toujours utile, surtout si vous lui attribuez suffisamment de points.

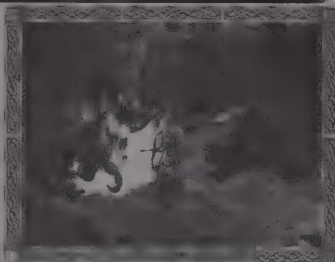


FLÈCHE D'IMMOLATION

Niveau : 24

Conditions : Flèche explosive

Cette flèche fait brûler la zone touchée pendant un temps limité, qui dépend du nombre de points de talents investis. Elle inflige également des dégâts de type feu à la cible qu'elle atteint. Son utilisation est particulièrement recommandée contre les ennemis massés ou dans les endroits resserrés (porte, couloir, etc.) par lesquels vos adversaires doivent passer pour venir vous affronter. Quand vous attribuez de nouveaux points à ce talent, les dégâts augmentent considérablement (que ce soient ceux de l'explosion ou ceux du brasier qui s'ensuit), de même que la durée de l'immolation. Dans le même temps, l'augmentation du coût en termes de points de Mana reste, elle, plus que raisonnable. Ce talent est un must absolu pour l'Amazone, d'autant que, cerise sur le gâteau, le feu qu'il génère ne brûle aucunement les membres de votre groupe (et ce, que vous soyez en mode normal ou multijoueurs).



La Flèche d'immolation est un projectile dont la tête n'est autre qu'une bombe incendiaire...



FLÈCHE GELANTE

Niveau : 30

Conditions : Flèche de glace

Ce talent vous autorise à tirer une flèche qui gèle et paralyse la cible qu'elle touche... mais aussi les autres monstres se trouvant tout près ! Une seule Flèche gelante vous permet souvent de transformer plusieurs adversaires en petits bouts de glace. Même si elle ne fonctionne pas à son efficacité optimale, elle devrait les paralyser et vous donner l'occasion de les achever sans prendre trop de risques.

NOTE

Si la Flèche gelante coûte cher en Mana lorsqu'on y investit de nombreux points de talent, les dégâts qu'elle inflige et la zone affectée en font une arme presque obligatoire pour la fin de l'aventure, où vous devrez affronter beaucoup d'ennemis particulièrement dangereux. Si vous décidez d'utiliser les talents de type Arc et Arbalète, investissez donc quelques points dans Flèche gelante.

TALENTS PASSIFS ET MAGIE

Les talents appartenant à cette famille sont les plus importants qui soient pour l'Amazone. Ainsi, à haut niveau, votre survie dépendra vraisemblablement d'Esquive, Évitement et Slalom, trois talents grâce auxquels vous pouvez vous soustraire aux attaques adverses. Dans le même temps, Valkyrie vous permet d'appeler une compagne qui bat pour vous jusqu'à la mort et qui se régénère automatiquement quand elle est blessée. Les talents que vous choisissez dans cette famille affecteront grandement votre style de combat et votre efficacité.



VISION INTÉRIEURE

Niveau : 1

Conditions : aucune

Ce talent fait apparaître une petite source de lumière sur tous les monstres compris dans la zone (elle se manifeste sous la forme d'étincelles dansant autour de leur tête). Comme il éclaire partiellement les ennemis, il permet à l'Amazone de repérer le danger dans les endroits obscurs, ce qui peut parfois s'avérer extrêmement utile. Mais le véritable avantage de ce pouvoir est qu'il réduit fortement le score de défense de vos adversaires et vous permet donc de les toucher bien plus facilement. En résumé, grâce à Vision intérieure, vous détectez les ennemis cachés et vous trouvez leur point faible. Que demandez de plus ?



CONSEIL

Conseil en mode multijoueurs : Tout groupe se devrait d'avoir une Amazone ayant attribué quelques points à Vision intérieure, pour la bonne et simple raison que tous les membres du groupe bénéficient alors des avantages prodigués par ce talent. Autrement dit, quelques petits points de Mana vous procurent un avantage plus que substantiel, à à vous et vos compagnons.



COUP CRITIQUE

Niveau : 1

Conditions : aucune

Coup critique vous offre la possibilité de doubler les dégâts que vous infligez au corps à corps. Plus vous investissez de points dans ce talent, plus vos chances de coup critique augmentent. En effet, dès le niveau 10, vous avez plus de 50 % de chances de doubler les dégâts que vous délivrez (quelle que soit l'arme que vous utilisez). Comme Coup critique est un talent passif, vous n'avez pas à vous en préoccuper (il fonctionne en permanence). De cette manière, vous pouvez vous concentrer pleinement sur votre combat, tout en sachant que vos coups ont de bonnes chances d'être particulièrement terribles.



NOTE

Coup critique est l'un des talents les plus importants de l'Amazone, en raison de sa nature passive et des importantes chances qu'il a de doubler tous les dégâts infligés (à haut niveau). Les Amazones de haut niveau maîtrisent toutes ce talent avec plus ou moins d'efficacité.



ESQUIVE

Niveau : 6

Conditions : aucune

Ce pouvoir offre à l'Amazone la possibilité d'éviter les attaques au corps à corps. Esquive ne fonctionne que quand l'Amazone reste immobile, mais c'est tout de même un talent qui peut faire la différence entre la survie et la mort de votre personnage quand le combat devient acharné. Si l'ennemi réussit une attaque, votre talent d'Esquive entre en jeu et vous permet éventuellement de vous soustraire au coup. Plus vous investissez des points dans ce talent, plus vos adversaires éprouveront des difficultés à vous atteindre. Songez plutôt : au niveau 10, les chances d'attaque de l'ennemi sont réduites de plus de 50 %.

Esquive est un talent passif permettant à l'Amazone d'éviter les attaques au corps à corps.



NOTE

Vous saurez que vous avez esquivé une attaque, chaque fois que vous verrez votre Amazone faire un bond de côté en poussant un petit cri.



RALENTISSEMENT DES PROJECTILES

Niveau : 12

Conditions : Vision intérieure

Ce pouvoir actif ralentit les projectiles tirés par l'ennemi (de 33 %, pour être exact). Il est extrêmement précieux lorsque vous vous retrouvez face à un groupe d'adversaires faisant usage d'armes de jet, car il vous permet d'éviter avec aisance les projectiles qui vous prennent pour cible. Au fur et à mesure que vous investissez des points dans ce talent, sa durée augmente de manière substantielle (au niveau 9, son effet se prolonge plus d'une minute durant). Ralentissement des projectiles sert surtout dans les endroits dégagés, quand plusieurs adversaires vous prennent pour cible. Si vous le combinez avec Évitement, vous devriez pas éprouver la moindre difficulté à esquiver tous les projectiles qu'on vous envoie.



ÉVITEMENT

Niveau : 12

Conditions : Esquive

Slalom est un talent particulièrement utile, car il permet de se soustraire aux attaques sans cesser de se déplacer. C'est cela qu'il diffère d'Esquive et d'Évitement, deux pouvoirs qui prennent effet que lorsque l'Amazone se tient immobile. Si vous combinez ces trois talents passifs, vos ennemis auront toutes les peines du monde à vous toucher (pour peu que votre niveau soit suffisamment élevé, bien sûr). Slalom devient particulièrement efficace à partir du niveau 5, car les attaques adverses ont alors 50 % de chances de vous rater. Au niveau 18, vous avez même la possibilité d'éviter les sorts et attaques à zone d'effet, ce qui signifie que vous pouvez même échapper aux nuages de gaz et aux flammes !

CONSEIL

Vos adversaires sont extrêmement puissants dans les actes III et IV de Diablo II (ainsi que dans l'acte V de l'extension), ce qui fait qu'il devient encore plus important d'éviter ce serait-ce qu'une partie de leurs coups. C'est pour cette raison que, si vous jouez l'Amazone, vous devriez assigner moins de point à chacun des talents suivants : Esquive, Évitement et Slalom.



PÉNÉTRATION

Niveau : 18

Conditions : Coup critique

Ce talent renforce l'efficacité de votre Amazone pour ce qui est des attaques à distance. Il est particulièrement utile, car il augmente vos chances de toucher de 40 à 325 % selon le nombre de points de talent que vous investissez. Si vous avez choisi de développer la famille de talents de type Javelot et Lance, il est absolument vital de choisir Pénétration, qui obtient des résultats proprement terrifiants pour peu qu'on le combine avec Coup critique. Si vous investissez dans ces deux pouvoirs, vos attaques à distance auront de plus grandes chances de toucher et pourront délivrer des dégâts doublés.



CONSEIL

Nombre de testeurs de Blizzard combinent Pénétration, Coup critique et Esquive/Évitement/Slalom pour faire de leurs Amazones de puissantes guerrières capables de venir à bout de n'importe quel ennemi.



DOUBLE ILLUSOIRE

Niveau : 24

Conditions : Ralentissement des projectiles

Comme son nom l'indique, ce pouvoir vous permet de créer un double de votre Amazone. Même si celui-ci ne combat pas pour vous, il attire les attaques de vos ennemis. En mode illusoire, le Double illusoire vous ressemble trait pour trait, ce qui le rend donc très utile dans tous les cas de figure (surtout si vous vous retrouvez opposé à un autre joueur). Le Double illusoire se révèle particulièrement utile dans les cas de figure où vous avez de bonnes chances de vous faire submerger par le nombre d'ennemis. Vos adversaires tournent vers lui pour l'attaquer, ce qui vous permet de les éliminer sans risque. Le problème, c'est que le Double illusoire ne dure pas très longtemps (10 secondes seulement au niveau 1), mais il est possible d'en bénéficier pendant plus d'une minute et demie en investissant suffisamment de points de talent.



Double illusoire est un fantastique moyen de se débarrasser des adversaires, qui y voient une cible tout aussi attrayante que vous.



SLALOM

Niveau : 24

Conditions : Évitement

Slalom est un talent particulièrement utile, car il permet de se soustraire aux attaques sans cesser de se déplacer. C'est cela qu'il diffère d'Esquive et d'Évitement, deux pouvoirs qui ne prennent effet que lorsque l'Amazone se tient immobile. Si vous combinez ces trois talents passifs, vos ennemis auront toutes les peines du monde à vous toucher (pour peu que votre niveau soit suffisamment élevé, bien sûr). Slalom devient particulièrement efficace à partir du niveau 5, car les attaques adverses ont alors 50 % de chances de vous rater. Au niveau 18, vous avez même la possibilité d'éviter les sorts et attaques à zone d'effet, ce qui signifie que vous pouvez même échapper aux nuages de gaz ou aux flammes !

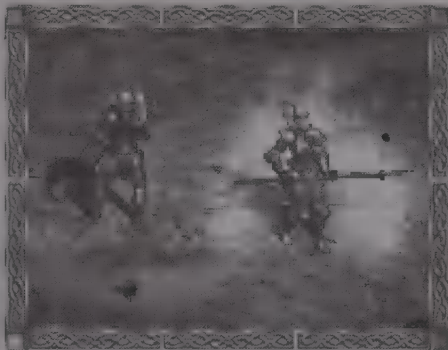


WALKYRIE

Niveau : 30

Conditions : Double illusoire, Slalom

Valkyrie est l'un des plus puissants pouvoirs de l'Amazone, puisqu'il crée une guerrière venant combattre au côté de votre personnage. Même ■ niveau 1, la valkyrie a plus de 350 points de Vie et ses attaques sont très impressionnantes. Et elle devient plus forte encore si vous investissez davantage de points dans ■ talent (par exemple, au niveau 5, elle a plus de 650 points de Vie et un bonus de 100 % à l'attaque, ■ dégâts et à la défense!).



Valkyrie est peut-être le talent le plus utile de l'Amazone. La guerrière ainsi créée, ■ bat sauvagement et jusqu'à la mort.



NOTE.....

Une Valkyrie, un mercenaire dont vous ■ loué les services et un Double illusoire vous permettront de vous constituer ■ groupe à la tête duquel vous pourrez négocier les plus dangereux passages de **Diablo II**.



PERFORATION

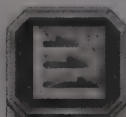
Niveau : 30

Conditions : Pénétration

Ce talent passif augmente grandement l'efficacité de toutes vos armes de jet (flèches, carreaux d'arbalète, javelots et lances) puisqu'il leur confère la chance de traverser la cible que vous visiez et de toucher les suivantes. Il est au moins aussi vital que Pénétration si vous avez décidé de combattre principalement de loin. Notez toutefois qu'il faut attribuer 15 points de talent ■ Perforation pour obtenir 40 % de chances de transpercer l'adversaire. Le coût est donc prohibitif ■ regard du résultat possible, et il n'est pas évident que ce talent soit vraiment souhaitable compte tenu de la dépense qu'il entraîne.

JAVELOT ET LANCE

Comme leur nom l'indique, cette famille de talents permet d'optimiser son efficacité quand on se sert de la lance et/ou du javelot. Chacun des talents qui suivent améliore les performances du javelot, de la lance et, plus généralement, de toutes les armes similaires. Les talents de haut niveau tels que Déluge de coups et Puissance de la foudre délivrent des dégâts terrifiants, tandis que d'autres, comme Attaque électrique et Javelot de peste, vous offrent une palette de facultés qui ne peuvent que vous aider à aller jusqu'au terme de votre quête.



ENCHAÎNEMENT

Niveau : 1

Conditions : aucune

Enchaînement permet de délivrer plusieurs attaques en même temps. Aussi est-il presque obligatoire de choisir ce pouvoir si l'on souhaite profiter de cette famille de talents. En multipliant les coups de la sorte, il est parfois possible d'abattre un ennemi en une seule attaque, mais Enchaînement a comme inconvénient une puissance des coups qui décroît à chaque fois, et que tous ne sont pas assurés de porter. Il suffit toutefois d'investir quelque peu en termes de points de talent et ce pouvoir deviendra nettement plus efficace, tant pour ce qui est des chances de toucher que des dégâts infligés à chaque coup.

LE TALENT MODIFIÉ

Dans l'extension, Enchaînement est affecté par la vitesse de l'arme. Vous avez donc tout intérêt à vous munir d'armes rapides.

Il est bon de noter qu'à faible niveau, les dégâts infligés à chaque coup sont moins importants que la fréquence combattait normalement (l'intérêt de ce talent résidant uniquement dans la multiplication des coups). Ce n'est qu'à partir du niveau 5 que les dégâts occasionnés par Coups multiples commencent véritablement à croître (autrement dit, ce talent n'est véritablement efficace que si vous lui attribuez suffisamment de points).

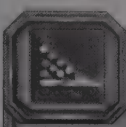


ATTAQUE ÉLECTRIQUE

Niveau : 6

Conditions : Enchaînement

Attaque électrique est un talent tout simple qui ajoute tout simplement des dégâts (de type électrique) à votre attaque. Ajouter un type de dégâts différent est toujours une bonne idée, car cela augmente grandement les dégâts occasionnés et la puissance des coups perforants. Ce pouvoir s'accompagne d'un coup à acquitter en termes de points de Mana, mais celui-ci reste relativement faible, surtout quand on le compare au résultat obtenu. Ce talent est surtout utile lorsque votre Amazone se retrouve opposée à un petit groupe d'ennemis ou, mieux encore, à un adversaire unique. En effet, Attaque électrique n'affecte que la cible, et personne d'autre.



JAVELOT EMPOISONNÉ

Niveau : 6

Conditions : aucune

Le poison augmente grandement les dégâts délivrés par une attaque, et il est donc logique que l'efficacité d'un projectile soit fortement accrue grâce à ce pouvoir. Javelot empoisonné augmente bien évidemment les dégâts subis par la cible, mais il augmente également pour effet de l'empoisonner, elle et les autres créatures se trouvant à ses côtés. Le poison continue par la suite à délivrer des dégâts pendant une durée déterminée par le nombre de points que vous aurez investi dans ce talent.



Javelot empoisonné est particulièrement utile contre des ennemis massés.

CONSEIL

Le Javelot empoisonné laisse une traînée de poison derrière lui quand vous le lancez. Il est donc possible de servir de ce talent pour bloquer un couloir (une vallée étroite, etc.) en faisant sorte que tous les monstres l'empruntant se retrouvent empoisonnés. Cette tactique est extrêmement efficace, mais il faut prévoir son coup à la perfection, car le poison ne fait effet que quelques secondes durant.



EMPALEMENT

Niveau : 12

Conditions : Enchaînement

Ce pouvoir permet de délivrer une attaque infligeant des dégâts nettement plus importants que la normale, surtout à haut niveau. Au fil des points que vous investissez dans ce talent, vos chances de toucher augmentent considérablement, mais la durabilité du javelot pâtit. Malgré cela, Empalement vaut largement le nombre de points de Mana qu'il vous coûte. Tout comme Attaque électrique, Empalement ne sert que contre un seul ennemi. Réservez-le donc aux adversaires que vous combattez seuls.

TALENT MODIFIÉ

Comme plusieurs autres talents de l'exterminateur, Empalement a été modifié, pour que la vitesse de l'attaque soit désormais la rapide à laquelle l'attaque se produit.



FOUDRE

Niveau : 12

Conditions : Javelot empoisonné

Foudre transforme votre javelot en éclair occasionnant des dégâts très élevés à la cible. Les dégâts en question augmentent très rapidement avec votre niveau, tandis que la dépense en termes de points de Mana reste très raisonnable. Ce pouvoir constitue également une excellente source de lumière. Vous pouvez donc l'utiliser pour éclairer les zones obscures (telles que celles que vous pourriez trouver dans les cavernes ou les tombeaux) et, si vous avez de la chance, votre éclair pourrait même toucher un ennemi se cachant dans l'ombre !



ATTAQUE FOUDRØYANTE

Niveau : 18

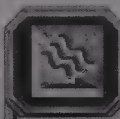
Conditions : Attaque électrique, Foudre

Ce talent libère des décharges d'électricité blessant ou tuant tous les ennemis qu'elles atteignent. Vous ne les dirigez ■ rien, et il vous est donc impossible d'avoir la certitude qu'ils toucheront bien leurs cibles.

Cependant, quand de nombreux adversaires se trouvent suffisamment proches de vous, Attaque foudroyante peut vous rendre la vie nettement plus facile. L'efficacité de ■ pouvoir croît de façon très sensible dans les premiers niveaux de maîtrise ; autrement dit, si vous décidez de le prendre, n'hésitez pas à y investir plusieurs points de talent (plutôt qu'un seul) afin qu'il vous soit utile tout au long de votre quête.



Attaque foudroyante peut faire de terribles ravages dans les rangs adverses.



JAVELOT PESTILENTIEL

Niveau : 18

Conditions : Foudre

Ce pouvoir est très similaire à Javelot empoisonné, si ce n'est qu'il génère un nuage de poison ■ point d'impact. Et ce n'est pas là son unique avantage. La durée du talent croît de manière très importante à niveau élevé (au rythme d'une seconde par point investi), si bien que le total de dégâts infligés devient bien vite intéressant. Tout comme Javelot empoisonné, ce pouvoir laisse derrière lui ■■ traînée de poison particulièrement utile dans les couloirs ou vallons surpeuplés. De plus, le nuage de gaz généré au point d'impact garantit que tous les monstres d'un même groupe seront affectés par Javelot pestilentiel si vous le tirez ■ leur centre.

TALENT MODIFIÉ

Javelot pestilentiel s'accompagne désormais d'un temps de rechargement, ce qui vous empêche de l'utiliser en permanence. Fort heureusement, ce délai est relativement court.



DÉLUGE DE COUPS

Niveau : 24

Conditions : Empalement

Ce talent ne fonctionne que lors d'un combat au corps ■ corps, mais il est extrêmement précieux lorsque l'on se retrouve entouré d'adversaires. En effet, Déluge de coups permet de tous les attaquer en rapide succession ! Quelques points de talents suffisent pour ■ débarrasser de plusieurs ennemis dans les plus brefs délais, car tous se font toucher chaque fois que vous délivrez un coup. Les modificateurs à l'attaque et aux dégâts augmentent très rapidement avec votre niveau.



CONSEIL.....

Assignez **1** touche rapide à Déluge de coups afin de pouvoir y faire appel **1** perdre de temps dans le cas où vous **1** retrouveriez entouré d'ennemis. Quelques utilisations de ce pouvoir devraient **1** permettre de vous débarrasser rapidement de la majorité de vos adversaires, ou du moins de vous frayer un chemin par lequel vous pourriez vous enfuir.



JAVELOT DE Foudre

Niveau : 30

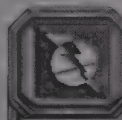
Conditions : Attaque électrique

Ce pouvoir transforme votre javelot en éclair dès qu'il touche la cible. De plus, au moment de l'impact, la foudre libérée rebondit d'un ennemi à l'autre (du moment que tous se trouvent dans la zone d'effet). Ce talent est très similaire à Puissance de la foudre, mais **1** moins dévastateur (et vous devez vous trouver tout près du premier adversaire pour déclencher la succession d'éclairs). Il est excellent si vous aimez combattre au corps à corps. Par contre, si votre Amazone préfère se battre de loin, gardez vos points de talents pour les investir dans Puissance de la foudre.



NOTE.....

Il est important de noter que, pour Javelot de foudre **1** pour Puissance de la foudre, le premier coup **délibre moins 1** dégâts qu'une attaque normale, et il n'est pas rare que l'ennemi que vous frappez résiste **1** choc tandis que ses compagnons s'effondrent, tués par les éclairs. Il n'est donc pas conseillé de diriger ce pouvoir contre le plus puissant adversaire des environs.



PUissance de la Foudre

Niveau : 30

Conditions : Javelot pestilentiel

Ce pouvoir transforme votre javelot en éclair dès qu'il quitte votre main. En fonction de votre niveau, ce seul projectile peut éventuellement vous permettre d'annihiler tout un groupe d'ennemis (si ces derniers ne sont pas trop puissants). Ce talent fonctionne mieux à distance, mais vous pouvez également vous en servir au corps à corps si vous le souhaitez. Il est toutefois conseillé de rester bien à l'abri (c'est-à-dire loin du déferlement d'éclairs) et de viser le premier monstre que vous voyez. Ceci fait, il **1** vous restera plus qu'à regarder vos ennemis **1** faire électrocuter. Puissance de la foudre peut aussi être utilisé comme une grenade, en jetant le javelot au beau milieu d'un groupe de créatures. Par contre, si vous prenez pour cible votre premier adversaire, il y **1** de bonnes chances pour que la tempête électrique résultante vous débarrasse de tous ceux qui suivent !



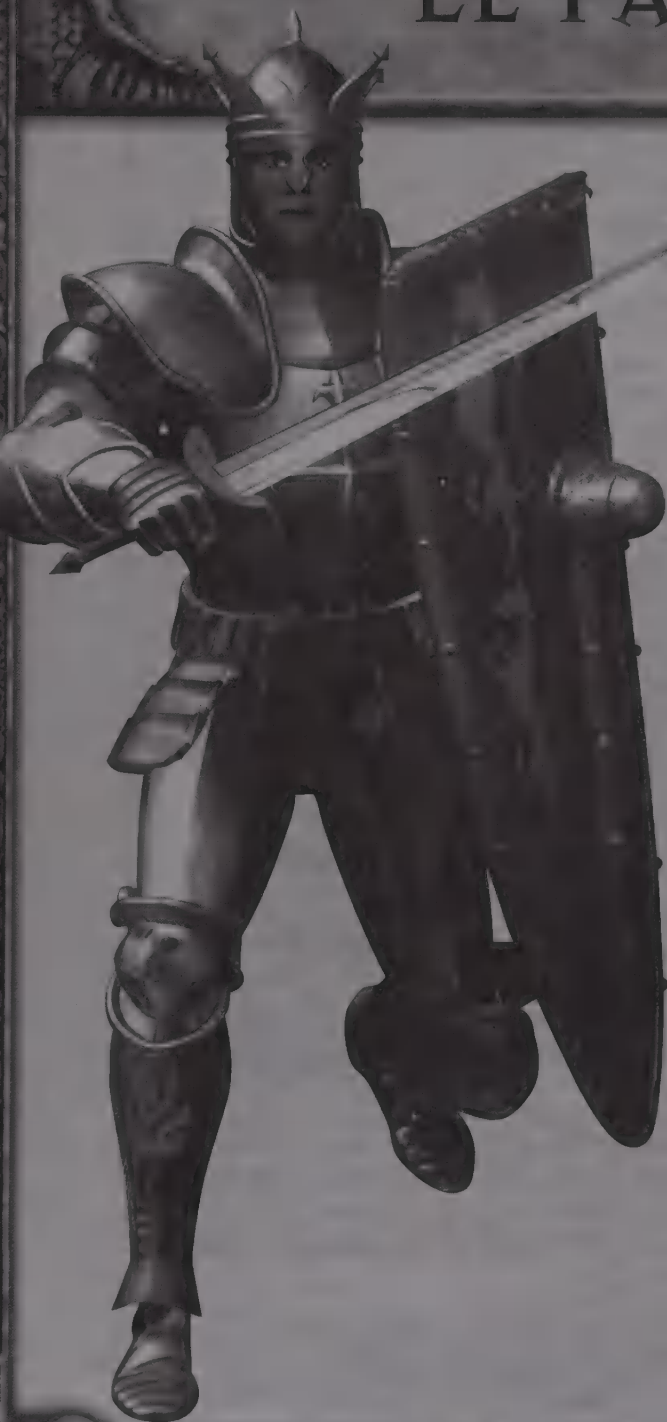
Il y a une bonne raison pour que Puissance de la foudre soit **1** talent de niveau 30 : c'est tout simplement l'un des plus puissants pouvoirs qui soient !



CONSEIL.....

Vous pouvez également utiliser Puissance de la foudre **1** faisant rebondir l'éclair contre **1** mur. Cette tactique est particulièrement efficace car les dégâts infligés par l'électricité sont plus importants après le rebond.

LE PALADIN



Le Paladin est un guerrier pour qui la foi est le meilleur des boucliers: Il lutte pour ce qui lui semble juste. Sa bonté lui donne le pouvoir d'aider ses amis et de châtier ses ennemis. Certains n'hésitent pas à le traiter de fanatique, mais les autres voient en lui le défenseur de la Lumière. Il est toujours prêt à prendre les armes pour tout ce qui est bon, juste ou sacré. Sa présence et sa voix sont extrêmement intimidantes, que ce soit en haut d'une chaire ou sur le champ de bataille.



LES TALENTS DU PALADIN

Le Paladin peut choisir ses talents entre trois familles distinctes. Comme pour les autres personnages, ce sont les talents que vous lui choisissez qui détermineront la manière dont il combat. Les trois groupes proposés ■ Paladin sont Combat, Auras d'attaque et Auras de défense.

AURAS DE DÉFENSE

1. Prière
2. Résistance ■ Feu
3. Défense
4. Résistance au Froid
5. Purgé
6. Résistance à l'Électricité
7. Vigeur
8. Méditation
9. Rédemption
10. Salut

AURAS D'ATTAQUE

1. Puissance
2. Feu Céleste
3. Épines
4. Précision Divine
5. Concentration
6. Gel Céleste
7. Horion sacré
8. Sanctuaire
9. Fanatisme
10. Conviction

COMBAT

1. Sacrifice
2. Coup de Bouclier
3. Boule Sacrée
4. Zèle
5. Charge
6. Vengeance
7. Marteau Sacré
8. Conversion
9. Bouclier Sacré
10. Poing du Ciel



COMBAT

Comme  l'indique, cette famille de talents aide le Paladin à  montrer plus performant au combat contre les forces du mal. Depuis les attaques multiples comme Coup de bouclier (qui inflige des dégâts à l'adversaire tout en l'assommant) jusqu'aux talents améliorant les facultés martiales du personnage (comme Zèle), cette famille comprend de nombreux pouvoirs utiles au Paladin.



SACRIFICE

Niveau : 1

Conditions : aucune

Ce pouvoir est assez étrange, car il vous permet d'infliger davantage de dégâts à vos adversaires en améliorant vos chances de toucher, mais à condition que vous soyez prêt à sacrifier une partie de vos points de Vie (8 % de votre total, pour être exact) pour y faire appel. L'avantage, c'est que Sacrifice augmente très sensiblement les dégâts que vous délivrez et que les points de Vie perdus ne changent pas, quel que soit votre niveau (ils restent à 8 %). À vous de voir si cela vaut la peine de vous affaiblir quelque peu pour devenir bien plus puissant.

Sacrifice devient un talent bien plus intéressant si vous possédez une épée voleuse d'énergie vitale, qui vous permettra de récupérer rapidement les points de Vie qu'exige le pouvoir. Par contre, si vous ne possédez pas une telle arme, pensez à vous équiper en potions de guérison avant de faire appel à ce talent.



COUP DE BOUCLIER

Niveau : 1

Conditions : aucune

Comme son nom l'indique, cette attaque prend la forme d'un coup de bouclier. Quand on l'utilise, l'ennemi perd des points de Vie et se retrouve rejeté à l'arrière. Mais surtout, il est également étourdi pendant un temps (dépendant du nombre de points de talent que vous avez décidé d'investir), ce qui l'empêche de vous frapper. Au niveau 15, vos dégâts sont plus que sensiblement augmentés (+225%) et votre ennemi se retrouve étourdi pendant 3 secondes, ce qui vous permet de continuer à l'attaquer sans prendre le moindre risque.



Coup de bouclier repousse l'ennemi, tout en l'étourdissant et lui infligeant des dégâts.



CONSEIL

Vous pouvez éliminer un adversaire extrêmement puissant en faisant appel à Coup de bouclier à de multiples reprises. Chaque fois que vous faites appel à ce talent, le monstre est repoussé et étourdi (sans parler des dégâts qu'il encaisse). Repoussez-le contre un mur multipliant les usages du pouvoir, après quoi il ne vous reste plus qu'à continuer jusqu'à ce qu'il tombe (vous pouvez également placer quelques attaques normales si votre niveau s'accompagne d'un temps d'étourdissement suffisamment long). Cette tactique interdit à votre ennemi de riposter, car il se retrouve perpétuellement étourdi.



BOULE SACRÉE

Niveau : 6

Conditions : aucune

Boule sacrée fait apparaître une décharge d'énergie divine qui occasionne de terribles dégâts aux morts-vivants, lesquels se retrouvent bien souvent annihilés d'un seul coup par l'utilisation de ce pouvoir. Comme pouvoir d'attaque, Boule sacrée n'est utile que contre les morts-vivants (il n'affecte pas les autres créatures), mais il est également possible de s'en servir pour soigner ses compagnons (en prenant ces derniers pour cibles !). Ce talent est unique en son genre, car il permet à la fois de combattre et de soigner. C'est pour cette raison qu'il est sans doute bon d'y investir ou serait-ce qu'un ou deux points de talent.

LE TALENT MODIFIÉ

Ce pouvoir a été renforcé pour l'extension, ce qui le rend plus intéressant.



ZÈLE

Niveau : 12

Conditions : Sacrifice

Ce talent vous permet d'attaquer plusieurs ennemis adjacents d'un seul coup. Il est particulièrement efficace lorsque vous vous retrouvez entouré d'adversaires. Au fur et à mesure que votre niveau augmente, il en va de même du nombre de monstres que vous pouvez atteindre et des points de dégâts que vous occasionnez. Zèle peut également servir à rendre une arme lente bien plus rapide (la lance, par exemple), grâce à quoi il est possible de profiter des dégâts plus importants qu'elle délivre.

NOTE

Zèle peut également se révéler efficace contre un ennemi unique. Par exemple, au niveau 3, ce pouvoir vous autorise à délivrer quatre attaques d'un seul coup. Si vous affrontez un seul adversaire, c'est lui qui subira la totalité des assauts. Cette tactique est excellente si vous voulez vous débarrasser d'un monstre très rapidement, surtout si vous avez investi quelques points dans ce talent.

LE TALENT MODIFIÉ

Pour Diablo II: Lord of Destruction, Zèle est limité à cinq coups au but, mais vous avez davantage de chances de toucher quand vous vous en servez.



CHARGE

Niveau : 12

Conditions : Coup de bouclier

Ce pouvoir est similaire à Coup de bouclier, car il utilise le bouclier du Paladin. La différence, est que le personnage va percuter le monstre, ce qui inflige à son dernier des dégâts fortement accrus. Il ne se retrouve pas étourdi, mais l'attaque est tellement violente qu'une ou deux Charges suffisent généralement pour éliminer la plupart des adversaires. Ce talent est également très utile quand vous voulez vous rapprocher très rapidement d'un ennemi pour le surprendre.



VENGANCE

Niveau : 18

Conditions : Zèle

Ce pouvoir délivre des dégâts normaux, auxquels il en ajoute d'autres causés par le feu, le froid et l'électricité. Il est vital, car il délivre des coups terribles aux monstres sans résistance spécifique. Mais surtout, il affecte également ceux qui sont protégés contre certains types d'attaques. Par exemple, une créature immunisée contre le feu subira tout de même les dégâts occasionnés par l'attaque normale, le froid et l'électricité. Avantage supplémentaire, il suffit que vous investissiez quelques points dans ce talent pour que votre victime soit également paralysée pendant quelques secondes par le froid.



MARTEAU SACRÉ

Niveau : 18

Conditions : Boule sacrée

Le Marteau sacré est un marteau tourbillonnant qui délivre des dégâts doublés aux morts-vivants. Il n'est guère précis, mais il n'est pas *rare* qu'il annihile les morts-vivants d'un seul coup. Sa puissance augmente grandement pour peu qu'on lui attribue suffisamment de points de talent. Cependant, un investissement trop important n'est guère justifié car le coût en termes de points de Mana augmente également et l'utilisation de ce pouvoir est difficile quand on manque d'espace.



CONVERSION

Niveau : 24

Conditions : Vengeance

Ce pouvoir vous offre la chance de convertir un adversaire ■■ allié qui combattra à vos côtés, mais seulement pour un temps (déterminé, tout comme les chances de réussir la Conversion, par le nombre de points de talents attribués). Il fonctionne comme une attaque normale, et l'ennemi perd des points de Vie lorsque vous le touchez. Mais, à chaque fois, vous avez une chance que le monstre ■■ retrouve converti et vienne vous aider. Si cela se produit, ■■ petit symbole apparaît au-dessus de ■■ tête et il devient votre allié pour la durée indiquée.



Conversion transforme temporairement un ennemi en allié.



NOTE

Vous pouvez être aidé par plusieurs ennemis convertis en même temps, à condition de les convertir l'un après l'autre. Vous n'arriverez donc jamais à obtenir autant d'alliés que le Nécromancien avec son sort de Rappel à la vie.



BOUCLIER SACRÉ

Niveau : 24

Conditions : Charge, Marteau sacré

Ce pouvoir permet à votre bouclier d'absorber des dégâts, tout en augmentant vos chances de parer les attaques adverses. L'inconvénient est qu'il exige le total colossal de 35 points de Mana, et que les avantages qu'il procure ne sont guère importants à faible niveau. Par contre, dès que vous avez suffisamment investi (niveau 10 et plus), il devient un pouvoir défensif durant deux bonnes minutes et augmente votre défense de près de 200 %.

TALENT MODIFIÉ

Bouclier sacré augmente également les dégâts de Coup de bouclier.



POING DU CIEL

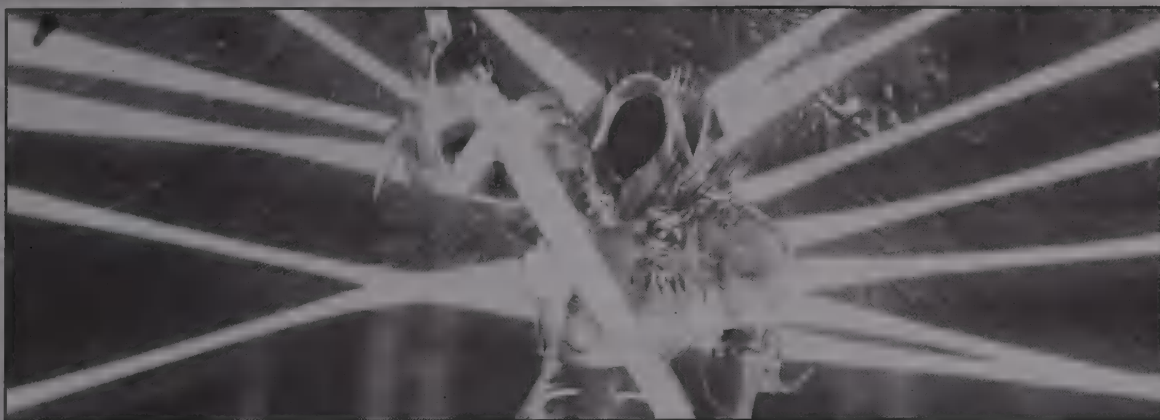
Niveau : 30

Conditions : Marteau sacré, Conversion

Ce pouvoir génère un éclair infligeant des dégâts importants, puis des décharges d'énergie semblables au talent Boule sacrée, qui affectent aussitôt les morts-vivants tout proches (et les membres de votre groupe, qu'ils soignent !). Il s'agit là d'un talent de haut niveau exigeant une forte dépense en termes de points de Mana mais, si vous y investissez 10 points de talent ou plus, une ou deux utilisations devraient vous permettre d'éliminer le pire ennemi qui soit. Il est particulièrement utile quand on combat un groupe de morts-vivants, en raison de l'effet Boule sacrée qui se propage à partir de l'endroit où frappe le Poing du ciel.

TALENT MODIFIÉ

Poing du ciel a subi plusieurs modifications pour cette extension, dont un temps de rechargement. Sa puissance a également été augmentée et, bien que toujours très élevée, la dépense de Mana l'est de moins en moins au fur et à mesure que vous attribuez des points de talent à Poing du ciel.



AURAS D'ATTAQUE

Cette famille de talents sert à améliorer les facultés martiales du Paladin, tout lui offrant des options particulièrement destructrices. Ainsi, Feu céleste incinère à répétition tous les ennemis présents, tandis qu'Épines renvoie des dégâts aux monstres qui blessent votre personnage ! Mais les Auras d'attaque sont plus utiles encore en mode multijoueurs, car elles servent alors à tous les membres du groupe, et non au seul Paladin.



PUISSANCE

Niveau : 1

Conditions : aucune

Cette aura augmente les dégâts délivrés par le Paladin et ses compagnons. Comme toutes les autres auras, elle prend sa véritable valeur au sein d'un groupe, où elle peut profiter à plusieurs personnages. Cela étant, elle reste très intéressante même pour un Paladin solitaire. Rien qu'au niveau 7, elle double ainsi les dégâts que vous infligez à votre adversaire.



CONSEIL

En mode multijoueurs, utilisez ce pouvoir lorsque vous et vos compagnons devez combattre groupés contre des monstres puissants. Si le combat est équilibré, il y a de fortes chances pour que Puissance le fasse irrémédiablement basculer à votre avantage.



FEU CÉLESTE

Niveau : 6

Conditions : Puissance

Ce pouvoir extrêmement puissant projette périodiquement des flammes sur vos adversaires. Les dégâts infligés dépendent du nombre de points que vous avez investis dans ce talent (chaque nouveau point augmente les dégâts, mais aussi la zone d'effet). Une tactique utile à employer lorsque vous arrivez dans une zone pleine de monstres consiste à boire une potion de vigueur et à utiliser Feu céleste, après quoi il vous reste plus qu'à courir de droite et de gauche attendant que les décharges de feu successives éliminent tous vos ennemis ! Elle peut s'avérer précieuse si votre armure est fortement endommagée ou si vous êtes à l'article de la mort et s'il vous faut vous débarrasser d'un groupe d'ennemis.



Ce pouvoir déclenche des attaques de type feu contre tous vos adversaires proches.



NOTE

À partir de l'Acte III, Feu céleste devient nettement moins utile, car les dégâts qu'il occasionne ne seront plus suffisants pour abattre les ennemis qui vous seront alors proposés.



ÉPINES

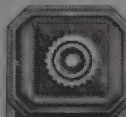
Niveau : 6

Conditions : aucune

De l'avis de nombre d'employés de Blizzard, voici la plus puissante de toutes les auras de Paladin. En effet, Épines renvoie des dégâts aux monstres qui vous touchent... mais aussi qui touchent vos alliés si ceux-ci se trouvent dans la zone d'effet ! Et le plus agréable, c'est la quantité de dégâts retournés ! Voyez plutôt : si votre Paladin subit 10 points de dégâts alors qu'il maîtrise Épines au niveau 1, le monstre encaisse 250 % du total qu'il vient d'infliger au personnage, soit 25 points de dégâts. Nous vous laissons imaginer le résultat au niveau 10, où ce pouvoir renvoie plus de 600 % des dégâts subis. L'inconvénient d'Épines, c'est que son pouvoir **ne** s'applique que contre les attaques au corps à corps, et **non** contre les attaques à distance ou les armes magiques.

NOTE

À haut niveau, Épines **vous** permet de tuer vos adversaires **sans** combattre. Il vous suffit de les laisser **vous** toucher, et la plupart périront d'un seul coup. Imaginons par exemple que votre Paladin maîtrise Épines au niveau 10 et qu'il subisse 10 points de dégâts. Aussitôt, le monstre qui a osé l'agresser encaisse 61 points de dégâts en retour !



PRÉCISION DIVINE

Niveau : 12

Conditions : Puissance

Cette **aura** améliore la précision des attaques du Paladin et de ses alliés. Le bonus exact augmente **en** fonction du nombre de points de talent investis, de même que la zone d'effet. Ce talent peut s'avérer utile en mode normal, mais il est absolument essentiel **en** mode multijoueurs, où il augmente les chances de toucher de l'ensemble du groupe.



CONCENTRATION

Niveau : 18

Conditions : Précision divine

Concentration permet à vos attaques de ne pas être interrompues, tout **en** augmentant les dégâts que vous infligez en cas de coup au but. C'est un pouvoir qui n'est pas négligeable car, dans les cas de figure où vous vous retrouvez entouré d'ennemis, il arrive que vous soyez fréquemment touché et que vous **ne** puissiez alors délivrer la moindre attaque. Ce talent augmente vos chances de voir vos attaques porter, même si vous vous retrouvez interrompu. Plus vous investissez de points de talent, moins vous risquez d'être interrompu. Utilisez **ce** pouvoir dans les situations tendues où vous avez vraiment besoin que chacun de vos coups porte.



GEL CÉLESTE

Niveau : 18

Conditions : Feu céleste

Gel céleste fonctionne de la même manière que Feu céleste, car il affecte les adversaires à répétition, à quelques secondes d'intervalle. Mais ■ pouvoir n'inflige aucun dégât ; il se contente de ralentir les ennemis. Comme toutes les auras, son efficacité devient plus grande encore en mode multijoueurs, car tous les membres du groupe peuvent alors mettre à profit la moindre vitesse des monstres. De plus, cette aura est alimentée par la foi du Paladin. Il ne s'agit pas d'un sort lié ■ éléments, ce qui signifie que les ennemis immunisés contre le froid sont tout de même affectés par Gel céleste.



HORION SACRÉ

Niveau : 24

Conditions : Gel céleste

À quelques secondes d'intervalle, Horion sacré projette des décharges électriques sur vos ennemis. Les dégâts infligés varient en fonction de votre niveau, de même que la zone d'effet. Si les monstres sont nombreux dans les environs, buvez une potion de vigueur et courez dans tous les sens ■ laissant votre aura éliminer tout le monde autour de vous. Cette tactique est particulièrement conseillée si votre armure est fortement endommagée ou si vous êtes vous-même ■ l'article de la mort et s'il vous faut encore vous débarrasser d'un groupe d'ennemis.



Cette aura projette périodiquement des décharges électriques contre tous les monstres qui ■ entourent.



SANCTUAIRE

Niveau : 24

Conditions : Épines, Gel céleste

Sanctuaire est une aura à part, qui empêche les morts-vivants d'atteindre le Paladin. Elle leur inflige des dégâts importants et a de grandes chances de les détruire avant qu'ils n'arrivent au contact du personnage. Elle est particulièrement utile dans les lieux où ce type de monstres est particulièrement actif, comme par exemple dans le Cimetière. Les dégâts infligés et la zone d'effet augmentent fortement ■ moindre point de talent investi. Cela dit, comme la plupart des monstres puissants que vous devrez affronter dans *Diablo II* et *Diablo II : Lord of Destruction* ne sont pas des morts-vivants, sans doute vaut-il mieux ne pas mettre tous vos œufs dans le même panier...

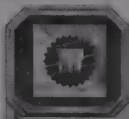


FANATISME

Niveau : 30

Conditions : Concentration

Fanatisme augmente le rythme et la puissance des attaques du Paladin et de ses compagnons (pour peu que ces derniers se trouvent à moins de 7,30 mètres de lui). L'augmentation n'est toutefois pas énorme, et le coût devient prohibitif au-delà du niveau 2. Reste que ce pouvoir est très utile ■ mode multijoueurs, lorsque votre groupe veut se débarrasser rapidement d'une importante quantité d'ennemis. Il permet ■ effet au Paladin et à ses compagnons d'attaquer plus souvent et avec davantage d'efficacité, tout ■ empêchant les monstres de contre-attaquer.



CONVICTION

Niveau : 30

Conditions : Sanctuaire

Conviction est une aura réduisant la classe d'armure et les résistances des ennemis pénétrant dans la zone d'effet. Par exemple, un monstre se trouvant à moins de 4 mètres d'un Paladin maîtrisant ce talent au niveau 1 voit son score de défense diminué de 49 % et ses résistances de 26 %. Une fois encore, l'aura affecte tous les adversaires compris dans la zone d'effet ; son efficacité est donc accrue en mode multijoueurs.

TALENT MODIFIÉ

Conviction a été améliorée de manière significative : plus encore la résistance de vos ennemis. Notez que, dans certains cas, il est possible de faire tomber la résistance adverse en dessous de 0 grâce à Conviction !



AURAS DE DÉFENSE



Ces talents visent à améliorer les compétences martiales défensives existantes du Paladin. Elles aussi prennent une importance accrue en mode multijoueurs, car elles protègent également les compagnons du personnage. Cela étant, elles restent tout de même très utiles ■ mode normal.



PRIÈRE

Niveau : 1

Conditions : aucune

Ce talent est l'un des plus puissants que le Paladin ait à ■ disposition, car il lui permet de ■ soigner passivement (et ses alliés du même coup). Prière transforme les points de Mana du personnage ■ points de Vie rendus (soit ■ Paladin, soit ■ l'un de ses alliés), mais uniquement en cas de besoin : tant que personne n'est blessé, la dépense de Mana est nulle. En mode multijoueurs, cette aura est surtout importante à haut niveau, car elle permet de soigner tout le monde ■ même temps.

NOTE

En mode multijoueurs, le Paladin peut se contenter de rester en arrière et d'activer Prière afin de soigner ses compagnons ■ fur et à mesure qu'ils se font toucher. Voilà encore ■ preuve de l'intérêt qu'il y a à avoir un Paladin dans un groupe multijoueurs.



RÉSISTANCE AU FEU

Niveau : 1

Conditions : aucune

Ce pouvoir augmente la résistance au feu de tous les personnages compris dans son rayon d'action. Une fois encore, il est particulièrement efficace en mode multijoueurs, surtout lorsque vous devez affronter des adversaires pour qui le feu constitue le mode d'attaque principal. Notez que ce talent ne consomme aucun point de Mana : il est donc possible de les laisser actifs indéfiniment.



DÉFENSE

Niveau : 6

Conditions : aucune

Défense augmente le score de défense de tous les personnages compris dans la zone d'effet (de 70 à 230 %, selon votre niveau), ce qui en fait un excellent pouvoir de protection en mode multijoueurs. Lorsque vous lui attribuez de nouveaux points de talent, vous augmentez le rayon de la zone d'effet ainsi que la puissance de la protection conférée.



RÉSISTANCE AU FROID

Niveau : 6

Conditions : aucune

Ce pouvoir augmente la résistance au froid du Paladin et de ses compagnons se trouvant dans le rayon d'action. Lui aussi est particulièrement efficace en mode multijoueurs, surtout lorsque vous devez affronter des adversaires pour qui le froid constitue le mode d'attaque principal. Notez que ce talent ne consomme aucun point de Mana : il est donc possible de les laisser actifs indéfiniment.



PURGE

Niveau : 12

Conditions : Prière

Purge réduit le temps d'effet des substances toxiques lorsque le Paladin ou ses compagnons se retrouvent empoisonnés. Cette aura est vitale dans un lieu comme les Tombeaux la Caverne aux Araignées, où vous avez de fortes chances de rencontrer des adversaires venimeux. Elle est bien évidemment vitale en mode multijoueurs, surtout lorsque tous les membres du groupe se retrouvent empoisonnés en même temps.



RÉSISTANCE À ÉLECTRICITÉ

Niveau : 12

Conditions : aucune

Résistance à l'électricité fonctionne comme Résistance au feu ou Résistance au froid, mais contre l'électricité. Quand votre niveau augmente, il va de même de la protection transmise et de la zone d'effet dans laquelle elle s'applique. Cette aura est particulièrement utile contre les ennemis pour qui l'électricité est le mode d'attaque principal.



VIGUEUR

Niveau : 18

Conditions : Purge, Défense

Ce pouvoir améliore la récupération du Paladin et de ses compagnons en termes de points d'endurance, ce qui leur permet de reprendre leur souffle bien plus rapidement après avoir couru. Dans le même temps, Vigueur augmente l'endurance et la vitesse de déplacement (marche comme course). Bien évidemment, les alliés du Paladin bénéficient également de cette aura en mode multijoueurs. Il est conseillé de s'en servir lorsque vos alliés et vous-même avez besoin de vous mouvoir plus rapidement que l'ennemi.



Vigueur est un talent augmentant la vitesse de régénération du paladin et de ses alliés.



MÉDITATION

Niveau : 24

Conditions : Purge

Ce pouvoir permet au Paladin et à ses proches compagnons de récupérer leur Mana à un rythme plus rapide. Au niveau 1, cette augmentation n'est que de 60 % mais, au bout de 20 points de talent investis, on arrive à 300 % d'accélération ! Cette faculté est donc **très** ne peut plus utile au sein d'un groupe comprenant plusieurs Nécromanciens et/ou Ensorceleuses !



RÉDEMPTION

Niveau : 30

Conditions : Vigueur

Rédemption est l'un des talents les plus puissants de *Diablo II*. Lorsque vous activez cette aura, elle transforme les cadavres d'ennemis qu'elle touche en Mana pour votre Paladin ! Cela lui permet bien évidemment de récupérer de la Mana, tout en faisant disparaître vos adversaires de façon permanente, et ainsi éviter qu'ils ne se fassent par la suite ressusciter. N'hésitez pas à faire appel à ce pouvoir quand vous avez besoin de Mana ou quand il vous faut absolument faire disparaître les corps de vos adversaires.



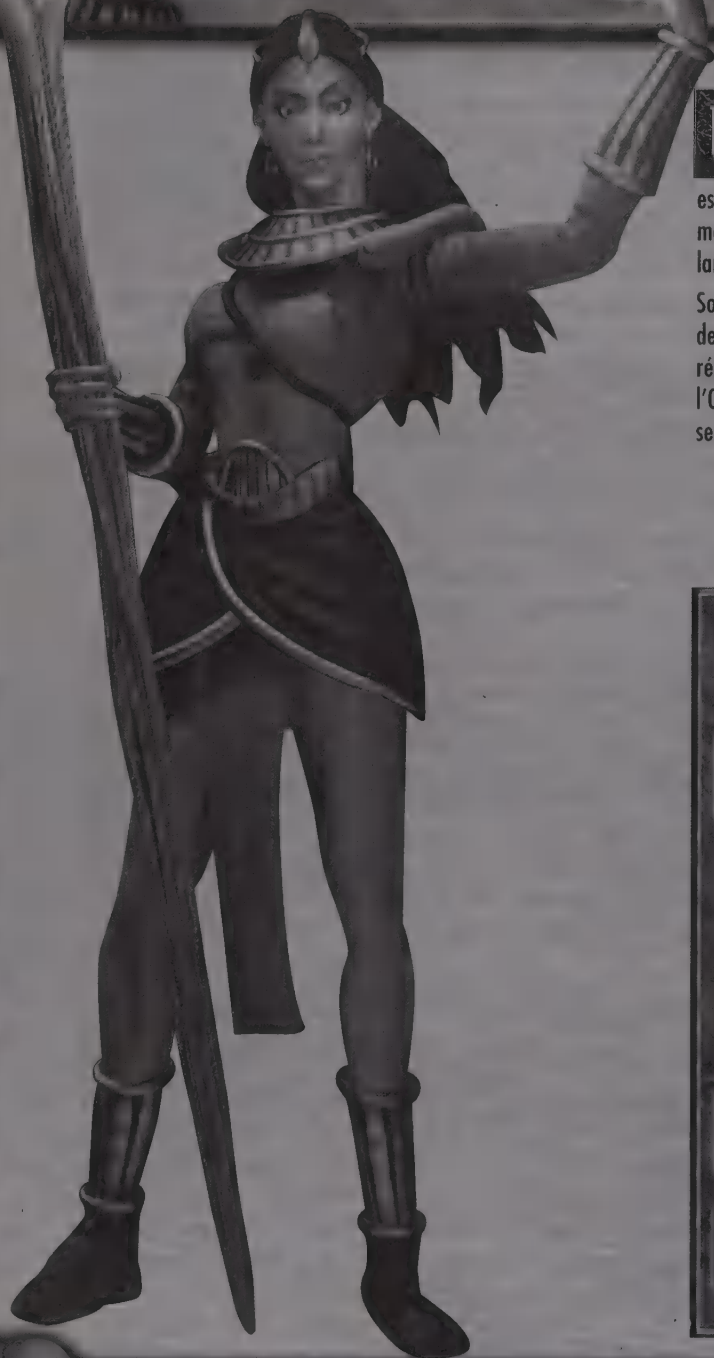
SALUT

Niveau : 30

Conditions : aucune

Cette aura protège le Paladin et ses alliés contre tous les dégâts liés aux éléments, c'est-à-dire le feu, le froid et l'électricité. Chaque point de talent investi augmente le nombre de points de dégâts que le pouvoir détourne de vous, mais surtout, la zone d'effet croît, elle, très rapidement (ce qui n'est utile qu'en mode multijoueurs). Au niveau 10, la protection s'étend sur 20 mètres autour du Paladin, ce qui signifie que ses alliés peuvent s'éloigner sensiblement de lui sans craindre de ne plus être protégés.

L'ENSORCELEUSE



L'Ensorceleuse est l'une de ces rares femmes ayant réussi à arracher les secrets des clans de l'Orient, traditionnellement dirigés par les hommes. Elle est devenue maîtresse es création magique. Elle ne sait guère ■ battre au corps ■ corps, mais ses pouvoirs, tant offensifs que défensifs, lui permettent de largement pallier cette lacune.

Solitaire et vivant en recluse, l'Ensorceleuse fonde ses actions sur des motivations qui peuvent paraître changeantes ou égoïstes. En réalité, elle est pleinement consciente de la lutte qui oppose l'Ordre au Chaos et utilise son savoir pour tirer la quintessence de ses facultés.



LES TALENTS DE L'ENSORCELEUSE

Les trois familles de talents proposées à l'Ensorceleuse sont Feu, Électricité et Froid. Comme pour les autres personnages, **1** sont les choix que vous effectuerez qui détermineront par la suite les capacités de l'Ensorceleuse.

Cette dernière est la maîtresse de la magie. Si vous préférez vaincre vos ennemis au corps à corps, elle n'est manifestement pas pour vous. Par contre, si vous recherchez un personnage bardé de sorts, vous avez frappé à la bonne porte.

FROID

1. Boule de Froid
2. Armure de Glace
3. Nova de Glace
4. Boule de Glace
5. Armure Glaciale
6. Gel
7. Blizzard
8. Armure de Gel
9. Orbe Gelé
10. Maîtrise du Froid

ÉLECTRICITÉ

1. Étincelles
2. Champs Statique
3. Télékinesie
4. Nova
5. Éclair
6. Chaîne d'Éclairs
7. Téléportation
8. Tempête d'Éclairs
9. Bouclier d'Énergie
10. Maîtrise de l'Électricité

FEU

1. Boule de Feu
2. Chaleur
3. Inferno
4. Brasier
5. Boule de Flammes
6. Mur de Feu
7. Enchantement
8. Météore
9. Maîtrise du Feu
10. Hyde



FEU

Comme de bien entendu, ces talents permettent à l'Ensorceleuse de commander au feu. Ils comprennent entre autres les très performants Mur de feu et Brasier, de même que Météore, capable d'éradiquer n'importe quel groupe de monstres.

Tous les sorts de feu sont utiles, mais Chaleur reste peut-être le plus important de tous, car il permet à l'Ensorceleuse de récupérer plus rapidement ses points de Mana, dont découlent tous ses pouvoirs.



BOULE DE FEU

Niveau : 1

Conditions : aucune

Ce pouvoir permet de tirer un projectile enflammé infligeant des dégâts à la cible choisie. L'Ensorceleuse débute sa carrière avec et, par la suite, vous pouvez le rendre plus efficace en y investissant des points de talent. À noter que, quel que soit votre niveau, la dépense en termes de points de Mana reste la même, c'est-à-dire 2,5 points.

Même si Boule de feu ne dépense guère de Mana, il ne peut atteindre qu'un seul adversaire et les dégâts qu'il inflige sont limités. Il est donc vraisemblable que vous préférerez acquérir d'autres talents à base de feu plutôt que de renforcer celui-ci.



Boule de feu est le talent de base de l'Ensorceleuse. Vous pouvez l'utiliser tout au long de la partie.



CHALEUR

Niveau : 1

Conditions : aucune

Chaleur est un talent passif augmentant la vitesse à laquelle l'Ensorceleuse récupère ses points de Mana. Ajoutez-y plusieurs points de talent. Étant jeteuse de sorts, l'Ensorceleuse a en effet besoin d'une grande quantité de Mana.

Chaleur accélère la récupération de Mana d'un pourcentage fixe, dépendant du nombre de points de talent investis. Lorsque vous atteignez le niveau 9, vous atteignez une vitesse de récupération qui a plus que doublé par rapport à la normale, ce qui fait que ce talent est absolument crucial pour vous. Assignez-lui autant de points que possible, car vous aurez besoin d'utiliser de plus en plus de sorts au cours du jeu, et chaque sort s'accompagne d'une dépense de Mana.



CONSEIL

N'attendez pas avant d'investir des points de talent dans Chaleur. Vous avez tout intérêt à attribuer au moins 5 points à ce pouvoir dès l'Acte I. N'hésitez surtout pas !



INFERNO

Niveau : 6

Conditions : aucune

Inferno ressemble à un lance-flammes tirant dans la direction où vous déplacez votre souris (devant l'Ensorceleuse). Plus vous attribuez de points à ce talent, plus sa portée augmente, de même que les dégâts qu'il inflige.

Il vous suffit de quelques points de talent supplémentaires pour délivrer 37-47 points de dégâts *par seconde* ! Inutile de dire qu'une telle puissance de feu vous permet de vous débarrasser de la plupart des ennemis en quelques instants. Ce talent est particulièrement utile lorsque vous vous retrouvez acculé ou entouré d'adversaires.



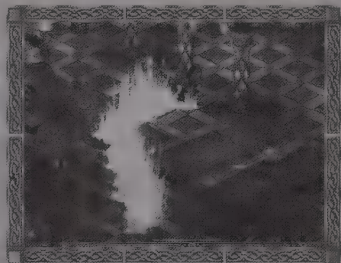
BRASIER

Niveau : 12

Conditions : Inferno

Brasier fait apparaître un mur de feu là où se trouve l'Ensorceleuse. Tout monstre ■■ trouvant à l'intérieur subit des dégâts chaque seconde, ce qui fait que ce sort a plusieurs utilisations pour le moins intéressantes.

Pour commencer, vous pouvez vous ■■ servir pour encercler un groupe d'ennemis ■■ invoquant le pouvoir et ■■ courant autour des monstres. De cette manière, ces derniers n'ont d'autre choix que de franchir les flammes s'ils veulent vous atteindre. Enfin, ■■ talent est également très efficace lorsque vous fuyez, puisqu'il lâche une traînée de feu derrière vous et que les créatures qui vous suivent ne manqueront pas de se prendre dedans. Elles succomberont rapidement aux dégâts importants que le sort leur fera subir.



Visuellement parlant, Brasier est peut-être le plus chouette talent du jeu, car il crée ■■ longue traînée de feu derrière votre Ensorceleuse.



BOULE DE FLAMMES

Niveau : 12

Conditions : Boule de feu

Ce sort est similaire ■■ Boule de feu, sauf que sa zone d'effet est bien plus importante. Comme ■■ nom l'indique, il fait apparaître une Boule de flammes qui vient exploser où vous le décidez et inflige des dégâts à toutes les créatures prises dans la déflagration.

Cette arme ■■ distance est particulièrement efficace contre les ennemis massés non loin de vous. Par contre, si vous vous approchez trop, il vous sera peut-être difficile de l'invoquer en évitant les attaques.



ENCHANTEMENT

Niveau : 18

Conditions : Chaleur, Boule de flammes

Enchantement vous permet de rendre une ■■ magique, ■■ qui augmente grandement ■■ efficacité (chances de toucher améliorées, dégâts supplémentaires dus ■■ feu). Ce talent est quasiment incontournable en ■■ de combat ■■ corps à corps. Si vous n'avez pas l'intention de vous battre de la sorte, ■■ doute n'est-il pas nécessaire d'y investir un grand nombre de points de talent.

Par contre, si vous avez l'intention d'utiliser Enchantement fréquemment, pensez à augmenter votre niveau. Si vous lui attribuez 20 points de talent, votre arme restera magique pendant près de 10 minutes.

CONSEIL.....

En mode multijoueurs, Enchantement  permet également d'ajouter des dégâts de type feu  coups délivrés par les armes de vos alliés.



MUR DE FEU

Niveau : 18

Conditions : Brasier

Ce talent existait déjà dans Diablo. Comme son nom l'indique clairement, il génère un Mur de flamme infligeant  très grand nombre de points de dégâts à quiconque  risque à le traverser. Vous pouvez vous en servir de multiples façons, par exemple  créant une succession de murs que l'adversaire devra franchir avant de vous atteindre.

Mur de feu est un pouvoir puissant dont la durée et la zone d'effet augmentent en fonction du niveau. Nous vous conseillons d'y investir autant de points de talent que possible. Notez par exemple qu'au niveau 10,  Mur de feu inflige 250 points de dégâts par seconde !



Mur de feu est similaire à Brasier, si ce n'est que les dégâts occasionnés par le premier sont sensiblement plus importants. Lorsque vous choisissez le talent à base de feu que vous souhaitez prendre en priorité, nous ne saurions trop vous recommander de le placer en haut de votre liste.

LE TALENT MODIFIÉ.....

À Diablo II, il était possible de jeter Mur de feu à de multiples reprises pour infliger le feu à toute une salle. Dans l'extension, cela devient plus difficile car le sort s'accompagne désormais d'un temps de recharge. Mais ne vous inquiétez pas, il inflige également bien plus de dégâts qu'auparavant !



MÉTÉORE

Niveau : 24

Conditions : Boule de flammes, Mur de feu

Ce pouvoir fait apparaître un météore, qui tombe du ciel quelques instants après avoir été invoqué et délivre des dégâts terribles avant de laisser un tapis de flammes au point d'impact. Il vous est possible de l'utiliser sur les ennemis massés, situés dans d'autres pièces ou n'importe où ailleurs, pourvu que vous puissiez les voir. Météore fait généralement disparaître les monstres tués, ce qui est particulièrement intéressant si vous souhaitez nettoyer totalement  salle avant de vous y risquer.

LE TALENT MODIFIÉ.....

Météore a désormais un temps de recharge, ce qui fait qu'il est impossible de le lancer en continu.



MAÎTRISE DU FEU

Niveau : 30

Conditions :

Comme tous les talents similaires, Maîtrise du feu est d'une importance extrême car il augmente les dégâts infligés par tous les

sorts de feu de votre Ensorceleuse. Le seul fait de lui attribuer 2 points de talent vous permet de faire passer cette augmentation de +22 % à +54 %. Pensez au résultat obtenu avec des sorts aussi destructeurs que Mur de feu et Météore !



HYDRE

Niveau : 30

Conditions : Enchantement



L'hydre fait une excellente sentinelle.

Ce pouvoir est l'un des préférés de ceux qui aiment jouer l'Ensorceleuse. Il fait apparaître un monstre à cinq têtes crachant des flammes sur vos ennemis. Il est particulièrement utile si vous souhaitez défendre un secteur ou vous soignant, en consultant votre inventaire, ou tout simplement sans combattre. L'hydre attaque tout ennemi passant à sa portée. Les dégâts qu'elle inflige ne sont guère importants, mais appelez-en six à la suite et vous verrez que peu de monstres pourront franchir leur barrage de jets de flammes !

TALENT MODIFIÉ

L'hydre fait une excellente sentinelle.

ÉLECTRICITÉ

Les talents de cette famille permettent à l'Ensorceleuse d'éliminer ses adversaires à l'aide d'électricité. Grâce à eux, elle peut également se servir des pouvoirs de la foudre pour se déplacer instantanément d'un endroit à l'autre (Téléportation) ou pour mouvoir des objets à distance (Télékinésie). Électricité est au moins aussi important que Feu et Froid. Prenez donc au moins quelques talents de cette famille afin d'avoir la possibilité de délivrer ce type de dégâts.



ÉTINCELLES

Niveau : 1

Conditions : aucune

Ce sort génère des projectiles à base d'électricité qui se dirigent aléatoirement en direction de vos cibles. Ils n'infligent que des dégâts limités, mais leur nombre augmente en fonction de votre niveau. La limite est fixée à 22 Étincelles (au niveau 20), mais les dégâts occasionnés par ces projectiles ne sont pas suffisamment importants pour avoir un véritable impact lorsque le jeu est suffisamment avancé. Ce pouvoir est donc utile au début de carrière de l'Amazone, mais pas par la suite : inutile donc de lui attribuer des points de talent après le premier acte.

CONSEIL

Comme ce pouvoir ne coûte pas très cher en termes de points de Mana, vous pouvez vous en servir pour sonder les zones que vous ne distinguez pas. N'hésitez pas à envoyer quelques Étincelles hors du cadre de l'écran ; vous pourriez très bien infliger quelques dégâts aux ennemis qui vous attendent.



CHAMP STATIQUE

Niveau : 6

Conditions : aucune

Champ statique est un pouvoir extrêmement puissant, car tous les monstres entrant dans la zone d'effet perdent automatiquement un tiers de leurs points de Vie. Il devient particulièrement utile en mode multijoueurs, lorsque vous combattez un adversaire très puissant, car deux utilisations de Champ statique lui font disparaître la moitié de ses points de Vie. Chaque utilisation suivant la première, continue de faire perdre un tiers des points de Vie. Le sort fait donc de très importants dégâts pour commencer, puisqu'il devient de moins en moins puissant si on l'utilise à plusieurs reprises contre le même ennemi.



Ce sort est extrêmement puissant, car il réduit d'un tiers le nombre de points de Vie des monstres, et ce, quelle que soit la force de ces derniers !



CONSEIL

Champ statique peut vous permettre de tuer vos ennemis, mais il faut alors vous en servir à de multiples reprises. Mieux vaut leur délivrer quelques coups de bâton ou de baguette après les avoir affaiblis, plutôt que de gaspiller inutilement votre Mana.



TÉLÉKINÉSIE

Niveau : 6

Conditions : aucune

Ce pouvoir permet à l'Ensorceleuse de ramasser des objets, d'ouvrir des portes, ou encore d'attaquer, le tout à distance. Sa principale fonction consiste à ouvrir caisses et autres de loin afin d'éviter d'éventuels pièges. Télékinésie est également très utile au combat, où il sert comme le Coup de bouclier de Paladin. Si vous le lancez sur un ennemi, il le repousse, lui inflige des dégâts et l'étourdit pour un bref instant.



CONSEIL

Télékinésie permet également de récupérer des objets de l'autre côté d'un mur infranchissable, par exemple, ou avant qu'un autre personnage ait le temps de s'en saisir. Ce sort peut également servir à activer un portail de ville à distance, ce qui est extrêmement efficace quand il y a une meute de monstres entre vous et la seule issue.



NOVA

Niveau : 12

Conditions : Champ statique

Nova est un sort particulièrement impressionnant qui génère une onde de choc électrique s'étendant dans toutes les directions autour de l'Ensorceleuse et infligeant d'importants dégâts à toutes les créatures qu'elle touche. Très intéressant au cours des deux premiers actes de *Diablo II*, il perd de son efficacité par la suite, lorsque les monstres deviennent résistants aux éléments, et plus précisément à l'électricité. Nova est donc utile, mais sans doute pas à long terme. Inutile d'y investir trop de points de talent.



ÉCLAIR

Niveau : 12

Conditions : Étincelles

Éclair traverse les ennemis qu'il touche, en leur infligeant d'importants dégâts. Lorsque votre niveau augmente, il en va de même des dégâts occasionnés, qui deviennent énormes aux alentours du niveau 20. Traversant les créatures pour aller frapper celles qui se trouvent derrière, ce sort est particulièrement utile contre les groupes de monstres tassés dans un couloir ou une vallée étroite.



CONSEIL

Quand vous voyez des ennemis qui avancent en file indienne, pensez à utiliser Éclair pour tous les affecter. Ce talent mérite amplement qu'on lui attribue  touche clavier spécifique.



CHAÎNE D'ÉCLAIRS

Niveau : 18

Conditions : Éclair

Comme son nom l'indique, ce pouvoir projette un éclair rebondissant d'une cible à l'autre. Au fil des points de talent que vous lui attribuez, les dégâts infligés augmentent, de même que le nombre de rebonds. Par exemple, au niveau 10, l'éclair rebondit un total de 11 fois ! N'oubliez pas qu'il ricoche également contre les murs. Servez-vous de cette particularité si vous vous retrouvez à l'étroit.



Chaîne d'éclairs est un excellent sort pour éliminer de nombreux adversaires dans  grande zone.



TÉLÉPORTATION

Niveau : 18

Conditions : Télékinésie

Téléportation transporte instantanément l'Ensorceleuse à l'endroit que vous choisissez à l'aide de votre souris. C'est un pouvoir extrêmement utile lorsqu'il vous faut franchir un obstacle ou sortir d'une situation particulièrement épineuse. Cela dit, il n'est pas sans restrictions. Par exemple, il vous est impossible de vous téléporter dans les endroits où vous ne pourriez accéder en marchant (ce qui signifie, entre autres, que certaines corniches de la Cité Perdue restent hors d'atteinte). Mais si les monstres que vous affrontez se révèlent trop puissants pour vous, n'hésitez pas à vous mettre à l'abri  vous téléportant derrière un mur ou dans les hauteurs.

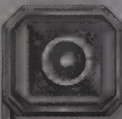


TEMPÊTE D'ÉCLAIRS

Niveau : 24

Conditions : Nova, Chaîne d'éclairs

Ce sort fait apparaître un monstrueux orage libérant périodiquement des éclairs. Il devient bien plus puissant après y avoir attribué quelques points de talent. Ainsi, au niveau 1, les dégâts minimums se montent à 1 point, contre 11 au niveau 2 (1 point de talent correspond donc à une augmentation de 1100 %!).



BOUCLIER D'ÉNERGIE

Niveau : 24

Conditions : Téléportation, Chaîne d'éclairs

Ce pouvoir fait apparaître un bouclier dont l'efficacité dépend de votre réserve de points de Mana. Il absorbe les dégâts physiques et magiques en faisant disparaître votre Mana (plutôt que vos points de Vie), ce qui vous permet de survivre bien plus longtemps dans les situations particulièrement épineuses. N'hésitez pas à boire des potions de soins ou de Mana pour renforcer la puissance de Bouclier d'énergie. Attention toutefois à n'employer ce pouvoir que quand vous ■ avez un besoin vital, car il vous vide de votre énergie magique et vous empêche donc de vous servir de vos autres sorts.



MAÎTRISE DE L'ÉLECTRICITÉ

Niveau : 30

Conditions : aucune

Maîtrise de l'électricité est un talent passif réduisant le coût en termes de Mana de tous les sorts à base d'électricité. Si vous êtes attiré par ces pouvoirs, investissez quelques points de talent dans Maîtrise de l'électricité. Cela vous permettra d'économiser des centaines de milliers de points de Mana tout au long de la partie.



FROID



Cette famille de talents permet à l'Ensorceleuse de contrôler le froid et la glace. Il s'agit là d'un élément important car il ralentit les ennemis en plus de leur infliger des dégâts (il arrive même parfois qu'il puisse les transformer en bloc de glace puis exploser). Un monstre détruit de cette manière ne peut être ressuscité. Comme pour les autres familles de talents élémentaires, veillez à investir dans le Froid, même si ce n'est que de quelques points.



BOULE DE FROID

Niveau : 1

Conditions : aucune

Ce sort est le B-A-BA des pouvoirs à base de froid. Non seulement il inflige des dégâts à l'adversaire, mais il le ralentit pour un temps. Le nombre exact de points de dégâts et la durée du ralentissement dépendent de la quantité de points de talent que vous avez investi. Attribuez-en au moins un, car Boule de froid pourrait s'avérer d'une importance primordiale en cours de partie. De plus, il est obligatoire de le maîtriser pour pouvoir prétendre à des talents tels que Boule de glace et Gel.

NOTE

Le fait de pouvoir ralentir vos ennemis constitue un énorme avantage. N'hésitez pas à attribuer une touche rapide à ce talent au cours des deux premiers actes de Diablo II, car il peut suffisamment freiner un puissant monstre pour vous permettre de le vaincre ou de vous enfuir.

ARMURE DE GLACE

Niveau : 1

Conditions : aucune

Armure de glace est un talent défensif de longue durée, qui sert pour fonction d'améliorer votre score de défense, tout en gelant les ennemis qui vous touchent. Son plus gros avantage est sa longue durée d'effet (deux minutes au niveau 1, et presque 6 au niveau 20), car vous pouvez l'invoquer et ne plus y penser. Ce sort est particulièrement utile si votre Ensorceleuse doit faire face à de nombreux combats au corps à corps.

NOVA DE GLACE

Niveau : 6

Conditions : aucune

Nova de glace est un sort prenant naissance au niveau de l'Ensorceleuse et gelant toutes les créatures qu'il touche. Il prend la forme d'un anneau de froid qui vous entoure et s'écarte sur plusieurs mètres, affectant tous les monstres se trouvant sur son passage. Il est donc extrêmement utile quand de nombreux monstres sont massés tout autour de vous. Deux points de talent supplémentaires vous permettent de doubler la durée d'effet, tout en doublant presque les dégâts. Investissez donc un minimum de 2 points de talents dans Nova de glace, qui vous sera alors très utile au cours des Actes I et II.



Nova de glace gèle tous les monstres situés près de vous.

BOULE DE GLACE

Niveau : 6

Conditions : Boule de froid

Ce sort fait apparaître un projectile de glace qui gèle la cible tout en lui occasionnant des dégâts. Plus puissant que Boule de froid, il a l'avantage de paralyser vos adversaires pour quelques instants tout en leur infligeant de terribles blessures. La quantité de dégâts augmente plus que sensiblement avec quelques points de talent. Dès le niveau 3, vous gelez vos ennemis pendant cinq secondes, tout en leur infligeant plus de 20 points de dégâts (et le coût en termes de points de Mana reste tout à fait correct).

NOTE

Souvenez-vous qu'un adversaire gelé peut voler en éclat sous l'effet d'un choc violent (autre Boule de glace, attaque physique, etc.). De plus, si vous faites exploser vos ennemis de la sorte, ils ne risquent pas d'être ressuscités.



ARMURE GLACIALE

Niveau : 12

Conditions : Boule de glace, Armure de froid

Cette armure inflige des dégâts aux monstres qui vous touchent, tout en leur infligeant une vague de froid qui les ralentit pendant quatre secondes. La nature offensive de ce pouvoir fait parfois oublier le fait qu'il augmente également votre score de défense. Autrement dit, il s'agit d'un sort « triple », qui vous protège et inflige des dégâts à vos adversaires tout en les ralentissant. Il est déjà très efficace dès le niveau 1, ce qui signifie que vous n'avez pas besoin de vous ruiner en points de talent pour profiter de ses avantages. Comme de bien entendu, il est surtout utile si vous devez combattre des corps à corps.

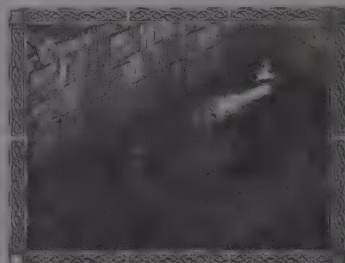


GEL

Niveau : 18

Conditions : Boule de glace

Gel est l'un des plus puissants sorts de froid qui soient. Il a pour effet de paralyser tout un groupe de monstres, et non un seul. Les dégâts qu'il occasionne sont si importants que les monstres gelés volent bien souvent en éclats au moindre coup. C'est donc un pouvoir quasi obligatoire, qui devient extrêmement puissant au bout de quelques points de talent seulement. Servez-vous en contre un groupe d'ennemis et regardez-les voler en éclats. Malheureusement, le rayon d'effet de Gel (2,60 mètres) ne change pas avec le niveau. Par contre, en rajoutant des points de talent, vous augmentez de manière substantielle les dégâts infligés et la durée pendant laquelle les monstres restent figés.



Gel est une arme terrible contre un groupe d'adversaires. Ceux qui ne sont pas détruits sont fortement ralentis par le froid.



BLIZZARD

Niveau : 24

Conditions : Nova de glace, Gel

Blizzard génère une tempête de cristaux de glace acérés, qui délivrent de terribles dégâts à toutes les créatures comprises dans la zone d'effet. Au fur et à mesure que vous augmentez votre niveau, les dégâts augmentent également, de même que la durée de la tempête. Inutile de dire que ce sort est absolument vital lorsque vous vous retrouvez face à un groupe d'ennemis massés. Blizzard fonctionne parfaitement en intérieur. C'est d'ailleurs contre de nombreux monstres piégés dans une pièce de petite dimension qu'il obtient ses meilleurs résultats.



Visuellement parlant, Blizzard est le plus impressionnant de tous les talents de froid. Mais il est également très efficace.

TALENT MODIFIÉ

Blizzard s'accompagne désormais d'un temps de recharge, et il vous est désormais impos- sible de vous en servir sans cesse. Par contre, sa puissance a été augmentée.



ARMURE DE GEL

Niveau : 24

Conditions : Armure glaciale

Armure de gel est un autre de ces pouvoirs qui sont à la fois offensifs et défensifs. Il vous confère un bonus au score de défense, tout en lançant un trait de glace contre tout adversaire osant vous toucher ; le ralentissant et lui infligeant des dégâts. Ce talent est particulièrement efficace lorsque vous vous retrouvez seul contre trois ou quatre ennemis en même temps.



ORBE GELÉ

Niveau : 30

Conditions : Blizzard

Ce puissant sort a plusieurs fonctions. Il fait apparaître un projectile fusant en ligne droite, tout en projetant des traits de glace dans toutes les directions. Il est particulièrement utile dans un couloir plein d'ennemis, mais son efficacité est également redoutable dans un Camp de Graveurs, en raison des nombreux projectiles partant dans toutes les directions. Dans ce cas de figure, n'hésitez pas à jeter ce sort directement sur le shaman, ce qui le tuera et l'empêchera de ressusciter ses camarades. Il ne vous restera plus alors qu'à éliminer les autres graveurs.

TALENT MODIFIÉ

Au lieu de punir pour un manque de Mana, Orbe gelé s'accompagne désormais d'un temps de recharge, et il vous est également impossible de vous en servir sans cesse. Comme Nova de froid et Blizzard, sa puissance a été augmentée afin de compenser cet inconvénient.



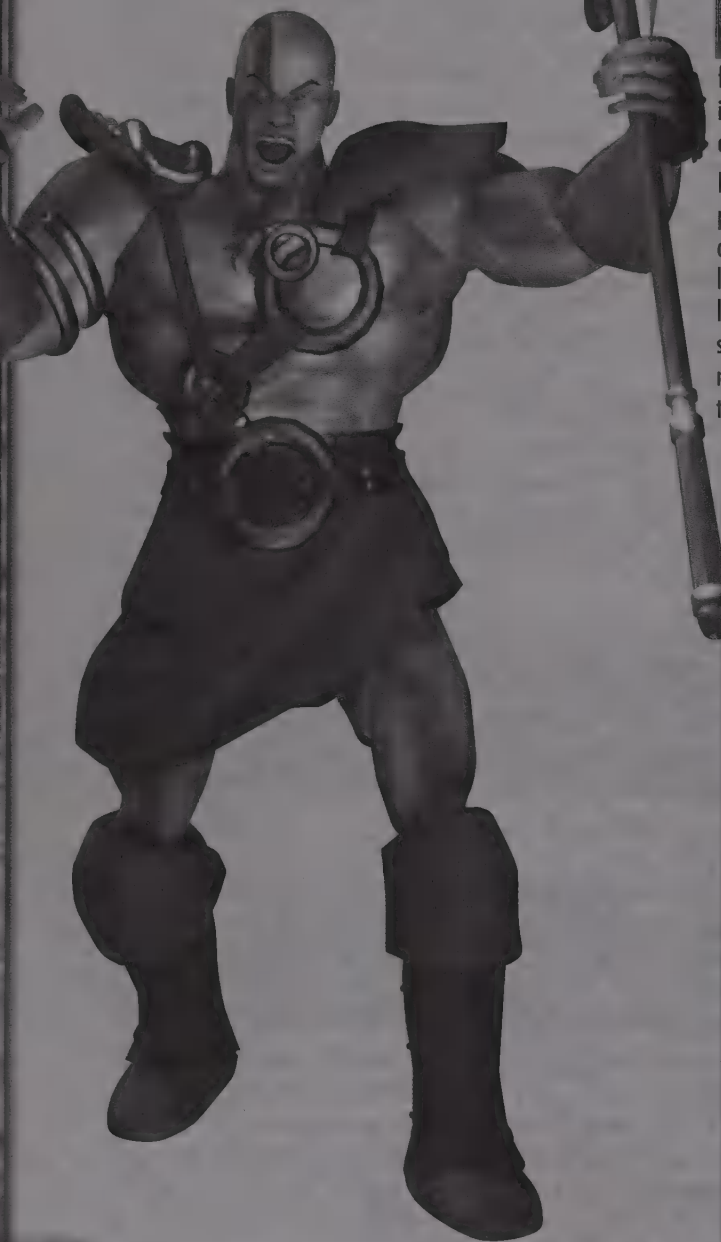
MAÎTRISE DU FROID

Niveau : 30

Conditions : aucune

Contrairement à Maîtrise de l'électricité, Maîtrise du froid ne réduit pas le coût des sorts de froid en termes de points de Mana. Par contre, il abaisse la résistance de l'ennemi à ces mêmes sorts. Deux petits points de talent doublent son efficacité, ce qui en fait un investissement plus que rentable. Utiliser le froid pour ralentir, tuer ou faire voler en éclats vos adversaires peut faire la différence entre la vie et la mort pour votre personnage. Si vous avez l'intention d'utiliser les sorts de froid, impossible de ne pas prendre celui-ci (certes, vous ne pouvez lui attribuer des points qu'à la fin de l'Acte IV, mais cela vaut tout de même la peine).

LE BARBARE



L ■ Barbare fait généralement partie d'une tribu vivant en bordure de la civilisation. Lui et les siens rejettent l'influence de **LES** qu'ils considèrent comme des êtres faibles. Leur grande résistance physique s'explique par les luttes inter-tribales qui sont leur lot quotidien et les rigueurs de leur environnement, presque systématiquement hostile.

Le Barbare manque sans doute de finesse par rapport aux autres personnages, mais il possède l'avantage d'être en parfait accord avec son environnement. En raison de ses croyances chamaniques liées à l'animal avec lequel il s'identifie, **LES** l'accuse parfois de lycanthropie. En réalité, il est persuadé de pouvoir en appeler à son animal-totem pour lui conférer des facultés surnaturelles, mais celles-ci ne font que venir renforcer des compétences martiales déjà exceptionnelles.



LES TALENTS DU BARBARE

Le Barbare est un pur guerrier, et la plupart de ses talents ne font que renforcer son aptitude au combat. Ils sont regroupés entre trois familles : Combat, Maîtrise et Contrôle. Comme pour les autres personnages, ce sont les talents que vous attribuerez à votre Barbare qui détermineront comment il se débrouillera dans *Diablo II*.

Pour ce qui est des talents de Maîtrise, il y a de fortes chances pour que la meilleure arme que vous trouviez soit une épée. Autrement dit, si vous souhaitez jouer un super-barbare, investissez quelques points dans la Maîtrise de l'épée.

CRI DE GUERRE

1. Hurllement
2. Localisation de Potion
3. Persiflage
4. Cri
5. Localisation d'Objet
6. Cri de Bataille
7. Ordre de Combat
8. Garde Funeste
9. Cri de Guerre
10. Sens du Combat

MAÎTRISES DE COMBAT

1. Maîtrise de l'Épée
2. Maîtrise de la Hache
3. Maîtrise de Masse d'Armes
4. Maîtrise de l'Arme d'Hast
5. Maîtrise des Armes de Jet
6. Maîtrise de la Lance
7. Endurance Accrue
8. Peau de Fer
9. Vitesse Accrue
10. Résistance Naturelle

COMBAT

1. Boutoir
2. Bond
3. Double Frappe
4. Assomer
5. Double Lancer
6. Bond d'Attaque
7. Concentration
8. Frénésie
9. Tourbillon
10. Berserk



COMBAT

Cette famille de talents est la plus importante qui soit pour le Barbare, puisqu'elle lui propose des aptitudes aussi vitales que Boutoir et Saut d'attaque. Les talents de Maîtrise sont également très importants, mais votre Barbare aura du mal à s'en sortir sans ceux de Combat.



BOUTOIR

Niveau : 1

Conditions : aucune

Ce talent vous permet de délivrer un coup terrible étourdissant et repoussant l'ennemi. Vos dégâts et vos chances de toucher sont augmentés, ce qui en fait une aptitude extrêmement intéressante. Elle est très efficace contre les monstres puissants, car le fait de les étourdir un instant vous permet d'attaquer de nouveau ■ d'utiliser un autre talent.



Boutoir a beau être un talent de niveau 1, vous pouvez ■ ■ servir de manière utile tout ■ long de la partie.



BOND

Niveau : 6

Conditions : aucune

Bond est peut-être le talent le plus important du Barbare, car il lui permet de sauter par-dessus les obstacles. Grâce à lui, vous pouvez vous déplacer avec aisance et accomplir des actes interdits aux autres personnages. Par exemple, il vous est possible de franchir les cours d'eau ■ de sauter par-dessus les coins, tandis que monstres et autres personnages n'ont d'autre possibilité que de faire le tour. Cette aptitude vous permet d'accéder à des lieux qui vous seraient sinon interdits (comme le Sanctuaire des Arcanes) ou d'échapper ■ des situations dans lesquelles toute fuite serait normalement impossible.

Bien évidemment, pour réussir des bonds vraiment utiles, il vous faut investir 6 ou 7 points de talent, mais cela ■ vaut la peine. Avantage supplémentaire : lorsque vous atterrissez près d'un ennemi, ■ dernier se retrouve automatiquement repoussé. Ce choc ■ le blesse en rien, mais il vous laisse le temps de vous réceptionner pour engager le combat.



NOTE

En mode multijoueurs, Bond peut souvent vous permettre d'atteindre les objets avant vos compagnons. C'est là l'un des avantages que procure le fait d'être Barbare.



DOUBLE FRAPPE

Niveau : 6

Conditions : Boutoir

Ce talent prend la forme d'une double attaque vous permettant de vous servir d'une arme dans chaque main. Par exemple, si vous tenez une hache dans une main et une épée dans l'autre, Double frappe vous autorise à utiliser les deux en succession. De plus, votre score d'attaque est légèrement meilleur qu'en temps normal.

C'est souvent une bonne idée d'attribuer Double frappe comme attaque de base à votre bouton gauche de souris. De cette manière, vous utilisez systématiquement cette manœuvre de combat. Il s'agit là d'une excellente tactique, tant à la fin qu'au début du jeu. L'inconvénient, c'est que Double frappe vous coûte 2 points de Mana à chaque utilisation. Il est donc conseillé de posséder des potions de Mana ou un objet vous permettant de récupérer rapidement celle que vous dépensez.

L'TALENT MODIFIÉ

Dans l'extension, Double frappe est modifié par la vitesse de votre arme. Vous avez donc tout intérêt à vous en servir avec des armes rapides.



ASSOMMER

Niveau : 12

Conditions : Boutoir

Cette aptitude étourdit l'ennemi que vous frappez, tout en augmentant vos chances de toucher. Elle est similaire à des talents tels que Boutoir ou Coup de bouclier, et confère l'avantage d'empêcher votre adversaire de répliquer à vos assauts.

Si vous multipliez l'utilisation de ce talent contre un ennemi, celui-ci sera incapable de se défendre et finira par succomber sans avoir porté le moindre coup. Quelques points de talent vous permettent d'augmenter la durée de l'étourdissement, et donc le temps dont vous disposez entre deux attaques. Cela vous laisse le temps de décider comment achever votre adversaire (ou de vous enfuir, si vous jugez que c'est nécessaire).



DOUBLE LANCER

Niveau : 12

Conditions : Double frappe

Similaire à Double frappe, ce talent vous permet de jeter deux armes d'un coup (une de chaque main). De plus, votre score d'attaque est amélioré, et de manière plus que sensible (plus de 50 % avec quelques petits points de talent seulement!).

NOTE

L'unique inconvénient de cette aptitude, c'est qu'elle ne fonctionne qu'avec des armes de jet. Si vous vous retrouvez face à de nombreux ennemis, il vous faudra disposer d'une importante réserve de ces armes, à quoi vous vous retrouverez bien vite désarmé.



BOND D'ATTAQUE

Niveau : 18

Conditions : Bond

Cette aptitude vous permet de sauter sur votre cible et de l'attaquer dès que vous vous réceptionnez. Elle est extrêmement puissante, car vous ne pouvez pas être touché ■■ plein bond. Quelques points de talents vous permettent de sauter à 10 mètres de distance et d'ajouter 200 % de dégâts lors de votre attaque. Nombre d'employés de Blizzard utilisent ■■ talent pour attaquer puis se replier instantanément, ■■ qui leur permet d'infliger d'importants dégâts à leurs adversaires ■■■■ risquer de ■■ faire eux-mêmes toucher.

Bond d'attaque est une superbe aptitude de combat. De plus, même ■■ niveau 1, vous sautez déjà plus loin que grâce au talent Bond et vous pouvez vous en servir pour vous rendre d'un lieu à l'autre, qu'il y ait des ennemis sur votre route ou non. Par exemple, des monstres situés sur les plates-formes du Sanctuaire des Arcanes vous attaquent. Vous pouvez leur sauter dessus grâce à ■■ talent et vous débarrasser d'eux sans attendre, au lieu de chercher les téléporteurs qui vous permettront de les atteindre.



Ce talent est sans doute le meilleur qui soit mis à ■■ disposition du Barbare. Vous pouvez vous ■■ servir pour attaquer ou vous déplacer.



CONCENTRATION

Niveau : 18

Conditions : Assommer

Ce talent vous permet d'attaquer sans risque d'interruption, ■■ qui est souvent d'une importance extrême pour le Barbare, surtout quand les ennemis sont nombreux autour de lui. Dans ce cas de figure, il est en effet fréquent de voir ses attaques interrompues ■■■■ les coups adverses répétés, mais cela n'a aucune chance de ■■ produire avec Concentration.

Cette aptitude ■■ également comme avantage d'améliorer vos scores d'attaque et de défense. N'hésitez pas ■■ y investir au moins un point de talent, des fois que vous vous retrouviez un jour encerclé par l'ennemi.

LE TALENT MODIFIÉ

Pour Diablo II: Lord of Destruction, Concentration augmente également votre ■■■■ d'attaque. Grâce à ■■ talent, vous êtes bien moins souvent interrompu, ce qui le rend encore plus intéressant qu'avant.



FRÉNÉSIE

Niveau : 24

Conditions : Double lancer

Lorsque vous faites appel à cette capacité, il vous suffit de toucher votre adversaire pour que vos attaques deviennent plus précises et plus rapprochées. Au bout de quelques points de talent, vous devenez capable de délivrer plusieurs attaques extrêmement puissantes à la suite.

Cette aptitude devient nettement plus puissante quand on lui attribue ■■ moins ■■ ou 7 points de talent. C'est surtout contre les ennemis que l'on ■■ peut tuer qu'au bout de plusieurs coups, qu'elle prend tout son intérêt. En effet, si vous faites appel à Frénésie contre un monstre que vous pouvez abattre d'un seul coup, vous perdez une grande partie de l'avantage du talent. Réservez-le donc aux créatures plus puissantes.

LE TALENT MODIFIÉ

Comme Double frappe, Frénésie est désormais affecté par la vitesse de l'arme. Plus vos armes sont lentes, mieux le talent est efficace.



TOURBILLON

Niveau : 30

Conditions : Bond d'attaque, Concentration

Les testeurs de Blizzard aiment bien faire référence au Diable de Tasmanie lorsqu'ils mentionnent ce talent. Le Barbare se transforme en effet en « tourbillon » tranchant tout ce qui se dresse sur son chemin. Il est important de noter que les premiers niveaux de maîtrise pénalisent la puissance de vos attaques pour ce qui est des dégâts causés. Mais, dès le niveau 4, les dégâts deviennent eux aussi intéressants (sans parler du score d'attaque).

Conseil tactique : cliquez derrière vos ennemis et détendez-vous en regardant votre Barbare les découper en morceaux grâce à Tourbillon.

LE TALENT MODIFIÉ

Comme Double frappe et Frénésie, Tourbillon est désormais affecté par la vitesse des armes.



Tourbillon est  conteste le talent favori du célèbre Taz.



BERSERK

Niveau : 30

Conditions : Concentration

Berserk est une puissante aptitude rendant votre Barbare vous de rage. À ce moment, ses chances de toucher et les dégâts qu'il inflige augmentent de façon démesurée. Vous remarquerez qu'à haut niveau, la durée de ce talent diminue au lieu d'augmenter. Il ne s'agit pas d'une erreur. En effet, Berserk est tellement puissant à haut niveau qu'une durée supérieure à 1,5 seconde serait proprement monstrueuse.

LE TALENT MODIFIÉ

Berserk occultera désormais l'avantage de rapidité et infligera également des dégâts magiques.

MAÎTRISE DU COMBAT

Un Barbare maîtrisant les six types d'armes existants (masse d'armes, hache, épée, armes d'hast, armes de jet et lance) est un adversaire redoutable. Malheureusement, il est impossible d'attribuer de nombreux points à chacun de ces styles de combat, aussi vaut-il sans doute mieux en choisir un et s'y tenir. La plupart des joueurs ont tendance à économiser leurs points de talent jusqu'à ce qu'ils trouvent une arme qui leur plaît, après quoi il ne leur reste plus qu'à les investir dans la maîtrise correspondante.



MAÎTRISES

Niveau : toutes les Maîtrises disponibles au niveau 1

Conditions : aucune

Cette série de talents augmente vos dégâts lorsque vous utilisez l'arme concernée par chacun. Il en existe un total de six : Maîtrise de l'épée, Maîtrise de la hache, Maîtrise de la masse d'armes, Maîtrise des armes d'hast, Maîtrise des armes de jet et Maîtrise de la lance. Les dégâts augmentent de manière considérable à chaque nouveau point investi. Si vous avez l'intention de toujours combattre à l'épée, vous avez tout intérêt à attribuer quelques points de talent à Maîtrise de l'épée, par exemple.

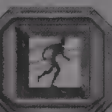
Un joueur investissant quelques points dans les maîtrises s'en sortira toujours mieux que celui qui préfère répartir ses points de talent entre ses autres aptitudes. En effet, les maîtrises augmentent fortement l'efficacité d'un groupe d'armes. Autrement dit, quelle que soit l'arme que vous employez, il y aura toujours une maîtrise pour vous.

Ainsi, vous bénéficierez des avantages de Maîtrise de la hache quelle que soit la hache que vous utilisez en cours de partie. Ces aptitudes sont passives et fonctionnent en permanence. Il suffit de se servir de l'arme concernée pour en bénéficier pleinement.



CONSEIL

Derek Simmons, chef-analyste du service Assurance qualité de Blizzard, vous suggère d'économiser vos points de talent jusqu'à ce que vous trouviez une arme qui vous convienne parfaitement. Au cours de l'Acte II, il y a ainsi de bonnes chances pour que vous trouviez une arme d'exception (lance, hache ou épée). À ce moment, investissez les points économisés dans la maîtrise concernée et vous tirerez la quintessence de votre arme de prédilection.



ENDURANCE ACCRUE

Niveau : 12

Conditions : aucune

Cette aptitude de base augmente fortement votre endurance (quelques points de talent suffisent pour obtenir un bonus de 60 % !). À vous de voir si vous en avez besoin, selon votre style de jeu. Par exemple, si vous aimez courir, ce talent est fait pour vous. À l'inverse, si vous ne pratiquez que rarement la course et si vous possédez quelques potions d'endurance que vous n'utilisez pas, conservez vos points de talent pour d'autres aptitudes.

Si vous courez beaucoup (soit pour attaquer, soit, au contraire, pour fuir), avoir un score d'endurance élevé est vital pour vous. Un ou deux points de talents investis dans Endurance accrue ne seront pas de trop.



PEAU DE FER

Niveau : 18

Conditions : aucune

Peau de fer augmente votre score de défense. Quelques points de talent suffisent généralement pour en faire une aptitude plus qu'efficace, car le score de défense de base du Barbare est déjà très élevé (c'est en effet l'un des personnages pouvant porter une armure lourde).

Peau de fer augmente le score de défense d'un pourcentage donné. Par exemple, il double si vous attribuez 1 points de talent à cette aptitude. Par exemple, si le score de défense de votre Barbare est égal à 200, il passe à 400 si vous investissez 1 points de talent dans Peau de fer.

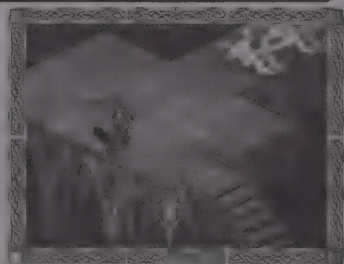


VITESSE ACCRUE

Niveau : 24

Conditions : Endurance accrue

Ce talent accroît la vitesse de votre Barbare, qu'il marche ou qu'il coure, ce qui confère d'énormes avantages à *Diablo II*. Si vous marchez plus rapidement, vous n'êtes pas obligé de courir pour échapper à certains ennemis, économisant ainsi votre endurance. De la même manière, le fait de courir plus vite vous permet de fuir devant certains ennemis trop rapides pour les autres personnages. Même à bas niveau, Vitesse accrue est intéressante. N'hésitez pas à lui attribuer 1 ou 2 points de talent s'il vous en reste.



Vitesse accrue permet de rattraper les ennemis (ou de leur échapper!) bien plus aisément.



RÉSISTANCE NATURELLE

Niveau : 30

Conditions : Peau de fer

Dans les plus hauts niveaux de *Diablo II*, l'un des plus terribles dangers auxquels votre personnage devra faire face prendra la forme d'attaques magiques (feu, froid, poison et électricité). Comme son nom l'indique, Résistance naturelle vous aide à résister à ces quatre attaques spéciales, ce qui vous simplifie grandement la vie à haut niveau.

Peut-être aurez-vous l'impression que vous ne retirez qu'un bénéfice mineur de ce talent, mais même une diminution des dégâts égale à 20 % peut parfois faire la différence entre la survie et la mort.



CRI DE GUERRE



Les talents de cette famille sont extrêmement utiles, mais plus encore en mode multijoueurs (c'est par exemple le cas de Persiflage et de Sens du combat).

Ainsi, Sens du combat confère à tous les personnages proches du Barbare une augmentation temporaire d'un niveau dans tous leurs talents ! La première aptitude de cette famille est Hurllement, qui force les ennemis du Barbare à s'enfuir (ce qui est extrêmement utile lorsqu'on se retrouve à Enfer ou dans le Marais Sanglant de l'Acte I).



HURLEMENT

Niveau : 1

Conditions : aucune

Ce talent fait fuir les monstres. Il fonctionne seulement dans un rayon donné (visualisé à l'écran lorsque vous faites appel à cette aptitude). À ce moment, les ennemis affectés s'enfuient pendant un temps donné (ou sur une distance donnée) dépendant du nombre de points de talent que vous avez investis. Hurlement fonctionne tout aussi bien dans l'Acte IV que dans l'Acte I.



Hurlement est le talent préféré des Barbares qui aiment voir courir leurs ennemis !



CONSEIL

Grâce à Hurlement, des ennemis trop nombreux peuvent devenir plus gérables. Par exemple, si un groupe de monstres ■ jette ■ vous, vous pouvez utiliser ce talent pour chasser les premiers, ce qui vous permet de ■ occuper de ceux qui ne ■ trouvaient pas dans la zone d'effet. Votre tâche deviendra alors d'autant plus aisée.



LOCALISATION DE POTION

Niveau : 1

Conditions : aucune

Cette aptitude vous offre la possibilité de découvrir une potion sur un mort. Le type de potion trouvé est déterminé aléatoirement, mais potions de guérison et potions de Mana sont les plus fréquentes.

Il n'est pas nécessaire d'attribuer plus de 1 ou 2 points de talent à cette aptitude. Même si vous n'avez que 15 % de chances de trouver une potion par cadavre, cela vous permet généralement d'en découvrir suffisamment pour ne jamais avoir besoin d'aller en acheter en ville. Ce talent est également extrêmement intéressant en mode multijoueurs, car il vous permet de trouver des potions pour vos compagnons lorsque ces derniers en ont besoin.



PERSIFLAGE

Niveau : 6

Conditions : Hurlement

Ce talent énerve vos ennemis et les incite à venir vous affronter. On pourrait croire qu'il ne sert à rien (car les monstres viennent de toute façon vous combattre), mais il peut en fait s'avérer très utile, tant ■ mode normal qu'en mode multijoueurs.

En mode normal, vous pouvez faire appel à Persiflage pour inciter vos adversaires utilisant des armes de jet ■ venir vous affronter au corps à corps, ce qui vous évite d'avoir à avancer jusqu'à eux. Cette aptitude vous permet également de faire sortir les monstres des pièces où ils se cachent (ce qui est particulièrement utile lorsque vous souhaitez séparer une créature particulièrement puissante de ses sbires, comme dans le cas de la comtesse de la Tour). Enfin, en mode multijoueurs, Persiflage peut vous permettre de sauver un compagnon à l'agonie en attirant vers vous le monstre qui est en train de le tailler en pièces.



NOTE

À noter que Persiflage diminue également les scores d'attaque et de défense de l'ennemi. Son seul usage n'est donc pas d'attirer les monstres.



CRI

Niveau : 6

Conditions : Hurlement

Cri est une aptitude qui augmente fortement le score de défense du Barbare et de ses alliés. Même au niveau 1, il ajoute 100 % à votre score de défense pendant 16 secondes. En mode multijoueurs, ■ talent profite aux personnages se tenant suffisamment près de vous. Il est conseillé de crier juste avant d'engager un combat qui s'annonce difficile.



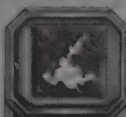
LOCALISATION D'OBJET

Niveau : 12

Conditions : Localisation de potion

Ce talent est similaire à Localisation de potion. L'objet trouvé est déterminé aléatoirement. Il peut s'agir de pièces d'or, d'une arme, ou de n'importe quoi d'autre.

Localisation d'objet est un superbe moyen de s'enrichir pour le Barbare. Fouillez tous les cadavres que vous voyez et revendez votre butin en ville.



CRI DE BATAILLE

Niveau : 18

Conditions : Persiflage

Ce talent réduit le score de défense de tous les ennemis compris dans le rayon d'effet. La baisse est impressionnante, tant pour ce qui est de la défense adverse que des dégâts que vous recevez. Cette aptitude est particulièrement utile en cas de combat serré (puisque vous assure que les monstres deviennent incapables de se battre ou de se défendre convenablement).

Cette aptitude sert surtout lorsque vous devez affronter plusieurs adversaires massés, qui tous seront alors affectés. Pour augmenter la durée de l'effet, il vous suffit d'investir quelques points de talent supplémentaires. Ce problème de durée est particulièrement important, surtout lorsque vous affrontez des monstres résistants qu'il est impossible de tuer ■ moins d'une minute.



ORDRE DE COMBAT

Niveau : 24

Conditions : Cri

Ordre de combat est un puissant talent, surtout ■ mode multijoueurs, car il augmente les points de Vie, l'endurance et les points de Mana de tous les membres de votre groupe ■ échange d'une quantité de Mana relativement faible. Le vrai problème de cette aptitude, c'est que vous perdrez automatiquement un tiers de vos points de Vie lorsque vous vous en servez ! N'y faites appel qu'en mode multijoueurs, à moins que vous ne possédiez une ■■■■ vampirique qui vous permettra de récupérer rapidement les points de Vie perdus.

Comme Localisation de potion peut vous permettre de trouver de nombreuses potions de guérison, sans doute avez-vous intérêt ■ les économiser pour contrer l'effet néfaste d'Ordre de combat. D'un autre côté, les bénéfices de cette aptitude sont plus que considérables en mode multijoueurs, et son effet se prolonge d'autant plus longtemps que vous lui attribuez davantage de points de talent.



GARDE FUNESTE

Niveau : 24

Conditions : Localisation d'objet

Ce talent transforme un ennemi abattu en monstre terrifiant qui empêche les ennemis d'approcher. Faites-y appel lorsque vous avez besoin de vous enfuir (notez qu'il faut au moins un corps pour le changer en garde funeste). Vos adversaires seront incapables de vous suivre tant que votre garde funeste n'aura pas disparu,  qui devrait amplement vous laisser le temps d'ouvrir un Portail de ville. Ce talent est particulièrement utile quand il vous faut fuir et quand il y a  des cadavres sur votre route.



CRI DE GUERRE

Niveau : 30

Conditions : Cri de bataille, Ordre de combat

Cette aptitude extrêmement utile blesse et étourdit les monstres proches. La quantité de points de dégâts et la durée de l'étourdissement dépendent du nombre de points de talent investis, mais Cri de guerre a déjà  effet très intéressant dès le niveau 1. Lorsque l'ennemi est étourdi, vous avez généralement le temps de délivrer une autre attaque avant qu'il n'ait eu le temps de récupérer. Jeter Cri de guerre coûte 17 points de Mana, mais c'est  talent plus qu'utile dans certaines situations. Quand le combat vous échappe, faites-y appel pour étourdir vos ennemis et vous laisser le temps de vous dégager.



SENS DU COMBAT

Niveau : 30

Conditions : Ordre de combat

Cette aptitude particulièrement puissante est vitale en mode multijoueurs. Il a pour effet d'augmenter de 1 le niveau de tous vos talents... et de ceux de vos alliés ! Autrement dit, tous les membres du groupe voient leurs niveaux de maîtrise augmenter, et ce quelle que soit leur classe de personnage. Il leur suffit juste de se trouver près de vous.

Ce talent peut faire la différence en cas de combat acharné. Le fait d'y investir davantage de points de talent  vous confère qu'un seul et unique avantage : une durée rallongée. Mais vous reconnaîtrez que voir tous les niveaux de maîtrise du groupe augmentés pendant une trentaine de secondes constitue un atout indiscutable...



LES PERSONNAGES DE L'EXTENSION



✚ L'ASSASSIN ✚ LE DRUIDE

L'ASSASSIN

L'Assassin est un être aussi intangible qu'une rumeur, un murmure dans la nuit, un bruit presque inaudible au cœur des bois. Formé à tuer, il n'emploie pas la magie directement, préférant utiliser des objets enchantés dont les pouvoirs reproduisent les sorts élémentaires. Comme disent les gens de Blizzard, « pour éviter une corruption supplémentaire, ils se concentrent sur les facultés naturelles du corps humain : la puissance de l'esprit et le combat à mains nues. » Les talents de l'Assassin se décomposent en trois familles : Arts martiaux, Disciplines de l'ombre et Pièges. Il est vital de piocher dans toutes ces familles pour créer un Assassin capable de survivre mais, avec la bonne combinaison de talents, il devient un puissant adversaire des forces du mal.



LES TALENTS DE L'ASSASSIN

Les trois familles de talents de l'Assassin (Arts martiaux, Pièges et Disciplines de l'ombre) sont complémentaires, tout comme les talents des autres classes de personnage. Pour tirer toute la quintessence de l'Assassin, il faut arriver à un bon mélange entre les talents de concentration et de libération d'énergie de la famille des Arts martiaux, et y ajouter suffisamment de Pièges pour mettre un terme prématuré à l'existence de vos ennemis. Enfin, les Disciplines de l'ombre apportent la touche finale à l'Assassin, faisant de lui un redoutable adversaire. Elles constituent un excellent choix, de Maître des griffes à Guerrier d'ombre.

ARTS MARTIAUX

1. Attaque du tigre
2. Serre de dragon
3. Poings de feu
4. Griffes de Dragon
5. Attaque de Cobra
6. Griffes du tonnerre
7. Queue de dragon
8. Lames de glace
9. Vol du dragon
10. Attaque du phénix

DISCIPLINES DE L'OMBRE

1. Maîtrise des griffes
2. Marteau psychique
3. Rapidité
4. Parade multiple
5. Manteau des ombres
6. Transparence
7. Guerrier d'ombre
8. Souffle mental
9. Venin
10. Maître des ombres

PIÈGES

1. Flammes
2. Toile électrique
3. Sentinelle lame
4. Sentinelle électrique
5. Esprit de feu
6. Danse du sabre
7. Sentinelle éclair
8. Esprit d'Inferno
9. Sentinelle d'explosion mortelle
10. Bouclier de lames



NOTE

Beaucoup de talents de l'Assassin voient leur progression changer à partir de 8 points de talent et de 16 points de talent. Ceux qui sont concernés sont : Poings de feu, Griffes de tonnerre, Lames de glace, Attaque du phénix, Marteau psychique, Souffle mental, Venin, Flammes, Toile électrique, Sentinelle lame, Sentinelle électrique, Esprit du feu, Danse du sabre, Sentinelle éclair, Esprit d'Inferno, Sentinelle d'explosion morbide et Bouclier de lames. Pour chacun de ces talents, la progression en dégâts augmente à 8 et 16 points de talent. Les notes concernant l'évolution des dégâts dans la description de chaque talent font référence aux premiers niveaux de maîtrise, pas à ce qui passe après.

ARTS MARTIAUX

Les Arts martiaux regroupent une série d'attaques et de mouvements qu'il est possible de diviser en deux catégories : les talents de concentration et ceux de libération d'énergie. Ils n'apparaissent que dans l'extension et peuvent occasionner de terrifiants dégâts pour peu qu'on les combine au mieux. Quand l'Assassin utilise un talent de concentration, il accumule de l'énergie qui tourbillonne autour de son corps. Il peut en charger de la sorte autant qu'il le souhaite, puis la libérer violemment en déclenchant son attaque.

CONSEIL

Il existe deux sortes de talents d'Arts martiaux : les talents de concentration et ceux de libération d'énergie. Chacun des talents de concentration peut être pris jusqu'à trois fois de suite. Par la suite, dès que vous réussissez une attaque ou que vous utilisez un talent de libération d'énergie, l'énergie accumulée est libérée tout d'un coup !

Pour utiliser ces talents au mieux, associez votre bouton gauche de la souris à un ou plusieurs talents de concentration, et le bouton droit aux talents de libération d'énergie. Cela vous permet d'accumuler l'énergie avec le bouton gauche, en passant d'un talent à l'autre jusqu'à en avoir six ou plus actifs en même temps, puis de libérer votre énergie en cliquant sur le bouton droit.



ATTAQUE DU TIGRE

Niveau : 1

Conditions : Aucune

Ce talent de concentration ajoute une impressionnante quantité d'énergie à chaque charge. L'Attaque du tigre est surtout recommandée pour combattre des groupes d'ennemis plutôt que des monstres de puissance intermédiaire. En fait, ce talent est si efficace que votre adversaire est souvent mort avant que vous n'ayez pu atteindre la limite de trois charges après laquelle il devient possible de placer un talent de libération d'énergie. Attaque du tigre peut apporter une aide considérable face à des ennemis tels qu'Andarielle ou Duriel, contre lesquels vous aurez le temps d'accumuler vos trois charges puis d'utiliser un talent de libération d'énergie.

Initialement, Attaque du tigre augmente le score d'attaque de 40 % et les dégâts infligés de 100 % par charge accumulée (jusqu'à un maximum de 300 %). À chaque niveau suivant, le score d'attaque augmente encore de 10 %. Dans le même temps, les dégâts s'accroissent de 20 % pour la 1re charge, 40 % pour la 2e et 60 % pour la 3e. Comme vous le voyez, cette attaque devient bien vite très puissante, sans qu'il soit nécessaire de dépenser trop de points de talent.



SERRE DE DRAGON

Niveau : 1

Conditions : Aucune

Serre de dragon est un talent qui repousse l'ennemi en libérant l'énergie accumulée grâce à un talent de concentration, quel qu'il soit. Vous commencez par un seul coup de pied mais, plus tard (à partir du niveau 12), vous pourrez porter jusqu'à trois coups de pied avec la même attaque. A noter que l'énergie accumulée est déchargée seulement lors du premier coup de pied.

Serre de dragon repousse les monstres, ce qui est excellent pour garder les adversaires trop puissants à distance respectable. Ce talent est très utile seul, même si l'ajout de talents de concentration le rend encore plus meurtrier. Il commence par ajouter 40 % à votre score d'attaque. Par la suite, chaque point de talent qui lui est assigné se traduit par les bonus suivants : +12 % au score d'attaque et +7 % aux dégâts.



Tôt dans le jeu, Griffes de dragon constitue un excellent talent de libération d'énergie.



POINGS DE FEU

Niveau : 6

Conditions : Aucune

Poings de feu est un talent de concentration créant des flammes dont l'effet est différent à chaque charge. Après la 1re charge, le talent ajoute des dégâts de feu à votre attaque. Après la 2e, il déclenche une attaque de feu sur une zone. Enfin, après la 3e, il fait apparaître des flammes brûlant pendant 2,5 secondes. Cela vous semblera peut-être un temps limité, mais vous serez surpris par le nombre d'ennemis qui ont le temps d'être affectés en 2,5 secondes !

L'effet initial de Poings de feu ajoute 50 % à votre score d'attaque, 6-10 points de dégâts (feu) avec la 1re charge, une attaque à distance (2 mètres) avec la 2e charge et des flammes durant 2,5 secondes avec la 3e charge. Par la suite, chaque point de talent supplémentaire augmente le score d'attaque de 10 % et les dégâts de 5 points. Ce pouvoir est donc extrêmement puissant quand on l'utilise de concert avec un talent de libération d'énergie, en particulier contre les adversaires vulnérables au feu.

NOTE

Vous devez utiliser Griffes pour pouvoir faire appel à Poings de feu.

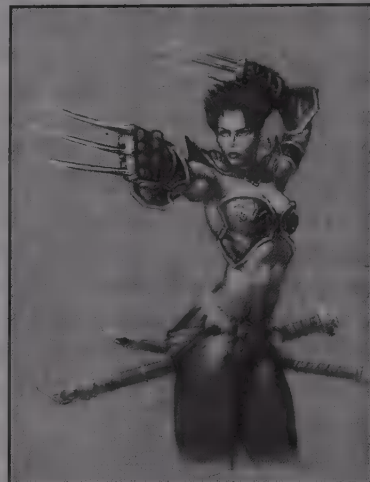


GRIFFE DE DRAGON

Niveau : 6

Conditions : Serre de dragon

Griffe de dragon est un talent de libération d'énergie utilisant deux griffes. Il ressemble fortement au talent de Barbare Double frappe, car il permet à l'Assassin de porter deux coups à l'aide de ses armes. Cela constitue déjà un énorme avantage en soi, mais il y a mieux car Griffes de dragon confère un bonus de 50 % au score d'attaque et aux dégâts quand vous l'utilisez comme talent de libération d'énergie. Chaque point de talent supplémentaire se traduit par une augmentation de 10 % du score d'attaque et de 5 % des dégâts causés.



ATTAQUE DU COBRA

Niveau : 12

Conditions : Attaque du tigre

Ce talent de concentration ajoute de la Mana et du vol de Vie aux talents de libération d'énergie. C'est l'un des talents les plus importants qui soient pour l'Assassin, qui n'a guère d'autres moyens fiables de récupérer de la Mana ou de la Vie en combattant. La 1^{re} charge ajoute 60 % au score d'attaque et vole 40 % de Vie à l'ennemi. La 2^e charge ajoute à cela un vol de 40 % de Mana. Enfin, la 3^e charge fait passer les vols de Mana et de Vie à 80 % (ce qui est plus que conséquent).

Essayez de combiner Attaque du cobra avec un talent de libération d'énergie tel que Vol du dragon pour vous téléporter et frapper l'adversaire à distance. Votre score d'attaque augmente de 15 % par point de talent assigné à Attaque du cobra. De plus, l'efficacité des 1^{re} et 2^e charges croît à chaque fois de 5 % et celle de la 3^e de 10 %. Il suffit donc d'investir quelques points de talent pour voler plus de 100 % de la Vie de l'ennemi.



Si vous avez besoin de voler de la Mana et de la Vie à vos adversaires, Attaque du cobra est le talent qu'il vous faut.



GRIFFES DU TONNERRE

Level 18

Conditions : Poings de feu

Griffes de tonnerre est un talent de concentration qui ajoute des dégâts électriques à chaque attaque (mais l'Assassin doit avoir ses griffes à la main pour pouvoir l'utiliser). Lorsque vous faites appel à ce pouvoir avec un talent de libération d'énergie, la 1^{re} charge inflige des dégâts électriques, la 2^e fait apparaître une Nova à partir de l'ennemi touché, tandis que la 3^e libère des Étincelles qui jaillissent de l'adversaire. Cette attaque est donc très utile face à un groupe de monstres.

Griffes du tonnerre vous confère un score d'attaque augmenté de 80 % et inflige, seul, des dégâts électriques se montant à 1-80 points. La 1^{re} charge inflige 1-80 points de dégâts (Électricité), la 2^e 1-20 points (Nova) et la 3^e 1-40 points (Étincelles).

Chaque fois que vous investissez un point de talent, les dégâts augmentent de la façon suivante : +10 pour la 1^{re} charge, +7 pour la 2^e et +11 pour la 3^e.



QUEUE DE DRAGON

Niveau : 18

Conditions : Griffe de dragon

Ce puissant talent de libération d'énergie repousse votre ennemi d'un violent coup de pied, tout en lui infligeant des dégâts de type feu. Il est semblable à Serre de dragon (mais ■ beaucoup plus puissant), en ce sens que vous avez intérêt à vous en servir contre les adversaires que vous souhaitez ne pas voir approcher de vous. Si vous affrontez un Boss, utilisez un talent de concentration contre ses légions puis libérez Queue du dragon contre le Boss.

Au niveau 1, ce talent inflige 50 % de dégâts dus au feu et ■ une portée de 4 mètres. Par la suite, chaque point de talent augmente les dégâts dus au feu de 10 %. Ce talent de libération d'énergie est celui qu'il vous faut absolument posséder à partir du niveau 18.



C'est un excellent talent de libération d'énergie en raison des dégâts de feu qu'il inflige et du fait qu'il repousse l'ennemi.



LAMES DE GLACE

Niveau : 24

Griffes de tonnerre

Lames de glace est un talent de concentration infligeant des dégâts de type froid à chaque coup ■■ but. ■■ est vital si vous vous trouvez dans une situation ■■ cours de laquelle votre Assassin risque de ■■ faire submerger par le nombre. La 1^{re} charge inflige des dégâts de type froid à l'ennemi touché, la 2^e aussi, mais sur une zone, et enfin la 3^e peut geler vos adversaires (ce qui est toujours bon à prendre). Notez que vous devez avoir vos griffes ■■ main pour utiliser ce pouvoir, mais cela ■■ doit pas vous empêcher de le combiner (à pleine charge) avec un talent de libération d'énergie tel que Griffes de dragon.

Ce talent augmente le score d'attaque de 70 %. La 1^{re} charge inflige 15-35 points de dégâts (froid), la 2^e aussi mais dans un rayon de 3,3 mètres, et la 3^e immobilise l'adversaire pendant 4 secondes. Chaque point de talent supplémentaire s'accompagne des modifications suivantes : +10 % au score d'attaque, +8 points de dégâts et +0,4 seconde d'immobilisation.



VOL DU DRAGON

Niveau : 24

Conditions : Queue de dragon

Ce talent de libération d'énergie vous téléporte à côté de votre adversaire afin de pouvoir l'achever. Il est particulièrement utile quand vous cherchez à atteindre un Boss qui se cache derrière ses légions, ou encore quand il vous faut franchir un obstacle.

Vous devez pouvoir prendre l'ennemi pour cible pour avoir la possibilité de vous téléporter à côté de lui. En d'autres termes, vous ■■ pouvez vous servir de ■■ talent si votre adversaire n'apparaît pas à l'écran.

Vol du dragon est très utile contre un adversaire qui fait apparaître des flammes devant vous, puisqu'il vous permet de franchir le brasier sans subir le moindre dégât. Il a pour inconvénient de requérir un temps de recharge, ■■ qui signifie que vous ■■ pouvez pas vous ■■ servir ■■ cesse. Malgré cette restriction, il reste un excellent talent qui mérite au moins quelques points à partir du moment où votre Assassin atteint le niveau 24. Votre score d'attaque augmente de 100 % quand vous vous téléportez à côté de l'ennemi, +20 % par point de talent supplémentaire.



Vol du dragon vous permet de vous téléporter à côté de votre ennemi afin de placer votre attaque de libération d'énergie.



NOTE

Vol du dragon commence par augmenter les dégâts du coup de pied de 100 %, +25 % par point de talent additionnel.



ATTAQUE DU PHÉNIX

Niveau : 30

Conditions : Attaque du cobra, Lames de glace

Ce talent de concentration ajoute des attaques élémentaires à vos talents de libération d'énergie ! La 1^{re} charge fait apparaître un Météore, la 2^e ■■■ Chaîne d'éclairs et la 3^e de la glace qui jaillit tout autour du point d'origine. Inutile de préciser que vous avez tout intérêt à attribuer 1 ou 2 points ■ ■ talent à partir du niveau 30. Il vous suffit d'utiliser votre talent de libération d'énergie dès qu'Attaque du phénix vous propose l'effet que vous désirez. Si vous voulez lancer un météore, interrompez votre concentration après la 1^{re} charge. En revanche, si vous voulez geler vos ennemis, attendez la 3^e charge avant d'attaquer.

Initialement, ce talent augmente le score d'attaque de 70 % et inflige les dégâts suivants : 20-40 points pour la 1^{re} charge (Météore), 1-40 pour la 2^e (Chaîne d'éclairs) et 16-32 pour la 3^e (Boule de glace).

À chaque nouveau point de talent, le score d'attaque augmente de 15 % et les dégâts de la façon suivante : +6 points pour le Météore, +11 points pour la Chaîne d'éclairs et +4 points pour la Boule de glace.

DISCIPLINES DE L'OMBRE

Cette famille de talents ajoute à la puissance et ■ la mystique de l'Assassin. Les Disciplines de l'ombre ne sont pas des attaques en soi, mais elles rendent les attaques plus puissantes. Elles ne permettent pas non plus à l'Assassin de se cacher, mais le rendent plus difficiles à repérer s'il décide de le faire. Elles peuvent également infliger des dégâts de type poison ou appeler un Guerrier d'ombre au secours du personnage. En résumé, il s'agit de talents qui augmentent l'efficacité des autres talents de l'Assassin en lui conférant de nouvelles facultés ou en améliorant celles qu'il possède déjà.



MAÎTRISE DES GRIFFES

Niveau : 1

Conditions : Aucune

Les griffes sont de nouvelles armes que l'Assassin utilise pour parvenir à ses fins. Il peut en porter une ■ chaque main, ■ qui lui permet d'attaquer deux fois. Ce talent améliore la manière dont l'Assassin ■ sert de ces armes bien spécifiques, de la même façon que Maîtrise de l'épée ou Maîtrise de la hache augmentent les facultés martiales du Barbare. Si vous voulez jouer pleinement votre Assassin en utilisant les talents de concentration ou de libération d'énergie liés aux griffes, il vous faut absolument attribuer quelques points de talent à Maîtrise des griffes.

Le premier point de talent augmente votre score d'attaque de 30 % et les dégâts infligés de 35 %. Par la suite, chaque point supplémentaire augmente le score d'attaque de 10 % et les dégâts de 4 %. Si vous assignez 7 ■ ■ points à ce talent et si vous possédez des griffes magiques, vous deviendrez un adversaire plus que redoutable.



Maîtrise des griffes est un talent absolument vital si vous ■■■ l'intention de vous battre à l'aide de cette arme.



MARTEAU PSYCHIQUE

Niveau : 1

Conditions : Aucune

Cette attaque psychique repousse les ennemis et leur inflige des dégâts. Vous pouvez prendre un adversaire spécifique pour cible (par exemple, un chaman), même si d'autres monstres ■ trouvent entre vous et lui. Cela fait de Marteau psychique un talent très important, surtout en début de partie (Acte I), où vous risquez d'avoir à affronter un chaman sombre ou maudit. Non seulement Marteau psychique repousse votre cible, mais il lui inflige 2-5 points de dégâts supplémentaires, plus 1 point par point de talent additionnel.



CONSEIL

Comme Marteau psychique repousse la cible, cette attaque vous permet de mettre de l'espace entre vous et un monstre particulièrement redoutable.



RAPIDITÉ

Niveau : 6

Conditions : Maîtrise des griffes

Comme son nom l'indique, ce talent vous permet de vous déplacer plus rapidement, mais aussi d'attaquer plus vite, c'est-à-dire infliger davantage de dégâts ■ un certain laps de temps. C'est un excellent talent utilisé conjointement à vos griffes et à Maîtrise des griffes ; de cette manière, vous délivrez de violentes attaques et l'ennemi n'a pas le loisir de riposter. Un point de talent vous permet d'utiliser Rapidité pendant deux minutes, ce qui devrait être amplement suffisant pour échapper à une situation périlleuse. Ce même point de talent vous confère une augmentation de 21 % en vitesse d'attaque, et de 23 % en vitesse de déplacement. Chaque point de talent supplémentaire augmente la vitesse et rallonge l'effet de 12 secondes.

Initialement, l'augmentation se monte à 6 % par point de talent dans les deux catégories (vitesse d'attaque et de déplacement), mais elle devient de moins ■ moins importante au fur et à mesure que vous ajoutez de nouveaux points de talent.



PARADE MULTIPLE

Niveau : 12

Conditions : Maîtrise des griffes

Ce talent passif offre la possibilité de bloquer une attaque de l'adversaire, mais uniquement si vous utilisez deux griffes. Avec une griffe dans chaque main, Parade multiple vous donne de bonnes chances de bloquer les attaques adverses. Tant que ce talent est actif, le fait de ne pas avoir de bouclier ne vous pénalise en rien. Pensez à ce talent comme à un bouclier fonctionnant alors même que vous utilisez deux armes. À l'origine, il vous confère une chance de parade de 26 %, +1 % par point de talent supplémentaire. Ce talent est extrêmement utile si votre armure ou votre vitalité ne vous permettent pas de résister à de nombreuses attaques. Pour commencer, il augmente vos chances de parade de 1 %, mais cet avantage croît moins rapidement par la suite.



MANTEAU DES OMBRES

Niveau: 12

Conditions: Marteau psychique

L'ombre projetée par ce talent aveugle les ennemis et les empêche de vous prendre pour cible. Quand vous utilisez Manteau des ombres, le diamètre de la lumière qui vous éclaire diminue sensiblement, mais les adversaires qui se trouvaient à l'écran et qui ne vous avaient pas encore aperçu sont incapables de vous voir tant que le pouvoir fonctionne (à moins que vous ■ soyez touché, auquel ■ le talent cesse aussitôt de faire effet). Manteau des ombres ■ plusieurs applications intéressantes, dont la possibilité d'aveugler un groupe de monstres afin de passer sans avoir à les affronter.

Ce talent vous permet également de combattre vos ennemis un par un, au lieu de vous retrouver face ■ un groupe (comme par exemple, les Fétiches de la Jungle de l'Écorcheur).

N'utilisez pas Manteau des ombres tant que les adversaires que vous souhaitez aveugler ne sont pas encore à l'écran (c'est-à-dire visibles). Ce talent ■ sert ■ rien si vous y faites appel trop tôt. En revanche, il peut vous sauver la vie lorsque vous vous retrouvez au milieu d'une nuée de monstres.

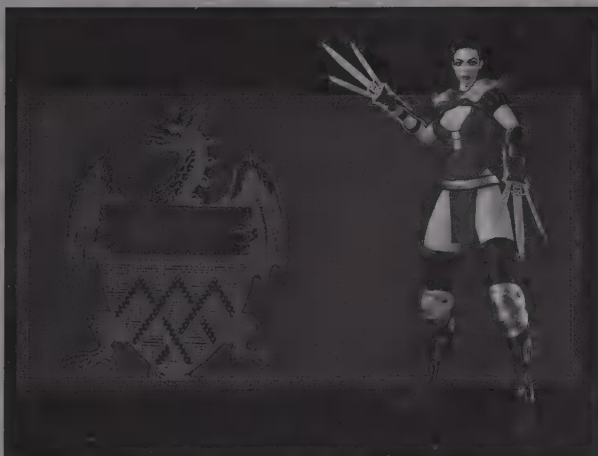
À l'origine, ce talent a une portée de 20 mètres et une durée de 8 secondes ; il diminue également le score de défense des monstres de 21 %. Notez toutefois que votre score de défense est lui aussi amoindri quand vous faites appel à ce pouvoir.



En aveuglant l'adversaire, vous pouvez vous déplacer en toute impunité.

CONSEIL

L'utilisation combinée de Manteau des ombres et des talents de la famille des Pièges donne d'excellents résultats. Quand un groupe d'adversaires s'approche de vous, utilisez Manteau des ombres pour les aveugler, puis posez des Pièges meurtriers qui décimeront leurs rangs tant qu'il en reste.





TRANSPARENCE

Niveau : 18

Conditions : Rapidité

Transparence augmente toutes vos résistances pendant un temps limité, tout ■ réduisant la durée des malédictions qui vous affectent. Ce talent est vital si vous ne bénéficiez que de résistances limitées aux éléments lorsque vous pénétrez dans des zones telles que le Sanctuaire des Arcanes ou le Repaire du Ver. Initialement, il réduit la durée des malédictions de 47 % et offre une résistance supplémentaire de 19 % contre tous les éléments. Il dure 2 minutes, +12 secondes par point de talent supplémentaire (les résistances augmentent elles aussi à chaque nouveau point).

Chaque point de talent supplémentaire réduit la durée des malédictions, d'abord de ■ %, puis d'un montant de moins en moins élevé. De la même façon, les résistances augmentent de 8 % avec le premier point supplémentaire, les gains successifs étant moins élevés.



NOTE

Si vous avez choisi de ne pas avoir d'armure ou d'objets protégeant contre les éléments, vous connaîtrez ■■ doute de sérieux problèmes à partir de l'Acte III. Fort heureusement, Transparence est justement le talent qu'il vous faut pour combler cette lacune.



GUERRIER D'OMBRE

Niveau : 18

Conditions : Manteau des ombres

Guerrier d'ombre fait apparaître un mercenaire environné de ténèbres, qui combat au côté de votre Assassin. Mais il faut faire attention, car il utilise automatiquement l'attaque que vous avez préparée quand vous l'appellez (si vous combattez à l'aide de Poings de feu et d'Attaque du cobra, il fera de même). Il exécute des attaques normales, qui sont considérées comme des talents de libération d'énergie, en ce sens qu'elles libèrent l'énergie stockée par le Guerrier d'ombre. Celui-ci a une quantité de vie limitée et finit par retourner dans le plan éthéré dont il est issu mais, en attendant, il peut infliger de très importants dégâts à vos adversaires. Pour chaque point de talent supplémentaire, il gagne 14,5 points de Vie, son score d'attaque augmente de 15 % et son score de défense de 12 %. Quelques points de talents suffisent donc pour vous créer un excellent allié.



Il est extrêmement utile d'avoir un clone de vous-même au combat.



SOUFFLE MENTAL

Niveau : 24

Conditions : Manteau des ombres

Ce talent prend la forme d'une décharge d'énergie mentale qui inflige des dégâts aux ennemis, les étourdit et convertit nombre d'entre eux, de telle sorte qu'ils se mettent à combattre pour vous ! La puissance de ce pouvoir est évidente : si vous parvenez à prendre un groupe d'adversaires pour cibles à l'aide de Souffle mental, vous avez de bonnes chances pour que deux ou trois d'entre eux se retournent contre leurs anciens camarades. Dans le même temps, Souffle mental inflige 10-20 points de dégâts à tous les adversaires touchés (ce n'est pas énorme, mais reste tout de même intéressant).

Initialement, le talent dure 6-10 secondes, inflige 10-20 points de dégâts et a 21 % de chances de convertir toute créature touchée. Par la suite, chaque point de talent supplémentaire augmente les dégâts de 2 points et la chance de conversion de 3 % (du moins au début, cette dernière s'accroissant de moins en moins vite).



Utilisez Souffle mental quand vous voulez que vos ennemis se mettent à combattre pour vous.

ATTENTION

Le point le plus satisfaisant de ce talent, c'est sans doute qu'il vous permet de faire en sorte que certains de vos adversaires rejoignent vos rangs. Mais il faut faire attention aux abus de confiance, car cette conversion ne dure que quelques instants. De plus, rien ne permet de dire combien d'ennemis seront convertis lorsque vous vous servirez de Souffle mental.



VENIN

Niveau : 30

Conditions : Transparence

Venin est un talent puissant ajoutant des dégâts de type poison à vos attaques, quelle que soit l'arme que vous utilisez. Son statut de talent de haut niveau se justifie pleinement, puisque, dès le début, il inflige 37-78 points de dégâts en l'espace de 2 secondes seulement (plus les dégâts occasionnés par votre attaque). Par la suite, les dégâts et la durée augmentent au fil des points de talent que vous lui attribuez. Si vous n'utilisez pas souvent Transparence ou Rapidité (voir plus bas), pensez à vous servir de Venin. Chaque point de talent dépensé augmente les dégâts de 12 points et la durée de 1 seconde.

ATTENTION

Il est impossible de faire appel à Venin, Transparence ou Rapidité en même temps. Seul un de ces trois talents peut être utilisé à un instant donné.



MAÎTRE DES OMBRES

Niveau : 30

Conditions : Shadow Warrior

À première vue, Maître des ombres est une version plus puissante de Guerrier de l'ombre. Mais il s'agit là d'une description par trop simpliste de cet allié meurtrier qui vous est proposé au niveau 30. Tout comme le Guerrier de l'ombre, le Maître des ombres combat à votre côté, mais il a accès à tous vos talents d'Assassin, et pas seulement à ceux qui sont actifs au moment de son apparition. Cela en fait un excellent compagnon, capable de faire les mêmes choses que vous (hormis appeler lui-même un Maître des ombres ou Guerrier de l'ombre). Attribuez quelques points à ce talent dès qu'il vous est possible de le prendre. Non seulement il vous aidera à engranger de l'expérience plus rapidement, mais il pourra attirer l'attention de vos plus redoutables adversaires pendant que vous vous servez de vos talents.

Au départ, le Maître des ombres possède 188 points de Vie, chaque point de talent supplémentaire se traduisant par +28 points de Vie, +15 % au score d'attaque et +16 % de résistance contre tous les éléments (il est à noter que ce dernier pourcentage augmente de moins en moins vite au fur et à mesure que vous ajoutez des points).

PIÈGES

Les Pièges sont des talents totalement nouveaux et sans commune mesure avec ceux qui existaient jusque-là : il est possible de les placer n'importe où et ils s'activent à l'approche des ennemis. Ils complètent parfaitement les autres pouvoirs de l'Assassin, qui lui permettent justement d'amener ses adversaires là où il a posé ses pièges. Ces talents sont puissants et doivent pas être pris à la légère. Quand on s'en sert judicieusement, ils peuvent faire la différence entre la victoire et la défaite. Et, cerise sur le gâteau, ils sont particulièrement amusants à utiliser.



CONSEIL

Pour utiliser au mieux la famille des Pièges, il est conseillé d'assigner quelques points de talent à Guerrier de l'ombre. Comme le dit Rob Foote, testeur chez Blizzard, « le Guerrier de l'ombre est le meilleur ami de l'Assassin poseur de Pièges. » Il suffit d'appeler un Guerrier de l'ombre et d'avoir associé un talent de Piège au bouton droit de votre souris pour que le Guerrier de l'ombre pose le même Piège que vous quand vous le faites. Deux fois plus de Pièges, deux fois plus de carnage !

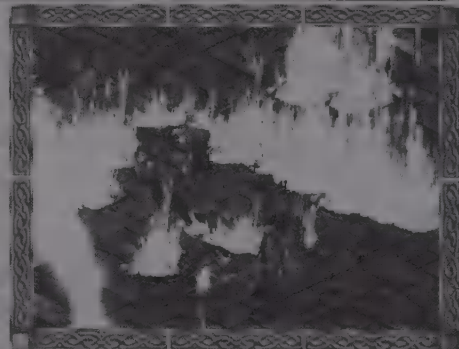


FLAMMES

Niveau : 1

Conditions : Aucune

Ce piège projette des flammes qui infligent d'importants dégâts à tous les ennemis compris dans la zone affectée. Tout simple, il est parfait pour les bas niveaux. Plus loin dans l'aventure, les dégâts sont moins intéressants, mais Flammes reste tout de même très utile et efficace. Non seulement vous pouvez vous en servir dans un beau milieu d'un combat, mais aussi quand un adversaire se trouve dans un endroit difficile à atteindre (ou qui vous mettrait dans une situation périlleuse). Comme ce piège est une arme de jet qui infligent des dégâts de zone, vous pouvez le lancer et le laisser faire le travail à votre place ! Initialement, il inflige 3-4 points de dégâts (feu) dans un rayon de 4,6 mètres, tout point de talent supplémentaire augmentant les dégâts de 2 points.



Flammes est un bon talent si vous affrontez un groupe de monstres.



TOILE ÉLECTRIQUE

Niveau : 6

Conditions : Flammes

Quand on la déploie, la Toile électrique projette de l'Électricité vers les ennemis qui approchent. Ce piège est moins utile en extérieur, mais il se révèle en revanche excellent dans les endroits resserrés comme le Temple des Vipères de la Griffe et le Repaire du Ver. À chaque fois qu'un adversaire est obligé de traverser la zone d'effet, il subit des dégâts. Le premier point de talent crée six décharges électriques qui infligent 5-6 points de dégâts pendant 3,6 secondes. Par la suite, chaque point de talent supplémentaire augmente les dégâts d'un point et le nombre de décharges. Utilisé dans le bon type d'environnement, ce piège peut se révéler extrêmement efficace avec quelques points de talent seulement.



NOTE

La Toile électrique n'est pas aussi efficace en extérieur, car elle n'occupe pas suffisamment d'espace pour affecter tous les ennemis qui vous attaquent (ces derniers arrivant généralement de partout à la fois).



SENTINELLE LAME

Niveau : 6

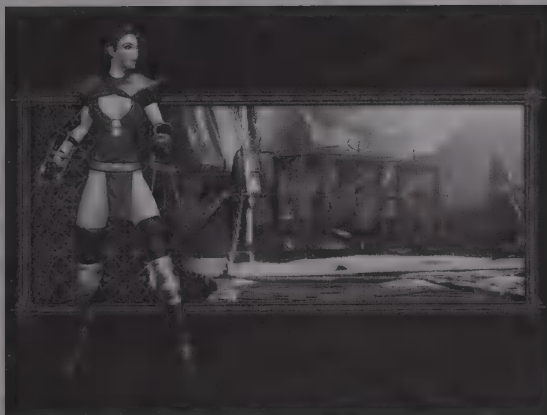
Conditions : Aucune

Ce talent provoque une lame tourbillonnante qui fait l'aller-retour entre vous et le point pris pour cible. C'est un excellent piège pour les endroits resserrés, comme les portes du Temple des Vipères de la Griffe, par lesquels de nombreux ennemis essayent de passer ■ la suite les uns des autres. Dans ce cas de figure, la Sentinelle lame inflige un maximum de dégâts en un minimum de temps. A l'origine, elle occasionne 6-10 points de dégâts à chaque passage et dure 4 secondes, chaque nouveau point de talent augmentant les dégâts de ■ points.



CONSEIL

La Sentinelle lame peut également être placée dans l'encadrement d'une porte pour retarder les monstres qui vous poursuivent alors que vous tentez de fuir. Cela devrait vous donner le temps de vous soigner ou d'utiliser ■ Portail.





SENTINELLE ÉLECTRIQUE

Niveau : 12

Conditions : Toile électrique

Ce piège délivre d'importants dégâts électriques. Quand vos adversaires se rapprochent, de puissantes décharges électriques les frappent par vagues. Ces décharges infligent d'importants dégâts mais ne touchent pas toujours l'adversaire. Sentinelle électrique est surtout efficace dans l'encadrement d'une porte ou au milieu d'un groupe d'ennemis. Le piège commence par libérer 5 vagues de 5 décharges, causant 1-7 points de dégâts chacune. Chaque point de talent supplémentaire augmente les dégâts de 1,5 point.



Sentinelle électrique inflige des dégâts importants, mais sans vous assurer de toucher votre cible.



NOTE

Au fur et à mesure que vous ajoutez des points de talent à Sentinelle électrique, les dégâts de chaque décharge augmentent.



ESPRIT DE FEU

Niveau : 12

Conditions : Flammes

Ce Piège libère des vagues de feu quand il se déclenche. Il touche plus souvent que Sentinelle électrique mais n'inflige pas autant de dégâts : il libère 5 vagues occasionnant 5-10 points de dégâts chacune, +2 points par point de talent supplémentaire. Esprit de feu est, lui aussi, un excellent choix pour un encadrement de porte ou en lieu rempli de monstres. Il est également très utile pour protéger vos arrières ■ cas de besoin.



DANSE DU SABRE

Niveau : 18

Conditions : Sentinelle lame, Esprit de feu

Danse du sabre vous permet de lancer plusieurs lames tourbillonnantes qui rebondissent sur les ennemis et leur infligent des dégâts à chaque coup. Chaque lame occasionne 8-10 points de dégâts, +3 par point de talent supplémentaire. Les dégâts minimums (8 points) sont très intéressants, faisant de Danse du sabre un excellent Piège de défense, mais aussi une très bonne arme d'attaque quand on s'en sert conjointement avec d'autres Pièges ou Manteau des ombres.



SENTINELLE ÉCLAIR

Niveau : 24

Conditions : Sentinelle électrique

La Sentinelle éclair projette des séries d'éclairs sur les ennemis proches, chacune des 10 décharges infligeant 10-20 points de dégâts. Cela signifie que chaque éclair peut très bien tuer un adversaire (ou rien lui faire, s'il est protégé contre l'Électricité). Compte tenu du fait que 10 éclairs sont tirés à chaque fois, ce piège est bien souvent d'une redoutable efficacité, d'autant plus que chaque nouveau point de talent rajoute 5 points de dégâts par éclair !



Sentinelle éclair est un piège puissant qui devrait pouvoir vous débarrasser de n'importe quel adversaire, ou presque.



ESPRIT D'INFERNO

Niveau : 24

Conditions : Esprit de feu

Comme son nom l'indique, ce sort est la version Piège du sort Inferno. Il crache des flammes sur tout adversaire s'approchant d'un peu trop près ; il se traduit donc, au niveau 1, par 8-21 points de dégâts par seconde (le Piège tirant 10 fois). Chaque point de talent supplémentaire augmente les dégâts de 8 points par seconde ; ainsi ce Piège devient rapidement une arme formidable contre les ennemis ne bénéficiant pas d'une bonne résistance au feu.



SENTINELLE D'EXPLOSION MORTELLE

Niveau : 30

Conditions : Sentinelle éclair

Ce piège fait exploser les cadavres quand un adversaire s'approche un peu trop près. Si vous avez déjà joué le Nécromancien et si le sort Explosion morbide vous est plu, vous pouvez obtenir le même résultat avec ce talent d'Assassin. À chaque fois que vous vous trouvez à côté d'un tas de cadavres, posez ce piège et il fera exploser les corps dès qu'un adversaire arrivera à proximité. Vous pouvez également utiliser ce talent en plein combat. Dès qu'un de vos ennemis est tué, servez-vous de Sentinelle d'explosion morbide pour le faire exploser. Initialement, ce piège inflige des dégâts égaux à 40-80 % des points de Vie d'origine du cadavre dans un rayon de 3,3 mètres (+0,3 mètre par point de talent). Il inflige également 20-30 points de dégâts électriques, +4 par point de talent.

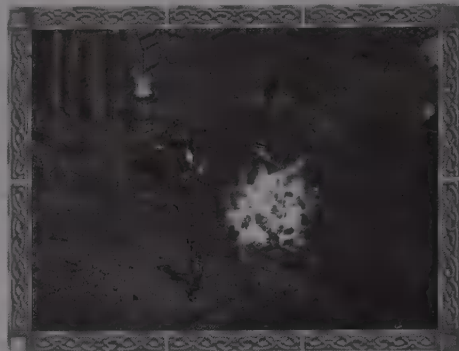


BOUCLIER DE LAMES

Niveau : 30

Conditions : Danse du sabre

Quand ce talent se déclenche, des lames se mettent à faire le tour de votre Assassin, frappant les adversaires trop proches. Prenez-le si vous avez décidé de vous spécialiser dans les Arts martiaux et de multiplier les combats au corps à corps. Il inflige 1-30 points de dégâts sur 20 secondes et vous garantit ainsi que vos ennemis ne tiendront pas longtemps s'ils persistent à vous suivre. Les dégâts augmentent à chaque nouveau point de talent, de même que la durée (+4 secondes à chaque fois).



Bouclier de lames est une excellente arme d'attaque et de défense, puisqu'il occasionne des dégâts à tous les ennemis qui s'approchent de trop près.



CONSEIL

Si vous avez l'intention de combattre souvent corps à corps, assignez moins un point à Bouclier de lames (à partir du niveau 30).

LA STRATÉGIE DE L'ASSASSIN

Voici une série de conseils et d'astuces propres à l'Assassin. Nous ne pouvons évoquer toutes les tactiques possibles grâce aux 30 talents et aux milliers de combinaisons, mais les tactiques qui suivent ont été éprouvées à maintes reprises. Merci Carlos Guerrero, Jeanette Clausen, Robert Foote, Ron Frybarger, Chris Van Der Westhuizen, Ted Barken, Michael Backus, et surtout Dean Lee et Jason Hutchins du service assurance qualité de Blizzard pour l'aide qu'ils nous ont prodiguée.



NOTE

Voici comment les points se décomposent pour l'Assassin (du début du jeu à l'Acte V) :

Total des points de talent (50 niveaux et 5 actes) : 54

Total des points de caractéristique (50 niveaux et 5 actes) : 255

COMBINAISON DE TALENTS D'ASSASSIN

Voici un exemple d'excellente combinaison de talents pour l'Assassin. Une autre répartition vous est également proposée dans l'encadré.

RÉPARTITION DES POINTS DE TALENT

-  10 points dans les Pièges de zone comme Esprit de feu
-  10 points en Maîtrise des griffes
-  1 point en Guerrier de l'ombre
-  10 point en Manteau des ombres
-  10 points en Bouclier de lames
-  2-3 points en Attaque du cobra (dont vous n'avez pas besoin si vous possédez une arme voleuse de Vie ou de Mana)
-  2-3 points en Griffes de dragon
-  2 points en Parades multiples
-  1 point en Vol du dragon

RÉPARTITION DES CARACTÉRISTIQUES

-  35 % en Force
-  30 % en Dextérité
-  20 % en Mana
-  15 % en Vitalité

POUR COMBATTRE PLUSIEURS ADVERSAIRES EN MÊME TEMPS

1. Utilisez Esprit de feu pour infliger des dégâts de zone.
2. Amplifiez les dégâts d'Esprit de feu avec Manteau des ombres (qui a également pour effet d'aveugler les ennemis).
3. Tenez-vous à l'écart jusqu'à ce que l'Esprit de feu ait tiré trois fois.
4. À ce moment, intervenez et achevez les monstres restants à l'aide d'Attaque du cobra et de Griffes de dragon. Trois utilisations d'Attaque du cobra devraient vous permettre de récupérer votre Mana.



Il est plus facile de venir à bout d'un groupe d'ennemis avec des talents tels que Sentinelle de feu.

POUR COMBATTRE LES BOSS (MONSTRES SUPER-UNIQUES)

1. Utilisez Guerrier de l'ombre pour que le Boss se concentre sur lui.
2. Servez-vous d'Esprit du feu.
3. Conservez votre bouton de talent sur Attaque du cobra afin que votre Guerrier de l'ombre récupère de la Vitalité et de la Mana chaque fois qu'il touche le Boss. Continuez de jeter des Pièges ou, si vous vous en sentez le courage, jetez-vous au combat avec Attaque du cobra/Attaque du tigre/Griffe de dragon/Esprit de feu.



Savoir combiner l'utilisation des talents de concentration et de ceux de libération d'énergie est la clé pour venir à bout des Boss.

CONSEILS DE BLIZZARD

Ces conseils proviennent directement du service assurance qualité de Blizzard, et plus particulièrement de Dean Lee, Carlos Guerrero et Jason Hutchins. Ils s'appliquent tout particulièrement à la répartition de points indiquée plus haut, mais correspondent à peu près à tous les types d'Assassin.

-  **Froid :** vos talents d'Arts martiaux sont bien plus efficaces si vous parvenez à retarder l'adversaire (surtout un Boss), car cela vous permet d'accumuler davantage de charges. Trouvez-vous une griffe ou un katar infligeant des dégâts de type froid. Si vous  parvenez pas à en trouver, achetez-en un orné et incrustez-y un saphir.
-  **Vitesse d'attaque :** trouvez-vous des objets améliorant votre vitesse d'attaque et vous permettant de récupérer rapidement afin d'utiliser vos Arts martiaux avec un maximum d'efficacité.
-  **Répartition des points :** pour les deux ou trois premiers Actes, favorisez Esprit de feu car la plupart de vos ennemis sont vulnérables  feu. Par la suite, il vaut mieux assigner des points  Maîtrise des griffes, car la plupart des monstres des Actes IV et V résistent au feu.
-  **Stratégie en milieu de partie :** si vous vous trouvez face à des monstres puissants, posez quelques Esprits d'Inferno au milieu des rangs adverses puis lancez des grenades. Il ne devrait plus rester beaucoup d'ennemis !
-  **Stratégie  fin de partie :** le duo Maître des ombres/Rogue constitue un excellent soutien pour votre Assassin. Tandis que la Rogue tue de loin, le Maître des ombres affronte l'ennemi au contact en faisant appel à vos talents d'Assassin. Cela vous laisse libre de lancer des grenades et de poser des pièges tels qu'Esprit de feu ou Sentinelle éclair. Votre petit groupe devrait éliminer la plupart des adversaires en un temps record.
-  **Meilleur mercenaire pour l'Assassin :** pour l'Assassin, le meilleur mercenaire disponible est la Rogue de l'Acte I. La Rogue est en effet l'un des seuls mercenaires capables de se battre de loin et sa puissance augmente considérablement au fil de la partie. Veillez  lui donner une bonne armure et un arc de qualité, et elle se chargera du reste.

-  **Parades multiples :** assignez toujours quelques points à ce talent, qui s'avérera précieux dans la seconde moitié de la partie, où vous vous retrouverez souvent entouré d'ennemis. Il pourrait faire la différence entre la vie et la mort.
-  **Maîtrise des griffes :** ce talent est vital si vous avez l'intention de vous spécialiser dans les Arts martiaux.
-  **Attaque du cobra :** si vous tombez à court de Mana ou de potions de santé, il vous reste la possibilité de faire appel à ce talent. Si vous vous en servez à bon escient, vous ne devriez même pas avoir besoin de potions, et vous vous épargnerez ainsi plusieurs voyages en ville.

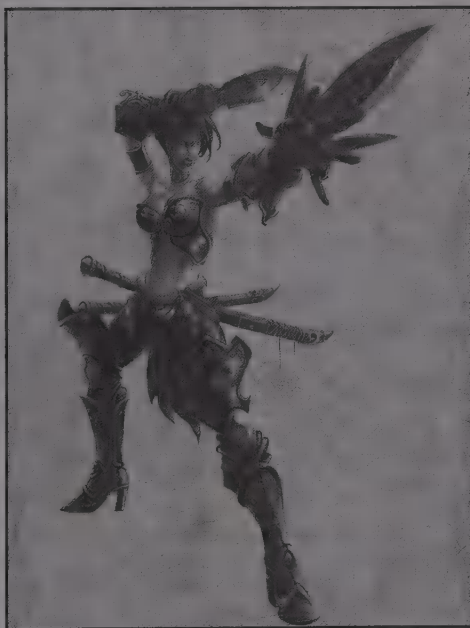
AUTRE RÉPARTITION POSSIBLE

RÉPARTITION DES POINTS DE TALENT

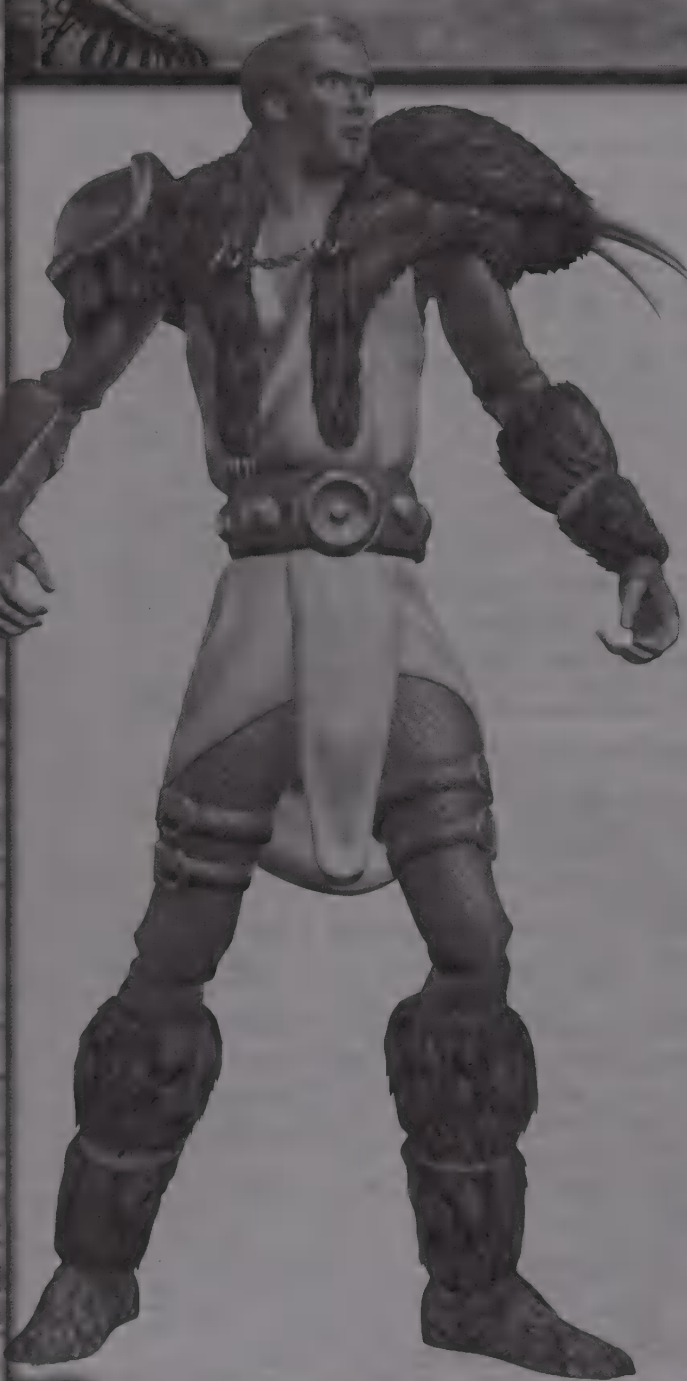
-  20 points en Guerrier de l'ombre/Maître des ombres
-  2 points en Rapidité
-  10 points en Maîtrise des griffes
-  20 points en Souffle mental
-  1 point en Sentinelle électrique/Attaque du tigre/
Attaque du cobra/Griffe de dragon

RÉPARTITION DES CARACTÉRISTIQUES

-  30 % en Force
-  20 % en Dextérité
-  20 % en Vitalité
-  25 % en Mana
-  5 % de points répartis au choix



LE DRUÏDE



Le Druide est le maître du monde naturel, ce qui lui permet de se transformer en Ours-garou ou en Loup-garou, deux créatures extrêmement puissantes. Il maîtrise la magie élémentaire et naturelle, grâce à laquelle il peut contrôler des forces telles que le vent et le feu, mais aussi faire appel à la faune ■ ■ la flore en cas de danger. Beaucoup de Druides ont ainsi été sauvés par du Lievre charognard tandis qu'un Grizzly se tenait à leur côté pour les défendre.



TALENTS DE DRUIDE

Le Druide dispose de trois familles de talents : Magie élémentaire, Métamorphose et Invocation. Les talents de chaque famille peuvent, au choix, servir seuls ou être associés à d'autres. Comme avec n'importe quelle autre classe, c'est la façon dont vous répartissez vos points de talent qui définira votre personnage.

MAGIE ÉLÉMENTAIRE

1. Tempête de feu
2. Roche ➡ fusion
3. Souffle arctique
4. Fissure
5. Armure d'ouragan
6. Cyclone
7. Volcan
8. Tornade
9. Armageddon
10. Ouragan

MÉTAMORPHOSE

1. Loup-garou
2. Lycanthropie
3. Ours-garou
4. Folie furieuse
5. Masse
6. Rage
7. Griffes de feu
8. Faim
9. Onde de choc
10. Furie

INVOCATION

1. Corbeau
2. Lierre venimeux
3. Esprit gardien
4. Chêne sage
5. Lierre charognard
6. Cœur de wolverine
7. Loup noir
8. Lierre solaire
9. Grizzly
10. Esprit vengeur



MAGIE ÉLÉMENTAIRE

Grâce à cette famille de talents, le Druide peut appeler les forces naturelles : ouragans, cyclones et tornades viennent ainsi en compléments de sorts utilisant la puissance du feu, du froid, ou même du magma qui sommeille dans le sol. Tous ces pouvoirs rendent les éléments naturels extrêmement dangereux pour les ennemis du Druide.

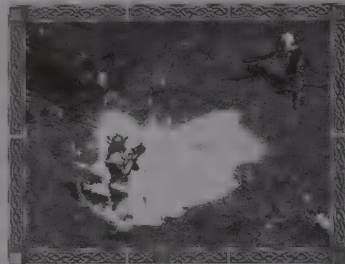


TEMPÊTE DE FEU

Niveau : 1

Conditions : aucune

Lorsque vous utilisez ce pouvoir, ■■■ Tempête de feu se déchaîne au-dessus de vos ennemis. Ce talent est similaire ■ l'attaque de feu utilisée par *Diablo* à la fin de l'Acte IV. Il est particulièrement utile au cours des deux premiers actes. Les flammes transpercent les monstres pour aller frapper ceux qui ne se trouvent pas directement en face de vous. Il est très important de prendre ■ talent, ne serait-ce que parce qu'il s'agit d'une condition incontournable à l'acquisition d'autres sorts qui vous seront proposés plus tard (comme, par exemple, Roche en fusion). Initialement, Tempête de feu inflige 3-7 points de dégâts par seconde, ce total augmentant à chaque nouveau point de talent.



Les talents de type Magie élémentaire du Druide sont extrêmement puissants.



ROCHE EN FUSION

Niveau : 6

Conditions : Tempête de feu

Ce sort fait apparaître une roche de magma en fusion qui inflige des dégâts ■ vos adversaires tout en les repoussant. Le premier coup repousse toujours l'adversaire, sauf si cela est impossible (si le monstre est adossé à un mur, par exemple). Si jamais la Roche en fusion est incapable de repousser l'ennemi ou si elle heurte un obstacle (comme un arbre), elle explose aussitôt. Les talents de ce genre sont excellents contre les monstres puissants, puisqu'ils vous permettent de les tenir à l'écart (et éventuellement de les tuer). Roche en fusion occasionne 11-16 points de dégâts ■■ niveau 1 (ce qui inclut une petite quantité de dégâts de zone), ce total augmentant à chaque nouveau point de talent.



SOUFFLE ARCTIQUE

Niveau : 6

Conditions : aucune

Ce talent projette de l'air glacé qui gèle les ennemis touchés. La plupart des joueurs de *Diablo II* aiment se servir du froid, qui présente le triple avantage d'infliger des dégâts aux monstres, de les ralentir et, parfois, de les faire voler en éclats. Les créatures éliminées de la sorte le sont définitivement et leur cadavre ■■ peut être utilisé pour des sorts tels qu'Explosion morbide. C'est pour cette raison que Souffle arctique est si efficace contre les chamans, par exemple. Il inflige 8-15 points de dégâts par

seconde dans une zone de 5,3 mètres de rayon. Mais il faut faire attention, car le pouvoir ne se déclenche pas autour de vous : il prend la forme d'une ligne affectant (pendant 4 secondes) tous les ennemis situés dans la zone indiquée. Les dégâts et la portée augmentent à chaque nouveau point de talent, de même que la durée (+0,6 seconde à chaque fois)

NOTE.....

Souffle arctique peut également être très efficace contre les groupes d'ennemis car il affecte une zone à la manière du sort d'Ensorceluse Inferno (si ce n'est que ce dernier est à base de feu plutôt que de froid).

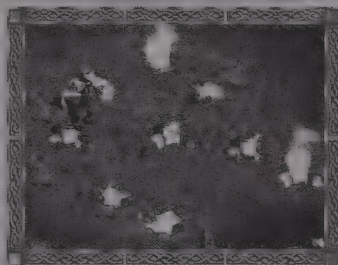


FISSURE

Niveau : 12

Conditions : Roche en fusion

Ce pouvoir ouvre, sous les pieds de votre adversaire, une Fissure qui lui inflige des dégâts (en raison de la chaleur volcanique qui s'échappe par l'ouverture). Il est particulièrement utile dans les endroits où vous pouvez vous déplacer et amener vos ennemis au-dessus de la zone d'effet. La Fissure peut bien évidemment apparaître n'importe où, mais vous avez tout intérêt à l'ouvrir sous les monstres ou sur leur chemin. Par exemple, dans un endroit clos comme les Catacombes ou la Prison, faites-la apparaître dans une pièce où vos ennemis n'auront d'autre choix que de la traverser pour parvenir jusqu'à vous. Fissure inflige 15-25 points de dégâts par seconde (pendant 3,2 secondes), ce total augmentant avec le nombre de points de talent.



Fissure ouvre le sol sous les pieds de vos adversaires.

NOTE.....

Les Fissures s'ouvrent aléatoirement, aussi est-il important de pouvoir se déplacer librement afin d'attirer les monstres vers la zone d'effet. Ce talent est extrêmement utile lors de l'Acte II, où vous pouvez manœuvrer à votre gré dans le désert.



ARMURE D'OURAGAN

Niveau : 12

Conditions : Souffle arctique

Armure d'ouragan est une barrière protectrice constituée de vents tourbillonnants qui préservent le Druide du feu, du froid et de l'électricité. Si vous vous retrouvez dans ■■ endroit où vous subissez d'importants dégâts dus aux éléments (ou si votre résistance est trop faible contre ce type d'attaque), ■■ sort devrait vous permettre de vous entirer. Au niveau 1, il absorbe 40 points de dégâts élémentaires, +12 à chaque point de talent supplémentaire. Toujours utile, il peut vite devenir vital si des amulettes, une armure ou des anneaux conférant une résistance aux éléments vous font défaut.



CYCLONE

Niveau : 18

Conditions : Armure d'ouragan

Ce talent ressemble à Étincelles. Il envoie au hasard trois petits tourbillons d'air qui infligent des dégâts à vos adversaires et les étourdissent. Vous ne pouvez pas être sûr que le sort va les toucher, mais il est presque toujours utile si vous le lancez dans un secteur où il y a beaucoup de monstres. Pouvoir étourdir les ennemis constitue un luxe plus qu'appréciable quand vous risquez de vous trouver submergé par le nombre. Certains de vos adversaires sont étourdis pendant 0,4 seconde, ce qui les empêche de combattre. Dans le même temps, Cyclone inflige 6-8 points de dégâts au niveau 1, total augmentant avec chaque nouveau point de talent.



Volcan vous permet de faire appel à la puissance terrifiante qui dort sous la croûte terrestre pour la projeter sur vos ennemis.



VOLCAN

Niveau : 24

Conditions : Fissure

Comme son nom l'indique, ce pouvoir fait apparaître un Volcan qui crache de la lave sur vos adversaires. Une fissure s'ouvre dans le sol et du feu en sort, aspergeant tout qui se trouve à proximité. Si le temps de rechargement de Volcan fait qu'il est impossible d'avoir deux Volcans au même temps, il dure suffisamment longtemps pour infliger des dégâts terrifiants. Ce talent est utilisé mieux dans un couloir ou une longue salle, quand la majorité des monstres arrivent en sens inverse. Faites apparaître un Volcan entre eux et vous, puis choisissez un autre talent pour augmenter les dégâts de Volcan. Ce dernier commence par infliger 15-20 points de dégâts, total croissant rapidement au fil des points de talent.



TORNADO

Niveau : 24

Conditions : Cyclone

Tornado est similaire à Cyclone, hormis le fait qu'il ne génère qu'un seul tourbillon d'air, mais plus important et plus puissant en terme de dégâts. De plus, la résistance dont les ennemis pourraient éventuellement bénéficier contre les éléments n'entre pas en jeu avec ce sort ; le dernier est donc virtuellement assuré d'infliger 25-35 points de dégâts quand il touche une cible. Tout comme Cyclone, Tornado n'est pas sûr de toucher les adversaires mais, là encore, sa puissance est telle que le risque vaut la peine d'être pris, surtout en intérieur. Enfin, le sort peut affecter plusieurs ennemis à la suite. En revanche, son efficacité est fortement réduite en extérieur, quand vous vous faites attaquer de tous les côtés.



NOTE

Comme l'efficacité des talents à base de vent n'est pas réduite par la résistance aux éléments, ils sont efficaces contre tous les ennemis. Les dégâts que Tornado inflige augmentent de 5 points par point de talent supplémentaire.



ARMAGEDDON

Niveau : 30

Conditions : Volcan, Ouragan

Lorsque vous faites appel à ce pouvoir, une pluie de météores s'abat sur vos adversaires. Armageddon présente l'avantage de se déplacer avec vous plutôt que d'affecter une zone bien définie. Autrement dit, si un groupe de monstres persiste à vous suivre ou à vous attaquer, il a de bonnes chances d'être réduit à bouillie. Pensez à utiliser ce talent quand vous attaquez un monstre puissant accompagné de légions ; en effet, Armageddon détruira ses sbires, vous permettant de vous concentrer sur leur chef. Les dégâts de base se montent à 25-75 points, total allant croissant au fil des points de talent.



OURAGAN

Niveau : 30

Conditions : Tornado

Tout comme Armageddon, Ouragan est centré sur vous. Il inflige d'importants dégâts à toute créature prise dans la zone d'effet (25-50 points à l'origine). C'est un talent extrêmement efficace, le plus difficile étant d'atteindre le niveau 30 pour pouvoir le prendre !

MÉTAMORPHOSE

Cette famille de talents permet au Druide de se transformer en une ou deux créatures pour infliger de terribles dégâts à ses adversaires. Quand il trouve sous une de ces formes, les armes qu'il utilise viennent s'ajouter aux attaques qu'il est capable de porter tant que lycanthrope.

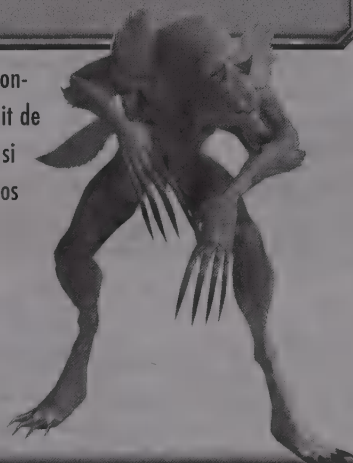


LOUP-GAROU

Niveau : 1

Conditions : aucune

Ce talent transforme le Druide en Loup-garou sanguinaire, capable de délivrer d'impressionnants dégâts au contact. Son score d'attaque et sa vitesse d'attaque sont accrus, ce qui fait de lui un excellent combattant au corps à corps. Ce pouvoir est particulièrement souhaitable si vos armes sont lentes. En cas de combat farouche, il vous permettra en effet d'éliminer vos adversaires bien plus rapidement.



L'augmentation de vitesse est exponentielle plutôt que linéaire, ce qui signifie qu'elle est particulièrement visible avec des objets accroissant votre rapidité. Si vous n'en possédez aucun, le Loup-garou attaque à peine plus vite que le Druide sous forme humaine.

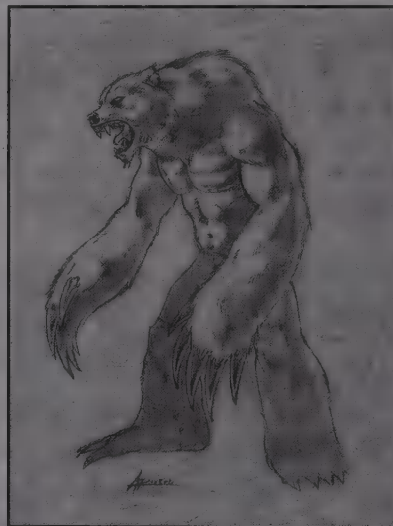
Le premier niveau de Loup-garou augmente le score d'attaque de 50 % et la vitesse d'attaque de 20 %, mais la durée reste relativement courte. Pour gagner davantage de temps, mettez quelques points en Lycanthropie. Ce talent confère également +25 % en Vie et +25 % en endurance (gains constants).



Le fait de transformer en Loup-garou augmente votre score d'attaque et votre vitesse d'attaque, mais vous avez tout intérêt à assigner quelques points en Lycanthropie pour tirer tout le bénéfice de la transformation.

LYCANTHROPIE	
Niveau : 1	Conditions : Loup-garou

Ce talent passif (cela constitue un grand avantage car il ne vide pas votre Mana trop rapidement) augmente la durée pendant laquelle vous pouvez rester sous forme de Loup-garou ou d'Ours-garou. Si vous avez l'intention de vous transformer, ce pouvoir est donc, pour ainsi dire, indispensable. Par exemple, 1 point en Lycanthropie ajoute 20 % de Vie sous forme d'Ours-garou et rallonge la durée de la transformation en Loup-garou/Ours-garou de 40 secondes ! Par la suite, chaque point supplémentaire rajoute 5 % de Vie et 20 secondes additionnelles. Que vous choisissiez Loup-garou ou Ours-garou, Lycanthropie est donc un choix quasiment obligatoire.



Si vous avez l'intention de vous transformer en Loup-garou ou en Ours-garou, assignez quelques points à Lycanthropie dès que vous le pourrez ; ils seront rentables à attendre.



OURS-GAROU

Level : 1

Conditions : Loup-garou

Tout comme Loup-garou, ce pouvoir permet au Druide de prendre une autre forme, celle d'un ours géant marchant sur ses pattes arrière. Il offre une meilleure défense et délivre des dégâts plus importants que Loup-garou, mais sa vitesse d'attaque est moindre. C'est donc à vous de choisir celle que vous préférez. L'Ours-garou est surtout utile contre les monstres puissants et peu nombreux, c'est-à-dire lors des combats où il est plus utile d'infliger d'importants dégâts à chaque coup que de toucher souvent. Au niveau 1, il vous offre les avantages suivants : +120 % Vie, +50 % aux dégâts et +25 % au score de défense. La première valeur reste constante, mais les bonus aux dégâts et au score de défense augmentent si vous assignez davantage de points à ce talent.

CONSEIL

Le choix entre Ours-garou et Loup-garou consiste à savoir si vous préférez la défense et les attaques puissantes ou la vitesse et la précision. Les deux formes sont excellentes, mais l'Ours-garou est recommandé si vous souhaitez infliger d'importants dégâts. De la même manière, si vous préférez délivrer de nombreuses attaques moins meurtrières, prenez Loup-garou. Dans tous les cas, vous n'avez sans doute intérêt à prendre une seule forme plutôt que de répartir vos points entre les deux.



FOLIE FURIEUSE

Niveau : 12

Conditions : Loup-garou

Folie furieuse est un talent qui vole la Vie de l'adversaire quand le Druide est sous forme de Loup-garou. Il vous met dans un état de rage qui augmente les dégâts que vous infligez ainsi que votre vitesse d'attaque et de déplacement; il vous permet également de voler la Vie de vos ennemis. Ce talent agit comme un talent de concentration. Au niveau 1, il vole que 2-6 % de vie, mais il augmente votre vitesse de déplacement de 19-31 %, votre score d'attaque de 20 % et vos dégâts de 50 %. De plus, il dure 12 secondes, ce qui peut paraître étonnamment long ! Autrement dit, ce pouvoir est extrêmement intéressant, d'autant plus qu'il se comporte comme un talent de concentration, en ce sens qu'il devient de plus en plus puissant à chaque coup que vous délivrez. Contrairement aux talents de concentration de l'Assassin, il ne permet pas de libération d'énergie mais inflige davantage de dégâts (et vole plus de Vie) à chaque coup (jusqu'à un maximum de trois coups). REMARQUE: la vitesse de marche/course, la Vie volée, les dégâts infligés et le bonus au score d'attaque augmentent à chaque point de talent.



MASSE

Niveau : 12

Conditions : Ours-garou

Ce talent s'utilise sous forme d'Ours-garou. Il se comporte de façon similaire à Folie furieuse, en ce sens qu'il est également un talent de concentration. Il favorise les attaques du Druide en augmentant son score d'attaque et les dégâts qu'il inflige mais, au lieu de voler la Vie de l'ennemi, il étourdit ce dernier. Au niveau 1, Masse dure 20 secondes, augmente le score d'attaque de 20 % et les dégâts de 25-75 %, et étourdit l'adversaire pendant 1,7-2,8 secondes. Ce pouvoir est excellent contre les ennemis puissants, qui se retrouvent donc étourdis à chaque fois que vous les touchez. Cela les empêche de riposter, et donc de vous infliger des dégâts. Si vous avez choisi l'Ours-garou comme forme de combat, Masse est un talent pour vous. La durée de l'étourdissement, les dégâts et le score d'attaque augmentent à chaque point de talent.

NOTE

Folie furieuse et Masse ajoutent également leur bonus de concentration aux autres attaques et talents. Par exemple, vous pouvez assigner Masse à un bouton de la souris et attaque à l'autre. Chaque fois que vous accumulez des charges en utilisant Masse, votre score d'attaque et vos dégâts augmentent en même temps.



RAGE

Niveau : 18

Conditions : Folie furieuse

Rage empoisonne les adversaires de votre Druide quand celui-ci est transformé en Loup-garou. Au niveau 1, cela ■ traduit par une augmentation du score d'attaque de 50 % et 18-43 points de dégâts (poison) en l'espace de 4 secondes. À chaque fois qu'un monstre est touché après que vous ■ fait appel ■ ce pouvoir, il devient vert, ■ qui vous montre qu'il est infecté. Pendant les 4 secondes que dure l'effet, il ■ des chances de transmettre la maladie à ses camarades ! Dans les salles étroites, vous avez tout intérêt à infecter un adversaire puis à reculer jusqu'à la porte, le temps que la maladie ■ contamine d'autres. Ce talent offre les avantages suivants : +17 % au ■ d'attaque et +13 points de dégâts (poison) par point de talent.



Rage fait de votre Loup-garou/Ours-garou un redoutable adversaire.



NOTE

Rage est extrêmement utile durant l'Acte III, contre ces satanés Fétiches.



GRIFFES DE FEU

Niveau : 18

Conditions : Folie furieuse, Masse

Ce pouvoir ajoute du feu à vos attaques, que vous soyez transformé en Loup-garou ■ en Ours-garou. Un seul point investi dans ce talent vous offre +50 % au score d'attaque et +15-20 points de dégâts (feu). Par la suite, chaque point supplémentaire se traduit par ■■ augmentation de 15 % du score d'attaque, et une autre de 6 points des dégâts infligés. Ce pouvoir est efficace contre toutes les créatures qui ne sont pas protégées contre le feu.



FAIM

Niveau : 24

Conditions : Griffes de feu

Ce pouvoir vole la Vie et la Mana des ennemis quand le Druide est transformé. Malheureusement, dans le même temps, il réduit les dégâts que vous infligez de 75 %. Il ne vous sert donc pas ■ combattre, mais bien à récupérer de la Vie. Et il est plus qu'excellent dans ce domaine, puisqu'il vole 72 % de la Vie et de la Mana de votre adversaire, tout en augmentant votre score d'attaque ! Il est donc vital pour remplir vos réserves quand il n'est pas conseillé de retourner en ville (ou quand cela est impossible). C'est, par exemple, le cas dans l'Acte V, quand vous affrontez les Anciens lors de la Quête du Rite de Passage. Si vous partez par un Portail, les Anciens se régénèrent, ce qui vous oblige à rester sur place si vous voulez les vaincre. Chaque point de talent supplémentaire ajoute 18 % de Vie et de Mana volées, ainsi qu'un bonus de 10 % au score d'attaque.

ONDE DE CHOC

Niveau : 24

Conditions : Masse

Sous forme d'Ours-garou, ce pouvoir permet au Druide de projeter une puissante Onde de choc qui étourdit ses ennemis (tout en leur infligeant des dégâts). Les dégâts de base se montent à 10-20 points, +3 par point de talent supplémentaire. Cet intéressant pouvoir a plusieurs usages distincts. Pour commencer, il peut servir à étourdir les monstres proches afin que vous puissiez les tuer sans redouter la moindre attaque de leur part (en utilisant une épée normale et plusieurs Ondes de choc lancées à la suite). Deuxièmement, il peut vous permettre de vous enfuir, en étourdisant temporairement un ennemi trop puissant, le temps pour vous de rompre le combat. Enfin, vous pouvez vous en servir comme arme d'attaque en le jetant à répétition, mais il s'agit là d'une tactique extrêmement coûteuse en raison du nombre de points de Mana nécessaire (et du peu de dégâts infligés à chaque coup).



Onde de choc est excellent pour blesser et étourdir les ennemis proches. Sans compter qu'il rend extrêmement bien sur le plan visuel !

NOTE

La durée de l'étourdissement, égale à 1,6 seconde au premier niveau, augmente par la suite de 0,6 seconde par point de talent supplémentaire.

FURIE

Niveau : 30

Conditions : Rage

Furie permet au Druide de porter plusieurs attaques en même temps sous forme de Loup-garou. Pour commencer, le talent offre deux attaques consécutives (pour finir à cinq), chacune bénéficiant d'un score d'attaque augmenté de 50 % et de dégâts égaux à 100. Mais le grand avantage de ce pouvoir, c'est qu'il est aussi utile que vous combattiez un adversaire unique ou un groupe de monstres. Contre un ennemi unique, vous occasionnez des dégâts importants en un minimum de temps ; contre plusieurs ennemis, vous pouvez tous les toucher (si votre niveau de maîtrise est suffisamment élevé). Tout comme Zèle (le talent de Paladin), Furie est limité à cinq coups, mais cela devrait rester suffisant dans la plupart des circonstances. Chaque point de talent supplémentaire s'accompagne des bonus suivants : +7 % au score d'attaque et +17 % aux dégâts.

INVOCATION

Les talents de cette famille permettent d'appeler à leur secours des plantes, des animaux et des esprits. Les pouvoirs d'Invocation permettent de se protéger des pertes de Vie et de Mana, ou encore de faire apparaître de puissantes créatures combattant au côté du Druide. Certains de ces talents sont, pour ainsi dire, vitaux si vous souhaitez survivre à l'Acte V. Vous aurez été prévenu !



CONSEIL

Le fait d'attribuer des points à Esprit gardien augmente les scores d'attaque et de défense de Loup noir et de Grizzly. Assigner des points à Loup Noir ajoute de la Vie à l'Esprit gardien et à Grizzly. Enfin, allouer des points à Grizzly augmente les dégâts infligés par Esprit gardien et Loup noir. Cela signifie qu'il faut prendre ces trois talents si vous voulez en tirer tout le bénéfice, et ce même si vous avez l'intention de n'utiliser qu'un seul des trois.

L'OURS ET LE LOUP

Esprit gardien, Loup noir et Grizzly sont trois talents passifs étroitement liés. Dès le premier niveau, Esprit gardien augmente les scores d'attaque et de défense des deux autres de 50 %. Pour sa part, Loup noir offre un surcroît de Vie (+50%) aux loups et grizzlys convoqués, tandis que Grizzly augmente les dégâts infligés par les loups et ours (de 25 % au premier niveau). C'est pour cette raison que vous avez tout intérêt à attribuer des points à ces trois talents.



CORBEAU

Niveau : 1

Conditions : aucune

Ce pouvoir appelle un Corbeau qui attaque vos ennemis depuis les airs. Plusieurs Corbeaux peuvent être convoqués en même temps (jusqu'à un maximum de 5), et tous attaquent ensemble. Mais leur plus grand avantage est sans doute que vos ennemis sont incapables de les toucher ! Autrement dit, ils continuent d'attaquer jusqu'au nombre de fois indiqué. Au niveau 1, vous disposez d'un Corbeau qui attaque 12 fois et inflige 2-4 points de dégâts à chaque coup (ce qui vous garantit 12 coups au but). Chaque point de talent supplémentaire offre les avantages suivants : +1 point de dégâts, +1 attaque, +1 Corbeau (5 maximum). 5 points suffisent donc pour être suivi d'une nuée de Corbeaux meurtriers. Comme le Druide n'a pas d'attaque à distance, les Corbeaux peuvent combler cette lacune en attaquant les adversaires au fur et à mesure qu'ils apparaissent à l'écran.



Si vous êtes Druide, le Corbeau est votre ami, et cinq d'entre eux constituent une escadrille redoutable.



NOTE

Ce pouvoir n'inflige pas de gros dégâts, mais il peut modifier le déroulement de la partie en affaiblissant progressivement vos ennemis et en les rendant bien plus faciles à achever quand ils arrivent au contact.

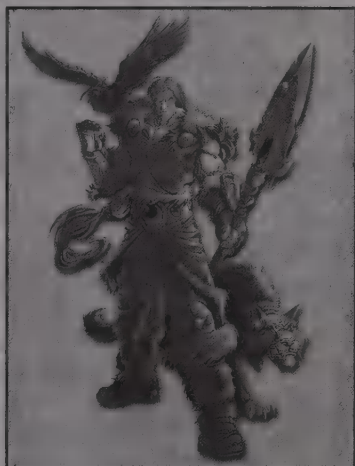


LIERRE VENIMEUX

Niveau : 1

Conditions : aucune

Ce sort fait apparaître une plante rampante qui se déplace sur le sol et empoisonne toutes les créatures qu'elle touche. Une fois appelé, le Lierre venimeux suit votre Druide partout où il va. Au premier niveau, il possède 15 points de Vie et inflige 4-6 points de dégâts (poison) en 4 secondes. Pour chaque point de talent supplémentaires, il gagne les bonus suivants : +3 points de Vie, +2,5 points de dégâts. Ce pouvoir est similaire à Corbeau, en ce sens qu'il forme un complément de vos facultés naturelles plutôt qu'une attaque à part entière. Il entame peu à peu le potentiel de vos adversaires pour vous permettre de les éliminer plus aisément.

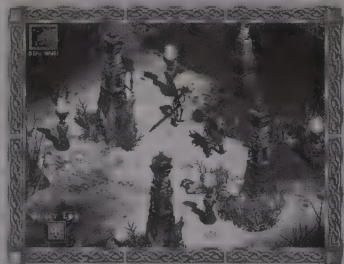


ESPRIT GARDIEN

Niveau : 6

Conditions : Corbeau

Ce talent appelle un Esprit gardien qui combat à vos côtés. Il a la faculté de téléporter ; il est donc particulièrement efficace dans les lieux où l'on ne peut accéder que par un unique point (étroit sentier, pont, etc.), comme c'est le cas au début de l'Acte V. Vous pouvez appeler un maximum de 5 Esprits gardiens en même temps. Contrairement aux Corbeaux, ils ont un nombre de points de Vie fixe et peuvent être tués par vos ennemis. Au premier niveau, chaque Esprit gardien a 35 en Vie et inflige 2-5 points de dégâts par attaque. Par la suite, chaque point de talent supplémentaire se traduit par les bonus suivants : +15 % aux scores d'attaque et de défense, +1-2 points de dégâts, +1 loup (5 maximum). Utilisez ce talent avec Chêne sage quand vous vous trouvez face à plusieurs ennemis en même temps.



Esprits gardiens et Loups noirs sont d'excellents alliés, même s'ils ne vous sauveront pas contre les puissants Boss.

NOTE.....

Tous les serviteurs du Druide sont, en quelque sorte, capables de se téléporter, puisqu'ils le font pour vous suivre. Mais l'Esprit gardien peut également se téléporter de manière offensive, c'est-à-dire de traverser un cours d'eau ou une faille pour attaquer un adversaire se trouvant de l'autre côté, par exemple.



CHÊNE SAGE

Niveau : 6

Conditions : aucune

Le Chêne sage est un esprit qui augmente la Vie de votre personnage et de ses serviteurs. Les esprits du Druide ressemblent aux auras du Paladin, si ce n'est qu'ils ont une valeur de Vie et qu'ils peuvent être tués par vos adversaires. Dès le premier niveau, Chêne sage ajoute 50 % à votre Vie et à celle de vos serviteurs, tandis que lui-même a 30 en Vie. Surveillez-le toujours du coin de l'œil et faites de nouveau appel à ce pouvoir dès que votre chêne se fait tuer. En effet, sa mort vous fait instantanément perdre le bonus qu'il vous conférerait. Chaque point de talent supplémentaire lui donne 9 points de Vie en plus et augmente son aura de Vie de 5 %.



NOTE

Assignez ce talent à une touche rapide afin de pouvoir l'invoquer sans attendre à chaque fois que le chêne précédent soit détruit.



LIERRE CHAROIGNARD

Niveau : 12

Conditions : Lierre venimeux

Le Lierre charognard est une plante rampante qui dévore les cadavres des ennemis et augmente votre valeur de Vie. Ce talent présente donc deux avantages importants, puisqu'il vous permet de récupérer de la Vie tout en vous mettant à l'abri d'attaques telles qu'Explosion morbide (ou de la résurrection de vos ennemis). Ayez toujours un Lierre charognard avec vous pour ne pas risquer de gâcher une grande quantité de potions de santé dans un secteur particulièrement dangereux. Au premier niveau, le Lierre charognard a 47 en Vie, ce qui le rend bien plus difficile à tuer que le Lierre venimeux. Il a pour effet de vous rendre 4 % du total de Vie des cadavres qu'il touche. Chaque point de talent supplémentaire augmente sa valeur de Vie et le pourcentage de Vie qu'il vous rend.



NOTE

Vous n'aurez pas à craindre le gaspillage ! Le Lierre charognard dévore les cadavres que quand vous avez besoin de Vie, ce qui les laisse tranquilles.



CŒUR DE WOLVERINE

Niveau : 18

Conditions : Chêne sage

Cet esprit augmente le score d'attaque et les dégâts de tout votre groupe. C'est un pouvoir particulièrement important, surtout si vous êtes seul et si vous ne bénéficiez pas d'un talent de Paladin tel que Concentration ou Précision divine. Au premier niveau, il ajoute 20 % aux dégâts que vous infligez et 25 % au score d'attaque de votre Druide et de ses serviteurs (si ceux-ci se trouvent à moins de 20 mètres). Par la suite, chaque nouveau point de talent augmente les dégâts et le score d'attaque. Encore une fois, l'absence d'un Paladin, Cœur de wolverine est le meilleur pouvoir qui soit pour rendre le Druide et ses serviteurs (par exemple, ses Loups noirs) plus puissants.



LOUP NOIR

Niveau : 18

Conditions : Chêne sage, Esprit gardien

Ce loup dévore le cadavre de ses adversaires, ce qui lui permet par la suite d'infliger encore plus de dégâts. Les Loups noirs sont plus gros et plus méchants que les Esprits gardiens ; cela explique que vous ne puissiez pas en avoir plus de 3 en même temps. Cela étant, leur pouvoir spécial les rend très intéressants, surtout si vous les utilisez en même temps qu'un Chêne sage. Au premier niveau, tout Loup noir possède 57 points de Vie et cause 8-13 points de dégâts. Chaque point de talent supplémentaire se traduit par les avantages suivants : plus de points de Vie, dégâts plus importants et un loup de plus (3 maximum). Vous avez tout intérêt à vous entourer de quelques Loups noirs, d'un vol de Corbeaux et d'un Chêne sage.



LIERRE SOLAIRE

Niveau : 24

Conditions : Lierre charognard

Le Lierre solaire dévore les cadavres ennemis pour vous rendre de la Mana. Il se comporte donc comme le Lierre charognard, sans pour- tant s'intéresser à la Vie. Il est également beaucoup plus résistant. Il n'est utile que si vous utilisez activement des talents nécessitant une importante dépense de Mana, comme ceux de la famille de Magie élémentaire. Dans ce cas, prenez Lierre solaire (ne serait-ce qu'à un point) pour vous prémunir des moments où vous vous retrouverez à court de Mana (comme par exemple dans le Sanctuaire des Arcanes de l'Acte II, où on vous la vole). Initialement, le lierre a 25 points de Vie et vous rend 2 % de la Mana de tout cadavre qu'il touche. Par la suite, chaque point de talent augmente sa Vie (+16 points) et le pourcentage de Mana qu'il vous transmet.

NOTE

Même si vous ne leur trouvez aucune autre utilité, le Lierre charognard et le Lierre solaire peuvent empêcher que les morts soient ressuscités, fouillés (par des Barbares cherchant des objets ou des potions) ou transformés en bombes (par Explosion morbide).

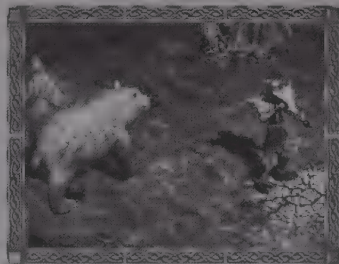


GRIZZLY

Niveau : 30

Conditions : Loup noir

Ce pouvoir appelle un terrifiant Grizzly qui se bat aux côtés de votre Druide. Extrêmement puissant, cet ours peut abattre un ennemi d'un seul coup. Sa Vie n'augmente pas, même si vous allouez plusieurs points à ce talent, mais vous pouvez l'augmenter grâce au bonus passif que confère Loup noir (voir encadré). Vous avez intérêt à prendre Grizzly dès que vous atteignez le niveau 30. Quand il meurt, recréez-le (vous ne pouvez pas en avoir plusieurs en même temps) et assurez-vous d'avoir un Chêne sage à proximité pour que le Grizzly survive aussi longtemps que possible. Il inflige initialement 37-75 points de dégâts par coup, total augmentant à chaque point de talent supplémentaire.



Le Grizzly est si puissant qu'on peut regretter de ne pas pouvoir en appeler plus d'un à la fois !



ESPRIT VENGEUR

Niveau : 30

Conditions : Cœur de wolverine

Cet esprit est semblable au pouvoir Épines (voir le Paladin), ■ ce sens qu'il retourne ■ l'ennemi les dégâts que vous subissez. A l'origine, il renvoie de la sorte 50 % des dégâts que vous encaissez. Il ■ une portée de 20 mètres et affecte également vos serviteurs. Même s'il ne renvoie pas autant de dégâts qu'Épines, vous pouvez l'utiliser en même temps que deux autres pouvoirs, alors que le Paladin peut uniquement se servir d'Épines et d'un seul autre talent ! Esprit vengeur est extrêmement utile dans les derniers Actes. Chaque point de talent supplémentaire se traduit par 10 % de dégâts renvoyés en plus et 21 points de Vie additionnels pour l'esprit.

LA STRATÉGIE DU DRUIDE

Vous trouverez ci-dessous quelques trucs et astuces concernant le Druide. Comme pour l'Assassin, il est difficile de détailler toutes les tactiques possibles grâce ■■■ milliers de combinaisons, mais les tactiques qui suivent devraient déjà vous aider. Merci à Carlos Guerrero, Roger Eberhart, Robert Foote, Ron Frybarger, Matt Lee, Michael Backus, et surtout Dean Lee et Jason Hutchins du service assurance qualité de Blizzard.



NOTE

Voici comment se répartissent les points pour ■■ Druide joué du début à la fin de l'aventure :

Total des points de talent (50 niveaux et 5 actes) : 54 points

Total ■■ points de caractéristique (50 niveaux et 5 actes) : 255 points

COMBINAISON DE TALENTS

Grâce à Dean Lee et Jason Hutchins du service assurance qualité de Blizzard, nous pouvons vous indiquer ci-dessous ■■ qui est peut-être la meilleure répartition possible pour les talents du Druide. Vous trouverez également ■■■ autre répartition dans l'encadré.

RÉPARTITION DES POINTS DE TALENT (DRUIDE ÉQUILIBRÉ)

La répartition qui suit donne un Druide bien équilibré et capable de répondre ■ la quasi-totalité des problèmes que le jeu pourra lui poser :



5 points ■■ Lycanthropie



5 points ■■ Loup-garou



4 points en Corbeau



1 point en Folie furieuse



2 points ■■ Faim



1 point en Onde de choc



4 points ■■ Esprit gardien



2 points ■■ Rage



5 points en Chêne sage



4 points en Lierre charognard



5 points ■■ Souffle arctique



5 points en Armure d'ouragan

Les points restants peuvent être attribués aux talents de votre choix.

RÉPARTITION DES POINTS DE CARACTÉRISTIQUE



35 % ■ Force



10 % ■ Mana



25 % en Dextérité



30 % ■ Vitalité

AUTRE EXEMPLE DE DRUIDE

RÉPARTITION DES POINTS DE TALENT (DRUIDE-LOUP)

Cette répartition concerne un Druides spécialisé dans les Invocations, qui se transforme en Loup-garou le plus clair du temps.



10 points en Lycanthropie



10 points en Loup-garou



4 points en Corbeau



10 points en Esprit gardien



10 points en Folie furieuse

Les points restants peuvent être attribués aux talents de votre choix.

RÉPARTITION DES POINTS DE CARACTÉRISTIQUE



35 % en Force



30 % en Dextérité



10 % en Mana

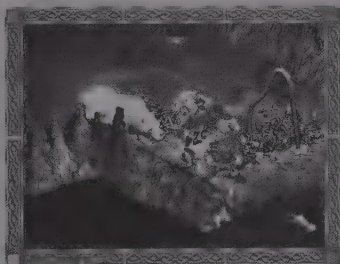


25 % en Vitalité

POUR COMBATTRE PLUSIEURS ADVERSAIRES EN MÊME TEMPS

1. Utilisez Onde de choc ou Souffle arctique pour infliger des dégâts de zone.
2. Appelez un Chêne sage pour augmenter votre Vie et celle de vos serviteurs.

3. Ayez toujours un groupe de Corbeaux et un autre de Loups noirs (ou Esprits gardiens) à proximité. Pensez également à utiliser un Lierre charognard.



Ours, Esprits, Loups noirs et Lierres vous aideront à sortir vainqueur de la plupart des combats.

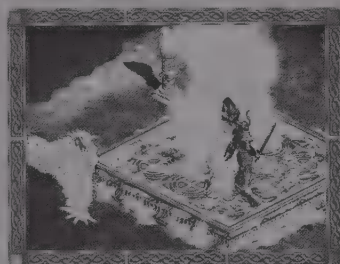
4. Utilisez Armure d'ouragan sur un groupe d'ennemis pendant que vous lancer des attaques élémentaires.
5. Un Volcan stratégiquement placé ou un sort tel que Cyclone peuvent éliminer un grand nombre d'ennemis très rapidement. Essayez, autant que faire peut, de rester à l'écart du combat.

POUR COMBATTRE LES BOSS (MONSTRES SUPER-UNIQUES)

1. Faites appel à Grizzly afin que le Boss se concentre sur lui plutôt que sur vous. Si vous ne pouvez prendre le Grizzly, rabattez-vous sur les Loups noirs ou les Esprits gardiens.

2. Étourdissez le Boss à l'aide d'Onde de choc.

3. Quand vous affrontez un Boss entouré de légions, placez systématiquement un Volcan directement sous le Boss. De cette manière, il subi-



Il vous faudra avoir recours à la ruse pour venir à bout des Boss qui vous attendent en terme de certaines quêtes.

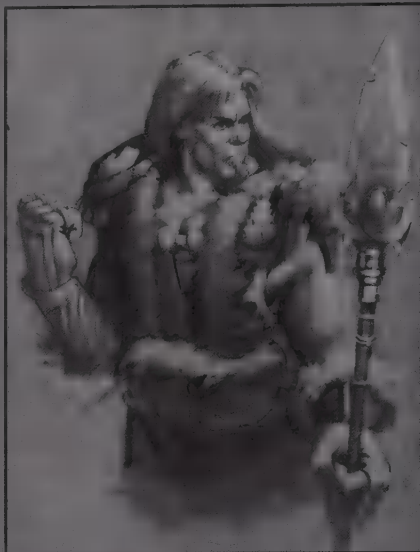
d'importants dégâts et sera sans cesse interrompu.

LE DRUIDE, AUTRE APPROCHE : LE CHAR D'ASSAUT

(PAR JASON HUTCHINS,
ASSISTANT DU RESPONSABLE
ASSURANCE QUALITÉ)

Vous pouvez vous arranger pour que votre Druide ait plus de 900 points de Vie ■ niveau 30. Voici comment procéder :

1. Alternez entre la Vitalité et la Force à chaque niveau, en assignant 5 points ■ chaque fois. L'objectif est d'avoir toujours un maximum de 5 points d'écart entre votre Force et votre Vitalité jusqu'à atteindre le niveau 20. À partir de ce moment, vous aurez sérieusement besoin d'augmenter votre Dextérité pour bénéficier d'un meilleur score d'attaque.
2. Ce n'est pas la peine de mettre trop de points ■ Mana. Mon Druide niveau 34 n'a besoin que de 40 points pour appeler ses serviteurs et changer de forme.
3. Pour ■ qui est des talents, concentrez-vous sur Lycanthropie et Ours-garou. Attribuez 1 point à Loup-garou afin que les points que vous dépensez en Lycanthropie ne soient pas « gâchés » tant que vous attendez de pouvoir prendre Ours-garou.
4. Même si Ours-garou et Loup-garou sont deux talents de combat, vos attaques sont toujours déterminées par vos armes ; vous devez donc vous trouver des armes infligeant d'importants dégâts. Je vous conseille la masse, qui offre un rythme d'attaque rapide ■ Druide. Le Loup-garou attaque plus rapidement avec cette arme et l'Ours-garou est vraiment performant si vous l'équipez de la sorte.
5. Sous forme d'Ours-garou, Masse et Faim sont d'une efficacité redoutable, puisqu'ils devraient vous permettre de tuer la plupart de vos ennemis d'un seul coup. Cela fait plus que compenser la vitesse d'attaque réduite de l'Ours-garou.
6. Chêne sage est sans doute le talent le plus important pour ce qui est de vos points de Vie. Il augmente votre santé, mais aussi celle de vos serviteurs et des autres membres du groupe, ce qui en fait un excellent choix à niveau intermédiaire. Mais dès le milieu de l'Acte IV, il devient vital de bénéficier du bonus à l'attaque conféré par Cœur de wolverine.
7. Au niveau 30, vous pourrez apprendre Esprit vengeur, talent qui vous confère une protection offensive similaire à celle d'Épines (l'aura de Paladin). Si vous avez beaucoup de points de Vie, c'est là un avantage dont vous ne devez surtout pas vous passer. En effet, même les plus redoutables monstres de l'Acte V deviendront d'un coup moins terrifiants, quelle que soit l'armure que vous portez !



NOTE.....

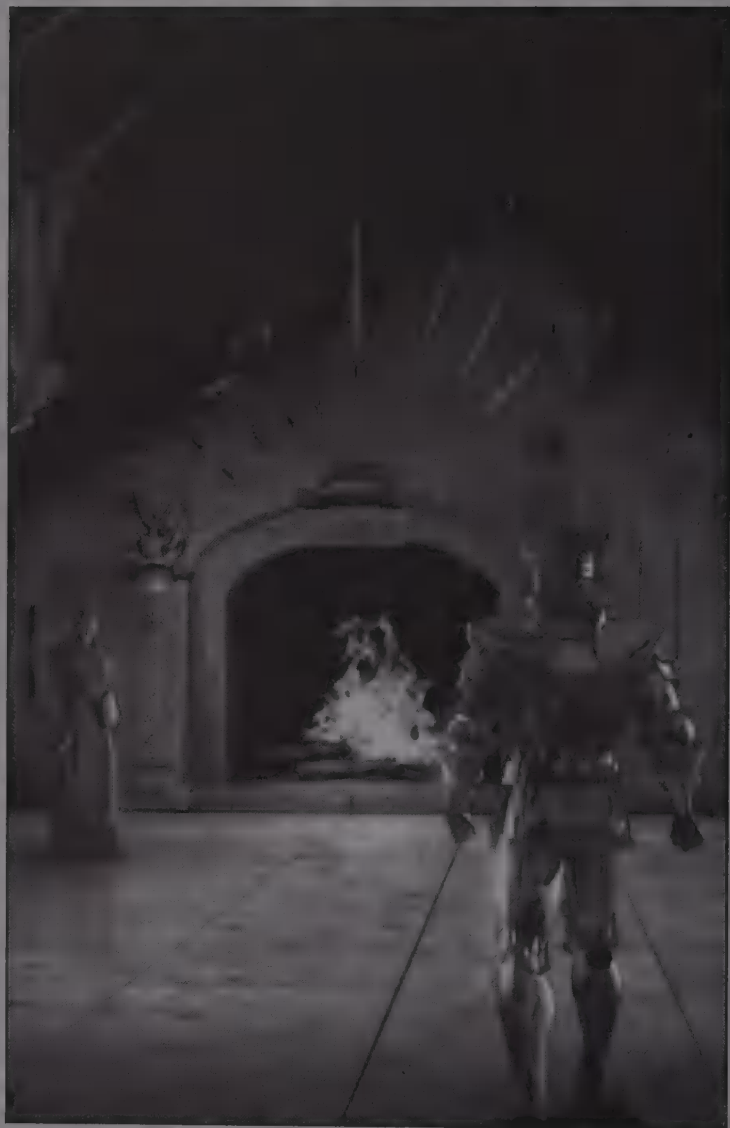
N'assignez pas le moindre point ■ Magie élémentaire pour créer ce genre de Druide !



CHAPITRE 3
LES QUÊTES

QUÊTES DE L'ACTE V

Les informations fournies ci-dessous constituent un guide sommaire dont l'objectif est d'éviter de vous égarer dans les quêtes et de terminer chacune d'elles. En raison des importantes distances que vous devez parcourir dans *Diablo II*, de la nature imprévisible de nombreuses cartes et de la détermination aléatoire des monstres, des objets et des temples, il serait inutile et fastidieux de fournir une marche à suivre détaillée pour ces quêtes. Aussi, comme nous l'avons fait pour *Diablo II*, ce chapitre a-t-il été conçu pour vous indiquer les points importants de vos aventures et pour vous permettre de rester sur la bonne voie tout au long des quêtes de l'Acte V.



PERSONNAGES NON-JOUEURS

Les personnages non-joueurs, ■ PNJ, d'Harrogath et de l'Acte V jouent un rôle important, tant pour vous permettre d'aller jusqu'au bout de cet acte que pour faire progresser l'histoire. Vous trouverez ci-dessous une liste de ces personnages dans laquelle est indiquée l'aide qu'ils peuvent vous apporter en ce qui concerne les achats, les ventes, les identifications et les réparations. Savoir à qui vous adresser peut vous permettre de gagner du temps quand il faut acheter d'urgence un objet particulier ou vous faire soigner. N'oubliez pas qu'un PNJ qui vous vend un objet peut également vous en acheter un.

NIHLATHAK

Nihlathak semble mettre vos motivations en doute mais il prendra tout de même votre or pour marchander ou pour parier.

ANYA

Après avoir sauvé Anya au cours d'une des quêtes, c'est ■ elle qu'il faudra vous adresser si vous voulez parier.

DECKARD CAIN

Toujours aussi terre à terre, il est constamment prêt à vous donner des conseils et à identifier des objets quand vous en avez vraiment besoin.

QUAL-KEHK

Qual-Kehk est la personne ■ contacter si vous avez besoin de louer les services de mercenaires dans l'Acte V.

LARZUK

Larzuk est le forgeron qui réparera vos armures et vos armes. Il vous vendra également tout ce dont vous ■■ besoin pour remplacer vos vieux équipements.

MALAH

A l'instar d'Akara dans l'Acte I et de Fara dans l'Acte II, Malah est la personne ■ voir si vous avez besoin de vous faire soigner ou de vous régénérer.





QUÊTE I : LE SIÈGE D'HARROGATH

C'est la première quête de l'Acte V et, bien qu'elle ne soit pas facile (après tout, vous avez déjà effectué près de 80 % du jeu), sa structure n'est pas très complexe. Votre objectif est de traverser une grande étendue de terre, de tuer Shenk le surveillant et de revenir à Harrogath.



LARZUK

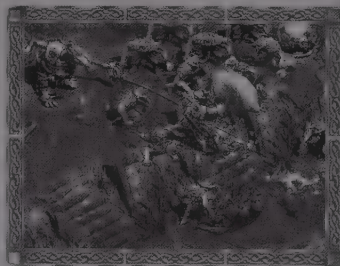
« Si vous êtes ici pour votre bien, vous devez faire vos preuves ! Bien même que nous soyons, Harrogath est isolée par les dangers de East. Le territoire des alentours de la ville, les collines, sont très dangereux. Quant à East, il se rend au sommet de la montagne comme après avoir laissé le commandement de ses troupes à l'un de ses plus vieux guerriers, Shenk le surveillant. C'est un loup sans peur qui brule sur le champ de bataille ses rivaux en proie à une folie meurtrière et insatiable. Si vous voulez faire vos preuves, détruisez Shenk, ce monstre qui commande les catapultes ennemies à l'entrée d'Harrogath. Si vous réussirez, revenez me voir. »

Après avoir parlé avec Larzuk à Harrogath, vous pouvez vous aventurer dans les Collines Sanglantes pour essayer de trouver Shenk le Surveillant. Vous découvrirez que cette zone (les Collines Sanglantes) grouille de Malfaisants sombres, d'esclave, de Catapultes et d'esclaves fanatiques. A mi-chemin, vous vous heurterez à un Monstre Super-Unique, un démon nommé Dac Farren qui use de magie du froid. Il sera important de pouvoir résister au froid mais aussi d'avoir quelques potions de dégel prêtes à l'usage.

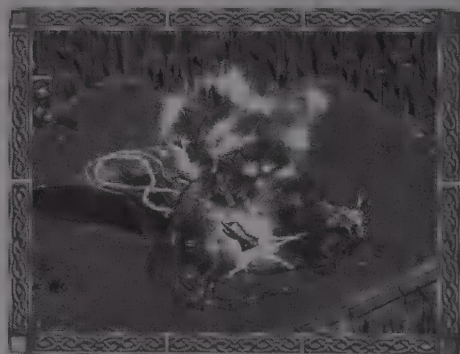


Il vous sera très utile d'avoir quelques potions de dégel prêtes à l'usage quand vous rencontrerez Dac Farren.

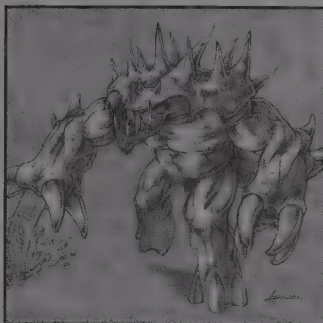
Non seulement il vous faudra faire face à de nombreux ennemis en traversant les Collines sanglantes mais vous devrez aussi vous occuper des catapultes qui se trouvent sur le chemin. Ces catapultes peuvent vous tirer dessus d'une distance de trois écrans. Elles lancent des projectiles empoisonnés, des rayons de froid et même des éclairs. Le seul moyen d'éviter ces attaques consiste à bouger tout le temps. Bien entendu, il peut être difficile d'éviter d'être immobilisé par un trop grand nombre d'ennemis ; il est donc important d'avoir une forte résistance aux dommages élémentaires.

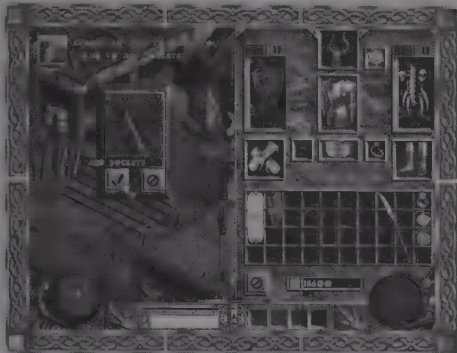


Shenk est un sacré morceau mais, si vous êtes parvenu aussi loin, c'est que vous pouvez le vaincre. Utilisez le Portail de ville si vous êtes en difficulté.



Le seul moyen d'être débarrassé d'une catapulte est de la détruire.





Une fois la quête terminée,
Larzuk ornera un de vos objets !

Il vous faudra en fin de compte affronter Shenk le surveillant (qui est Extrêmement fort). Il est entouré de serviteurs et il est lui-même un puissant adversaire. Vous devez vaincre Shenk puis revenir à Harrogath où Larzuk vous récompensera en ornant un de vos objets !



QUÊTE 2 : SAUVETAGE SUR LE MONT ARREA



Il vous faut maintenant porter secours à des barbares emprisonnés dans les Hautes-Glaces. Qual-Kehk a besoin de votre aide pour libérer ces braves guerriers. En récompense, vous pourrez les engager en tant que frères d'armes.

« Je m'inquiète pour mes hommes faits prisonniers sur le chemin de bataille par les démons de Baal. J'ai peur de ce qui a pu leur arriver. Du cours de votre voyage dans les montagnes, gardez un œil ouvert et si vous découvrez où ils sont, essayez de me les ramener. »



QUAL-KEHK

Votre objectif pour cette quête consiste à patrouiller dans la région des Hautes-Glaces et à porter secours à quinze hommes de Qual-Kehk (des barbares). C'est un endroit très dangereux car il regorge d'ennemis différents, dont des Esclaves, des Catapultes, des Diablotins qui se téléportent sur des Bêtes de choc et des Tours barricadées.

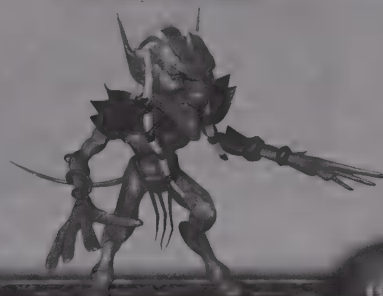
En chemin, vous devrez affronter plusieurs Monstres Super-Uniques dont Corne Chair Barthok le Déchaîné (Extrêmement fort, Extrêmement rapide) et le Croc Tueur (Extrêmement rapide). Tous ces ennemis sont accompagnés de leurs propres serviteurs et ils sont tous difficiles à vaincre, étant donné les autres dangers de la région. C'est pour cela qu'il est recommandé de détruire les Catapultes et les Huttes du démon maléfique au fur et à mesure de votre progression. Vous découvrirez les barbares dans des enclos rudimentaires. Il vous suffira de leur ouvrir la porte et un Portail de ville apparaîtra, qu'ils emprunteront pour retourner à Harrogath.



Les Huttes du démon maléfique engendrent la permanence des Diablotins. Les détruire vous facilitera la vie si vous avez l'intention de traîner dans le coin.



Il peut être assez difficile de se débarrasser des Diablotins qui se téléportent sur des Bêtes de choc et des Tours barricadées.

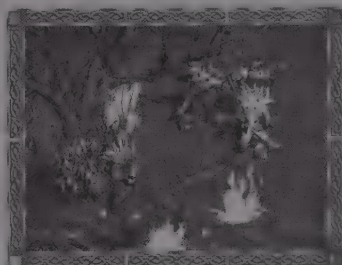


Les barbares emprisonnés peuvent mourir, ne les libérez donc pas tant que la zone n'est pas dégagée.

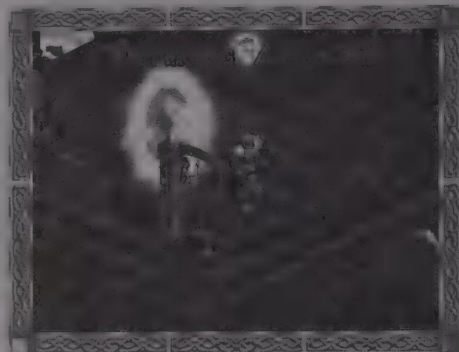


Recherchez le Portail
dans les Hautes-Glaces.

Une fois que les barbares sont libérés et qu'au moins onze d'entre eux sont de retour à Harragath, vous pouvez revenir en ville et parler à Qual-Kehk pour obtenir votre récompense : la possibilité d'engager quelques uns de ses barbares auprès de lui.



Barthok le Déchaîné
est effrayant mais vous l'êtes
plus encore ! Encore une fois,
si vous avez des difficultés,
servez-vous d'un
Portail de ville.



Pour obtenir quelques babioles
supplémentaires, aventurez-vous dans
Abaddon où vous affronterez des ennemis
robustes mais où vous acquerrez beaucoup
d'expérience et de grandes richesses.



QUÊTE 3 : LA PRISON DE GLACE

Anya a disparu et Malah vous implore de partir à sa recherche. Vous devez vous frayer un chemin à travers la région de la Rivière glacée pour la trouver. Il est possible que Nihlathak soit responsable de la disparition d'Anya mais il faut d'abord la trouver pour en être certain.



MALAH

« Il faut à l'heure ce n'est pas je pense que c'est la seule personne qui puisse m'aider.
Anya, jeune dévouée et fille d'un des anciens qui ont été tués, a disparu depuis quelque temps.
L'un une femme forte et sage, à la force d'âme sans pareille. Une nuit, j'ai vu une vision, elle
je l'ai entendue se débattre avec Nihlathak au sujet de la mort de son père. Le matin suivant, elle
avait disparu. Nihlathak, affreux savoir où elle s'est rendue et pourquoi. Je le croyais peut-être
certain qu'il ne soit à l'origine de sa disparition. Si vous plaît, partez à la recherche d'Anyah
vous le trouverez et ramenez-la moi. Elle saura ce qu'il convient de faire au sujet de Nihlathak. »



Sur le Mont Arreat, il vous faudra combattre plusieurs Monstres Uniques tout en cherchant l'entrée du Passage cristallin.



Dès que vous l'aurez découvert, entrez dans le Passage cristallin.



Dans le Passage cristallin, vous devrez affronter des Rampants des glaces, des Catins stygiennes, des Seigneurs lunaires et même quelques Boss. Votre objectif est de trouver l'entrée de la Rivière glacée qui se trouve en dessous. C'est ici qu'Any'a est retenue prisonnière.



Dès que vous découvrirez l'entrée menant à la Rivière glacée, faites preuve de courage et entrez.



Dans le Passage cristallin, il est possible que vous deviez affronter un Boss, comme le Seigneur lunaire berserk.



Ce donjon est si vaste qu'il est dangereux.



Si vous ouvrez une Urne maléfique, soyez prêt à affronter des ennemis comme le Glacial Devil Vex.



La Rivière glacée est un endroit très vaste et, pour l'explorer entièrement, il vous faudra y affronter de nombreux ennemis, comme les Marcheurs putrides, les Yétis abominables, les Tentatrices sanglantes et un lot classique de Monstres Super-Uniques. Vous découvrirez également quelques Urnes maléfiques. Ces dernières peuvent parfois vous permettre de trouver des objets de valeur mais, le plus souvent, il jaillira un Monstre Unique ! Utilisez-les à vos risques et périls.

Une fois que vous aurez rejoint Anya, vous affronterez Frozenstein. Détruisez-le puis revenez à la ville pour récupérer une potion qui dégèlera Anya. Une fois que cela sera fait et que vous aurez ramené Anya à Harrogath, la quête sera terminée ! Pour vous récompenser, Anya vous donne un objet rare, spécifique à une classe, fabriqué sur mesure par Larzuk.



Il vous faut défaire Frankenglace avant de pouvoir libérer Anya.



Vous devez revenir à Harrogath pour obtenir une potion qui dégèlera et libérera Anya.



QUÊTE 4: TRAHISON À HARROGATH

Il s'avère que Nihlathak est à l'origine de tous les ennuis survenus à Harrogath. Il vous faut maintenant le trouver et le détruire afin de ramener la Relique des Anciens à Harrogath. Vous devrez pour cela traverser le Temple de Nihlathak, les Corridors de l'Angoisse et les Corridors de la Souffrance avant de le trouver dans les Corridors d'Ogives.



ANYA

Nihlathak m'a révélé qu'il avait fait un pacte avec Bael pour protéger Harrogath. En échange du fait que le démon épargne la ville, ce lui a l'octroi de la Relique des Anciens, notre trésor le plus secret ! Cela permettrait à Bael de pénétrer au cœur du Mont Cristal sans que les Daccons puissent l'en empêcher. J'ai tout essayé pour éviter Nihlathak mais il m'a emprisonné dans cette tombe de glace. Il faut comme Nihlathak avant qu'il ne condanne le monde entier. J'aimerais bien l'échapper de mes mains, mais je crains de ne pas en avoir la force. Vous devez vous rendre dans son repaire en passant par ce Portail que j'ai ouvert. Tuez-le et ramenez la Relique des Anciens. Écrivez à Nihlathak de détruire ce que nous nous sommes efforcés de protéger pendant des siècles.



Pindleskin vous attend dès que vous commencez cette quête.

Juste après avoir utilisé le Portail d'Anya, vous devrez immédiatement affronter Pindleskin (Enchantement de feu). Après l'avoir détruit, vous pouvez pénétrer dans le Temple de Nihlathak. Il vous faudra y affronter des Chasseurs maudits et des Guerriers déchus tout en cherchant l'entrée des Corridors de la Souffrance.



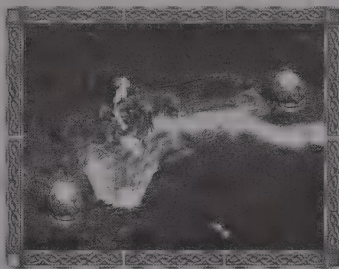
Pénétrez dans les Corridors de la Souffrance dès que vous en trouvez l'entrée.

Trouvez le Portail des Corridors de la Souffrance, retournez à Harrogath pour vous faire soigner et faire réparer vos armes ainsi que votre armure, puis continuez la quête.

Frayez-vous un passage à travers les Corridors de la Souffrance et de l'Angoisse jusqu'à ce que vous trouviez Nihlathak dans les Corridors d'Ogives. Il vous faut vaincre cet adversaire pour terminer la quête. Nihlathak aime se téléporter, il est donc difficile de le toucher. Il est également Nécromancien ; il faut donc vous attendre à ce qu'il utilise souvent le sort Explosion morbide.



En ville, Anya personnalisera un objet pour vous afin de vous récompenser d'avoir vaincu Nihlathak.



Une fois Nihlathak vaincu, vous pouvez retourner en ville réclamer votre récompense.

QUÊTE 5 : LE RITUEL DE PASSAGE

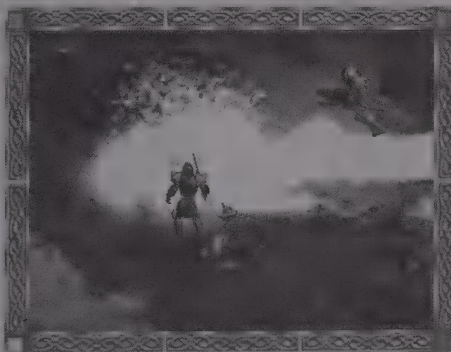


Il vous faut désormais atteindre le Sommet Arreat où vous devrez affronter Les trois Anciens. Ce sera certainement l'un des combats les plus difficiles que vous ayez connus puisque vous ne pourrez pas quitter la bataille une fois qu'elle aura commencé. Faites des réserves de potions et assurez-vous d'être en parfaite condition avant d'entamer les hostilités.

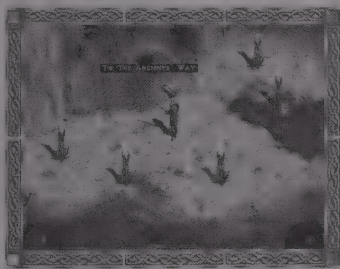
« Chaque fois que j'entends parler de vous, guerrier, vos exploits sont de plus en plus légendaires. Mais, premier garde, vous êtes près du Sommet Arreat. Je n'ai jamais été approcher de cet endroit. C'est ici de nos sanctuaires les plus sacrés. Les légendes racontent qu'il est gardé par les Grands Ancêtres qui empêchent d'entrer ceux qui n'en sont pas dignes. Dans votre affaire votre réputation n'a aucune importance. Ce sont les Ancêtres qui favoriseront votre victoire. Bonne chance. »



CHAI-KHUN



Traversez la Toundra Glaciaire où vous devrez affronter encore d'autres Bêtes de choc, des Esclaves et des Faquins.



Quand vous arriverez à l'entrée du Chemin des Anciens, empruntez-le ; vous serez presque au sommet.

Il vous faut maintenant emprunter la Piste des glaces, dans la Toundra Glaciaire, où vous devrez affronter des Faquins, des Bêtes de choc, des Esclaves, des Catapultes et des Portes et Tours barricadées. En progressant vers le Sommet Arreat, assurez-vous d'activer tous les Portails que vous découvrirez et de vous maintenir en bonne santé car, une fois que vous aurez commencé votre combat contre les Ancêtres, la retraite ne sera plus une solution car, si vous fuyez, ils se régèneront complètement.

Continuez votre route jusqu'à ■ que vous trouviez l'entrée du Chemin des Anciens. Si vous le souhaitez, vous pouvez pénétrer dans la Cave Glaciale, une quête annexe, mais cela n'est pas nécessaire. Activez le Portail de Ville et retournez ■ Harrogath pour vous soigner.

En atteignant le Sommet Arreat, vous découvrirez vite l'Autel des Cieux. C'est la demeure sacrée des trois Ancêtres Barbares, Talic le Défenseur, Madawc le Gardien et Korlic le Protecteur.



Activez le Portail de Ville dès que vous le découvrez.

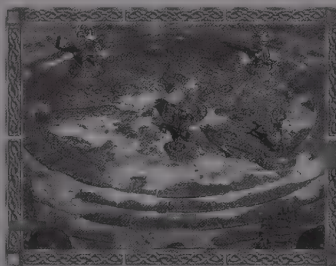
LES ANCÊTRES BARBARES

« Nous sommes les esprits des Nephalem, les Grands Ancêtres. Nous avons été choisis pour protéger le Mont Sacré d'Arreat. Rares sont ceux qui peuvent comprendre sa véritable nature. Avant d'entrer, vous devez nous vaincre. »



Ces trois Barbares sont robustes mais, si vous utilisez le froid pour les ralentir et en tenir deux en respect pendant que vous affrontez le troisième, vous avez une chance.

Il est très difficile de vaincre ces trois ancêtres car vous ne pouvez quitter les lieux sans qu'ils se régénèrent entièrement. En d'autres termes, il vous faut les vaincre en un seul combat sans avoir recours à un Portail de ville pour retourner à Harrogath. Ces adversaires sont des Barbares et, conséquence, ils se servent de talents de Barbares. Avoir recours au froid pour les immobiliser permet d'en tenir un ou deux en respect pendant que vous affrontez le troisième.



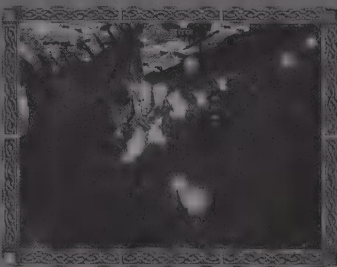
Une fois ces trois adversaires vaincus, la quête est terminée!

Le premier utilise le pouvoir de Tourbillon, le second celui de Saut d'attaque et le troisième celui de Double Lancer et de Cri de guerre. Une fois ces trois adversaires vaincus, la quête est terminée.

DONJONS



Il y a plusieurs donjons « optionnels », comme le Puit d'Acheron que vous pouvez choisir d'explorer.



L'expérience que vous en retirerez vous sera fort utile.

Il y a plusieurs donjons dans cet acte, notamment Abbadon, le Puit d'Acheron, la Grotte du Yéti, le puit infernal et la Cave glaciale. Ce sont des zones « supplémentaires » où vous pouvez gagner des points d'expérience, des objets et de l'argent. Il n'est pas nécessaire d'entrer dans ces donjons mais vous en avez la possibilité. L'expérience que vous en retirerez vous sera très utile pour affronter Baal.

QUÊTE 6: PRÉLUDE À LA DESTRUCTION



Voici enfin la confrontation finale avec Baal. Il vous faudra traverser trois niveaux du Donjon de la Pierre Monde puis survivre au Trône de la Destruction avant d'affronter Baal dans la Chambre de la Pierre Monde.

ANCÊTRES BARBARES

« Vous nous avez prouvé votre valeur! Nous vous offrons d'augmenter votre compétence et nous vous permettons d'entrer dans le Mont Arreat où se trouve la Pierre Monde. Mais, prenez garde, vous n'êtes pas le seul homme à y être entré. Baal, le Seigneur de la Destruction, s'y trouve déjà. L'Archange Tyrael a toujours été notre bienfaiteur mais, même lui, désormais, ne peut plus nous aider, car Baal empêche l'essence spirituelle de Tyrael d'entrer dans la Chambre de la Pierre Monde. Dorénavant, vous êtes la seule personne à pouvoir vaincre Baal. Il menace la Pierre Monde et, à travers elle, le royaume des mortels. Vous devez l'arrêter avant qu'il ne prenne complètement le contrôle de la pierre sacrée. Si cela devait arriver, il pourrait briser la barrière entre ce monde et les Enfers, permettant ainsi aux hordes maléfiques de se répandre dans le monde des mortels comme un torrent que rien ne saurait arrêter! Si vous faites preuve de faiblesse, le monde tel que nous le connaissons pourrait disparaître à tout jamais. Vous ne devez pas échouer! »

En allant du niveau 1 du Donjon de la Pierre Monde jusqu'au Trône de la Destruction, vous devrez affronter des cohortes d'ennemis : les Engeances majeures, les sorcières avilies, les Profanateurs fétides, les Vers de menace, les Seigneurs mortels et les Korrigans. Faites bon usage des Portails de ville pour retourner à Harrogath aussi souvent que nécessaire afin de refaire le plein d'équipements.

Une fois que vous aurez pénétré à l'intérieur du Trône de la Destruction, vous trouverez Baal assis sur son trône devant le Portail de la Chambre de la Pierre Monde. Baal invoquera alors cinq vagues de serviteurs, qui sont, malheureusement, considérables. Voici la liste des créatures auxquelles vous serez confronté :

■ Chaman pervers menés par

■ Colenzo l'Annihilateur

■ Mages de la mort et

■ Unravelers menés par

■ Achmel le Maudit

■ Les Membres du Conseil menés par

■ Bartuc le Sanglant

■ Seigneurs Venin menés par

■ Ventar l'impie

■ Légions de la Destruction menés par

■ Lister le Tourmenteur



Il vous faudra vaincre de nombreux sbires avant d'affronter Baal.



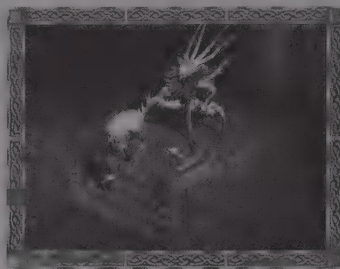
Il vous faudra affronter des monstres puissants ■ vous frayant un chemin parmi les niveaux du Donjon de la Pierre Monde.



Il vous faudra utiliser des Portails de ville pour vous soigner si les choses tournent mal.

Une fois que vous aurez vaincu les Séides, vous pourrez suivre Baal dans la Chambre de la Pierre Monde. Il vous lancera des attaques de froid et des Novas. Il utilisera également des Appendices suivants pour vous attaquer pendant que vous lui livrez bataille.

En dernier recours, Baal invoquera un clone de lui-même pour vous combattre. Combattre le clone est une perte de temps, mais les deux Baal sont identiques. Le secret pour découvrir quel est le vrai réside dans leur nom. Le nom du vrai apparaît **BAAL** avec le mot **DEMON** juste en dessous. Le faux Baal porte aussi la mention **demon** sous **BAAL** mais le D et le B sont parfaitement alignés. Le nom du vrai Baal ne s'aligne pas parfaitement; le mot **demon** est légèrement décalé vers la droite.



Affronter Baal n'est pas une partie de plaisir.

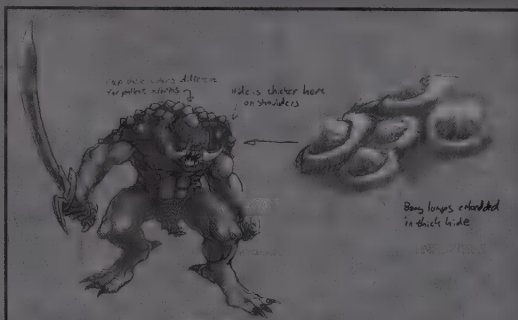
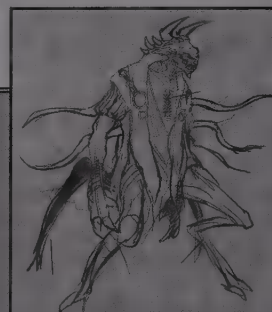


Il faut donc observer leur nom pour savoir qui est le vrai Baal et qui est le clone. Naturellement, vous pouvez aussi les détruire tous les deux!

VAINCRE LES SERVITEURS DE BAAL

Il nous faut remercier Michael Backus et toute l'équipe QA pour leurs suggestions quant à la manière dont il convient de vaincre Baal, le Seigneur de la Destruction. Voici nos conseils

-  S'il existe un méchant avec un pouvoir que vous n'aimez pas, préparez-vous à l'affronter ici même car Baal est vraiment MÉCHANT!
-  La distance peut se révéler votre meilleur atout, non seulement pour porter vos attaques mais aussi pour vous protéger de Baal. Bien qu'il puisse ne pas souhaiter vous affronter en personne immédiatement, cela ne l'empêche pas de donner un coup de main à ses serviteurs. Éloignez ses séides de sa personne pour qu'il ne puisse les aider et vous constaterez alors que vous faites de sérieux progrès.
-  N'essayez pas d'affronter tous les serviteurs ensemble, un seul groupe, même si vous êtes au sommet de votre puissance. Préférez les tactiques de guérilla.
-  Trouvez un moyen de maintenir votre Mana au plus haut niveau possible sans avoir à utiliser des potions tout le temps. Grâce, par exemple, au pouvoir de Lierre solaire pour le Druide ou à celui de Attaque du Cobra pour l'Assassin.
-  Quel est le meilleur moyen d'arrêter un adversaire? L'empêcher d'agir comme il le souhaite. Si Baal ne peut attaquer aussi souvent qu'il le voudrait, vous aurez alors l'occasion de l'attaquer plus vite et plus souvent. Ralentissez-le avec des attaques de froid si vous le pouvez.
-  Trouvez un moyen d'infliger des dommages sans avoir à cliquer sur votre souris. Les boucliers infligeant des dommages sont vitaux. Les familiers, les Pièges et les mercenaires sont également utiles, alors servez-vous en!





CHAPITRE 4

LES LISTES

Vous trouverez dans ■ chapitre la liste définitive des monstres, objets, armes et armures de cette extension. Nous ne nous intéresserons ici qu'à ■ qui est nouveau ; les listes très longues de *Diablo II* étant incluses dans le guide stratégique pour *Diablo II*, elles ne sont pas reprises dans ce livret.



NOUVEAUX MONSTRES

Vous trouverez ci-dessous la liste complète de tous les monstres apparaissant dans l'Acte V de *Diablo II : Lord of Destruction*, ainsi que les monstres Uniques (les fameux « boss »).

Chaque créature est détaillée minutieusement pour que vous puissiez vous faire une idée de ce ■ quoi il faudra vous attendre en cours de jeu. Pour une question pratique, la plupart de ces informations sont regroupées dans un tableau afin que vous puissiez rapidement obtenir les renseignements qui vous intéressent.

MONSTRES COMMUNS

Ce sont les monstres communs de *Diablo II : Lord of Destruction*, ce qui implique que vous êtes certain de voir ces créatures au cours de l'Acte V. Bien qu'il soit possible que vous ne les rencontriez pas tous dans une même partie, vous pouvez être sûr d'en rencontrer un grand nombre. Vous trouverez ci-dessous des indications sur chacun de ces monstres, sur leur apparence et leurs caractéristiques importantes.

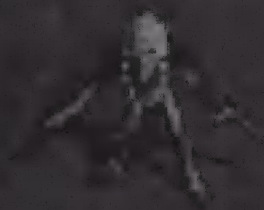
Dans la colonne "variantes", vous trouverez tous les noms de créatures d'une même catégorie. La colonne Résistance vous indique si le monstre résiste à des attaques élémentaires ou magiques ou si il ■ une résistance accrue aux dommages physiques. Tous ces monstres n'apparaissent que dans l'Acte V.

SERVITEURS DE BAAL



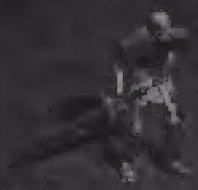
VARIANTES	RÉSISTANCES	POINTS DE VIE
Esclave	Aucune	805-1006
Sanglier de glace	Aucune	855-1069
Flagelleur	Aucune	830-1038
Sanglier de feu	Aucune	868-1084
Engeance démoniaque	Aucune	880-1100
Engeance de glace	Aucune	880-1100
Engeance majeure	Aucune	880-1100
Engeance majeure de glace	Aucune	880-1100

DIABLOTIN



VARIANTES	RÉSISTANCES	POINTS DE VIE
Gremlin	Aucune	274-451
Diablotin	Aucune	282-465
Farfadet	Aucune	286-472
Rascal	Aucune	295-486
Larron	Aucune	299-493

RÉANIMÉ



VARIANTES	RÉSISTANCES	POINTS DE VIE
Réanimé	Poison	498-747
Marcheur putride	Poison	483-725
Chasseur maudit	Poison	513-770
Cadavre impie	Dommage/Feu/Poison	528-792
Guerrier déchu	Magique/Poison	528-792

BÊTE D'ASSAUT



VARIANTES

RÉSISTANCES

POINTS DE VIE

Bête d'assaut	Aucune	1760
Bête de choc	Aucune	1760
Bête de sang	Aucune	1760

GARDE CHIOURME



VARIANTES

RÉSISTANCES

POINTS DE VIE

Garde Chiourme	Aucune	1660
Flagellant	Aucune	1685
Duc infernal	Aucune	1735
Duc de sang	Aucune	1760
Fouet infernal	Aucune	1760

CATAPULTE



Les catapultes n'ont aucune immunité et constituent leur propre groupe. Elles peuvent invoquer une des trois attaques élémentaires suivantes : froid, feu ou poison. Ces attaques peuvent atteindre une cible située à trois écrans. Le seul moyen de neutraliser une catapulte est de s'en approcher et de la détruire.

PROFANATEUR PUTRESCENT



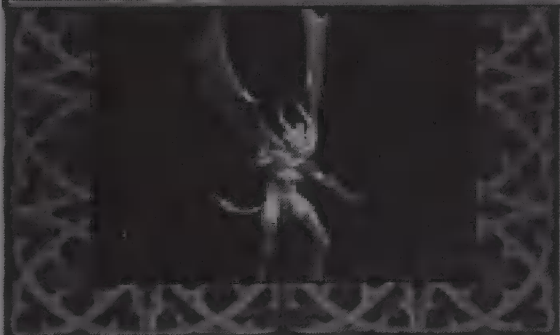
VARIANTES	RÉSISTANCES	POINTS DE VIE
Profanateur putrescent	Feu/Foudre/Froid/Poison	513-855
Profanateur nauséeux	Feu/Foudre/Froid/Poison	528-880
Profanateur fétide	Feu/Foudre/Froid/Poison	528-880
Profanateur amer	Feu/Foudre/Froid/Poison	528-880
Profanateur servile	Feu/Foudre/Froid/Poison	528-880

SUCCUBE



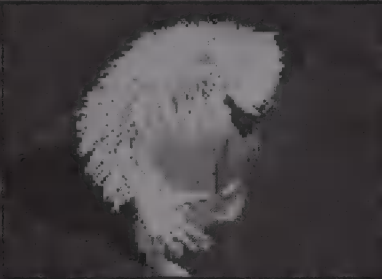
VARIANTES	RÉSISTANCES	POINTS DE VIE
Succube	Aucune	409-654
Tentatrice	Aucune	421-674
Catin stygienne	Aucune	428-684
Tentatrice infernale	Aucune	440-704
Tentatrice Écarlate	Aucune	440-704

FURIE STYGIENNE



VARIANTES	RÉSISTANCES	POINTS DE VIE
Sirène (Dominus)	Aucune	409-654
Sorcière avilie	Aucune	421-674
Furie stygienne	Aucune	428-684
Sorcière de sang	Aucune	440-704
Sorcière infernale	Aucune	440-704

YETI ABOMINABLE



VARIANTES	RÉSISTANCES	POINTS DE VIE
Yéti errant	Magique/Froid	880-1 056
Yéti abominable	Froid	880-1 056
Yéti abyssal	Froid	880-1 056
Yéti abyssal *	Froid	880-1 056

SUICIDE MINION



VARIANTES	RÉSISTANCES	POINTS DE VIE
Esclaves fanatiques	Feu	161-242
Flagelleur berzerk	Feu	166-249
Damné	Feu	171-257
Sanglier de glace damné	Feu	174-260
Engeance forcenée	Feu	176-264
Engeance de glace forcenée	Magique/Feu	176-264
Engeance aliénée	Magique/Feu	176-264
Engeance de glace aliénée	Feu	176-264

HORREUR DES GLACES



VARIANTES	RÉSISTANCES	POINTS DE VIE
Rampant des glaces	Froid	1320-1760
Terreur des glaces	Froid	1320-1760
Fléau des glaces	Froid	1320-1760
Horreur des glaces	Froid	1320-1760
Brûlure des glaces	Froid	1320-1760

SEIGNEUR SANGLANT



VARIANTES	RÉSISTANCES	POINTS DE VIE
Seigneur lunaire	Aucune	1245-1660
Seigneur nocturne	Aucune	1283-1710
Seigneur sanglant	Aucune	1301-1735
Seigneur infernal	Aucune	1320-1760
Seigneur mortel	Aucune	1320-1760

MALFAISANT SOMBRE



VARIANTES	RÉSISTANCES	POINTS DE VIE
Malfaissant sombre	Aucune	531-654
Malfaissant nocturne	Aucune	556-684
Balafreur de la mort	Aucune	572-704
Malfaissant obscur	Aucune	572-704
Brigadier de la mort	Aucune	572-704

VERS DE SOUFFRANCE



VARIANTES	RÉSISTANCES	POINTS DE VIE
Vers de souffrance	Aucune	286-472
Vers de tourment	Aucune	291-479
Vers d'agonie	Aucune	295-486
Vers de menace	Aucune	299-493
Vers d'angoisse	Aucune	299-493

ACT V CHAMPIONS

Le nom des Champions dans *Diablo II*, est surligné en bleu. Ces monstres peuvent aussi avoir un des adjectifs suivants : Fanatique, Fantôme, Berserker et Possédé. Chacun de ces adjectifs (déterminés aléatoirement) confère à ces monstres différents bonus. Mais, pas d'inquiétude, selon la catégorie de champion que vous combattez, vous avez droit à un avantage. Voici ce à quoi il faut vous attendre pour chaque catégorie de champion :

Fanatique : Plus rapide, Classe d'armure-30 %.

Berserkers : Dommages x 4, Toucher (Vitesse d'attaque) x4, Points de vie x1.5.

Fantôme : Vitesse réduite, Une chance sur 5 d'infliger des dommages de froid, Résistance aux dommages 77 %.

Possédé : Points de vie x12, Ne peut être maudit.

Champions : Dommages minimum x2, Dommages maximum x2, To Hit (Vitesse d'attaque) x2, Niveau d'attaque +120 %, Points de vie x6, Niveau + 4, Experience x3.



MONSTRES UNIQUES

Les monstres uniques ont généralement un nom composé de deux mots comme Blunt Fang. Il arrive que ce nom soit suivi d'un adjectif comme « L'Affamé ». Les monstres uniques sont répartis au hasard dans toute l'extension et ils apparaissent toujours avec une petite horde de monstres classiques qui sont alors des « Serviteurs ». Comme les Champions, on peut généralement récupérer sur eux un peu plus de matériel que sur des monstres classiques.



MONSTRES SUPER UNIQUES DE L'ACTE V

Ce sont les fameux « boss » installés à des endroits prédéterminés que vous devrez vaincre tout au long de l'Acte V (et dans les autres actes, bien évidemment). Chaque monstre est indiqué ci-dessous avec ses capacités spéciales et l'endroit où il se présente dans le jeu. Rappelez-vous que ces monstres apparaissent avec des serviteurs, ce qui les rend encore plus difficiles à battre ! Ci-dessous, vous trouverez un tableau qui vous indique exactement ce que signifie chaque attribut pour que vous puissiez vous rendre compte ce que vous devez affronter.



ATTRIBUTS DES MONSTRES SUPER UNIQUES

Attribut	Effet
EXTRÊMEMENT FORT	Dommages minimum x3, Dommages maximum x3, Bonus ■ toucher 25 %.
EXTRÊMEMENT RAPIDE	La vitesse du monstre unique et de ses serveurs est augmentée: Vitesse d'attaque x2 (Unique seulement).
RÉSISTANCE A LA MAGIE	À toutes les Résistances à 75 % (Feu, froid et foudre),
MALÉDICTION	50 % de chance par attaque, une malédiction augmentant les dommages (MLVL/4) sur l'adversaire.
ENCHANTEMENT DE FEU	Dommages minimum de feu + (Dommages minimum), Dommages maximum du feu + (Dommages maximum), x2 Vitesse d'attaque, Résistance au feu 75 %.
ENCHANTEMENT DE FROID	Dommages minimum de froid + (Dommages minimum), Dommages maximum du froid + (Dommages maximum), x2 Vitesse d'attaque, Résistance au froid 75 %.
ENCHANTEMENT DE FOUDRE	Dommages minimum de la foudre + (Dommages minimum), Dommages maximum de la foudre + (Dommages maximum), x2 Vitesse d'attaque, Résistance à la foudre 75 %.
BRÛLURE DE MANA	Dommages minimum de mana + (Dommages minimum x 4), Dommages maximum de mana + (Dommages maximum x 4), x2 Vitesse d'attaque, Résistance à la magie 75 %.
TOUCHÉ SPECTRAL	Résistances au feu, au froid et à la foudre 20 %; x2 Vitesse d'attaque, (Attaque élémentaire aléatoire de feu, de froid, de lumière, de magie ou de poison) + (Dommages minimum) + (Dommages maximum).
PEAU DE PIERRE	Résistance aux dommages +80 %, CA x3
TIRS MULTIPLES	Deux projectiles supplémentaires du même type sont décochés.
TÉLÉPORTATION	(Points de vie < 33 %) ou (Monstre portant des attaques à distance et un personnage sont trop proches); se téléporte si (Points de vie < 33 %) récupère +25 % de ses points de vie.
ENCHANTEMENT D'AURA	Puissance (comme un monstre niveau 4), Feu sacré (Comme un monstre niveau 2), Épines (comme un monstre niveau 4), Immobilisation sacrée (comme un monstre niveau 2), Choc saint (comme un monstre niveau 2), Conviction (comme un monstre niveau 4), Fanatisme (comme un monstre niveau 4).
VOL	Le monstre vole des potions dans la Ceinture (Les potions suivantes prennent la palce de celles qui ont été volées).
ATTAQUE EMPOISONNÉE	Une attaque empoisonne la victime.
NUAGE EMPOISONNÉ	Semblable à la capacité Javelot empoisonné de l'Amazone.
FLÈCHE ENFLAMMÉE	Semblable à la capacité Flèche enflammée de l'Amazone.

DAC FARREN



Capacités spéciales: Enchantement de froid
Rencontré dans: Les collines sanglantes (mi-chemin)

SHENK LE SURVEILLANT



Capacités spéciales: Extrêmement fort
Rencontré dans: Les collines sanglantes (fin)

ELDRITCH LE REDRESSEUR



Capacités spéciales: Extrêmement rapide

Rencontré dans: Les Hautes-Glaces

CORNE CHAIR



Capacités spéciales: Malédiction

Rencontré dans: Les Hautes-Glaces (mi-chemin)

BARTHOK LE DÉCHAINÉ



Capacités spéciales: Extrêmement fort,
Extrêmement rapide

Rencontré dans: Les Hautes-Glaces à l'entrée du Mont Arreat

CROC TUEUR



Capacités spéciales: Extrêmement rapide

Rencontré dans: Les Hautes-Glaces à l'entrée
du Passage de cristal

FRAKENGLACE



Capacités spéciales: Enchantement de froid,
Brûlure de mana

Immunité: Froid

Rencontré dans: Frozen river (Les Fleuve gelé) (Il garde Anya)

BONESAW BREAKER



Capacités spéciales : Mort vivant, Extrêmement fort,
Résistance à la magie

Rencontré dans : La Piste des glaces

SNAPCHIP SHATTER

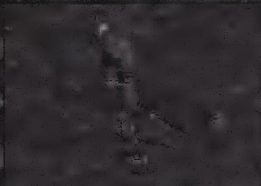


Capacités spéciales : Extrêmement fort

Immunité : Froid

Rencontré dans : La Cave Glaciale

PINDLESKIN



Capacités spéciales : Mort vivant, Enchantement de feu

Rencontré dans : Entrée du temple de Nihlathak

NIHLATHAK



Capacités spéciales : Téléportation

Rencontré dans : Les Corridors d'Ogives

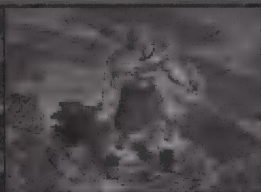
TALIC



Capacités spéciales : Barbare, Trombe

Rencontré dans : Le Sommet Arreat

MADAWC



Capacités spéciales: Barbare, Commande de bataille

Rencontré dans: Le Sommet Arreat

KORLIC



Capacités spéciales: Barbare, Saut d'attaque

Rencontré dans: Le sommet Arreat

ACTE V MONSTRES DU FINAL

Vous rencontrez ces monstres dans la salle du Trône de la Destruction juste avant la confrontation finale avec Baal. En plus de ces monstres Super Uniques vous devrez affronter des démons, des Unravelers, les Membres du Conseil, des Seigneurs Venin et des Festering Appendages.

COLENZO L'ANNIHILATEUR



Capacités spéciales: Enchantement de feu

Immunité: Feu

Rencontré dans: Trône de la Destruction

ACHMEL LE MAUDIT



Capacités spéciales: Aucune

Immunité: Poison

Rencontré dans: Trône de la Destruction

BARTUC LE SANGlant



Capacités spéciales: Enchantement de foudre

Rencontré dans: Trône de la Destruction

VENTAR L'IMPIE



Capacités spéciales: Extrêmement rapide

Rencontré dans: Trône de la Destruction

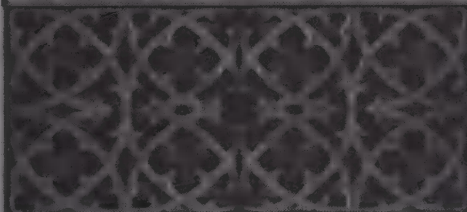
LISTER LE TOURMENTEUR



Capacités spéciales: Touché spectral

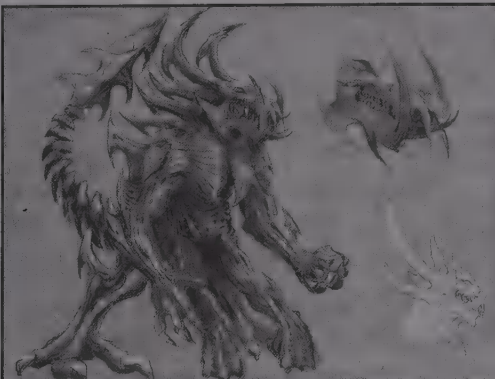
Rencontré dans: Trône de la Destruction

BAAL



Capacités spéciales: Duplication

Rencontré dans: Chambre de la Pierre Monde



Vous trouverez ci-dessous une liste de tous els nouveaux objets de *Diablo II : Le Seigneur de la Destruction*, ce qui inclut les joyaux, les Charmes, les Runes etc. Nous vous indiquons également la liste des armes et objets uniques.

CHARMES

Les Charmes sont des objets uniques que vous devez juste transporter dans votre inventaire (une fois qu'ils ont été identifiés), pour tirer bénéfice de leurs capacités. Les charmes, sont créés aléatoirement avec une combinaison de préfixes et de suffixes. Vous trouverez dans le tableau ci-dessous les différentes variétés de Charmes.

PRÉFIXES DES PETITS CHARMES MAGIQUES

	Bonus	Min	Max	Niveau requis
Vigoureux	Défense	1	1	1
Vigoureux	Défense	4	8	15
Solide	Défense	15	20	28
Résolu	Défense	20	30	40
Rouge	Dommage minimum	1	1	16
Sanguinaire	Dommage minimum	2	2	33
Sanglant	Dommage minimum	3	3	50
Jagged (Dentelé)	Dommage max	1	2	17
Forked (Fourchu)	Dommage max	3	4	30
Crénélé	Dommage max	5	6	45
Rugged (Rugueux)	Endurance	4	8	1
Rugged (Rugueux)	Endurance	9	16	15
Bronze (Bronze)	Score d'Attaque	2	4	1
Bronze (Bronze)	Score d'Attaque	6	12	15
Iron (Fer)	Score d'Attaque	13	24	31
Steel (Acier)	Score d'Attaque	25	36	49
'Fine (De qualité)	Score d'Attaque	10	20	21
Lizard's (Du lézard)	Mana	1	2	12
Lizard's (Du lézard)	Mana	3	7	12
Snake's (Du serpent)	Mana	8	12	24
Serpent's (du mamba)	Mana	13	17	40
Miroitant	% Résistance générale	3	6	25
Azur	% Résistance Froid	3	5	1
Lapis	% Résistance Froid	6	7	10
Cobalt	% Résistance Froid	8	9	20
Sapphire	% Résistance Froid	10	12	32

	Bonus	Min	Max	Niveau requis
Cramoisi	% Résistance Feu	5	10	1
Roux	% Résistance Feu	3	5	1
Grenat	% Résistance Feu	6	7	10
Rubis	% Résistance Feu	8	9	20
Cramoisi	% Résistance Feu	10	12	32
Tangerine	% Résistance Foudre	3	5	1
Ocre	% Résistance Foudre	6	7	10
Corail	% Résistance Foudre	8	9	20
Amber	% Résistance Foudre	10	12	32
Béryl	% Résistance Poison	3	5	1
Viridian	% Résistance Poison	6	7	10
Jade	% Résistance Poison	8	9	20
Émeraude	% Résistance Poison	10	12	32

¹Bonus 2: Dommage max Max 1 Min 3

SUFFIXES DES PETITS CHARMES MAGIQUES

	Bonus	Min	Max	Niveau requis
de perfection	Dommage max	1	2	15
de qualité	Dommage max	3	4	28
de mutilation	Dommage max	5	6	43
De dextérité	Dextérité	1	1	5
De dextérité	Dextérité	2	2	16
d'équilibre	Récup. rapide des PdV	5	5	29
d'avidité	% d'or en +	5	10	15
de hasard	% Objets mag. en +	2	2	18
baracca	% Objets mag. en +	3	4	33
de vie	Vie	5	10	14
de subsistance	Vie	11	15	17
de vita	Vie	16	20	39
de force	Force	1	1	5
de force	Force	2	2	16
d'inertie	Fast Run Walk	3	3	27

PRÉFIXES DES CHARMES MAGIQUES MOYENS

	Bonus	Min	Max	Niveau requis
Défense vigoureuse	Défense	2	3	1
Défense vigoureuse	Défense	4	6	10

Suite page suivante

PRÉFIXES DES CHARMES MAGIQUES MOYENS (SUITE)

	Bonus	Min	Max	Niveau requis
Vigoureux	Défense	8	12	15
Solide	Défense	13	18	19
Solide	Défense	20	30	24
Résolu	Défense	30	40	30
Résolu	Défense	45	60	37
Rouge	Dommage minimum	1	2	8
Sanguinaire	Dommage minimum	3	4	25
Sanglant	Dommage minimum	5	7	47
Dentelé	Dommage max	1	2	7
Dentelé	Dommage max	3	4	15
Fourchu	Dommage max	5	7	22
Fourchu	Dommage max	8	9	32
Crénélé	Dommage max	10	12	42
Rugueux	Endurance	8	16	1
Rugueux	Endurance	17	25	5
Rugueux	Endurance	26	32	15
Bronze	Score d'Attaque	4	8	1
Bronze	Score d'Attaque	6	12	5
Bronze	Score d'Attaque	13	25	12
Fer	Score d'Attaque	26	38	18
Fer	Score d'Attaque	39	51	26
Acier	Score d'Attaque	52	64	36
Acier	Score d'Attaque	65	77	44
1° De qualité	Score d'Attaque	10	20	14
2° Tranchant	Score d'Attaque	21	48	21
Lucky	% Objets mag. en +	1	1	1
Lucky	% Objets mag. en +	2	2	1
Lucky	% Objets mag. en +	3	4	1
Du lézard	Mana	2	4	1
Du lézard	Mana	5	7	6
Du lézard	Mana	8	12	12
Du serpent	Mana	13	18	18
Du serpent	Mana	19	23	25
Du mamba	Mana	24	29	33
Du mamba	Mana	30	34	41
Miroitant	% Résistance générale	3	6	12
Miroitant	% Résistance générale	7	13	26
Azur	% Résistance Froid	5	10	1
Lapis	% Résistance Froid	11	15	12
Cobalt	% Résistance Froid	16	19	18
Sapphire	% Résistance Froid	20	24	27

	Bonus	Min	Max	Niveau requis
Cramoisi	% Résistance Feu	5	10	1
Roux	% Résistance Feu	11	15	12
Grenat	% Résistance Feu	16	19	18
Rubis	% Résistance Feu	20	24	27
Mandarine	% Résistance Foudre	5	10	1
Ocre	% Résistance Foudre	11	15	12
Corail	% Résistance Foudre	16	19	18
Ambre	% Résistance Foudre	20	24	27
Béryl	% Résistance Poison	5	10	1
Viridian	% Résistance Poison	11	15	12
Jade	% Résistance Poison	16	19	18
Émeraude	% Résistance Poison	20	24	27

¹Bonus 2: Dommage max Max 1 Min 3

²Bonus 2: Dommage max Max 4 Min 6

SUFFIXES DES CHARMES MAGIQUES MOYENS

	Bonus	Min	Max	Niveau requis
De perfection	Dommage max	1	2	6
De perfection	Dommage max	3	4	13
De qualité	Dommage max	5	7	21
De qualité	Dommage max	8	9	30
De mutilation	Dommage max	10	12	40
De dextérité	Dextérité	2	3	2
De dextérité	Dextérité	4	5	13
D'équilibre	Récup. rapide des PdV	8	8	14
D'avidité	% d'or en +	5	10	5
D'avidité	% d'or en +	11	22	15
De vie	Vie	6	10	9
De vie	Vie	11	15	9
De subsistance	Vie	16	20	19
De subsistance	Vie	21	25	34
De vita	Vie	26	30	50
De vita	Vie	31	35	66
De force	Force	2	3	2
De force	Force	4	5	13
D'inertie	Faster Run/Walk	5	5	18

PRÉFIXES DES CHARMES MAGIQUES MAJEURS

	Bonus	Min	Max	Niveau requis
Vigoureux	Défense	3	5	1
Vigoureux	Défense	6	9	5
Vigoureux	Défense	10	12	9
Solide	Défense	13	15	12
Solide	Défense	16	22	16
Solide	Défense	23	30	20
Résolu	Défense	33	40	24
Résolu	Défense	44	50	29
Résolu	Défense	60	100	34
Rouge	Dommages minimum	1	2	3
Rouge	Dommages minimum	3	4	12
Sanguinaire	Dommages minimum	5	6	21
Sanguinaire	Dommages minimum	7	8	32
Sanglant	Dommages minimum	9	11	46
Dentelé	Dommages max	1	2	2
Dentelé	Dommages max	3	5	7
Dentelé	Dommages max	6	8	12
Fourchu	Dommages max	9	11	18
Fourchu	Dommages max	12	14	24
Crénélé	Dommages max	15	17	31
Crénélé	Dommages max	18	20	39
Rugueux	Endurance	12	24	1
Rugueux	Endurance	25	36	5
Rugueux	Endurance	37	50	15
Bronze	Score d'Attaque	6	12	1
Bronze	Score d'Attaque	13	27	5
Bronze	Score d'Attaque	28	42	9
Fer	Score d'Attaque	43	57	14
Fer	Score d'Attaque	58	72	18
Fer	Score d'Attaque	73	87	23
Acier	Score d'Attaque	88	102	29
Acier	Score d'Attaque	103	117	35
Acier	Score d'Attaque	118	132	41
¹ Fine	Score d'Attaque	10	20	11
² Fine	Score d'Attaque	21	48	16
³ Sharp	Score d'Attaque	49	76	21
Porte-chance	% Objets mag. en +	1	1	1
Porte-chance	% Objets mag. en +	2	2	1
Porte-chance	% Objets mag. en +	3	4	1
Du lézard	Mana	3	7	1
Du lézard	Mana	8	13	5

	Bonus	Min	Max	Niveau requis
Du lézard	Mana	14	20	9
Du serpent	Mana	21	26	14
Du serpent	Mana	27	33	18
Du serpent	Mana	34	39	23
Du mamba	Mana	40	46	29
Du mamba	Mana	47	52	35
Du mamba	Mana	53	59	41
Miroitant	% Résistance générale	3	6	6
Miroitant	% Résistance générale	8	13	10
Miroitant	% Résistance générale	14	20	27
Azur	% Résistance Froid	7	15	1
Lapis	% Résistance Froid	16	22	7
Cobalt	% Résistance Froid	23	29	15
Sapphire	% Résistance Froid	30	36	22
Cramoisi	% Résistance Feu	7	15	1
Roux	% Résistance Feu	16	22	7
Grenat	% Résistance Feu	23	29	15
Rubis	% Résistance Feu	30	36	22
Mandarine	% Résistance Foudre	7	15	1
Ocre	% Résistance Foudre	16	22	7
Corail	% Résistance Foudre	23	29	15
Ambre	% Résistance Foudre	30	36	22
Beryl	% Résistance Poison	7	15	1
Viridian	% Résistance Poison	16	22	7
Jade	% Résistance Poison	23	29	15
Émeraude	% Résistance Poison	30	36	22
De compétence	À l'arc et à l'arbalète	1	1	42
De compétence	Acrobatiques passifs	1	1	42
De compétence	Au javelot et à la lance	1	1	42
De compétence	Du feu ardent	1	1	42
De compétence	de foudre étincillante	1	1	42
De compétence	de sorts de malédiction	1	1	42
De compétence	de sorts de poison et d'ossements	1	1	42
De compétence	de sorts de profanateurs	1	1	42
De compétence	Summoning Spells	1	1	42
De compétence	De combat	1	1	42
De compétence	D'auras offensives	1	1	42
De compétence	D'auras défensives	1	1	42
De compétence	De cris	1	1	42
De compétence	De maîtrise de la fureur du combat	1	1	42
De compétence	Des cris de guerre	1	1	42
				Suite page suivante

PRÉFIXES DES CHARMES MAGIQUES MAJEURS (SUITE)

	Bonus	Min	Max	Niveau requis
De compétence	De sorts d'invocations	1	1	42
De compétence	De métamorphoses	1	1	42
De compétence	Élémentaires	1	1	42
De compétence	De guet-apens	1	1	42
De compétence	Des disciplines mentales	1	1 ¹	42
De compétence	Des arts martiaux	1	1	42

¹Bonus 2 : Dommage max Max 1 Min 3

²Bonus 2 : Dommage max Max 4 Min 6

³Bonus 2 : Dommage max Max 7 Min 10

SUFFIXES DES CHARMES MAGIQUES MAJEURS

	Bonus	Min	Max	Niveau requis
De perfection	Dommage max	1	2	1
De perfection	Dommage max	3	5	6
De perfection	Dommage max	6	8	11
De qualité	Dommage max	9	11	17
De qualité	Dommage max	12	14	22
De mutilation	Dommage max	15	17	29
De mutilation	Dommage max	18	20	37
De dextérité	Dextérité	3	4	1
De dextérité	Dextérité	5	6	10
D'équilibre	balance 3	12	12	1
D'avidité	% d'or ■ plus	5	10	1
D'avidité	% d'or en plus	11	21	5
D'avidité	% d'or ■ plus	22	33	14
De vie	Vie	5	10	1
De vie	Vie	11	15	6
De vie	Vie	16	20	14
De subsistance	Vie	21	25	23
De subsistance	Vie	26	30	37
De subsistance	Vie	31	35	53
De vita	Vie	36	40	69
De vita	Vie	41	45	83
De vita	Vie	46	50	97
De force	Force	3	4	1
De force	Force	5	6	10
D'inertie	Fastest Run/Walk	7	7	15

RUNES

Les Runes sont une grande nouveauté dans cette extension. Ces tablettes peuvent être placées dans des objets ornés (comme pour les gemmes et les bijoux) pour conférer à ceux-ci des capacités spéciales. De plus, les Runes, si elles sont placées dans l'ordre, peuvent octroyer des pouvoirs spéciaux ! Référez-vous à l'annexe en fin de livret pour avoir une liste des Runes et des combinaisons possibles.

NOTE

Le tableau des combinaisons de runes dans l'annexe est basé sur l'édition originale de l'extension. Les formules de cette extension sont légèrement différentes de l'édition finale du jeu en solo. Si vous ne vous êtes pas encore connecté à Battle.net pour télécharger cette mise à jour et que vous souhaitiez vous référer aux données d'origine, allez consulter le document Version 1.00 Rune Word sur le site bradygames.com.

JOYAUX

Dans l'extension, les bijoux constituent une nouvelle catégorie d'objets similaires aux gemmes. Ils ont des capacités pré-définies qui s'appliquent aux objets ornés sur lesquels ils sont placés. Les bijoux peuvent être Magiques ou Rares (les Rares ne peuvent avoir que trois propriétés). Les Joyaux sont créés aléatoirement à partir de suffixes et de préfixes. Consultez l'Annexe à la fin de ce livret pour la liste complète des bijoux.

GEMMES

Bien que les gemmes n'aient pas subi de modifications majeures dans l'extension, nous pensons qu'il est important d'inclure le tableau des gemmes pour que vous puissiez vous y référer.

QUALITÉ ET EFFETS DES GEMMES

	Gemmes	Niveau	Armes	Boucliers	Casques et armures
Améthyste	Fissurée	1	+40 au Niveau d'attaque	+8 en Défense	+3 en Force
	Taillée	5	+60 au Niveau d'attaque	+12 en Défense	+4 en Force
	Améthyste	12	+80 au Niveau d'attaque	+18 en Défense	+5/6 en Force
	Sans défaut	15	+100 au Niveau d'attaque	+24 en Défense	+7/8 en Force
	Pure	18	+150 au Niveau d'attaque	+30 en Défense	+9/10 en Force
Topaz	Fissurée	1	+1-8 dommages de foudre	12 % Résistance à la foudre	7-9 % Pour objets magiques
	Taillée	5	+1-14 dommages de foudre	16 % Résistance à la foudre	11-13 % Pour objets magiques
	Topaz	12	+1-22 dommages de foudre	22 % Résistance à la foudre	14-17 % Pour objets magiques
	Sans défaut	15	+1-30 dommages de foudre	28 % Résistance à la foudre	18-20 % Pour objets magiques
	Pure	18	+1-40 dommages de foudre	40 % Résistance à la foudre	21-25 % Pour objets magiques
Saphir	Fissuré	1	(1-3) Dommages de froid	12 % Résistance au froid	+10 en Mana
	Taillé	5	(3-5) Dommages de froid	16 % Résistance au froid	+17 en Mana
	Saphir	12	(4-7) Dommages de froid	22 % Résistance au froid	+24 en Mana
	Sans défaut	15	(6-10) Dommages de froid	28 % Résistance au froid	+31 en Mana
	Pure	18	(10-14) Dommages de froid	40 % Résistance au froid	+38 en Mana
Émeraude	Fissurée	1	+8 Dommages de poison/3 sec	12 % Résistance au poison	+3 en Dextérité
	Taillée	5	+11 Dommages de poison/3 sec	16 % Résistance au poison	+4 en Dextérité
	Émeraude	12	+14 Dommages de poison/3 sec	22 % Résistance au poison	+5/6 en Dextérité
	Sans défaut	15	+17 Dommages de poison/3 sec	28 % Résistance au poison	+7/8 en Dextérité
	Pure	18	+20 Dommages de poison/3 sec	40 % Résistance au poison	+9/10 en Dextérité

Suite page suivante

Rubis	Fissuré	1	(3-4) Dommages de feu	12 % Résistance au feu	+10 Points de vie
	Taillé	5	(5-8) Dommages de feu	16 % Résistance au feu	+17 Points de vie
	Ruby	12	(8-12) Dommages de feu	22 % Résistance au feu	+24 Points de vie
	Sans défaut	15	(10-16) Dommages de feu	28 % Résistance au feu	+31 Points de vie
	Pure	18	(15-20) Dommages de feu	40 % Résistance au feu	+38 Points de vie
Diamant	Fissuré	1	125-129 % Dmg. vs. M-vivants	5/6 % À toutes les Résistances	+20 au Niveau d'attaque
	Taillé	5	130-135 % Dmg. vs. M-vivants	7/8 % À toutes les Résistances	+40 au Niveau d'attaque
	Diamant	12	136-145 % Dmg. vs. M-vivants	9-11 % À toutes les Résistances	+60 au Niveau d'attaque
	Sans défaut	15	146-155 % Dmg. vs. M-vivants	12-15 % À toutes les Résistances	+80 au Niveau d'attaque
	Pure	18	156-170 % Dmg. vs. M-vivants	16-20 % À toutes les Résistances	+100 au Niveau d'attaque
Crâne	Fissuré	1	draine 2 % de vie, 1 % Mana	Attaq. subit 4 pts/Dommages	Régénération de la vie +2, Mana 8 %
	Taillé	5	draine 2 % de vie, 2 % Mana	Attaq. subit 8 pts/Dommages	Régénération de la vie +3, Mana 8 %
	Crâne	12	draine 3 % de vie, 2 % Mana	Attaq. subit 12 pts/Dommages	Régénération de la vie +3, Mana 12 %
	Sans défaut	15	draine 3 % de vie, 3 % Mana	Attaq. subit 16 pts/Dommages	Régénération de la vie +4, Mana 12 %
	Pure	18	draine 4 % de vie, 3 % Mana	Attaq. subit 20 pts/Dommages	Régénération de la vie +5, Mana 19 %

OBJETS UNIQUES

Les pages qui suivent décrivent un grand nombre de nouveaux objets uniques. Certains sont des armes ou des armures, d'autres sont par exemple des amulettes. Mais tous ont un point commun, à savoir qu'ils sont nouveaux. Les voici.

L'Oculus	3 % de chances de lancer téléportation (niv 10)
Tourbillon de cristal (oba)	Augmente Mana (selon le niveau du personnage)
Extension:	Ralentit cible de 20 %
	+2 en Mana par ennemi tué
	+2 aux niveaux de talent d'Ensorceleuse
	Ajoute 10-20 points de dégâts (électricité)
Niveau 42	+55 en Vie
Herald of Zakorum	Augmente Niveau d'attaque vs les M-vivants
Bouclier doré (pa9)	Augmente dégâts contre les M-vivants (selon le niv.)
Extension:	Nm peut être gelé
	Plus grande vitesse de parade
	Meilleures chances de parade
	+2 aux niveaux de talent de Paladin
	+50 % d'augmentation de défense
	+26 % d'augmentation des dégâts
	+37 au Niveau d'attaque
Niveau 42	+1 Auras d'attaque (Paladin uniquement)

Hachoir de Bartuc	25 % de chances de porter un coup mortel
Grandes (9tw)	35 % défense cible
Extension:	Coup au but aveugle la cible
	+2 aux talents d'Assassin
	+35 % d'augmentation des dégâts
	+25 en Mana
	+10 en Dextérité
	Vitesse d'attaque grandement augmentée
Niveau 42	+1 aux Disciplines de l'ombre (Assassin uniu.)
Crinière de Jalal	25 % de chances de porter un coup dévastateur
Esprit onirique (dra)	Coup au but provoque la fuite du monstre
(93 % de chances)	
Extension:	Récupération plus rapide des points de Vie
	+2 aux talents de Druides
	Soigne l'Endurance (+20%)
	+50 en Vie
	Repousse
Niveau 42	+1 aux talents de Métamorphose (Druides uniu.)

OBJETS UNIQUES (SUITE)

Bonnet de Biggin	30 % d'augmentation des dégâts
Casque (cap)	+30 au score d'attaque
	+15 en Mana
	+15 en Vie
Niveau 3	+14 en défense
Tarnheaume	+1 à tous les niveaux de talent
Calotte métallique (skp)	25-50 % de chances en plus d'obtenir des obj. mag.
Niveau 15	75 % d'or en plus sur les monstres
Coiffe de la gloire	L'attaquant subit 4 points de dégâts (électricité)
Casque (hlm)	Coup au but aveugle la cible
	Résistance à l'électricité 15 %
	+25 défense contre les projectiles
Niveau 14	+10 défense
Sombrejour	-2 au rayon d'éclairage
Grand casque (fhl)	Dégâts réduits de 3
	+5 toutes les résistances
	+8 aux dégâts maximum
Niveau 17	+10 défense
Hurlecorno	35 % des dégâts subis se transforment en Mana
Grand casque (ghm)	+80 % d'augmentation de défense
	Dégâts magiques réduits de 2
Niveau 25	L'attaquant subit 3 points de dégâts
Couronne des M-vivants	Durée de gel réduite de moitié
Couronne (crn)	4 % de Vie volée par coup
	Résistance au poison 50 %
Niveau 29	+40 en défense
Visage de l'horreur	150 % de dégâts contre les morts-vivants
Masque (msk)	Coup au but provoque la fuite du monstre (50 % de chances)
	+5 à toutes les résistances
	+20 en Force
Niveau 21	+25 en défense
Crânever	+1 aux talents de Nécromancien
Casque en os (bhm)	5 % de Vie volée par coup
	Résistance au poison 25 %
Niveau 21	+10 en Mana

Couronne des paysans	+1 à tous les niveaux de talent
Bonnet de guerre (xap)	Redonne de la Vie +12
Extension :	+100 % to en défense
	+20 en Énergie
Niveau 28	+20 en Vitalité
Bloc-roc	Plus grande récupération des points de Vie
Salade (xkp)	+110 % d'augmentation de défense
Extension :	résistance à l'électricité 37 %
	+23 Vie
	+15 en Énergie
Niveau 31	+13 en Dextérité
Chasseur de crânes	Augmente Mana (selon le niveau du personnage)
Casque (xlm)	Plus grande vitesse d'incantation
Extension :	récupération plus rapide des points de Vie
	5 % de Vie volée par coup
	5 % de Mana volée par coup
Niveau 35	+35 en défense
Casque des nuits	2 % de chances de lancer Perception réduite (niv. 5) quand touché
Bassinet (xhl)	Augmente défense (selon le niv. du personnage)
Extension :	ne peut être gelé
	-4 au rayon d'éclairage
Niveau 33	5 % de Mana volée par coup
 Valkyrie	Plus grande vitesse d'incantation
Casque ailé (xhm)	Plus grande récupération des points de Vie
Extension :	Plus grande vitesse de marche/course
	+35 en défense
Niveau 44	Vitesse d'attaque grandement augmentée
Couronne des voleurs	8 % de Vie volée par coup
Grande couronne (xrn)	+175 % d'augmentation de défense
Extension :	Résistance au feu 33 %
	+35 en Mana
	+50 en Vie
Niveau 49	+25 en Dextérité
Suite page suivante	

OBJETS UNIQUES (SUITE)

Corneface	Ralentit la cible de 20 %
Masque mortuaire (xsk)	L'attaquant subit 25 pts de dégâts (électricité)
Extension :	Empêche la guérison des monstres
	Absorption d'électricité +20
	■ résistance à l'électricité 15 %
Niveau 4	+200 % d'augmentation de défense
Croc vampirique	15 % ralentissement de la diminution d'Endurance
Tristecasque (xh9)	8 % de Vie volée par coup
Extension :	■ % de Mana volée par coup
	+100 % d'augmentation de défense
	Dégâts réduits de 25 %
Niveau 41	■ dégâts magiques réduits de 15
Shako multicolore	Indestructible
Shako (vap)	+2 à tous les niveaux de talent
Extension :	+100 % d'augmentation de défense
	Augmente le maximum en Vie de 40 %
Niveau 62	50 % de chances ■ plus de trouver des objets magiques
Voile d'acier	Indestructible
Morion (uhm)	+4 ■ rayon d'éclairage
Extension :	+150 % d'augmentation de défense
	+35 à toutes les résistances
	+30 en défense
Niveau 73	+15 ■ Force
Griseforme	5 % de Vie volée par coup
Armure matelassée (qui)	Dégâts magiques réduits de ■
	Résistance ■ froid 20 %
	Résistance au feu 20 %
	+10 ■ Dextérité
Niveau 7	+20 en défense
Furtive	Marche/course rapide
Armure de cuir (lea)	Ajoute 3-6 points de dégâts (feu)
	+16 ■ défense contre les projectiles
Niveau 12	+25 en défense

Le Centurion	Redonne de la Vie (+3)
Armure de cuir rigide (hla)	Dégâts réduits de 2
	+30 en défense
	+25 au score d'attaque
	+15 en Mana
	+15 ■ maximum d'Endurance
Niveau 14	+15 en Vie
Saccades	Meilleures chances de parade
Armure de cuir cloutée (stu)	+25 en défense
	+10 ■ Dextérité
	+10 en Force
Niveau 16	Vitesse d'attaque légèrement augmentée
Sombreluit	+3 au rayon d'éclairage
Armure annelée (rng)	+5 % au maximum de résistance au poison
	+5 % au maximum de résistance au froid
	+5 % ■ maximum de résistance à l'électricité
	+5 % au maximum de résistance au feu
	+10 à toutes les résistances
	+25 en défense au corps à corps
	+20 au score d'attaque
Niveau 14	+30 en défense
Armure du Faucon	Ne peut être gelé
Armure d'écailles (scl)	+15 % ■ maximum de résistance ■ froid
	Résistance au froid 15 %
Niveau 15	+46 ■ défense
Armure étincelante	L'attaquant subit 1-10 pts de dégâts (électricité)
Cotte de mailles (chn)	Ajoute 1-10 points de dégâts (électricité)
	+60 en défense
Niveau 17	+50 % d'augmentation de défense
Antivenin	+2 au rayon d'éclairage
Cuirasse (brs)	Ajoute 10-20 points de dégâts (électricité)
	+15 % au maximum de résistance au poison
	Résistance au poison 15 %
	Ajoute 7-9 de dégât (poison) en 3 secondes
Niveau 20	+40 en défense

Froidure	Gèle la cible
Clibanion (spl)	+4 au rayon d'éclairage
	Dégâts magiques réduits de 1
	Résistance au froid +30 %
Niveau 22	+55 en défense
Chair d'os	5 % de Vie volée par coup
Armure à plaques (plt)	+100 ■ défense
Niveau 26	+35 au Niveau d'attaque
Toison de roche	Conditions -10 %
Demi-harnois (fld)	Dégâts réduits de 3
	Résistance au poison 50 %
	+125 en défense
Niveau 28	+5 en Force
Radecege	25 % de chances de porter un coup dévastateur
Armures à plaques gothique (gth)	Coup au but provoque la fuite du monstre (39 % des chances)
	(ajustement possible)
	+200 en défense
Niveau 29	+45 au score d'attaque
Peau d'or	+2 au rayon d'éclairage
Harnois (ful)	+30 à toutes les résistances
	+150 en défense
Niveau 28	l'attaquant subit 1-10 points de dégâts
Soie ■ vainqueur	+2 au rayon d'éclairage
Armure ancienne (aar) +	à tous les niveaux de talent
	5 % de Mana volée par coup
Niveau 28	+60 en défense
Armure céleste	+100 % d'augmentation de défense
Armure à plates légère (ltp)	Régénère la Mana (25 %)
Niveau 29	+10 à toutes les résistances
Linceul spectral	Ne peut être gelé
Armure spectrale (xui)	+1 à tous les niveaux de talent
Extension :	+150 % d'augmentation de défense
	Redonne de la Vie +10
Niveau 28	dégâts magiques réduits de 10

Peau de vipermage	Plus grande vitesse d'incantation
Armure en peau de serpent (xea)	+170 % d'augmentation de défense
Extension :	Dégâts magiques réduits de 15
Niveau 29	+35 à toutes les résistances
Écorché	Redonne 1 point de Durabilité en 20 secondes
Armure en peau de démon (xla)	5 % de Vie volée par coup
Extension :	175 % d'augmentation de défense
	Redonne de la Vie +10
	Augmentation de 100 % de la Durabilité max.
Niveau 31	L'attaquant subit 15 points de dégâts
Peau de fer	+100 % d'augmentation de défense
Armure ■ treillis (xtu)	Dégâts magiques réduits de 13
Extension :	+27 ■ Vie
Niveau 33	+13 ■ Dextérité
Forge de l'esprit	Augmente Vie (selon le niveau du perso.)
Armure de mailles (xng)	+4 au rayon d'éclairage
Extension :	+120 % d'augmentation de défense
	Résistance au feu 5 %
	Ajoute 5-10 points de dégâts (feu)
	+15 en Force
Niveau 35	(2) fixations pour gemme
Plainte du corbeau	35 % de chances d'hémorragie
Braigne maclée (xcl)	Récupération rapide des points de vie
Extension :	+165 % d'augmentation de défense
	+15 en Dextérité
Niveau 37	vitesse d'attaque augmentée
Muraille	+200 % d'augmentation de défense
Armure de mailles (xhn)	Dégâts réduits de 30 %
Extension :	+100 en défense contre les projectiles
Niveau 38	+60 en Vie
Carapace ■ Duriel	Augmente Vie (selon le niveau du perso.)
Cuirasse (xrs)	Augmente défense (selon le niv. du perso.)
Extension :	+160 % d'augmentation de défense
	+20 à toutes les résistances
	Résistance générale ■ +20
Niveau 41	+15 en Force
Suite page suivante	

Fléau de l'arène	Indestructible
Toison de mailles	Ne peut être gelé
Extension :	durée du poison réduite de 40 %
	Plus grande récupération des points de Vie
	+150 % d'augmentation de défense
	Dégâts réduits de 25
	Dégâts magiques réduits de 20
	+50 ■ défense
Niveau 85	L'attaquant subit 20 points de dégâts
Courroux de Skulder	Redonne 1 point de Durabilité par seconde
Armure rouille (xpl)	Augmente % d'or supplémentaire trouvé sur les monstres (selon le niveau)
Extension :	+1 à tous les niveaux de talent
	+200 % d'augmentation de défense
	Dégâts magiques réduits de 25
Niveau 42	+30 en Vitalité
Ange gardien	+100 au score d'attaque contre les démons
Surcot de Templier (xlt)	+4 au rayon d'éclairage
Extension :	+1 aux niveaux de talent de Paladin
	+75 % d'augmentation de défense
	+15 % ■■ max. de résistance au poison
	+15 % ■■ max. de résistance au froid
	+15 % au max. de résistance à l'électricité
Niveau 45	15 % au maximum de résistance au feu
Mâchoire	40 % de chances d'hémorragie
Armure de dents de requin (xld)	+200 % d'augmentation de défense
Extension :	Résistance au feu 15 %
	+100 en défense
	+10 ■ Force
Niveau 48	L'attaquant subit 20 points de dégâts
Lamentation d'Atma	Augmente défense (selon le niv. du perso.)
Armure à plates estampée (xth)	Plus grande récupération des points de Vie
Extension :	Redonne de la Vie +10
	Augmente le maximum de Mana de 15 %
	+15 en Dextérité
Niveau 51	+120 % d'augmentation de défense

Enfers noirs	+150 au score d'attaque contre les démons
Armure du chaos (xul)	Durée de gel réduite de moitié
Extension :	-2 au rayon d'éclairage
	+140 % d'augmentation de défense
	L'attaquant subit 15 points de dégâts
Niveau 53	(1) fixation pour gemme
Enfermort ■ mort	3 % pour lancer Vierge de fer (niv. 2) si touché
Armure d'apparat (xar)	+170 % d'augmentation de défense
Extension :	Dégâts magiques réduits de 15
	Résistance au froid +35 %
Niveau 55	+8 ■ Force
Sagesse de Que-hegan	+3 en Mana par ennemi tué
Arm. à plaq. de mage (xtp)	Plus grande vitesse d'incantation
Extension :	Récupération rapide des points de Vie
	+150 % d'augmentation de défense
	Dégâts magiques réduits de 10
Niveau 51	+20 en Énergie
Bravoure d'Arkaine	Indestructible
Peau de balrog (upl)	Augmente Vitalité (selon le niv. du perso.)
Extension :	Augmente Vie (selon le niv. du personnage)
	Récupération plus rapide des points de Vie
	+2 à tous les niveaux de talent
	+200 % d'augmentation de défense
Niveau 85	Résistance au feu 50 %
Pelta Lunata	+40 en défense
Targe (buc)	+10 en Mana
	+10 en Vie
Niveau 2	+2 en Force
Disque d'ombre	Coup au but aveugle la cible
Petit bouclier (sml)	-2 au rayon d'éclairage
	+50 % d'augmentation de défense
	+40 en défense
	+20 ■ Vie
Niveau ■	+10 en Dextérité
Guildegampête	Dégâts magiques réduits de 1
Grand bouclier (lrg)	Résistance à l'électricité 25 %
	Ajoute 1-6 points de dégâts (électricité)
Niveau 13	+30 en défense

Frappe-acier	Meilleures chances de parade
Ecu (kit)	+3 au rayon d'éclairage
	+1 aux niveaux de talent de Paladin
Niveau 17	dégâts réduits de 3
Protecteur de Bverrit	Dégâts magiques réduits de 4
Pavois (tow)	Résistance au feu 25 %
	+30 en défense
Niveau 19	+5 en Force
Le Protecteur	Meilleures chances de parade
Bouclier gothique (gts)	Dégâts magiques réduits de 2
	+40 en défense
Niveau 26	+10 en Force
Muraille d'aveugle	+5 ■ Mana par ennemi tué
Bouclier d'os (bsh)	Plus grande vitesse d'incantation
	3 % de Mana volée par coup
	Résistance au poison 20 %
Niveau 20	+30 Défense
Contrelame	50 % de chances d'hémorragie
Bouclier à pointes (spk)	Meilleures chances de parade
	L'attaquant subit 3/4/5 points de dégâts
Niveau 15	+20 ■ défense
Disque sacré ■ Moser	Meilleures chances de parade
Bouclier rond (xml)	+200 % d'augmentation de défense
Extension :	+25 à toutes les résistances
Niveau 31	(2) fixations pour gemme
Chasseur de vent	Durée de gel réduite de moitié
Scutum (xrg)	Meilleures chances de parade
Extension :	+60 % d'augmentation de défense
	Résistance à l'électricité 35 %
	+150 au score d'attaque
Niveau 35	+35 au maximum de dégâts
Eviscératrice	Plus grande vitesse de parade
Défenseur (xuc)	Meilleures chances de parade
Extension	+2 ■■ niveaux de talent de Nécromancien
	+80 % d'augmentation de défense
Niveau 28	+80 en Vie

Punition de Tiamat	Meilleures chances de parade
Bouclier en écailles de dragon (xit)	Ajoute 14-28 de dégâts (poison) en 4 secondes
Extension	ajoute 5-10 points de dégâts (froid)
	Ajoute 8-16 points de dégâts (électricité)
	+28 à toutes les résistances
	Ajoute 10-25 points de dégâts (feu)
Niveau 38	Ajoute 10-20 points de dégâts
Sanctuaire de Gerke	Augmente Vitalité (Selon le niv. du perso.)
Pavois (xow)	Meilleures chances de parade
Extension	+125 % d'augmentation de défense
	Redonne de la Vie +15
	Dégâts réduits de 15 points
Niveau 44	dégâts magiques réduits de 15 points
Sphère ■ Radament	4 % pour lancer Nova de poison (niv. 4) si touché
Bouclier ancien (xts)	Meilleures chances de parade
Extension	+85 % d'augmentation de défense
	Résistance au poison 20 %
Niveau 50	Ajoute 13-23 pts de dégâts (poison) en 3 secondes
Mur sans toit	Plus grande vitesse de parade
Bouclier funeste (xsh)	+4 ■ rayon d'éclairage
Extension	+80 % d'augmentation de défense
	+5 en Énergie
	+5 en Vitalité
	+5 en Dextérité
Niveau 41	+5 en Force
Garde lance	15 % des dégâts subis se transf. en Mana
Bouclier à épines (xpk)	Plus grande récupération des points de Vie
Extension	+60 % d'augmentation de défense
	Augmentation du max. de Mana de 35 %
	+50 en Vie
Niveau 35	L'attaquant subit 25 points de dégâts
Coassenoire	Indestructible
Luna (uml)	4 % pour lancer Affaiblissement (niv.5) si touché
Extension	Augmente absorption de froid
	Augmentation de défense
	Durée de gel réduite de moitié
	Plus grande vitesse de parade
	+100 ■ Vie
Niveau 61	+30 en Dextérité

Suite page suivante

OBJETS UNIQUES (SUITE)

Bouclier tempête	Indestructible
Egide (uow)	Augmente défense
Extension	plus grande vitesse de parade
	Meilleures chances de parade
	Dégâts réduits de 35 %
	Résistance au froid +60 %
	Résistance à l'électricité 25 %
Niveau 73	+30 ■ Force
La Main de Broc	3 % de Vie volée par coup
Gants (lgl)	3 % de Mana volée par coup
	Résistance ■ poison 10 %
	+10 en défense
Niveau 5	+20 en Mana
Poings de sang	Plus grande récupération des points de Vie
Gants épais (vgl)	+10 ■■ défense
	+40 en Vie
Niveau ■	+5 au minimum de dégâts
Garde-chance	+2 au rayon d'éclairage
Gants ■■ mailles (mgl)	+15 en défense
	+25 ■■■■■ d'attaque
	24 % de chances supp. de trouver des objets magiques
Niveau 15	200 % d'or supp. trouvé sur les monstres
Poing du mage	+1 aux talents de feu
Gantelets légers (tgl)	Plus grande vitesse d'incantation
	Régénération de Mana (25 %)
	Ajoute 1-5 points de dégâts (feu)
Niveau 23	+10 en Défense
Brûlegivre	+5 % d'augmentation de défense
Gantelets (hgl)	Augmentation du max. de Mana de 40 %
	Ajoute 1-6 points de dégâts (froid)
Niveau 29	+30 en Défense
Poigne venimeuse	5 % pour porter un coup dévastateur
Gants en peau de démon (xlg)	5 % de Vie volée par coup
Extension	+40 % d'augmentation de défense
	+5 % au maximum de résistance ■■ poison
	Résistance au poison 30 %
Niveau 29	Ajoute 23-47 pts de dégâts (poison) en 3 secondes

Sépulture	+162 ■■ score d'attaque contre les M-vivants
Gants ■■ peau de requin (xvg)	300 % de pts de dégâts contre les M-vivants
Extension	+60 % d'augmentation de défense
	+10 ■■ Énergie
Niveau 32	+5 en Force
Tanière de la goule	Augmente score d'att. contre les M-vivants
Bracelets lourds (xmg)	Augmente % de dégâts contre les morts vivants (selon le niveau)
Extension	5 % de Vie volée par coup
	+20 % d'augmentation de défense
Niveau 36	+20 en Vie
Coulée de lave	■ % pour lancer Enchantement (niv. 10) à chaque attaque
Gantelets de combat (xig)	Durée de gel réduite de moitié
Extension	Résistance ■■ feu 24 %
	Ajoute 10-20 points de dégâts (feu)
	+50 en défense
Niveau 42	Vitesse d'attaque augmentée
Bouche de l'enfer	5 % pour lancer Météore (niv. 1) à chaque attaque
Gantelets de guerre (xhg)	Ne peut être gelé
Extension	+150 % d'augmentation de défense
	Résistance au feu 20 %
	Ajoute 15-40 points de dégâts (feu)
Niveau 47	L'attaquant subit 10 points de dégâts
Eperons ■■ feu	+15 % au maximum de résistance au feu
Bottes en cuir (lbt)	Résistance au feu 15 %
	Ajoute 3-6 points de dégâts (feu)
	+10 en défense
Niveau 5	+15 en Vie
Éventreuses	Plus grande vitesse de marche/course
Bottes rigides (vbt)	■ % de Mana volée par coup
	+12 ■■ défense
Niveau 9	L'attaquant subit 2 points de dégâts
Marcheuses ■■ Cthon	Ralentissement de ■■ perte d'Endurance (50 %)
Bottes de mailles (mbt)	Plus grande vitesse de marche/course
	+50 ■■ défense contre les projectiles
Niveau 15	+10 ■■ Vie

Pied de gobelin	25 % pour porter un coup dévastateur
Bottes de plaques légères (lbt)	-1 au rayon d'éclairage
	Dégâts réduits de 1
	Dégâts magiques réduits de 1
Niveau 22	+15 ■ défense
Tearhuanch	Plus grande vitesse de marche/course
Bottes de plaques (hbt)	+10 à toutes les résistances
	+35 ■ défense
	+5 en Dextérité
Niveau 29	+5 en Force
Marche de l'enfer	Plus grande vitesse de marche/cours
Bottes en peau de démon (xlb)	+2 au rayon d'éclairage
Extension	+120 % d'augmentation de défense
	+15 % au maximum de résistance au feu
	Résistance au feu +20 %
	Ajoute 10-35 points de dégâts (feu)
Niveau 29	65 % d'or suppl. trouvé sur les monstres
Marche-flots	Plus grande vitesse de marche/course
Bottes en peau de requin (xvb)	+200% d'augmentation de défense
Extension	+100 en défense contre les projectiles
	+40 au maximum d'Endurance
	+65 en Vie
Niveau 32	+15 ■ Dextérité
Armure de soie	+5 en Mana par ennemi tué
Bottes en mailles (xmb)	Plus grande vitesse de marche/course
Extension	+180 % d'augmentation de défense
	Augmentation du max. de Mana de 10 %
Niveau 36	+50 en défense contre les projectiles
Cherche-guerre	Plus grande vitesse de marche/course
Bottes de combat (xtb)	+110 % d'augmentation de défense
Extension	Augmentation de 100 % de la Durabilité max.
	+10 ■ Dextérité
	45 % suppl. de trouver des objets magiques
Niveau 42	100 % d'or suppl. trouvé sur les monstres
Sanglante	15 % de chances de porter un coup mortel
Bottes de guerre (xhb)	Plus grande vitesse de marche/course
Extension	Conditions -25 %
	+65 % d'augmentation de défense
Niveau 47	+10 au maximum de dégâts

Lenymo	+1 ■ rayon d'éclairage
Écharpe (lbl)	Régénération de Mana (30 %)
	+5 à toutes les résistances
Niveau 7	+15 en Mana
Serpenteaire	Redonne de la Vie +5
Ceinture légère (vbl)	Résistance au poison 25 %
	Ajoute 4-6/7/8 pts de dégâts (poison) en 3 secondes
Niveau 12	+11 ■ défense
Fumée nocturne	50 % des dégâts subis passent en Mana
Ceinture (mbl)	Dégâts réduits de 2
	+10 à toutes les résistances
	+15 en défense
Niveau 20	+20 en Mana
Fermedor	+2 au rayon d'éclairage
Ceinturon (tbl)	+40 en défense
	Vitesse d'attaque légèrement augmentée
Niveau 27	30 % chance suppl. de trouver des obj. magiques
Bouclelame	Dégâts réduits de 3
Ceinturon à plaques (hbl)	+40 en défense
	+10 ■ Dextérité
	+5 en Force
Niveau 29	L'attaquant subit ■ points de dégâts
Assourdissante	■ % de Vie volée par coup
Écharpe en peau de démon (zlb)	+170 % d'augmentation de défense
Extension	Dégâts réduits de 15 %
Niveau 29	dégâts magiques réduits de 15 %
Tranchant du rasoir	L'att. subit des pts de dégâts (selon le niv.)
Ceinture en peau de requin (zvb)	Attaque perforante
Extension	+25 en défense
Niveau 32	+5 ■ Force
Porte des ténèbres	-3 au rayon d'éclairage
Ceinture en mailles (zmb)	5 % de Mana volée par coup
Extension	+100 % d'augmentation de défense
	Augmentation du max. de Mana de 15 %
Niveau 36	+30 en Vitalité
Suite page suivante	

Tempête de neige	5 % de chances de lancer Blizzard (niv. 10) quand touché
Ceinture de combat (zib)	+70 % d'augmentation de défense
Extension	+5 d'absorption du froid
	+15 % au maximum de résistance au froid
Niveau 42	ajoute 5-15 points de dégâts (froid)
Tonnerre des dieux	33 % de chances de lancer Poing du ciel (niv. 2) quand touché
Ceinture de guerre (zib)	+110 % d'augmentation de défense
Extension	+10 % ■ max. de résistance à l'électricité
	Résistance à l'électricité 10 %
	Ajoute 5-15 points de dégâts (électricité)
Niveau 47	+15 ■ Mana
Trancheuse	20 % de chances de porter un coup dévastateur
Hachette (hax)	50 % de chances d'hémorragie
	+65 % d'augmentation des dégâts
Niveau 5	+30 au score d'attaque
Semeuse ■ mort	+2 points of Mana par ennemi tué
Hache (axe)	15 % de bonus au score d'attaque
	Coup ■ but aveugle la cible
	+70 % d'augmentation des dégâts
Niveau 9	+8 au minimum de dégâts
Lame d'os	+40 ■ score d'attaque contre les M-vivants
Hache double (2ax)	200 % de dégâts contre les morts-vivants
	Ajoute 8-12 points de dégâts (feu)
	+20 en défense
Niveau 15	vitesse d'attaque augmentée
Perce-crâne	Coup au but aveugle la cible
Pic de guerre (mpi)	+65 % d'augmentation des dégâts
	Régénération de Mana (20 %)
	Ajoute 1-12 points de dégâts (électricité)
Niveau 21	+50 au score d'attaque
Lacératrice	+64 % d'augmentation des dégâts
Hache de guerre (wax)	Résistance ■ poison 50 %
	Ajoute 19-28 pts de dégâts (poison) en 3 secondes
Niveau 27	+50 au score d'attaque

Hache de Feshmar	Gèle la cible
Grande hache (lax)	+2 ■ rayon d'éclairage
	+80 % d'augmentation des dégâts
Niveau 8	Résistance ■ froid 30 %
Sort-les-tripes	60 % de chances d'hémorragie
Hache large (bax)	+47 % d'augmentation des dégâts
	+25 en Force
Niveau 14	Vitesse d'attaque grandement augmentée
Cheftaine	+100 % d'augmentation des dégâts
Hache d'armes (btx)	Résistance au poison 30 %
	Résistance au froid 10 %
	Résistance à l'électricité 10 %
	Résistance ■ feu 10 %
Niveau 19	Vitesse d'attaque légèrement augmentée
Trépaneuse	+4 au rayon d'éclairage
Grande hache (gax)	10 % de Mana volée par coup
	+60 % d'augmentation des dégâts
	+25 en Mana
Niveau 25	+14 ■ minimum de dégâts
Colossale	33 % de chances de porter un coup dévastateur
Hache géante (gix)	Conditions 20 %
	+87 % d'augmentation des dégâts
	Ajoute 8-15 points de dégâts
Niveau 29	+10 en Force
Mort froide	■ % chances de lancer Nova de froid (niv. 5) si touché
Hachette (9ha)	■ % chances de lancer Souffle de glace (niv. 3) à chaque attaque
Extension	+180 % d'augmentation des dégâts
	+15 % au maximum de résistance au froid
	Résistance au froid 15 %
	+40 points de dégâts (froid)
Niveau 36	Vitesse d'attaque grandement augmentée
Disciple ■ boucher	Indestructible
Hachoir (9ax)	35 % de chances de porter un coup mortel
Extension	25 % de chances d'hémorragie
	+150 % d'augmentation des dégâts
	Ajoute 30-50 points de dégâts
Niveau 39	Vitesse d'attaque grandement augmentée

Lagon noir	25 % de chances de porter un coup dévastateur
Hache double (92a)	+2 aux talents de Druide
Extension	+190 % d'augmentation des dégâts
	+50 en défense contre les projectiles
	+10 en Énergie
	+10 en Vitalité
	+10 en Dextérité
Niveau 43	+10 en Force
Colère de Pompée	4 % de chances de lancer Volcan (niveau 8) à chaque attaque
Matraque (9mp)	Ralentit la cible de 50 %
Extension	+140 % d'augmentation des dégâts
	Ajoute 35-50 points de dégâts (feu)
Niveau 45	Repousse
Naga gardienne	5 % de chances de lancer Nova de poison (niveau 8) à chaque attaque
Naga (9wa)	+150 % d'augmentation des dégâts
Extension	Résistance au poison 30 %
	Ajoute 29-44 pts de dégâts (poison) en 6 secondes
Niveau 48	L'attaquant subit 15 points de dégâts
Lame guerrière	Redonne 1 point de Durabilité par seconde
Hache militaire (9la)	Augmente Vitalité
Extension	Redonne de la Vie +20
	+175 % d'augmentation des dégâts
	+10 à toutes les résistances
Niveau 35	+75 en défense
Merline	Plus grande vitesse d'incantation
Hache barbelée (9ba)	Conditions -60 %
Extension	dégâts magiques réduits de 20
	+165 % d'augmentation des dégâts
Niveau 39	+100 en Mana
Monte-tempête	5 % de chances de lancer Étincelles (niv. 31) à chaque attaque
Tabard (9bt)	4 % de chances de lancer Eclairs rebondissant (niv. 10) à chaque attaque
Extension	+100 % d'augmentation des points de dégâts
	Ajoute 35-75 points de dégâts (électricité)
Niveau 41	ajoute 35-75 points de dégâts

Tranche-tibia	Augmente score d'attaque contre les M-vivants (selon le niveau)
Hache gothique (9ga)	Augmente % de points de dégâts contre les M-vivants (selon le niveau)
	+200 % d'augmentation des dégâts
Extension	+35 au score d'attaque
	+8 en Force
Niveau 42	Augmente vitesse d'attaque
Le Minotaure	Ralentit la cible de 50 %
Hache ancienne (9gi)	30 % de chances de porter un coup dévastateur
Extension	Coup au but aveugle la cible
	Durée de gel réduite de moitié
	+140 % d'augmentation des dégâts
	Ajoute 45-90 points de dégâts
Niveau 45	+15 en Force
Massacrante Indestructible	Indestructible
Décapitante (7bt)	10 % de chances de lancer Boule de flammes (niv. 3) à chaque coup
Extension	Augmente Vitalité
	Max. de points de dégâts augmenté (selon le niv.)
	+150 % d'augmentation des dégâts
	+60 en Mana
Niveau 67	+35 en Force
Faucheuse de Messerschmidt	Indestructible
Hache de champion (7ga)	+200 % d'augmentation des dégâts
Extension	Ajoute 30-70 points de dégâts (feu)
	+15 en Énergie
	+15 en Vitalité
	+15 en Dextérité
Niveau 65	+15 en Force
Torche d'Iro	+1 aux niveaux de talent de Nécromancien
Baguette (wnd)	6 % de Vie volée par coup
	Ajoute 5-9 points de dégâts (feu)
Niveau 5	150 % de pts de dégâts contre les M-vivants
Maelström	Résistance à l'électricité +40 %
Baguette en if (ywn)	Ajoute 1-9 points de dégâts (électricité)
Niveau 14	150 % de pts de dégâts contre les M-vivants
	Suite page suivante

Graveline	5 % de Mana volée par coup
Baguette en ■ (bwn)	+10 en Force
	Ajoute 4-8 points de dégâts (froid)
Niveau 20	+10 en Dextérité
Lamentation d'Ume	Coup au but provoque la fuite du monstre
Baguette funeste (gwn)	Plus grande vitesse d'incantation
	+2 aux niveaux de talent de Nécromancien
	+40 en Mana
Niveau 28	+150 % de pts de dégâts contre les M-vivants
Terrifiante	Plus grande vitesse d'incantation
Baguette brûlée (9wn)	Augmentation du max. de Mana de 10 %
Extension	+10 à toutes les résistances
	+40 en Vie
Niveau 33	L'attaquant subit 25 points de dégâts
Eclat ■ Cairn	Augmente Mana
Baguette de bois pétrifié (9yw)	Augmente Vie
Extension	Plus grande vitesse d'incantation
	Plus grande récupération des points de Vie
Niveau 35	Redonne de la Vie +5
Bras de Leoric	5 % de chances de lancer Prison d'ossements (niveau 2) quand touché
Baguette de tombeau (9bw)	2 % de chances de lancer Esprit d'os (niveau 5) quand touché
Extension	Augmente Mana (selon le niveau du perso.)
	Plus grande vitesse d'incantation
Niveau 36	+2 aux talents de Convocation (Nécromancien uniq.)
Clé de la main noire	20 % des dégâts subis passent ■ Mana
Baguette de cimetière (9gw)	Plus grande vitesse d'incantation
Extension	+2 au rayon d'éclairage
	Résistance au feu 27 %
	+50 ■ Vie
	150 % de pts de dégâts contre les M-vivants
Niveau 41	+3 ■ Malédiction (Nécromancien uniq.)
Frappechêne	+70 % d'augmentation des dégâts
Gourdin (clb)	Résistance à l'électricité +60 %
	Résistance au feu +20 %
	Ajoute 6-8 points de dégâts (feu)
Niveau 1	Repousse

Sonneur de glas	25 % de chances de porter un coup dévastateur
Sceptre (scp)	+78 % d'augmentation des dégâts
	Résistance au poison 20 %
	Résistance au feu 20 %
	+35 ■ score d'attaque
Niveau 5	+15 en Mana
Rouillepoigne	+1 aux niveaux de talent de Paladin
Grand sceptre (gsc)	8 % de Vie volée par coup au but
	Dégâts magiques réduits de 1
	+53 % d'augmentation des dégâts
	Ajoute 3-7 points de dégâts
Niveau 17	150 % de pts de dégâts contre les M-vivants
Œil de la tempête	Redonne de la Vie +10
Sceptre de guerre (wsp)	+88 % d'augmentation des dégâts
	Ajoute 3-5 points de dégâts (froid)
Niveau 23	Ajoute 1-6 points de dégâts (électricité)
Grand clou	Dégâts magiques réduits de 2
Gourdin à pointes (spc)	+100 % d'augmentation des dégâts
	+15 en Vie
Niveau 5	L'attaquant subit 1-10 points de dégâts
Broyeuse d'os	+2 au rayon d'éclairage
Masse (mac)	+56 % d'augmentation des dégâts
	Résistance au feu 50 %
	+15 en Force
	Repousse
Niveau 9	150 % de pts de dégâts contre les M-vivants
Lèchesang	+50 % ■ score d'attaque
Morgenstern (mst)	+2 ■ rayon d'éclairage
	+120 % d'augmentation des dégâts
Niveau 15	Vitesse d'attaque légèrement augmentée
■ Général Tan Do Li Ga	Ralentit la cible de 50 %
Fléau (fla)	5 % de Mana volée par coup
	+54 % d'augmentation des dégâts
	+25 en défense
Niveau 21	Ajoute 1-20 points de dégâts

Fer-de-pierre	+60 % d'augmentation des dégâts
Marteau de guerre (whm)	Ajoute 1-10 points de dégâts (électricité)
	+80 au score d'attaque
Niveau 27	-5 en Dextérité
Fracasseur	40 % de chances de porter ■ coup dévastateur
Maillet (mau)	+200 % d'augmentation des dégâts
	Résistance au froid 30 %
Niveau 24	Résistance au Feu 30 %
Défonceur	Conditions -50 %
Grand maillet (gma)	+32 % d'augmentation des dégâts
	Redonne de l'Endurance (+25%)
	Vitesse d'attaque grandement augmentée
Niveau 29	150 % de pts de dégâts contre les M-vivants
Écraseur du clan noir	+200 au score d'attaque contre les démons
Gourdin (9cl)	300 % de points de dégâts contre les démons
Extension	+1 aux niveaux de talent de Barbare
	+195 % d'augmentation des dégâts
Niveau 34	150 % de pts de dégâts contre les M-vivants
Sceptre runique	+300 % au score d'attaque
Extension	■ % de Mana volée par coup
	+200 % d'augmentation des dégâts
	Régénération de Mana 10 %
	Redonne de l'Endurance (+15%)
Niveau 37	Vitesse d'attaque grandement augmentée
Etinceleur	3 % de chances de lancer Confusion (niv. 2) à chaque attaque
Aspergeoir d'eau bénite	3 % de chances de lancer Décrépitude (niveau 10) (9qs) à chaque attaque
Extension	+2 aux niveaux de talent de Paladin
	+180 % d'augmentation des dégâts
Niveau 38	Ajoute 29-39 pts de dégâts (poison) en 2 secondes
Main de la lumière	+100 % ■ score d'attaque
Sceptre divin (9ws)	+4 au rayon d'éclairage
Extension	150 % d'augmentation des dégâts
	Régénération de Mana 15 %
	+50 en défense
	Ajoute 30-75 points de dégâts
Niveau 42	+3 à Boule sacrée (Paladin uniquement)

Broyeuse	20 % de porter un coup mortel
Massue ■ pointes (9sp)	20 % de chances de porter un coup dévastateur
Extension	15 % de chances d'hémorragie
	Empêche la guérison des monstres
	+130 % d'augmentation des dégâts
Niveau 38	Ajoute 35-50 points de dégâts
Glaçante	Ne peut être gelé
Masse à ailettes (9ma)	+175 % d'augmentation des dégâts
Extension	Ajoute 15-60 points de dégâts (froid)
Niveau 39	
Lunaire	3 % de chances de lancer Météore (niveau 6)
Shuriken (9mt)	Dégâts magiques réduits de 15
Extension	+120 % d'augmentation des dégâts
Niveau 42	Ajoute 45-90 points de dégâts (feu)
Vortex de Baezil	5 % de chances de lancer Nova (niveau 8)
Mairaque (9fl)	+200 % d'augmentation des dégâts
Extension	Résistance à l'électricité +25 %
	Ajoute 20-50 points de dégâts (électricité)
Niveau 45	+100 en Mana
Trembleur	3 % de chances de lancer Fissure (niveau 7)
Marteau de guerre (9wh)	Coup au but aveugle la cible
Extension	+180 % d'augmentation des dégâts
	Vitesse d'attaque grandement augmentée
Niveau 43	■pousse
Souche de l'arbre sanglant	50 % de chances de porter un coup dévastateur
Massue de guerre (9m9)	+185 % d'augmentation des dégâts
Extension	+20 à toutes les résistances
Niveau ■	+10 ■ Force
Le marteau de douleur Indestructible	Indestructible
Marteau en acier (9gm)	■ % chances de lancer Vierge de fer (niv. 5) si touché
Extension	3 % de chances de lancer Augmentation des dégâts (niveau 5) à chaque attaque
	Conditions -50 %
	150 % d'augmentation des dégâts
	Ajoute 25-60 points de dégâts
	Ajoute 25-60 points de dégâts
Niveau 45	L'attaquant subit 20 points de dégâts
	Suite page suivante

OBJETS UNIQUES (SUITE)

Étoile de Baranar	Indestructible
Étoile du diable (7mt)	10 % de chances de lancer Météore (niveau 5) à chaque attaque
Expansion	Augmente Vitalité (selon le niveau du perso.)
	+200 % au score d'attaque
	+200 % d'augmentation des dégâts
	+15 ■ Dextérité
Niveau 65	vitesse d'attaque grandement augmentée
Marteau de Schaefer	Indestructible
Maillet légendaire (7wh)	5 % de chances de lancer Champ statique (niveau 5) à chaque attaque
Extension	Augmente score d'attaque (selon le niveau du personnage)
	Augmente maximum de dégâts (selon le niveau du personnage)
	+75 % d'augmentation des dégâts
	Résistance à l'électricité +50 %
	+50 ■ Vie
Niveau 79	vitesse d'attaque augmentée
Défonce-crâne	Indestructible
Maillet de tonnerre (7gm)	4 % de chances de lancer Augmentation des dégâts (niveau 4) à chaque attaque
Extension	60 % de chances de porter un coup dévastateur
	+180 % d'augmentation des dégâts
	+45 à toutes les résistances
	Ajoute 50-80 points de dégâts
	+25 en Force
Niveau 87	vitesse d'attaque augmentée
Trancheuse ■ Rixot	25 % de chances de porter un coup dévastateur
Épée courte (ssd)	+20 % ■ score d'attaque
	+2 au rayon d'éclairage
	+100 % d'augmentation des dégâts
	+25 ■ défense
Niveau 7	+5 ■ minimum de dégâts
Croissanguinaire	+4 ■ rayon d'éclairage
Cimeterre (scm)	+14 % d'augmentation des dégâts
	+15 à toutes les résistances
Niveau 7	+15 ■ Vie

Broche de Krintiz	Ignore la défense de la cible
Sabre (sbr)	3 % de Mana volée par coup
	+50 % d'augmentation des dégâts
	+10 en Dextérité
Niveau 10	+10 en Force
Brillefaux	+3 au rayon d'éclairage
Gimeterre à deux mains (flc)	+65 % d'augmentation des dégâts
	+20 ■ défense
	+30 en Mana
Niveau 13	vitesse d'attaque augmentée
Courroux d'azur	30 % de chances de porter ■ coup mortel
Épée de cristal (crs)	+100 % d'augmentation des dégâts
	Ajoute 3-6 points de dégâts (froid)
Niveau 13	+10 % de trouver des objets magiques
Lame de Griswold	Ajoute de 8/9/10 à 12/13/14/15/16 points de dégâts (feu)
Épée large (bsd)	+76 % d'augmentation des dégâts
	+40 au score d'attaque
	Vitesse d'attaque légèrement augmentée
Niveau 17	Repousse
Fléau des enfers	5 % de Vie volée par coup
Épée longue (lsd)	5 % de Mana volée par coup
	+70 % d'augmentation des dégâts
Niveau 22	Ajoute 28-56 points de dégâts (poison) ■ 6 secondes
Pointe ■ Culwen	durée du poison réduite de 50 %
Épée de guerre (wsd)	récupération plus rapide des points de Vie
	+1 à tous les niveaux de talent
	+74 % d'augmentation des dégâts
	+60 ■ score d'attaque
Niveau 29	Vitesse d'attaque augmentée
Croc d'ombre	-2 au rayon d'éclairage
Épée à deux mains (2hs)	5 % de Mana volée par coup
	+56 % d'augmentation des dégâts
	Résistance au froid 20 %
Niveau 12	ajoute 5-10 points de dégâts (froid)

Flagelleuse d'âmes	4 % de Vie volée par coup
Claymore (clm)	4-10 % de Mana volée par coup +70 % d'augmentation des dégâts
Niveau 19	+5 à toutes les résistances
Poinçon de Kinemil	+95 % d'augmentation des dégâts
Épée géante (gis)	Ajoute 6-12 points de dégâts (feu) +45 ■■ score d'attaque
Niveau 23	+20 en Mana
Langue noire	Empêche la guérison des monstres
Épée bâtarde (bsw)	+54 % d'augmentation des dégâts Résistance au poison 50 % Ajoute 14-19 points de dégâts (poison) ■■ 3 secondes
Niveau	26 -10 en Vie
Déchireuse	60 % de chances d'hémorragie
Flamberge (flb)	6 % de Mana volée par coup +83 % d'augmentation des dégâts
Niveau 26	+15 au maximum de dégâts
Le Patriarche	Coup ■■ but aveugle la cible
Grande épée (gsd)	Dégâts réduits de 3 Dégâts magiques réduits de 3 +60 % d'augmentation des dégâts
Niveau 29	100 % d'or supplémentaire trouvé sur les monstres
Lettre de sang	Réduit ■■ perte d'Endurance de 10 %
Glaive (9ss)	8 % de Vie volée par coup
Extension	+190 % d'augmentation des dégâts +90 au score d'attaque Ajoute 20-45 points de dégâts
Niveau 30	Vitesse d'attaque augmentée
Fer glacé	Ralentit la cible de 30 %
Sabre d'abordage (9sm)	50 % de chances de porter un coup dévastateur
Extension	coup au but aveugle la cible +200 % d'augmentation des dégâts
Niveau 31	Augmente la Durabilité maximum de 70 %
Hexflamme	3 % de chances de lancer Hyde (niveau 4)
Shamshir (9sb)	Ignore la défense de la cible
Extension	+160 % d'augmentation des dégâts +10 % au maximum de résistance au feu Résistance au feu 25 %
Niveau 33	Ajoute 35-40 points de dégâts

Lame d'Ali Baba	Augmente % d'or supplémentaire trouvé sur les monstres (selon le niveau)
Tulwar (9fc)	+120 % d'augmentation des dégâts
Extension	+15 ■■ Mana +15 ■■ Dextérité
	35 % de chances supplémentaires de trouver des objets magiques
Niveau 35	Fixations pour gemmes (2)
Trancheuse ■■ Ginther	Dégâts magiques réduits de 20
Lame dimensionnelle (9cr)	+200 % d'augmentation des dégâts
Extension	Vitesse d'attaque grandement augmentée Augmente ■■ Durabilité maximum de 100 %
Niveau 37	ajoute 25-50 points de dégâts
Matraqueuse	Augmente % de chances de porter un coup mortel (selon le niveau du personnage)
Épée de guerre (9bs)	Augmente maximum de dégâts (selon le niveau du personnage)
Extension	Empêche la guérison des monstres +150 % d'augmentation des dégâts
Niveau 39	+15 en Force
Porte-peste	3 % de chances de lancer Nova de poison (niveau 4) à chaque attaque
Épée runique (9ls)	+150 % d'augmentation des dégâts
Extension	Résistance ■■ poison +45 % Ajoute 47-94 points de dégâts (poison) en ■■ secondes
Niveau 41	Ajoute 10-45 points de dégâts
L'Atlante	+2 aux niveaux de talent de Paladin
Épée ancienne (9wd)	+190 % d'augmentation des dégâts
Extension	+75 ■■ défense +10 ■■ Vitalité +8 en Dextérité
Niveau 42	+16 en Force
Épouvantable	Ralentit la cible de 35 %
Espadon (92h)	-70 à la défense des monstres par coup ■■ but
Extension	plus grande vitesse de marche/course Dégâts réduits de 10 % +175 % d'augmentation des dégâts
Niveau 42	Vitesse d'attaque grandement augmentée

Suite page suivante

Bing Wang	5 % de chances de lancer Orbe gelé (niveau 1) à chaque attaque
Falx dacien (9cm)	Gèle la cible
Extension	conditions -30 % +130 % d'augmentation des dégâts
	Ajoute 20-40 points de dégâts (froid)
Niveau 43	+20 en Force
La vanne de feu	5 % de chances de lancer Augmentation des dégâts (niveau 2) à chaque attaque
Épée d'ivoire (9gs)	Augmente % de points de dégâts contre les morts vivants (augmente avec le niveau)
Extension	+200 % d'augmentation des dégâts Résistance au poison +50 %
Niveau 44	Ajoute 47-94 points de dégâts (poison) en 4 secondes
Perce-nuage	5 % de chances de lancer Poing du ciel (niveau 2) à chaque attaque
Épée gothique (9b9)	L'attaquant subit 15 points de dégâts (électricité)
Extension	+2 au rayon d'éclairage +150 % d'augmentation des dégâts +10 % au maximum de résistance à l'électricité
	Ajoute 30-60 points de dégâts (électricité)
Niveau 45	+30 en défense
Flamme de Todesfaelle	2 % de chances de lancer Enchantement (niveau 8) à chaque coup au but
Épée à deux mains (9fb)	5 % de chances de lancer Boule de flammes (niveau 4) à chaque coup au but
Extension	+120 % d'augmentation des dégâts +10 d'absorption du feu Résistance au feu 40 %
Niveau 46	Ajoute 50-100 points de dégâts (feu)
Gardienne	Augmente défense (selon le niveau)
Épée de bourreau (9gd)	30 % des points de dégâts subis passent en Mana
Extension	Conditions -50 % +175 % d'augmentation des dégâts +10 à toutes les résistances
Niveau 48	+100 en défense contre les projectiles

Sabre de lumière	Indestructible
Lame élégante (7sb)	5 % de chances de lancer Éclairs rebondissant (niveau 16) à chaque attaque
Extension	ignore la défense de la cible +7 au rayon d'éclairage +200 % d'augmentation des dégâts Absorbe l'électricité (30 %) +100 en défense contre les projectiles
Niveau 61	vitesse d'attaque grandement augmentée
L'Apocalypse	Indestructible
Épée de champion (7b7)	5 % de chances de lancer Affaiblissement (niveau 3) à chaque attaque
Extension	+40 % au score d'attaque +200 % d'augmentation des dégâts Augmentation du maximum de Vie de 25 %
Niveau 71	ajoute 30-100 points de dégâts
Le Grand-père	Indestructible
Lame de colosse (7gd)	Augmente maximum de dégâts (selon le niveau du personnage)
Extension	+150 % au score d'attaque +150 % d'augmentation des dégâts Augmentation du maximum de Mana de 25 % Augmentation du maximum de Vie de 25 % +175 en Vie +20 en Dextérité
Niveau 81	+20 en Force
Mouette	-5 en Mana
Dague (dgr)	Ajoute 1-15 points de dégâts
Niveau 4	+50 % de chances de trouver des objets magiques
Foreur	+50 % d'augmentation des dégâts
Poignard (dir)	Résistance ■ froid 25 % Résistance au feu 25 % +10 en Dextérité
Niveau 11	Vitesse d'attaque grandement augmentée
Le Tan-do de jade	Ne peut être gelé
Kriss (kri)	Ajoute 7-14 points de dégâts (poison) en 3 secondes
Niveau 19	+75 au score d'attaque

Éclat spectral	Plus grande vitesse d'incantation
Lame (bid)	+10 à toutes les résistances
	+55 au score d'attaque
Niveau 25	+50 en Mana
Arracheuse	Empêche la guérison des monstres
Poignard (9dg)	Ignore la défense de la cible
Extension	8 % de Vie volée par coup
	+200 % d'augmentation des dégâts
	+10 en Dextérité
Niveau 32	Vitesse d'attaque grandement augmentée
Perce-cœur	35 % de chances de porter ■ coup mortel
Rondelle (9di)	+150 % au score d'attaque
Extension	ignore la défense de la cible
	+200 % d'augmentation des dégâts
Niveau 36	Ajoute 15-35 points de dégâts
Pointe de Blackbog	Ralentit la cible de 50 %
Cinquedeas (9kr)	+50 en défense
Extension	Ajoute 15-45 points de dégâts
Niveau 38	Vitesse d'attaque grandement augmentée
Pique-tempête	25 % de chances de lancer Étincelles (niveau 3) quand touché
Stylét (9bl)	Augmente % Résistance à l'électricité (selon le niveau du personnage)
Extension	L'attaquant subit 20 points de dégâts (électricité)
	+150 % d'augmentation des dégâts
Niveau 41	Ajoute 30-60 points de dégâts (électricité)
Pointement	Indestructible
Couteau d'os (7dg)	Augmente Mana (selon le niveau du perso.)
Extension	plus grande vitesse d'incantation
	Augmentation du maximum de Mana de 15 %
	Régénération de Mana 15 %
Niveau 61	+95 à toutes les résistances
Cœur de dragon	200 % de points de dégâts contre les morts-vivants
Épieu (spr)	+2 au rayon d'éclairage
	+35 au score d'attaque
Niveau 8	+10 au minimum de dégâts

Triple rasoir	Ralentit la cible de 25 %
Trident (tri)	50 % défense cible
	+8 en Dextérité
	+15 en Force
Niveau 12	Vitesse d'attaque grandement augmentée
Volesang	35 % de chances d'hémorragie
Brandistock (brn)	■ % de Vie volée par coup
	+26 en Vie
Niveau 17	+10 en Force
Lance de Yaggai	Ajoute 1-40 points de dégâts (électricité)
Spetum (spt)	+15 à toutes les résistances
Niveau 22	L'attaquant subit ■ points de dégâts
La pointe de Tannr	+3 au rayon d'éclairage
Pic (pik)	+15 % au maximum de résistance au feu
	Résistance au feu 15 %
	Ajoute 12-18 points de dégâts (feu)
	+60 au score d'attaque
Niveau 27	+30 en Vie
L'Empaleur	40 % de chances d'hémorragie
Épieu de guerre (9sr)	Empêche la guérison des monstres
Extension	Ignore la défense de la cible
	+150 % d'augmentation des dégâts
	+150 au score d'attaque
Niveau 31	Vitesse d'attaque augmentée
Piège de Kelpie	Augmente Vie (selon le niveau du perso.)
Fuscina (9tr)	Ralentit la cible de 100 %
Extension	+150 % d'augmentation des dégâts
	Résistance au feu +50 %
	Ajoute 30-50 points de dégâts
Niveau 33	+10 en Force
Dévoreuse	Réduit la perte d'Endurance de 20 %
Fourche (9br)	Conditions -20 %
Extension	7 % de Vie volée par coup
	7 % de Mana volée par coup
Niveau 35	175 % d'augmentation des dégâts
	Suite page suivante

OBJETS UNIQUES (SUITE)

Hone Sundan	Redonne 1 point de Durabilité en 10 secondes
Yari (9st)	45 % de chances de porter un coup dévastateur
Extension	+180 % d'augmentation des dégâts
	Ajoute 20-70 points de dégâts
Niveau 37	Fixation pour gemme (1)
Aiguille d'honneur	Augmente % de points de dégâts contre les démons (augmente avec le niveau)
Lance (9p9)	Récupération rapide des points de Vie
Extension	+5 au rayon d'éclairage
	5 % de Vie volée par coup
	Redonne de la Vie +10
	+145 % d'augmentation des dégâts
Niveau 39	Ajoute 50-85 points de dégâts
Faucheuse ■ Dimoak	+100 % d'augmentation des dégâts
Bardiche (bar)	-8 en défense
	+15 ■ Dextérité
Niveau ■	Vitesse d'attaque augmentée
Lame d'acier	30 % de chances de porter un coup mortel
Voulge (vou)	Coup au but provoque la fuite du monstre (75 % de chances)
	+5 à toutes les résistances
Niveau 14	+30 au score d'attaque
Moissonneuse d'âmes	30 % de chances d'hémorragie
Faux (scy)	Ajoute 16-23 points de dégâts (poison) ■ 5 secondes
	+20 à toutes les résistances
Niveau 19	+45 au score d'attaque
Longuelame	7 % de Vie volée par coup
Hache d'hast (pax)	+50 % d'augmentation des dégâts
	+40 au score d'attaque
	+10 en Dextérité
Niveau 25	Vitesse d'attaque grandement augmentée
Semeuse de malheur	Ralentit la cible de 50 %
Hallebarde (hal)	+2 au rayon d'éclairage
	+15 % au maximum de résistance au poison
	Résistance au poison 15 %
Niveau 28	Ajoute 7-28 points de dégâts (poison) en 3 secondes

Camarde	5■ % de chances de porter un coup mortel
Faux de guerre (wsc)	Empêche la guérison des monstres
	5 % de Mana volée par coup
Niveau 29	-20 ■ Vie
L'Écorcheuse	Subit 20 points de dégâts (électricité)
Hache suisse (9b7)	6 % de Vie volée par coup
Extension	+100 % d'augmentation des dégâts
	Vitesse d'attaque augmentée
Niveau 41	25 % de chances supplémentaires de trouver des objets magiques
Lame de la liche noire	3 % de chances de lancer Affaiblissement (niveau 5) à chaque attaque
Pique (9vo)	Augmente maximum de dégâts (selon le niveau du personnage)
Extension	Conditions -25 %
	-2 au rayon d'éclairage
	■ % de Vie volée par coup
Niveau 42	+100 % d'augmentation des dégâts
Ire d'Athéna	Augmente maximum de dégâts (selon le niveau du personnage)
Faux de guerre (9s8)	+2 aux niveaux de talent de Barbare
Extension	+180 % d'augmentation des dégâts
	+100 en Vie
	+15 en Dextérité
Niveau 42	Vitesse d'attaque grandement augmentée
Chouanne	55 % de chances de porter un coup mortel
Partisanne (9pa)	Plus grande récupération des points de Vie
Extension	Conditions -50 %
	+2 aux niveaux de talent de Nécromancien
	■ % de Mana volée par coup
	+160 % d'augmentation des dégâts
Niveau 43	Ajoute 15-35 points de dégâts
Husoldal Evo	Empêche la guérison des monstres
Bec-de-corbin (9h9)	Redonne de la Vie +20
Extension	+160 % d'augmentation des dégâts
	+200 au score d'attaque
Niveau 44	Ajoute 40-65 points de dégâts

Faucheuse ■ Grim	190 % d'augmentation des dégâts
Faux funeste (9wc)	Résistance au feu 15 %
Extension	Ajoute 20-50 points de dégâts (feu)
	+10 en Force
Niveau 45	L'attaquant subit ■ points de dégâts
Fléau de frêne	+51 % d'augmentation des dégâts
Bâton court (sst)	Résistance au feu 50 %
	Ajoute 4-6 points de dégâts (feu)
	+30 en Mana
Niveau 5	Vitesse d'attaque augmentée
Seigneur des serpents	-1 au rayon d'éclairage
Long bâton (lst)	+36 % d'augmentation des dégâts
	Résistance ■ poison 50 %
	Ajoute 2-38 points de dégâts (poison) en 3 secondes
Niveau 9	+10 en Mana
Pic de Lazare	Dégâts magiques réduits de 3 points
Bâton nouveau (cst)	+60 % d'augmentation des dégâts
	+30 à toutes les résistances
	Ajoute 7-12 points de dégâts (feu)
	+20 en Mana
	+9 en Force
Niveau 18	Vitesse d'attaque augmentée
La Salamandre	+2 aux talents de feu
Bâton de guerre (bst)	+51 % d'augmentation des dégâts
	Résistance au feu 20 %
	Ajoute 1-10 points de dégâts (feu)
Niveau 21	+50 ■ score d'attaque
Jang bong de fer	+50 % au score d'attaque
Bâton de guerre (wst)	Plus grande vitesse d'incantation
	+1 aux niveaux de talent d'Ensorceluse
	+34 % d'augmentation des dégâts
	Ajoute 1-25 points de dégâts (électricité)
Niveau 28	+25 en défense
Rasoir	Plus grande vitesse d'incantation
Bâton (8ss)	Dégâts magiques réduits de 15
Extension	+50 à toutes les résistances
	+175 ■ Mana
	+80 en Vie
Niveau 28	L'attaquant subit 15 points de dégâts

Écrase-thorax	Plus grande vitesse d'incantation
Bâton ferré (8ls)	Redonne de la Vie +15
Extension	Régénération de Mana 20 %
	+100 en défense
Niveau 31	+15 en Dextérité
	150 % de points de dégâts contre les morts vivants
Fureur colorée	L'attaquant subit 20 points de dégâts (électricité)
Bâton de cèdre (8cs)	Plus grande vitesse d'incantation
Extension	+3 aux niveaux de talent d'Ensorceluse
	Augmente le maximum en Vie de 50 %
	+25 à toutes les résistances
Niveau 35	L'attaquant subit 15 points de dégâts
Démolisseuse	+100 % au score d'attaque
Bâton gothique (8bs)	+2 aux niveaux de talent d'Ensorceluse
Extension	+100 en défense contre les projectiles
	Ajoute 14-45
	+2 en Télékinésie (Ensorceluse uniquement)
Niveau 39	+3 en Téléportation (Ensorceluse uniquement)
Crâneuse	+10 en Mana par ennemi tué
Bâton runique (8ws)	Coup ■ but provoque la fuite du monstre (46 % de chances)
Extension	Plus grande vitesse d'incantation
	Augmentation du maximum de Mana de 30 %
	+50 ■ Vie
	+150 % de points de dégâts contre les morts vivants
Niveau 41	+3 en Champ statique (Ensorceluse uniquement)
Pique-tempête	Indestructible
Bâton d'archon (6ws)	2 % de chances de lancer Étincelles (niveau 31) quand touché
Extension	5 % de chances de lancer Éclair rebondissant (niveau 5) quand touché
	Plus grande vitesse d'incantation
	Augmentation du maximum de Mana de 30 %
	Régénération de Mana 20 %
	Résistance à l'électricité 40 %
Niveau 70	+10 ■ Force
Perce-lœil	+2 au rayon d'éclairage
Arc court (sbw)	3 % de Mana volée par coup
	+100 % d'augmentation des dégâts
	+28 au score d'attaque
Niveau 7	+10 en Vie

Suite page suivante

Flétrisseur	Tire des flèches magiques
Arc de chasse (hbw)	+46 % d'augmentation des dégâts
	+50 au score d'attaque
	Ajoute 1-3 points de dégâts
Niveau 13	Vitesse d'attaque grandement augmentée
Griffe de corbeau	Tire des flèches explosives
Arc long (lbw)	+50 % au score d'attaque
	+65 % d'augmentation des dégâts
	+3 en Dextérité
Niveau 15	+3 en Force
Arc du roubard	3 ■ % de chances de porter un coup mortel
Arc composite (cbw)	200 % de points de dégâts contre les morts vivants
	+41 % d'augmentation des dégâts
	+10 à toutes les résistances
Niveau 20	+60 ■ score d'attaque
Frappe-tempête	Attaque perforante
Arc court de guerre (sbb)	+79 % d'augmentation des dégâts
	Résistance à l'électricité 25 %
	Ajoute 1-10 points de dégâts (électricité)
	+28 au score d'attaque
Niveau 25	+8 en Force
Dessécheur	Tire des flèches de feu
Arc long de guerre (lbb)	+76 % d'augmentation des dégâts
	Résistance au froid 26 %
	+36 au score d'attaque
	+30 ■ Mana
Niveau 26	Vitesse d'attaque augmentée
Bruit d'enfer	+75 % d'augmentation des dégâts
Arc court de guerre (swb)	Résistance au feu +40 %
	Ajoute 6-9 points de dégâts (feu)
	+20 ■ score d'attaque
	+12 ■ Dextérité
Niveau 27	Vitesse d'attaque légèrement augmentée
Casse-écorce	+1 aux niveaux de talent d'Amazone
Arc long de guerre (lwb)	3 % de Mana volée par coup
	+70 % d'augmentation des dégâts
Niveau 28	+5 en Force

Fureur des cieux	+175 % d'augmentation des dégâts
Arc tranchant (8sb)	Ajoute 35-55 points de dégâts (électricité)
Extension	+100 au score d'attaque
	+10 en Énergie
Niveau 28	Vitesse d'attaque grandement augmentée
Crochet	Ralentit la cible de 30 %
Arc rasoir (8hb)	30 % de chances d'hémorragie
Extension	Plus grande vitesse d'incantation
	+200 % d'augmentation des dégâts
Niveau 31	+35 en Mana
Kuko Shakaku	2 % pour Boule de feu (niveau 10) si coup au but
Arc en cèdre (8lb)	Attaque perforante
Extension	+180 % d'augmentation des dégâts
	Résistance au feu +40 %
Niveau 33	+3 ■ Flèche d'immolation (Amazone uniquement)
Grêle ■ fin	+200 % d'augmentation des dégâts
Arc double (8cb)	Résistance au froid 35 %
Extension	+50 en défense contre les projectiles
	+40 en Mana
Niveau 36	+2 à Tirs multiples (Amazone uniquement)
Folle furieuse	2 % de chances de lancer Augmentation des dégâts (niveau 5) à chaque attaque
Arc court de siège (8s8)	Augmente % de chances de porter un coup mortel
Extension	+160 % d'augmentation des dégâts
Niveau 39	+40 à toutes les résistances
Tue-falaise	+2 aux niveaux de talent d'Amazone
Arc long de siège (8l8)	+200 % d'augmentation des dégâts
Extension	+80 en défense contre les projectiles
	+50 en Vie
Niveau 41	Repousse
Fureur du mage	+150 % au score d'attaque
Arc runique (8sw)	Coup au but aveugle la cible
Extension	15 % de Mana volée par coup
	Dégâts magiques réduits de 30
	+150 % d'augmentation des dégâts
	Ajoute 35-75 points de dégâts
	+10 en Dextérité
Niveau 43	+3 à Flèche enchantée (Amazone uniquement)

Arche  fureur divine	5 % de chances de lancer Poing du ciel (niveau 2) à chaque attaque
Arc gothique (8lw)	233 % de points de dégâts contre les démons
Extension	+150 % au score d'attaque
	+200 % d'augmentation des dégâts
	+65 en défense contre les projectiles
Niveau 46	Vitesse d'attaque grandement augmentée
Corne d'aigle	Augmente au score d'att. (selon le niveau)
Arc de croisé (6lw)	Augmentation du maximum de points de dégâts (selon le niveau)
Extension	Ignore la défense de la cible
	+200 % d'augmentation des dégâts
	Ajoute 45-75 points de dégâts (électricité)
Niveau 70	Ajoute 20-40 points de dégâts
Force du vent	Augmente max. de dégâts (selon le niveau)
Arc d'hydre (6lw)	8 % de Mana volée par coup
Extension	+250 % d'augmentation des dégâts
	Redonne de l'Endurance (+30%)
	+35 en Dextérité
	Vitesse d'attaque augmentée
Niveau 74	Repousse
Corneille	25 % de chances de porter un coup mortel
Arbalète légère (lxb)	+70 % d'augmentation des dégâts
	Résistance au poison 30 %
	+40 au score d'attaque
	+10 en Vie
Niveau 9	+10  Dextérité
Venimeuse	Attaque perforante
Arbalète (mxb)	+50 % d'augmentation des dégâts
	Ajoute 7-9 points de dégâts (poison)  3 secondes
	+50 au score d'attaque
Niveau 18	+20  Dextérité
Feu d'enfer	Tire des carreaux explosifs
Arbalète lourde (hxb)	+74 % d'augmentation des dégâts
	+15 % au maximum de résistance au feu
	Résistance au feu 15 %
	+70 au  d'attaque
Niveau 27	Vitesse d'attaque augmentée

Le Jugement	Attaque perforante
Arbalète à répétition (rx)	+1 aux niveaux de talent d'Amazone
	+43 % d'augmentation des dégâts
	+15 en Vie
Niveau 28	Vitesse d'attaque grandement augmentée
Briseuse	1 % de chances de lancer Tornado (niveau 3) à chaque attaque
Grande arbalète (8lx)	+170 % d'augmentation des dégâts
	+30 en Vie
Extension	Repousse
Niveau 32	45 % de chances supplémentaires de trouver des objets magiques
Cracheuse	3 % de chances de lancer Nova de poison (niveau 3) à chaque attaque
Arbalète de siège (8mx)	Conditions -100 %
Extension	+2 aux niveaux de talent de Nécromancien
	+190 % d'augmentation des dégâts
	+10 % au maximum de résistance au poison
	Résistance au poison 25 %
	Ajoute 28-47 points de dégâts (poison) en 2 secondes
Niveau 36	Vitesse d'attaque légèrement augmentée
Buriza-Do Kyanon	Augmente au max. de dégâts (selon le niveau)
Baliste (8hx)	Attaque perforante
Extension	+120 % d'augmentation des dégâts
	+75 en défense
	+35  Dextérité
Niveau 41	Vitesse d'attaque grandement augmentée
Machine du démon	Tire des traits explosifs
Chu-Ko-Nu (8rx)	Attaque perforante
Extension	+150 % d'augmentation des dégâts
	Augmentation du maximum de Mana de 50 %
	+65 en défense
Niveau 49	Ajoute 35-75 points de dégâts
Marteau des enfers	Résistance au feu 40 %
Marteau des enfers (hfh)	Ajoute 5-20 points de dégâts (feu)
	+35 en défense
	150 % de points de dégâts contre les morts vivants
	Suite page suivante

Bâton horadrim	Résistance au poison 35 %
Bâton horadrim (hst)	Résistance ■ froid 10 %
	Résistance ■ l'électricité 10 %
	Résistance au feu 10 %
	+10 en Mana
	+10 ■ Vie
	Vitesse d'attaque grandement augmentée
	150 % de points de dégâts contre les morts vivants
Bâton des rois	+10 à toutes les résistances
Bâton des rois (msf)	Vitesse d'attaque grandement augmentée
	150 % de points de dégâts contre les morts vivants
Fléau de Khalim	Ajoute 1-20 points de dégâts (électricité)
Fléau pré-Tran (qf1)	+40 au score d'attaque
	Vitesse d'attaque grandement augmentée
	150 % de points de dégâts contre les morts vivants
La Volonté de Khalim	6 % de Mana volée par coup
Fléau post-Tran (qf2)	6 % de Mana volée par coup
	Ajoute 1-40 points de dégâts (électricité)
	+40 au score d'attaque
	Vitesse d'attaque grandement augmentée
	150 % de points de dégâts contre les morts vivants
Relique ■ Nokozan	+3 au rayon d'éclairage
Amulette (amu)	+10 % au maximum de résistance ■ feu
	Résistance au feu 10 %
Niveau 10	Ajoute 3-6 points de dégâts (feu)
L'Œil d'Etlich	+1 à 5 ■ rayon d'éclairage
Amulette (amu)	+1 à tous les niveaux de talent
	3-7 % de Vie volée par coup
	Ajoute de 1/2 à 3/4/5 points de dégâts (froid)
Niveau 15	De +10 ■ 40 en défense contre les projectiles
Le chêne-mahim	+10 en défense
Amulette (amu)	+40 ■ score d'attaque
	+20 ■ Mana
	+20 en Vie
	+5 ■ Dextérité
Niveau 25	+5 ■ Force

Amulette de la vipère	Résistance au poison 25 %
Amulette de vipère (vip)	+10 en Mana
	+10 en Vie
L'Œil de chat	Plus grande vitesse de marche/course
Amulette (amu)	+45 ■ défense contre les projectiles
Extension	+75 en défense
	+20 au maximum d'Endurance
Niveau 50	Vitesse d'attaque augmentée
Soleil levant	2 % de chances de lancer Météore (niveau 10) quand touché
Amulette (amu)	Augmente absorption du feu (selon le niveau du personnage)
Extension	+4 au rayon d'éclairage
Niveau 65	Ajoute 24-48 points de dégâts (feu)
Croissant de lune	10 % des dégâts subis passent en Mana
Amulette (amu)	-2 au rayon d'éclairage
Extension	15 % de Mana volée par coup
	Dégâts magiques réduits de 10
Niveau 50	+45 en Mana
Kaléidoscope ■ ■ ■	+1 à tous les niveaux de talent
Amulette (amu)	+20 à toutes les résistances
Extension	+5 ■ Énergie
	+5 ■ Vitalité
	+5 ■ Dextérité
Niveau 67	+5 ■ Force
Scarabée d'Atma	2 % de chances de lancer Augmentation des dégâts (niveau 4) à chaque attaque
Amulette (amu)	+3 au rayon d'éclairage
Extension	Résistance au poison 75 %
	Ajoute 29-39 points de dégâts (poison) ■ 4 secondes
Niveau 60	L'attaquant subit 4 points de dégâts
Courroux du seigneur	Plus grande vitesse de marche/course
Amulette (amu)	+1 à tous les niveaux de talent
Extension	Résistance à l'électricité 35 %
Niveau 65	Ajoute 5-20 points de dégâts (électricité)

Chande du Sarasin	2 % de chances de lancer Vierge de fer (niveau 5) quand touché
Amulette (amu)	3 % de chances de lancer Augmentation des dégâts (niveau 5) à chaque attaque
Extension	+15 à toutes les résistances
	+10 en Dextérité
Niveau 47	+10  Force
La Pierre de Jordan	+1 à tous les niveaux de talent
Anneau (rin)	Augmentation du maximum de Mana de 25 %
	Ajoute 1-12 points de dégâts (électricité)
Niveau 30	+20  Mana
L'anneau de Nagel	Dégâts magiques réduits de 2
Anneau (rin)	+18 au score d'attaque
	L'attaquant subit 3 points de dégâts
Niveau 7	15 % de chances supplémentaires de trouver des objets magiques
Le Guérisseur de Manald	4 % de Mana volée par coup
Anneau (rin)	Redonne de la Vie +5
Niveau 15	+20  Vie
Alliance de Bul Katho	+1 à tous les niveaux de talent
Anneau (rin)	4 % de Vie volée par coup
Extension	+50 au maximum d'Endurance
Niveau 58	+20  Vie
L'Étoile des nains	Dégâts magiques réduits de 15
Anneau (rin)	Redonne de l'Endurance (+15 %)
Extension	+25 au maximum d'Endurance
	+40 en Vie
Niveau 45	70 % d'or supplémentaire trouvé sur les monstres
Corbeau du givre	4 % de chances de lancer Nova de givre (niveau 5) quand touché
Anneau (rin)	Ne peut être gelé
Extension	Résistance au froid +35 %
Niveau 45	Ajoute 15-25 points de dégâts (froid)

Visage d'Arreat	Augmente max. de dégâts (selon le niveau)
Garde tueur (baa)	15 % défense cible
Extension	+2 aux niveaux de talent de Barbare
	+25 % d'augmentation de défense
	+30  Vie
Niveau 42	+1 aux talents de combat (Barbare uniquement)
Homoncule	Augmente Mana (selon le niveau du perso.)
Trophée (nea)	25 % des dégâts subis passent  Mana
Extension	Meilleures chances de parade
	+2 aux niveaux de talent de Nécromancien
	Régénération de Mana  %
	Ajoute 25-50 points de dégâts (poison) en 4 secondes
Niveau 42	+1 aux Malédictions (Nécromancien uniquement)
 Vengeance  Titan	Redonne de la quantité
Javelot de cérémonie (ama)	+2 aux niveaux de talent d'Amazone
Extension	+60 % d'augmentation des dégâts
	Ajoute 20-30 points de dégâts (électricité)
	+30 en Vie
	+15 en Force
	Repousse
Niveau 42	+1 aux talents de Javelot et Lance (Amazone uniquement)
Visée de Lycander	Plus grande récupération des points de Vie
Arc de cérémonie (am7)	+2 aux niveaux de talent d'Amazone
Extension	+80 % d'augmentation des dégâts
	+40 à toutes les résistances
	+15  Dextérité
	Augmentation de la vitesse d'attaque
Niveau 42	+2 aux talents d'Arc et Arbalète (Amazone uniquement)
Flanc de Lycander	Augmente % de chances de porter un coup mortel (selon le niveau du personnage)
Pique de cérémonie (am9)	+2  niveaux de talent d'Amazone
Extension	+150 % d'augmentation des dégâts
	+100 en défense contre les projectiles
	Vitesse d'attaque grandement augmentée
	Repousse
Niveau 42	+1 aux talents de Javelot et Lance (Amazone uniquement)

COMBINAISONS D'OBJETS

Les combinaisons d'objets ont été particulièrement appréciées dans *Diablo II*. Dans *Le Seigneur de la Destruction*, leur nombre a été doublé pour un total de 32 combinaisons prêtes à être collectionnées. Non seulement cela vous offre un plus grand choix mais, en plus, vous bénéficiez de capacités spéciales pour des combinaisons incomplètes. Cela signifie que, désormais, vous n'avez pas besoin de trouver l'ensemble d'une combinaison pour obtenir un bonus. Réunir trois objets sur cinq vous permet déjà de bénéficier de capacités spéciales.

Combinaison partielle	+15 % Résistance au feu		
Combinaison complète	+300 % Dommages vs Morts	25 % Résistance à la foudre	+15 % Résistance au feu
Protecteur de Civerb	9	+15 en Défense	+15 % en Parade
Îcône de Civerb	9	Régénération Mana	+40 % Régénération Vie +4
Gourdin de Civerb	9	+75 au Niveau d'Attaque	+17-23 aux Dommages Maximum
Combinaison partielle	Attaquant 5 points de dommages		
Combinaison complète	Attaquant 5 points de dommages	+5 aux Dommages Maximum	Ne peut être immobilisé
Talon de fer d'Hsarus	3	+25 % Résistance au feu	Déplacement rapide
Poing de fer Hsarus	3	Dommages réduits de 2	+10 en Force
Harnais de fer d'Hsarus	3	+20 % Résistance au froid	+20 Points de vie
Combinaison partielle	+50 En Défense		
Combinaison complète	+100 En Défense	6 % de Mana volé	35 % Coup dévastateur
Dent de Cleglaw	4	30 % Bonus au Niveau d'Attaque	50 % Coup mortel
Griffe de Cleglaw	4	+17 En Défense	Durée empoisonnements réduit de 75 %
Pinces de Cleglaw	4	Recul	Cible ralentie de 25 %
Combinaison partielle	+50 En Défense	Déplacement rapide	
Combinaison complète	+50 En Défense	+20 À toutes les Résistances	+10 À la Résistance maximum au feu
Collier d'Iratha	15	+30 % Résistance au poison	Durée des empoisonnements réduite de 75 %
Poignet d'Iratha	15	+30 Résistance au froid	Temps d'immobilisation réduit de moitié
Anneau d'Iratha	15	+30 Résistance au feu	+30 Résistance à la foudre
Cordon d'Iratha	15	+25 En Défense	+5 Aux dommages minimum
Combinaison partielle	+10 En Force	+10 En Dextérité	
Combinaison complète	+10 En Dextérité	5 % Vol de vie	+10 % À toutes les Résistances
Lumineuse d'Isenhardt	8	+10 Aux dommages minimum	Vitesse d'attaque accrue
Parade d'Isenhardt	8	+40 En Défense	Attaquant subit 4 points de dommages
Coffre d'Isenhardt	8	+40 En Défense	Dommages magiques réduits de 2
Cornes d'Isenhardt	8	+6 En Dextérité	Dommages réduits de 2

NOTE

On ne trouve les objets de catégorie Élite que dans le Mode Enfer. Ce sont sans doute les objets les plus puissants du jeu.

+ (21-22) Mana	+(25-26) À la Résistance au Poison			
+25 % À la Résistance au froid	+25 En Défense			
+Dommages/niveau				
+25 % À la Résistance à la foudre				
+Niveau d'attaque				
+En Défense				
+En Défense				
Vitesse d'attaque accrue				
+Dommages				
+15 % À toutes les Résistances				
+ Niveau d'attaque				
+10 À la Résistance max au froid	+10 Résistance max à la foudre	+10 À la Résistance max au Poison	+15 En Dextérité	Déplacement rapide
+15 % À toutes les Résistances				
Vitesse d'attaque accrue				
+En Défense				
+10 En Dextérité				
+35 % au Niveau d'Attaque	+30 % En Parade	Déplacement rapide	+10 En Force	
+Niveau d'Attaque				
+8 À toutes les Résistances				
+En Défense				
+8 À toutes les Résistances				

Combinaison partielle	+75 Au Niveau d'Attaque	+15 En Dextérité	
Combinaison complète	Gèle la cible	Empalement	+10 En Force
Barbillon de Vidala	14	+1 aux Dommages minimum de foudre	+20 aux Dommages maximum de foudre
Fanon de Vidala	14	+150 En Endurance	Déplacement le plus rapide
Embuscade de Vidala	14	+50 En Défense	+11 En Dextérité
Piège de Vidala	14	+15 en points de vie	+20 % Résistance au froid

Combinaison partielle	+75 Au Niveau d'Attaque	+125 au Niveau d'attaque	
Combinaison complète	+2 aux compétences de Paladin	10 % De Mana volé	+15 % Résistance au poison
Orbe de Milabrega	17	+20 % Pour objets magiques	+25 En Défense
Sceptre de Milabrega	17	+2 aux compétences de Paladin	+50 % aux dommages
Couronne de Milabrega	17	+15 points de vie	+15 en Mana
Robe de Milabrega	17	Attaquant subit 3 points de dommages	Dommages réduits de 2

Combinaison partielle	+15-20 Dommages de feu	+25 % À la Résistance à la foudre	
Combinaison complète	Dommages magiques réduits de 3	+25 % À toutes les Résistances	Utilisation rapide des compétences
Règle de Cathan	11	+1 aux Compétences de feu	+10 aux Dommages maximum de feu
Filet de Cathan	11	+15 En Défense	Requis -50 %
Visage de Cathan	11	+20 en Mana	25 % à la Résistance au froid
Symbole de Cathan	11	Récupération rapide	Attaquant subit 5 points de dommages
Sceau de Cathan	11	6 % Vol de vie	Dommages réduits de 2

Combinaison partielle	5 % Vol de vie	+15 Dommages de Foudre	
Combinaison complète	+10 % À toutes les Résistances	Cible ralentie de 25 %	5 % De Mana volé
Mangecorbeau de Tancred	20	+75 Niveau d'attaque	+80 % aux Dommages
Épine de Tancred	20	+40 en Points de vie	+15 En Force
Godillots de Tancred	20	Régénère Endurance 25 %	+10 En Dextérité
Horreur de Tancred	20	Dommages réduits de 2	Dommages magiques réduits de 1
Crâne de Tancred	20	+10 % aux dommages	+40 au niveau d'attaque

Combinaison partielle	+10 % Vol de vie	+100 En Défense	
Combinaison complète	Attaquant subit 12 points de dommages	Dommages réduits de 7	+24 Dommages Max de feu
Visière de Sigon	6	+30 en Mana	+25 En Défense
Refuge de Sigon	6	+25 % En Défense	+30 % à la Résistance à la foudre
Gants de Sigon	6	+10 En Force	+20 au niveau d'attaque
Sabot Sigon	6	Déplacement rapide	+40 % Résistance au froid
Châle de Sigon	6	+20 à la Résistance au feu	+20 points de vie
Garde de Sigon	6	+1 à toutes les compétences	+20 % En Parade

+15 En Dextérité	+75 au Niveau d'Attaque	+15-20 aux Dom. de Froid		
+Niveau d'Attaque				
+8 À toutes les Résistances				
+24 % à la Résistance au feu	+ En Défense (Dépendant du niveau du personnage)			
+50 % pour trouver objets magiques				
■ % Vol de vie	+200 Au Niveau d'Attaque			
+50 En Points de vie	+50 % En Défense			
+2 au périmètre éclairé				
+40 % À la Résistance au Froid				
+100 % En Défense				
+20 en Mana	+60 Au Niveau d'Attaque	+15-20 Dommages de feu	+25 % À la Résistance à la foudre	
+50 en Mana	+10 % À toutes les Résistances			
Attaquant subit 5 points de dommages	+30 % Résistance au feu			
+En Défense				
+50 Au Niveau d'Attaque	+25 % Pour trouver objets magiques			
+10 En Force				
+75 % D'or en plus	5 % Vol de vie	+15 Dommages de Foudre		
+20 Mana	Vitesse d'attaque accrue			
+En Défense				
Déplacement le plus rapide	+10 En Force			
+78 % Pour trouver objets magiques	+60 Au Niveau d'Attaque			
+10 % À toutes les Résistances				
+20 en Mana	12 % À la Résistance ■ Feu	+100 En Défense	+10 % Au Vol de vie	
+Au Niveau d'Attaque				
Attaquant subit 20 points de dommages				
Augmente grandement la Vitesse d'attaque				
+50 Au Niveau d'Attaque	+50 % Pour trouver objets magiques			
+En Défense				

Combinaison partielle	+25 Dommages de poison	+10 ■ Mana	
Combinaison complète	+20 % Au Niveau d'Attaque	+1 ■■ compétences de Nécromancien	20 % Blessure ouverte
Tête des enfers	5	+10 % À toutes les Résistances	20 % des dommages transférés au Mana
Torche des enfers	5	+8 Aux dommages minimum	+1 Aux compétences de Nécromancien
Signe des enfers	5	+25 En Défense	+20 ■■ points de Vie

Combinaison partielle	+50 Points de vie		
Combinaison complète	+50 Points de vie	47 ■■ Dommages de poison pendant 11 secs	Durée empoisonnements réduite de 75 %
Coiffure de Berserker	3	+15 En Défense	+25 % À la résistance au feu
Haubert de Berserker	3	Dommages magiques réduits de 2	+1 Aux Compétences de Barbare
Hachette de Berserker	3	+30 % Au Niveau d'Attaque	5 % De Mana volé

Combinaison partielle			
Combinaison complète	+10 aux Dommages de Foudre	+25 % À toutes les Résistances	+40 % Au Niveau d'Attaque
Main de la Mort	6	+50 % Résistance ■■ poison	Durée empoisonnements réduite de 75 %
Garde de la Mort	6	+20 En Défense	Ne peut être immobilisé
Toucher de la Mort	6	+25 % aux dommages	4 % Au Vol de vie

Combinaison partielle	+10 En Dextérité	+50 en Mana	
Combinaison complète	Temps d'immobilisation réduit de moitié	+40 % Pour objets magiques	Régénération Mana +8 %
Faucille Divine	12	+75 Au Niveau d'Attaque	+350 % Aux Dommages vs Morts vivants
Cape Divine	12	Dommages réduits de 3	+40 % ■■ Défense
Halo Divin	12	Régénération Vie +6	+20 Points de vie
Ailes Divines	12	+3 au périmètre éclairé	20 % des dommages transférés au mana

Combinaison partielle	+5 En Force	+50 Points de vie	
Combinaison complète	+5 En Force	+50 Points de vie	Ne peut être immobilisé
Corne Arctique	2	+20 % Bonus Au Niveau d'Attaque	+50 % aux dommages
Fourrure Arctique	2	+275-325 En Défense	+10 % À toutes les Résistances
Chapeau Arctique	2	+40 % Résistance au froid	+30 En Défense
Mitaines Arctique	3	+20 Points de vie	Vitesse d'attaque légèrement accrue

Combinaison partielle	+25 ■■ Mana	+50 Points de vie	
Combinaison complète	+50 en Mana	+50 Points de vie	5 % De Mana volé
Signe d'Arcanna	15	+15 en Mana	Régénération Mana+20%
Canne d'Arcanna	15	+1 aux Compétences de Sorcière	25 % Coup mortel
Crâne d'Arcanna	15 Régénération Vie	+4 Attaquant subit	2 points de dommages
Chair d'Arcanna	15	+2 au périmètre éclairé	Dommages réduits de 3

6 % De Mana volé				
+En Défense				
+Au Niveau d'Attaque				
+25 % À la Résistance au Poison	Temps d'immobilisation réduit de moitié			
+75 En Défense				
+Au Niveau d'Attaque				
+En Défense				
+50 % aux Dommages				
8 % Au Vol de vie				
• Vitesse d'attaque grandement				
+15 % À toutes les Résistances				
+25-75 Dommages de froid				
+25 % À toutes les Résistances	+10 En Dextérité	+50 Mana		
+75 % aux Dommages	Vitesse d'attaque grandement accrue			
+150 En Défense	+50 % À la résistance ■ feu			
+Au Niveau d'Attaque	+50 % Pour trouver objets magiques			
+75 En Points de vie	+1 à toutes les Compétences			
+6-14 Dommages de froid				
+Au Niveau d'Attaque	+20-30 Dommages de froid			
+En Défense	+15 % Résistance au froid			
+40 % Pour trouver objets magiques	+10 % Résistance au froid			
+50 Au Niveau d'Attaque	+10 En Dextérité			
Utilisation Compétences plus rapide possible				
+50% Pour trouver objets magiques	+20 % Résistance au feu			
+50 en Mana	Régénération Mana+5%			
+En Défense	+15 % À la Résistance à la foudre			
+100 En Défense	+10 en énergie			

Combinaison partielle	Dommages magiques de 15	+200 En Défense	
Combinaison complète	Dommages magiques réduits de 15	+350 En Défense	16 % Au Vol de vie
Totem de Natalya	59	+135 En Défense	+25 En Dextérité
Marque de Natalya	79	Vitesse d'attaque grandement accrue	+200 % aux dommages
Ombres de Natalya	73	+150 En Défense	+ Points de vie
Âme de Natalya	25	+75 En Défense	Déplacement le plus rapide
Combinaison partielle	+100 Au Niveau d'Attaque	+50 % Pour trouver objets magiques	
Combinaison complète	+100 Au Niveau d'Attaque	+50 % Pour trouver objets magiques	10 % Au Vol de vie
Regard d'Aldur	36	+90 En Défense	Régénération Mana+17%
Duperie d'Aldur	76	+300 En Défense	+1 aux Compétences élémentaires
Rythme d'Aldur	42	+200 % aux dommages	+50-75 Dommages de Foudre
Marche d'Aldur	45	Indestructible Régénération	Endurance+32%
Combinaison partielle	+50 Au Niveau d'Attaque	+75 Au Niveau d'Attaque	+125 Au Niveau d'Attaque
Combinaison complète	+3 à toutes les Compétences	+150 En Points de vie	Dommages magiques réduits de 10
Volonté du Roi Immortel	47	+125 En Défense	+37 % d'or en plus
Cage spirituelle du Roi Immortel	76	+400 En Défense	5 % de chance de lancer un enchantement de niveau 1
Détail du Roi Immortel	29	+36 En Défense	+28 % Résistance au feu
Forge du Roi Immortel	30	+65 En Défense	+20 En Force
Pilier du Roi Immortel Pillar	31	+75 En Défense	Déplacement le plus rapide
Broyeur du Roi Immortel	76	Indestructible	Vitesse d'attaque grandement accrue
Combinaison partielle	Régénération Vie +10	+65% Pour trouver objets magiques	Récupération après coup la plus rapide
Combinaison complète	Régénération Vie +10	+65% Pour trouver objets magiques	Récupération après coup la plus rapide
Habit de Tal Rasha	53	Requis -20 %	+30 Mana
Jugement de Tal Rasha	67	+33 Résistance à la foudre	+2 aux Compétences de Sorcière
Éternel de Tal Rasha	65	+111 Points de vie +77 en Mana	+10 Énergie
Tutelle de Tal Rasha	71	Requis -60 %	Dommages magiques réduits de 15
Crête Horadrim de Tal Rasha	66	+30 Mana	+60 Points de vie
Combinaison partielle	+20 En Force	+30 En Dextérité	
Combinaison complète	+20 En Force	+30 En Dextérité	+150 Points de vie
Valeur de Griswold	69	+(50-70%) En Défense	+5 % À toutes les Résistances
Cœur de Griswold	45	+500 En Défense	+2 En Défense Auras
Rédemption de Griswold	53	+175 % aux dommages	Vitesse d'attaque grandement accrue
Honneur de Griswold	68	+108 En Défense	3 cavités

16 % De Mana volé	+50 À toutes les Résistances	+3 à toutes les compétences		
+10 En Force	+10 % À toutes les Résistances	Dommages magiques réduits de 3		
Ignore la défense de la cible	+50 Dommages de froid	+12-17 Dommages de feu	+300 % aux dommages vs Morts vivants	+300 % aux dommages vs Démons
+2 aux Disciplines de l'Ombre	Durée empoisonnements -75 %	+25 % Résistance au Poison	+150 En Défense	
+Régénération Endurance	+15 % Résistance à la foudre	+15 % Résistance ■ Froid		
+150 en Mana	+50 À toutes les Résistances	+3 à toutes les compétences	+150 En Défense	+10 % De Mana volé
+5 au périmètre éclairé	Récupération après coup plus rapide	+25 % Résistance au froid		
+20 En Force	+15 En Dextérité	+30 % Résistance à la foudre	Requis -50 %	+1 à Métamorphose à toutes les compétences
10 % Vol de vie	Vitesse d'attaque accrue	+300 % aux dommages vs Démons	5 % De Mana volé	
+50 Points de vie	10 % des dommages transférés au Mana	Déplacement le plus rapide	+180 en Endurance	
+200 Au Niveau d'Attaque				
+450 Au Niveau d'Attaque	+50 % À toutes les Résistances			
+2 aux Cris de guerre	+4 au périmètre éclairé	(25-40) % Trouver obj. magiques		
+2 aux Compétences de Combat	+50 % Résistance ■■ poison			
+31 % Résistance à la foudre	+25 En Force			
+20 En Dextérité	12 % de chances de lancer des sorts de niveau 4			
+110 Au Niveau d'Attaque	+44 Points de vie			
+300 % aux dommages vs Démons	+350 % Dommages vs Morts vivants	(35-40) % Coup dévastateur	+200 % dommages	
+50 En Défense contre Projectiles	+ Points de vie	+3 Compétences	+150 En Défense	+50 Toutes Résistances
+20 En Dextérité	37 % dommages transférés ■■■■	10-15 % Trouver objets magiques		
+50 En Points de vie	3-32 Dommages de foudre	+42 ■■ Mana		
+10 utilisation des compétences d'énergie	+1 à la Maîtrise de la foudre	+2 à la Maîtrise du feu	+1 Maîtrise du froid	
+88 % Pour trouver objets magiques	+40 % Résistance au froid	+40 % À la Résistance au Feu	+40 % Résistance ■ la foudre	+400 En Défense
+45 En Défense	+15 % À toutes les Résistances	10 % Vol de vie	10 % De Mana volé	
+50 % À toutes les Résistances	+3 ■ toutes les compétences	+200 Au Niveau d'Attaque		
2 cavités	Requises -40 %	+(20-30) % Trouver objets magiques		
3 cavités	+20 En Force	Requis -40 %		
+200 % Dommages vs Morts vivants	Requis -20 %	3 cavités		
Parade la plus rapide				

Combinaison partielle	Régénération Mana +15%	Régénération Mana +15%	Régénération Mana+15%
Combinaison complète	Régénération Mana +60%	+100 Mana	+200 En Défense
Visage de Trang-Oul	65	+80-100 En Défense	Récupération après coup la plus rapide
Écailles de Trang-Oul	49	Requis -40 %	+100 En Défense vs projectiles
Aile de Trang-Oul	54	+125 En Défense	+25 En Force
Griffes de Trang-Oul	45	+30 En Défense	Utilisation des compétences la plus rapide
Sangle de Trang-Oul	47	+75-100 En Défense	+30 en Endurance

Combinaison partielle	+20 En Force	+30 En Dextérité	
Combinaison complète	+20 En Force	+30 En Dextérité	+100 Au Niveau d'Attaque
Vision véritable de M'avina	59	+150 En Défense	Régénération Vie+10
Baiser de M'avina	70	Requis -30 %	10 % Chance de lancer Épée de glace à chaque attaque réussie
Étreinte glaciale de M'avina	32	+(45-50) En Défense	+6-18 Dommages de froid
Doctrina de M'avina	45	+50 En Défense	Déplacement le plus rapide
Pulvérisateur de M'avina	70	+188 % aux dommages	10 % Chance de lancer Nova à chaque attaque réussie

Combinaison partielle	+150 En Défense	+21 Dommages poison 3 secs	+10 En Force
Combinaison complète	+150 En Défense	+21 Dommages poison 3 secs	+10 En Force
Secrets des perles	30	+(35-50)% Résistance au poison	+1 à toutes les Compétences
Apposition des mains	63	+25 En Défense	Vitesse d'attaque accrue
Rite d'initiation	29	+25 En Défense	Déplacement le plus rapide
Sombre adepte	43	+(305-415) En Défense	+24 % Résistance au feu
Credendum	65	+50 En Défense	+10 En Force

Combinaison partielle	Régénération Endurance +50%	Régénération Vie+20	
Combinaison complète	Régénération Endurance +50%	Régénération Vie+20	+5 au périmètre éclairé
Enseignement de Dangoon	68	Vitesse d'attaque accrue	+Dommages
Gloire de Taeback	81	+50 En Défense	+100 en Mana
Résolution d'Haemosu	44	+500 En Défense	+35 En Défense vs projectiles
Toute puissance	d'Ondal 69	+50 En Défense Requis	-40 %

Combinaison partielle	+35 En Points de vie	Attaquant subit 5 pts de dommages	
Combinaison complète	+85 En Points de vie	Attaquant subit 5 pts de dommages	+100 En Défense
Visage de Guillaume	34	+120 % En Défense	Récupération après coup la plus rapide
Honneur de Wilhelm	42	+75 % En Défense	5 % De Mana volé
Peau de Magnus	37	+50 % En Défense	+15 % Résistance au feu
Garde de Whitstan	29	+175 % En Défense	Parade la plus rapide

Régénération Vie +5	+50% À toutes les Résistances	+3 à toutes les compétences		
Attaquant subit 20 points de dommages	+150 Mana	Régénération Vie +5		
+40 % À la Résistance au Poison	+2 aux compétences d'invocation	Déplacement le plus rapide	+150 % En Défense	
+15 En Dextérité	+(38-45) Résistance au feu	+30 % En Parade	+40 % Résist. Poison	+2 Poison et d'ossements
+30 % À la Résistance au froid	+2 aux malédictions			
Régénération Vie+5	+66 Points de vie	Ne peut être immobilisé	Requis -40 %	+ (25-50) en Mana
+100 % Pour trouver objets magiques	+50 % À toutes les Résistances	+3 À toutes les Compétences	+100 En Défense	
Vitesse d'attaque accrue	+25 en Mana			
Dommages magiques réduits de 5-12	+En Défense (selon le niveau du personnage)	+2 aux talents Passifs et magiques	+350 En Défense	
Temps d'immobilisation réduit de moitié	+56 % D'or en plus	+10 En Force	+15 En Dextérité	
• 10-15 % De Mana volé	+5 Au Périmètre éclairé			
Vitesse d'attaque accrue	+50 Au Niveau d'Attaque			
+50 À toutes les Résistances	+2 À toutes les Compétences	+100 Mana		
+18 % Résistance au froid	Att. subit 8-10 pts dommages			
+50 % Absorber Feu	10 % Chance de lancer Éclair béni de niveau 3) en attaque	+350 % aux dommages contre les Démons		
Temps d'immobilisation réduit de moitié	+(15-25) Endurance			
24-34 Dommages de poison pendant 3 secs	25 % Chance de lancer un Choc de niveau 3			
+10 En Dextérité	+15 À toutes les Résistances			
+50 % À toutes les Résistances	+2 À toutes les Compétences	Nm peut être immobilisé		
+20-30 Dommages de feu	10 % Chance de lancer un Choc Glacial de niv 3 en attaque			
+30 % Résistance à la foudre	Attaquant 30 pts de dommages	Indestructible +25 %	Parade +30	
+75 En points de vie	+40 En Défense vs Mêlée	Besoins -20 %		
+10 En Force	10 % Chance de lancer un sort d'Affaiblissement de niv 3	+15 En Dextérité	Récupération rapide des pts de vie	
+15 % À toutes les Résistances	+80 % Trouver objets magiques	+10 En Dextérité	+20 En Force	
35 % Coup dévastateur	15 % Coup mortel	+15 En Force		
+10 % Résistance au froid	5 % Au Vol de vie			
Vitesse d'attaque accrue	+3 Au Périmètre éclairé	+100 Au Niveau d'Attaque		
+55 % En Parade	Temps d'immo. réduit de moitié	+5 Au Périmètre éclairé		

Combinaison partielle	+100 En Défense	+200 En Défense	
Combinaison complète	+300 En Défense	Déplacement le plus rapide	+30 % À toutes les Résistances
Splendeur d'Hwanin	45	Régénération Vie	+20 Magie réduite de 10
Refuge d'Hwanin	30	+200 En Défense	+27 % À la Résistance ■■ Poison
Bénédictio d'Hwanin	35	3-33 Dommages de foudre	Empêche les monstres de régénérer
Justice d'Hwanin	28	+330 Au Niveau d'Attaque	Indestructible

Combinaison partielle	Déplacement le plus rapide		
Combinaison complète	Déplacement le plus rapide	+27 % Points de vie	+30 % À toutes les Résistances
Rédempteur de Cobalt de Sazabi	73	+150 % aux dommages	+25-35 Dommages de froid
Libérateur spectral de Sazabi	67	+400 En Défense	Récupération après coup la plus rapide
Carcan mental de Sazabi	43	+100 En Défense	+1 à toutes les Compétences

Combinaison partielle			
Combinaison complète	+2 À toutes les Compétences	+200 Au Niveau d'Attaque	+25 En Défense
Orphelin de Bul-Kathos	61	35 % Coup dévastateur	+20 % À toutes les Résistances
Gardien tribal de Bul-Kathos	54	+50 À la Résistance ■■ Feu	49 Dommages de poison pendant 2 secondes

Combinaison partielle	+25 % Résistance au poison		
Combinaison complète	+25 % Résistance au poison	+100 % D'or en plus	25 % de lancer Champ statique à chaque attaque réussie
Cornes du Roi des Vaches	25	+75 En Défense	Temps d'immobilisation réduit de moitié
Peau du Roi des vaches	18	+18 % À toutes les Résistances	+60 % En Défense
Sabots du Roi des Vaches	13	+25-35 En Défense	Déplacement le plus rapide

Combinaison partielle	+175 En Défense		
Combinaison complète	+175 En Défense	+15 En Dextérité	+50 % À toutes les Résistances
Énigme de Naj	7■	+35 en Énergie	+150 % aux dommages
Armure légère de Naj	71	Requis -60 %	+65 points de vie
Bandeau de Naj	28	+75 En Défense	+25-35 Dommages de feu

Combinaison partielle	+50 En Défense	+75 Au Niveau d'Attaque	
Combinaison complète	+50 En Défense	+75 Au Niveau d'Attaque	4 % Au Vol de vie
Modèle de McAuley	25	+35 % Pour trouver objets magiques	+En Défense
McAuley's Riprap	20	Déplacement le plus rapide	+100 Au Niveau d'Attaque
Tabou de McAuley	28	+20-25 En Défense	Vitesse d'attaque accrue
Superstition de McAuley	25	+75 % aux dommages	+25 Mana

+2 À toutes les Compétences	20 % Au Vol de vie			
+37 % Résistance au froid	+100 % En Défense			
+100 points de vie	10 % chances de lancer Champ Stat au niv 3 à chaque attaque réussie			
12 % des dommages transférés au mana	+En Défense (Dépendant du niveau du personnage)			
Vitesse d'attaque grandement accrue 10 %	Chances lancer sort Souffle de glace au niv 3 à chaque attaque	5-25 Dommages de foudre	+200 % aux dommages	
15 % Au Vol de vie				
Vitesse d'attaque grandement accrue	+418 % aux dommages vs Démons	Indestructible	+15 En Dextérité	+5 En Force
+25 En Force	+300 Niveau Attaque vs Démons	+50-75 points de vie		
+(15-20)% À la Résistance au Feu	+(15-20)% Résistance foudre			
+300 % Dommages vs Morts vivants	+300 % Dommages vs Démons	+20 Dommages de feu		
Vitesse d'attaque accrue	Recul	+200 % Damage		
Vitesse d'attaque accrue	+20 En Force	+200 % aux dommages		
+100 % Pour trouver objets magiques	Vitesse d'attaque accrue	+20 En Force	+100 en Endurance	
+35 % des dommages transférés au Mana	Attaquant subit 10 pts damage			
+30 points de vie	18 % chances lancer le sort niv 5 Lumière série attaque réussie			
+25 % Pour trouver objets magiques	+20 En Dextérité	+25-35 Dommages de feu		
+20 En Force	+100 Mana	+1 À toutes les Compétences	Régénération Vie+10	
Vitesse d'attaque grandement accrue	Utilisation compétences plus rapide	6-45 Dommages de foudre	+70 en Mana	+1 toutes compétences
+25 % À toutes les Résistances	+45 % dommages transférés au Mana	+1 À toutes les Compétences	+300 En Défense	
+5 Au Périmètre éclairé	12 % chances lancer sort Lumière en série niv 5 si attaque réussie			
+50 Mana	+50 % Trouver objets magiques	+1 à toutes les compétences		
Attaquant subit 8 points de dommages				
+5 En Force	+10 En Dextérité			
+40 En points de vie	8-10 Dommages poison pdt 3 s			
8 % De Mana volé	Utilisation compétences la + rapide	+25-75 Dommages de froid		

NOUVELLES ARMES ET ARMURES

De nouvelles armes et armures ont été ajoutées à l'extension. Vous ne les trouverez pas toutes ci-dessous. Si vous désirez une liste totale, consultez également le Guide officiel pour *Diablo II*. Seuls les nouveaux objets sont évoqués ci-dessous.

OBJETS SPÉCIFIQUES AUX CLASSES

La plupart des nouveaux objets s'adressent tout particulièrement à une classe de personnage bien précis (comme les griffes pour l'Assassin).

ASSASSIN

Katar

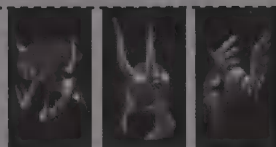


Griffe



BARBARE

Casques de guerre
(tels que la Barbuté)



DRUIDE

Casques animaliers
(comme la Tête de loup ou la
Tête de bélier)



NÉCROMANCIEN

Totems (comme les Têtes
réduites et les Trophées
de fétiches)



ENSORCELEUSE

Orbes et Globes



NOTE

Les objets éthérés sont de nouveaux objets qui ne peuvent être endommagés. Il est donc possible de les utiliser indéfiniment ■■■■ que leur efficacité ■■ dégrade en rien.

ARMES ET ARMURES MAGIQUES

Armes et armures magiques fonctionnent de la même manière dans l'extension que dans *Diablo II*, toutes les nouvelles armes et armures étant détaillées dans ce guide. C'est une série de préfixes et de suffixes qui détermine les pouvoirs de l'objet. Par exemple, si vous trouvez une Épée Cobalt du Titan, les termes « Cobalt » et « Titan » déterminent que l'arme infligent des dégâts de froid et augmente la force de votre personnage. Cela permet de créer des milliers d'objets uniques dans l'univers de *Diablo II*. L'extension augmente encore cette diversité ■■ ajoutant de nouveaux modificateurs. Voir l'appendice pour une liste complète des préfixes et suffixes.



CHAPITRE 5

MULTIQUEURS

LE MODE MULTIJOUEURS

L Le premier *Diablo* proposait un mode multijoueurs unique dans le monde du jeu vidéo. Il encourageait en effet les joueurs à coopérer et à échanger leurs informations afin de tirer le meilleur parti possible de l'aventure. S'entre-tuer est simple, mais il vaut mieux s'entraider dans *Diablo*. À plusieurs, on trouve en effet davantage d'objets magiques que seul, et l'on peut utiliser des tactiques que ne renierait pas un général aguerri.

Diablo II et son extension perpétuent cette tradition. Il est toujours possible de tuer les autres joueurs, mais il vaut mieux collaborer avec eux. Une fois encore, le fait d'être plusieurs permet de récolter bien plus d'objets magiques et de richesses.

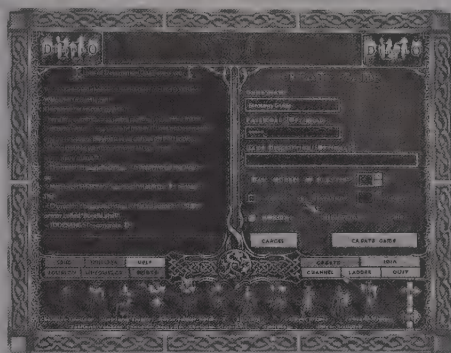
De même que son illustre prédécesseur, *Diablo II: Lord of Destruction* est un jeu fascinant qui vous passionnera des centaines d'heures durant. Et comme si cela ne suffisait pas, la richesse du mode multijoueurs vous garantit encore plusieurs années de jeu. Ce chapitre traite du mode multijoueurs, et en particulier des stratégies qui vous aideront à faire bon usage de l'Assassin et du Druide. Le manuel indique comment vous connecter à Battle.net, aussi nous concentrerons-nous sur des tactiques réellement employées par les joueurs de Battle.net, après quoi nous vous révélerons les inscriptions recueillies auprès des spécialistes de Blizzard Entertainment!



Pour de nombreux fans de *Diablo II*, il n'y a pas mieux que le mode multijoueurs!

Battle.net a été lancé en 1997, avec la sortie de *Diablo*. Depuis qu'il existe, il a accueilli des millions de joueurs, et jusqu'à 70 000 d'entre eux s'y connectent chaque jour ! C'est vraiment le modèle du genre, d'autant plus qu'il est totalement gratuit et qu'il permet de développer tout autant l'univers de jeux tels que *Diablo*, *Starcraft*, *Warcraft II: Battle.net Edition*, *Diablo II* et, désormais, *Diablo II: Lord of Destruction*. Grâce à ce service, des millions de joueurs peuvent affronter un nombre de nouveaux adversaires virtuellement illimité à chaque fois qu'ils se connectent !

Votre souris vous permet de vous connecter et d'aller affronter *Diablo* en compagnie d'autres joueurs (jusqu'à huit), voire de vous battre contre eux ! Vous pouvez également discuter avec les gens qui partagent votre passion, proposer vos propres parties aux autres ou vous risquer dans celles de vos camarades. Pour *Diablo II: Lord of Destruction*, Battle.net propose de nouvelles options détaillées dans le manuel, mais nous les évoquerons tout de même dans ce chapitre afin que vous ne manquiez aucun des aspects du jeu en mode multijoueurs.



Battle.net est l'endroit rêvé pour rencontrer des fans de *Diablo II* venus des quatre coins du monde... et pour jouer avec eux.

NOTE

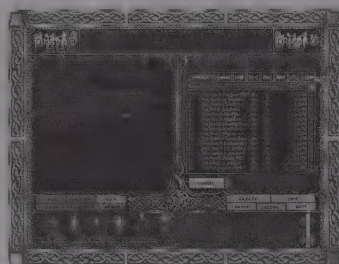
Pour ce qui est du guide stratégique, il n'y a guère de changements sur Battle.net depuis *Diablo II*. En effet, pourquoi modifier un programme qui marche ?

L'ÉCHELLE DES VALEURS

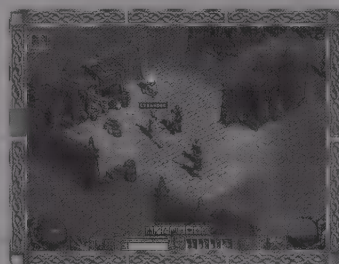
L'échelle des valeurs vous permet d'évaluer votre performance en regard de celle des meilleurs joueurs de *Diablo II*. *Diablo II* et Battle.net vous proposent ce classement prenant en compte le personnage qui opèrent en mode normal et ceux qui fonctionnent en mode Hardcore. Basé sur l'expérience, le classement est spécifique à un royaume donné. Chaque royaume n'affiche que le nom de ses meilleurs joueurs ; il vous faudra donc être particulièrement performant pour figurer sur l'une de ces listes. Les personnages en mode Hardcore apparaissent même morts, mais ils peuvent se retrouver chassés du classement si d'autres font mieux qu'eux.

LES ÉCHANGES

Dans *Diablo II*, les échanges se déroulent forcément en ville (sinon, il vous est seulement possible de ramasser un objet qu'un autre joueur a laissé tomber). Le système « officiel » proposé dans *Diablo II* vous permet de procéder à des échanges avec d'autres joueurs sans craindre la moindre tricherie. À chaque fois que vous souhaitez échanger un objet, utilisez la ligne protégée. Cela vous prendra peut-être un peu plus de temps, mais c'est tout à fait justifié dans le cas où votre objet a une grande valeur.



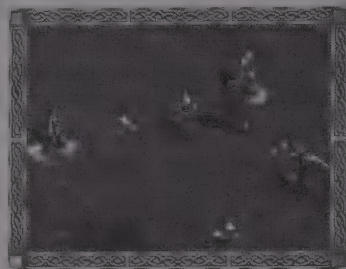
L'échelle des valeurs de *Diablo II* affiche le nom des 666 meilleurs joueurs de chaque royaume.



La zone d'échange est un lieu où vous pouvez faire affaire en toute sécurité.

LES GROUPES

En mode multijoueurs, vous pouvez constituer un groupe avec d'autres joueurs. Dans ce cas, vous et vos compagnons tenterez d'accomplir ensemble les nombreuses quêtes proposées par *Diablo II* et son extension. Votre but est commun et vous partagez l'expérience acquise. La méthode de répartition utilisée par le système de jeu est complexe ; nous dirons simplement qu'un personnage de niveau 1 n'a aucune chance de gagner beaucoup de points d'expérience en suivant docilement un groupe de héros de niveau 25. En fait, il est même possible de perdre des points d'expérience. *Diablo II: Lord of Destruction* offre une dotation supplémentaire, sous la forme d'un bonus de 35 % de points d'expérience pour tous les personnages se trouvant dans la même zone au moment où les points d'expérience sont attribués (autrement dit, à la mort des monstres). Cette méthode a pour but de récompenser les groupes agissant de concert. Si vous devez absolument utiliser un Portail pour retourner vous soigner en ville alors que le combat fait rage, demandez à vos compagnons de vous attendre avant d'asséner le coup de grâce. En revanche, les pièces d'or sont divisées équitablement entre tous les membres du groupe (où que ceux-ci se trouvent). Si la division tombe pas juste, le reliquat va à celui qui a ramassé les pièces.



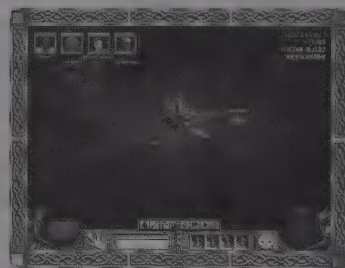
N'oubliez pas que, si vous vous montrez hostile envers un autre joueur, vos squelettes, vos mercenaires, votre Walkyrie ou votre golem l'attaquent également (et inversement).

NOTE

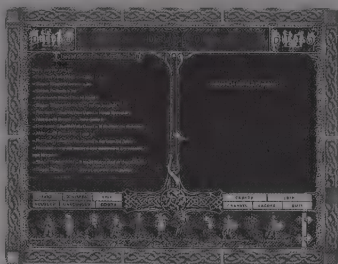
Lorsque vous vous alliez avec un autre joueur, vous apercevez une illustration le représentant ainsi que le décompte de ses points de Vie. Cela vous permet de savoir à tout moment comment vos compagnons s'en tirent et si certains ont besoin d'un coup de main (au cas où ils seraient trop occupés pour appeler à l'aide).

LA CARTE

La carte apparaissant à l'écran vous indique où se trouvent vos compagnons, pour peu qu'ils ne soient pas trop éloignés de vous. Chaque personnage est identifié par son nom. Sur la carte figurent également les PNJ qui combattent pour vous et vos amis. Si vous vous alliez à un ou plusieurs Nécromanciens, attendez-vous à ce que la carte soit bien remplie !



La carte vous indique où se trouvent les membres de votre groupe (s'ils sont suffisamment près de vous).



Les discussions sont importantes dans *Diablo II* et *Diablo II: Lord of Destruction*, car elles constituent le mode de communication principal entre vos alliés et vous.

NOTE

La recette de fabrication du Cube horadrim pourrait être modifiée par Blizzard dans les patches à venir (version 1.08 et ultérieures), ce afin d'utiliser des ingrédients moins faciles à trouver. Par exemple, au lieu de pouvoir utiliser n'importe quelle gemme objet de qualité, certaines recettes pourront à l'avenir exiger une gemme parfaite. Consultez le site Internet de Blizzard pour les dernières mises à jour de Battle.net.

LES DISCUSSIONS

On peut discuter dans *Diablo II* et son extension comme on le faisait dans le premier *Diablo*. Il suffit d'appuyer sur Entrée pour faire apparaître une fenêtre de dialogue, puis de rédiger le message que vous souhaitez envoyer à tout le monde. Vous pouvez également sélectionner les joueurs dont vous voulez recevoir les messages ou, au contraire, dont vous ne voulez pas entendre parler, ce qui est une bonne idée si vous préférez filtrer les messages des joueurs qui ne se trouvent pas dans le même secteur que vous. Consultez le manuel pour de plus amples informations sur les discussions entre joueurs.

TACTIQUES EN MODE MULTIJOUEURS

Diablo II et *Diablo II: Lord of Destruction* proposent nettement plus d'espaces dégagés que leur vénérable « ancêtre » (dans le premier *Diablo*, portes et couloirs étaient parfois trop étroits pour que l'on puisse s'y tenir à plusieurs de front); vous aurez ainsi moins de mal à rester ensemble. De plus, dans l'extension, il n'y a plus de chocs possibles entre les personnages et leurs serviteurs (mercenaires, créatures convoquées, etc.) Même le Nécromancien ne devrait pas se sentir oppressé par la proximité de ses nombreux squelettes. En règle générale, il y a suffisamment de place pour contourner les monstres et les attaquer de plusieurs côtés à la fois.

NOTE

Le fait de rester auprès de vos compagnons pose certains problèmes: vous devez en particulier partager le butin avec eux pour peu qu'ils se trouvent sur le même écran que vous. Il est parfois extrêmement frustrant de venir à bout d'un ennemi particulièrement coriace... et de ne pas pouvoir attraper l'objet qu'il vient de laisser tomber parce qu'un « ami » s'est montré plus rapide que vous.

Pour éviter les conflits et vous assurer que votre inventaire reste toujours plein, il vous est conseillé de quitter parfois le groupe pour vous livrer à des incursions solitaires (ou en petit comité). Vous pouvez décider d'un lieu central où rapporter les objets dont vous ne voulez pas. Essayez toutefois de rester tous dans le même secteur; si l'un de vos compagnons a besoin d'aide, il appréciera sans doute que vous n'ayez pas à revenir au plus proche carrefour pour le tirer du guêpier dans lequel il s'est fourré. En restant à un ou deux écrans de distance, vous pourrez livrer vos propres combats, tout en vous trouvant suffisamment près de vos alliés pour leur porter secours... ou les appeler à l'aide.

LES CONSEILS DES EXPERTS

Voici maintenant de précieux conseils venant directement du service Assurance qualité de Blizzard. N'oubliez pas que ces gens jouent à *Diablo II* depuis des mois (voire des années) et qu'ils connaissent déjà tous les secrets du jeu avant même qu'il ne soit commercialisé. Les conseils qui suivent valent de l'or, car ils sont donnés par les maîtres eux-mêmes! Chaque membre du service Assurance qualité est cité avant chaque conseil, afin que vous puissiez savoir à qui vous devez tel renseignement. Certains de ces conseils se trouvaient déjà dans le Guide stratégique officiel pour *Diablo II*, mais de nombreux autres y ont été ajoutés, qui concernent principalement le Druide et l'Assassin.

NOTE

De nombreux conseils concernant les talents sont donnés dans le chapitre II, au cours duquel chaque talent est disséqué en détail.

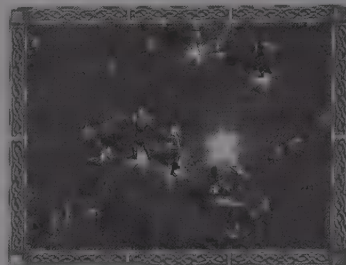
ED KANG/JASON HUTCHINS

Utilisez fréquemment le menu de configuration des commandes. Si, dans *Diablo II*, il était possible de se servir presque exclusivement d'un ou deux talents seulement, ce n'est plus vraiment le cas dans l'extension. En effet, les deux nouvelles classes proposées ont vraiment tout intérêt à utiliser plusieurs talents en même temps. Pour parvenir à ce résultat, il est souhaitable de configurer des touches rapides permettant de faire appel aux pouvoirs souhaités sans perdre de temps. Personnellement, nous utilisons les touches « a, z, e, r » comme touches rapides de clic droit, et « q, s, d, f » comme touches rapides de clic gauche, auxquelles viennent s'ajouter « w, x, c, v, b » pour les fonctions du mini-panneau. Souvenez-vous que *Diablo II: Lord of Destruction* autorise 16 touches rapides, vous permettant ainsi de faire preuve d'une efficacité redoutable avec votre seul clavier.

JASON HUTCHINS

Changement d'arme: Changement d'arme: l'Amazone est un bon exemple de personnage qui tire fortement profit de cette nouvelle option du jeu. Imaginons qu'elle se soit spécialisée dans le maniement de la lance et du javelot. Son groupe d'armes n° 1 peut contenir des armes légères de style javelot, tandis que le groupe d'armes n° 2 contiendra une lance moins rapide mais plus efficiente en terme de dégâts. Quand le groupe d'armes n° 1 est actif, vous pouvez lancer vos divers javelots ou vous servir de talents privilégiant la vitesse, comme, par exemple, Coups multiples.

Le Druide : au niveau 30, vous pourrez enfin apprendre Esprit vengeur. Ce talent vous confère, à vous-même, vos serviteurs et vos compagnons, un pouvoir similaire à l'aura de Paladin Épines. Si vous avez beaucoup de points de Vie, vous devez absolument prendre ce sort. Vous constaterez alors que même les plus redoutables monstres de l'Acte V deviendront bien moins méchants !



Esprit vengeur est un talent redoutable pour le Druide et les autres membres de son groupe.

ROGER EBERHART

L'Assassin : les talents de l'Assassin ne bénéficient pas directement à ses compagnons. Il peut toutefois ajouter un nouveau membre au groupe grâce à Guerrier d'ombre ou Maître des ombres. Il ressemble beaucoup à l'Amazone, hormis le fait que sa spécialité est le combat au corps à corps plutôt que l'utilisation de projectiles. Il aura sûrement un impact important dans les parties où les joueurs s'affrontent, surtout en raison de ses Pièges.

Pour que ceux-ci soient vraiment efficaces, vous devez attirer vos cibles dans la zone piégée. Vous pouvez, par exemple, piéger l'entrée d'une ville et vous cacher à côté. Dès que votre adversaire déclenche les Pièges, il ne vous reste plus qu'à l'attaquer par surprise !

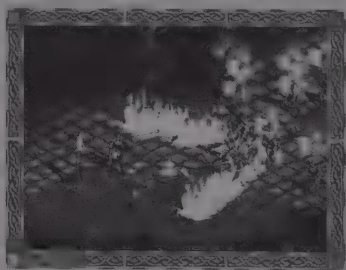
Le Druide : de même que le Paladin, le Druide est un des meilleurs choix qui soient pour un groupe. La plupart de ses esprits et de ses plantes bénéficient directement à ses compagnons, et il est également capable d'appeler de nombreux animaux qui peuvent tuer les monstres à sa place, ou du moins les distraire. En revanche, il fonctionne moins bien quand on l'associe aux classes qui tirent profit des cadavres (comme les Barbares, qui s'en servent pour utiliser Localisation de potion ou Localisation d'objet, ou les Nécromanciens, qui en ont besoin pour Explosion morbide). Ce genre de talent peut en effet devenir difficile à utiliser si les esprits ou les lierres du Druide détruisent tous les cadavres des environs.

RON FRYBARGER

L'Assassin : pour ce qui est de l'Assassin, il est vital d'assigner les talents aux touches rapides. Personnellement, j'utilise les premières touches rapides pour assigner les talents de concentration au bouton gauche de la souris, et les talents de libération d'énergie au bouton droit. Les talents de concentration s'accumulent, ce qui permet d'essayer des combinaisons particulièrement intéressantes et dévastatrices. Comme vous disposez désormais de huit touches rapides supplémentaires, vous pouvez aussi y assigner les talents des familles Pièges et Disciplines de l'ombre, transformant ainsi votre Assassin en véritable machine à tuer.

ROBERT FOOTE

Pas vu, pas pris : Manteau des ombres est l'une des meilleures armes dont dispose l'Assassin, surtout si vous l'utilisez de concert avec ses Pièges. Lorsque vous approchez d'un groupe de monstres, lancez Manteau des ombres pour les aveugler. Cela fait, jetez vos Pièges. Vous devriez pouvoir en décimer la majeure partie avant qu'ils soient capables d'arriver jusqu'à vous.



Manteau des ombres est particulièrement dévastateur avec un Piège tel qu'Esprit du feu.

MICHAEL BACKUS

Attendre le meilleur moment : attendez aussi longtemps que possible avant d'aller chercher vos récompenses de quête. Prenons, par exemple, Charsi, à la fin de l'Acte I : si vous attendez avant de retourner le voir, vous pourrez lui demander d'enchanter un objet plus puissant. Si vous allez immédiatement chercher vos récompenses, vous finirez par le regretter. Sachez plutôt patienter pendant quelques niveaux avant de revenir. Vous verrez que vous y gagnerez énormément. En effet, certaines de ces récompenses sont basées sur votre niveau ou l'arme que vous avez à proposer.

DAVE FRIED

Le Paladin : C'est l'un des meilleurs personnages qui soient pour jouer en groupe. Toutes ses auras s'accompagnent en effet d'une représentation visuelle montrant où l'on peut se trouver pour bénéficier de leurs effets. Un groupe constitué de plusieurs Paladins devrait être d'une efficacité redoutable s'ils se spécialisent dans des auras différentes. Feu sacré permet de soigner les autres membres du groupe; faites-en votre commande de bouton droit de la souris (Command + bouton gauche sur un Mac), après quoi il vous suffit de sélectionner le compagnon que vous voulez guérir et d'appuyer sur le bouton.

L'Ensorceleuse : Les sorts de **zuma** sont d'une importance vitale pour l'Ensorceleuse. Un enchantement tel que Rayonnement de froid permet souvent de renverser le cours d'une bataille mal engagée.

Le Barbare : On a souvent tendance à négliger les Cris de guerre du Barbare au profit de talents augmentant ses compétences martiales. Mais il est bon de se souvenir que le travail de groupe est primordial en mode multijoueurs et que les Cris de guerre deviennent alors très intéressants. Par exemple, Cri vous permet d'améliorer la défense de tous les membres du groupe se trouvant à portée.

L'Amazone : Lorsque vous jouez une Amazone, rappelez-vous que les attaques à distance sont sa spécialité. Il vaut mieux rester à l'écart et laisser vos compagnons combattre au corps à corps tandis que vous agissez de loin. N'oubliez pas que vos projectiles ne peuvent faire de mal à vos alliés, même si vous les prenez directement pour cible.

JOSH KURTZ

Lorsque vous jouez une Ensorceleuse dans le cadre d'un groupe, Rayonnement de froid constitue l'un des meilleurs sorts qui soient. Courez au-devant d'un groupe de monstres, lancez votre sort et reculez, après quoi il ne vous restera plus qu'à regarder vos compagnons d'armes massacrer les créatures gelées.

Je ne répéterai jamais assez l'importance des parchemins de Portail de ville et leur utilité lorsqu'on joue en groupe. Assurez-vous que l'un d'entre vous a toujours une réserve de parchemins de Portails de ville afin que vous puissiez tous retourner vous mettre à l'abri en cas de danger. Avec cette tactique, le groupe n'a qu'à emprunter le Portail, se refaire une santé (en points de Vie et en Mana) et revenir au combat plus efficace que jamais. C'est aussi valable qu'une potion de régénération affectant tous les membres du groupe à la fois ! Il faut faire attention toutefois : le personnage qui lit le parchemin doit être le dernier à passer, sans quoi le Portail se refermera derrière lui ! Assignez cet objet à une touche clavier afin de pouvoir le lire le plus rapidement possible.

Assurez-vous que votre combattant possède autant de potions de guérison que possible. C'est en effet lui qui encaissera le plus de dégâts car son travail consiste à charger l'ennemi. Le Barbare est celui qui correspond le mieux à ce poste (il peut en effet résister à des attaques bien plus violentes que le Nécromancien ou l'Ensorceleuse); assurez-vous donc qu'il restera en Vie. Vous aurez besoin de lui !

CONNOR BRANDT

Golem, Augmentation des dégâts et Explosion morbide constituent une excellente combinaison contre d'importants groupes de monstres lorsque vous faites partie d'un groupe conséquent. Plusieurs Nécromanciens agissant de concert se montrent particulièrement redoutables s'ils utilisent ces sorts.



Les auras du Paladin sont d'une importance cruciale en mode multijoueurs.

PETE UNDERWOOD

Paladins et Nécromanciens utilisant conjointement Zèle et Augmentation des dégâts sont particulièrement puissants. Une aura telle qu'Épines avec les serviteurs (squelettes, golem) du Nécromancien constitue une autre combinaison intéressante.

Un Paladin maîtrisant Feu céleste ou Choc céleste peut attirer l'attention des monstres, tout en restant loin d'eux. Ses compagnons peuvent alors combattre les créatures à distance, sans prendre le moindre risque. Ces deux talents sont excellents si l'on cherche à obtenir une diversion infligeant d'importants dégâts.

JOHN LAGRAVE

Plusieurs Barbares opérant de concert devraient se spécialiser dans différentes armes (Maîtrise de l'épée pour le premier, Maîtrise de la hache pour le second, etc.). De cette manière, ils peuvent se répartir le butin sans avoir ■ se quereller pour savoir qui doit récupérer telle ou telle arme.

L'Ensorceleuse se doit d'être présente dans tous les groupes. Champ de stase affaiblit d'un coup même les ennemis les plus puissants, les mettant ainsi à la portée des combattants du groupe (souvenez-vous que ■ sort ampute les points de Vie de la cible de 33 %). Cette règle s'applique d'autant plus en mode multijoueurs, dans lequel les ennemis sont bien plus puissants. Les mercenaires sont également très utiles, soit pour faire diversion, soit pour faire basculer ■ bataille indécise.

NOTE

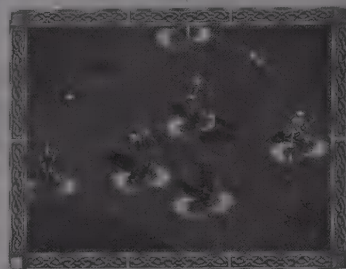
La difficulté d'une partie ■ mode multijoueurs dépend du nombre de participants. Par exemple, les monstres seront bien plus dangereux dans une partie à six que dans une partie à deux. Cette modification de la difficulté ■ garantit des parties de Diablo II toujours passionnantes quel que soit le nombre de joueurs.

DEREK SIMMONS

Restez ensemble. Plus vous êtes nombreux et plus les monstres sont puissants... même si vous vous séparez. C'est en demeurant groupés que vous avez le plus de chances de survivre. Les serviteurs de *Diablo* auront beaucoup plus de mal à vaincre un groupe de compagnons qui s'assistent mutuellement à l'aide d'auras, d'armes de jet et de cris de guerre.

CARLOS GUERRERO

Les potions de gaz sont très utiles pour éliminer des groupes entiers de monstres dans le Marin sanglant, la Plaine gelée ou le Champ de Pierres. Arrangez-vous pour que les monstres vous courent après. Dans ■ cas, ils ont tendance à se resserrer, après quoi il ne vous reste plus qu'à jeter une potion au beau milieu. Ils encaisseront alors des dégâts très importants (voire fatals), ce qui vous permettra, ■ vous et à vos compagnons, de gagner d'importants points d'expérience sans prendre trop de risques.



Épines devient ■ arme dévastatrice si on l'utilise conjointement ■ serviteurs d'un Nécromancien.



Les potions de gaz produisent le même effet que les talents à base de poison. En début de partie, elles sont excellentes pour éliminer de nombreux ennemis d'un coup et ■ les points d'expérience ■ danger.



APPENDICE

RUNES

Runes	Code	Niveau	Arme	Armure	Cosque	Bouclier
Rune El	r01	11	+1 au rayon d'éclairage +50 ■ score d'attaque	+1 au rayon d'éclairage +15 en défense	+1 au rayon d'éclairage +15 en défense	+1 au rayon d'éclairage +15 en défense
Rune Ed	r02	11	+50 au score d'attaque / 175% damage contre les morts-vivants	15% de vol d'Endurance	15% de vol d'Endurance	Chances de parade accrues
Rune Tf	r03	13	+2 en Mana par ennemi tué	+2 en Mana par ennemi tué	+2 en Mana par ennemi tué	+2 en Mana par ennemi tué
Rune Hr	r04	13	Reposse	+30 ■ défense contre les projectiles	+30 en défense contre les projectiles	+30 en défense contre les projectiles
Rune Ehs	r05	15	-25% à la défense de la cible	Régénération de Mana 15%	Régénération de Mana 15%	Régénération de Mana 15%
Rune Ih	r06	15	+9 au maximum de dégâts	15% des dégâts passent en Mana	15% des dégâts passent en Mana	15% des dégâts passent en Mana
Rune Tal	r07	17	+19 dégâts (poison)/2 s	Résistance au poison 30%	Résistance au poison 30%	Résistance au poison 30%
Rune Ral	r08	19	Ajoute 5-30 points de dégâts (feu)	Résistance au feu 30%	Résistance au feu 30%	Résistance au feu 30%
Rune Ort	r09	21	Ajoute 1-50 points de dégâts (électricité)	Résistance à l'électricité 30%	Résistance à l'électricité 30%	Résistance à l'électricité 30%
Rune Thul	r10	23	Ajoute 3-14 points de dégâts (froid)	Résistance ■ froid 30%	Résistance au froid 30%	Résistance au froid 30%
Rune Ann	r11	25	7% de Vie volée par coup	L'attaquant subit 14 points de dégâts	L'attaquant subit 14 points de dégâts	L'attaquant subit 14 points de dégâts
Rune Sol	r12	27	+9 au minimum de dégâts	Dégâts réduits de 7 points	Dégâts réduits de 7 points	Dégâts réduits de 7 points
Rune Shue/Shuel	r13	29	Vitesse d'attaque accrue	Récupération de points de Vie accélérée	Récupération de points de Vie accélérée	Vitesse de parade augmentée
Rune Dol	r14	31	Fuite du monstre 32%	Redonne de la Vie (+7)	Redonne de la Vie (+7)	Redonne de la Vie (+7)
Rune Hel	r15	1	Conditions -20%	Conditions -15%	Conditions -15%	Conditions -15%
Rune Po/lo	r16	35	+10 en Vitalité	+10 ■ Vitalité	+10 en Vitalité	+10 en Vitalité
Rune Lum	r17	37	+10 en Energie	+10 en Energie	+10 en Energie	+10 en Energie
Rune Ko	r18	39	+10 en Dextérité	+10 ■ Dextérité	+10 en Dextérité	+10 en Dextérité
Rune Fal	r19	41	+10 en Force	+10 en Force	+10 en Force	+10 en Force
Rune Lem	r20	43	75% d'or ■ plus sur les monstres	50% d'or en plus sur les monstres	50% d'or en plus sur les monstres	50% d'or en plus sur les monstres
Rune Pal	r21	45	+100 au score d'attaque contre les démons	30% d'augmentation de défense	30% d'augmentation de défense	30% d'augmentation de défense
Rune Um	r22	47	25% d'hémorragie	+20% à toutes les résistances	+10% à toutes les résistances	+20% à toutes les résistances
Rune Mal	r23	49	Empêche la guérison des monstres	Dégâts magiques réduits de 7 points	Dégâts magiques réduits de 7 points	Dégâts magiques réduits de 7 points
Rune Et	r24	51	+30% d'objets magiques	+25% d'objets magiques	+25% d'objets magiques	+25% d'objets magiques
Rune Gul	r25	53	20% au score d'attaque	3% à la résistance maximum contre le poison	3% à la résistance maximum contre le poison	3% à la résistance maximum contre le poison
Rune Yex	r26	55	7% de Mana volée par coup	3% à la résistance maximum contre le feu	3% à la résistance maximum contre le feu	3% à la résistance maximum contre le feu
Rune Ohm	r27	57	50% d'augmentation des dégâts	3% à la résistance maximum contre le froid	3% à la résistance maximum contre le froid	3% à la résistance maximum contre le froid
Rune Lo	r28	59	20% de chances de porter ■ coup mortel	3% à la résistance maximum contre l'électricité	3% à la résistance maximum contre l'électricité	3% à la résistance maximum contre l'électricité
Rune Sur	r29	61	Coup aveugle la cible	Augmentation du maximum de Mana (5%)	Augmentation du maximum de Mana (5%)	+50 en Mana
Rune Ber	r30	63	20% de chances de porter un coup dévastateur	dégâts réduits de 8%	dégâts réduits de 8%	dégâts réduits de 8%
Rune Ia/Cho	r31	65	Renforce la cible de 25%	Augmentation du maximum de Vie (5%)	Augmentation du maximum de Vie (5%)	+50 en Vie
Rune Chom	r32	67	Gèle la cible	■ peut être gelé	Ne peut être gelé	Ne peut être gelé
Rune Zed	r33	69	Indestructible	Indestructible	Indestructible	Indestructible

OBJETS RUNIQUES

(en plus des effets de chaque Rune)

Nom	# de Objets Runes	Rune	Effet 1	Effet 2	Effet 3	Effet 4	Effet 5	Effet 6
Sacrament des ancêtres	3	bouclier						
Noir +4-12	3	masque, manteau, masse	Résistance au froid +43 Coup dévastateur +40	Résistance à tout +13 +120% de dégâts	+50% en défense Vitesse d'attaque accrue +15	10 des dégâts passent en Mana Dégâts magiques réduits de 2 pts	art +200	Explosion morbide

Fureur	3	Arme de corps à corps	Cho+Gul+Eth	Dégâts +209%	Vitesse d'attaque accrue +40	Empêche la guérison des monstres +1	Hémorragie +66	Vol de Vie +6	Mortelle +33
Tonnerre sacré	4	Scapitre	Eth+Ral+Orr+Fal	Dégâts +60%	Points de dégâts (électricité) Horizon sacré +3 +20-60	Maximum Dégâts +10		Résistance à l'électricité +60	Résistance élect. max. +5
Honneur	5	Arme de corps à corps	Ann+El+Ith+Tir+Sol	Dégâts +160%	Redonne de la Vie +10	Tous les talents à +1	Score d'attaque +200	Mortelle +25	Force +10
Grâce royale	3	Épée, scapitre	Ann+Ral+Thul	Dégâts +100%	Score d'attaque +150	+100% de dégâts contre les démons	+50% de dégâts contre les morts-vivants +100	Score d'attaque contre les démons +100	
Feuille	2	Bâton	Tir+Ral	+3 défense contre les talents de feu/Niveau 16	Résistance au froid +33	Inferno +3	Boule de feu +3	Chaleur +3	
Cœur de lion	3	Armure	Ith+Lum+Fal	Force +15	Vitalité +20	Dextérité +15	+20% de dégâts	Vie +50	Résistance à tout +30
Connaissance	2	Casque	Orr+Sol	Énergie +10	tous les talents à +1	Rayon d'éclairage +2	+2 en Mana par ennemi tué		
Malice	3	Arme de corps à corps	Ith+El+Eth	d'hémorragie +100	Réduit la défense de la cible -100	Empêche la guérison des monstres +1	+38% de dégâts	Rayon d'éclairage -1	Redonne de la Vie -5
Mélodie	3	Arc	Shua/Shue+Vo+Nef	Dégâts +50%	Talents d'Arc et Abolète à +3	Coup critique +3	Esquive +3	Ralentissement des projectiles +3 +300	Dégâts contre les morts-vivants
Mémoire	4	Bâton	Lum+Fa+Sol+Eth	Mana +20%	Dégâts magiques réduits de 7 +10 en défense	+50% en défense	Vitesse d'incantation accrue +33	Talents d'ensorcellement +3	Boulé d'énergie +3
Nadir	2	Casque	Nef+Tir	+50% en défense		Rayon d'éclairage -3	Manteau des ombres 9-13	+33% d'or en plus	Force +5

Les objets suivants ont également un 7^e effet : **FUREUR** : Frénésie +5, **TONNERRE SACRÉ** : Eclair rebondissant +7-60, **MÉMOIRE** : Champ statique +2, **SILENCE** : Récupération de points de Vie accélérée +20, Blanc : Contrôle des squelettes +4

OBJETS FABRIQUÉS

Objet fabriqué	Effet fixe 1	Effet fixe 2	Effet fixe 3	Effet fixe 4
Arme magique + Tout joyau + Rune Orr + Tout Saphir ➡ Arme de frappe	5% de chances de lancer Nova de glace (niveau 8) quand touché	Attaquant subit 5-10 points de dégâts	(34-67)% de dégâts	
Boîtes magiques légères et plaquées + Tout joyau + Rune Eld + Tout rubis ➡ Boîtes de sang	(1-4)% val de Vie	Redonne de la Vie + (5-10)	+ (10-20) en Vie	
Gants lourds magiques + Tout joyau + Rune Tir + Tout rubis ➡ Gants de sang	(1-4)% val de Vie	(5-10)% Coup dévastateur	+ (10-20) en Vie	
Ceinture magique + Tout joyau + Rune Nef + Tout rubis ➡ Ceinture de sang	(1-4)% val de Vie	(5-10)% d'hémorragie	+ (10-20) Vie	
Boîtes magiques + Tout joyau + Rune Eld + Toute améthyste ➡ Boîtes de lanceur de sorts	Régénération de Mana (4-12%)	+ (10-20) en Mana	Augmentation du maximum de Mana (5-10)%	
Gants magiques ➡ mailles + Tout joyau + Rune Tir + Toute améthyste ➡ Gants de lanceur de sorts	Régénération de Mana (4-12%)	+ (10-20) en Mana	+ (1-3) en Mana par ennemi tué	
Armure à plaques magique + Tout joyau + Rune Ith + Boite améthyste ➡ Corps de lanceur de sorts	Régénération de Mana (4-12%)	+ (10-20) en Mana	+ (1-3) en Mana par ennemi tué	
Corrasse magique + Tout joyau + Rune Ith+ Toute émeraude ➡ Corps de sécurité	Dégâts réduits de (3-9)	Dégâts magiques réduits de (2-5)	Durée de gel réduite de moitié (10-33%) en défense	
Arme magique + Tout joyau + Rune Orr + Toute émeraude ➡ Arme de sécurité	Dégâts réduits de (3-9)	Dégâts magiques réduits de (2-5)	+ (34-67)% de dégâts	
Ceinture magique « Croc du vampire » + Tout joyau + Rune Dol + Tout saphir ➡ Ceinture de frappe	7% de chances de lancer Nova de froid (niveau 12) quand touché	Attaquant subit 8-20 points de dégâts	(20-35%) des dégâts passent ➡ Mana	

continues on next page

OBJETS FABRIQUES

quand touché	Effet fixe 1	Effet fixe 2	Effet fixe 3	Effet fixe 4
Arme magique + Tout joyau + Rune Fal + Tout saphir = Arme de l'oppre	7% de chances de lancer Nova de froid (niveau 12) quand touché	Attaquant subit 8-20 points (8-20)	+ (40-80)% de dégâts	
Bottes magiques « mirair » + Tout joyau + Rune Sol + Tout rubis = Bottes de sang	(2-6%) vol de Vie	+ (15-25) en Vie	Redonne de la Vie + (8-15)	
Gants magiques « Croc du vampire » + Tout joyau + Rune Sine/Shiel + Tout rubis = Gants de sang	(2-6%) vol de Vie	+ (15-25) ■ Vie	(8-15)% Coup dévastateur	
Ceinture magique ■ torsade de mithril + Tout joyau + Rune Dol + Tout rubis = Ceinture de sang	(2-6%) vol de Vie	+ (15-25) en Vie	(8-15)% d'hémorragie	
Bouclier magique « Eglise » + Tout joyau + Rune Hel + Tout rubis = Bouclier de sang	(2-6%) vol de Vie	+ (15-25) en Vie	Attaquant subit 8-15 points de dégâts	
Carapace magique de Kraken + Tout joyau + Rune Lo/Po + Tout rubis = Corps de sang	(2-6%) vol de Vie	+ (15-25) ■ Vie	+ (1-3) en Vie par démon tué	
Amulette magique + Tout joyau + Rune Lum + Tout rubis = Amulette de sang	(2-6%) vol de Vie	+ (15-25) en Vie	Vitesse de marche/course accélérée	
Anneau magique + Tout joyau + Rune Ka + Tout rubis = Anneau de sang	(2-6%) vol de Vie	+ (15-25) en Vie	+ (8-15) en Force	
Arme magique + Tout joyau + Rune Fal + Tout rubis = Arme de sang	(2-6%) vol de Vie	+ (15-25) en Vie	+ (40-80)% de dégâts	
Bottes magiques en peau de dragon + Tout joyau + Rune Sol + Tout améthyste = Bottes de lanceur de sorts	Régénération de Mana (7-21)%	+ (15-25) en Mana	Augmentation du maximum de Mana (8-15)%	
Canots d'avant-bras magiques + Tout joyau + Rune Sine/Shiel + Tout améthyste = Gants de lanceur de sorts	Régénération de Mana (7-21)%	+ (15-25) en Mana	+ (2-5) en Mana par ennemi tué	
Ceinture de troll magique + Tout joyau + Rune Dol + Tout améthyste = Ceinture de lanceur de sorts	Régénération de Mana (7-21)%	+ (15-25) en Mana	Vitesse d'incantation augmentée	
Bouclier magique « Luna » + Tout joyau + Rune Hel + Tout améthyste = Bouclier de lanceur de sorts	Régénération de Mana (7-21)%	+ (15-25) en Mana	Chance de parade augmentée (8-15)	
Armure ■ plaques magiques des enfers + Tout joyau + Rune Lo/Po + Tout améthyste = Corps de lanceur de sorts	Régénération de Mana (7-21)%	+ (15-25) en Mana	+ (2-5) en Mana par ennemi tué	
Amulette magique + Tout joyau + Rune Lum + Tout améthyste = Amulette de lanceur de sorts	Régénération de Mana (7-21)%	+ (15-25) en Mana	Vitesse d'incantation augmentée	
Anneau magique + Tout joyau + Rune Ka + Tout améthyste = Anneau de lanceur de sorts	Régénération de Mana (7-21)%	+ (15-25) en Mana	+ (8-15) en Energie	
Arme magique + Tout joyau + Rune Fal + Tout améthyste = Arme de lanceur de sorts	Régénération de Mana (7-21)%	+ (15-25) en Mana	+ (40-80)% de dégâts	
Grand hochet magique + Tout joyau + Rune Lo/Po + Tout émeraude = Corps de sécurité	Dégâts réduits de (6-15)	Dégâts magiques réduits de (3-10)	Durée de gel réduite de moitié	+ (20-50)% en défense
Toute arme + Tout joyau + Fal Rune + Tout émeraude = Arme de sécurité	Dégâts réduits de (6-15)	Dégâts magiques réduits de (3-10)		

PREFIXES DES JOYAUX MAGIQUES

Rejeton	Bonus	Min	Max	Bonus 2	Max	Min	Niveau	Niveau Condition
Blème	Magique et Rare	5	8	8			1	1
Eburique	Magique et Rare	9	20	20			16	12
Os	Magique et Rare	21	40	40			32	24
Ivoire	Magique uniquement	41	64	64			64	56
Écarlate	Magique et Rare	1	4	4			8	6
Cramoisi	Magique et Rare	5	8	8			38	30
Escarboucle	Magique et Rare	1	5	5			12	9
Rouge sang	Magique et Rare	6	9	9			35	27
Rouge clair	Magique uniquement	11	15	15			58	50
Rouge pâle	Magique et Rare	5	10	10			1	1
Érodé	Magique et Rare	11	20	20			13	9
Régalien	Magique et Rare	21	30	30			45	37

Rubis	Magique uniquement	+% de dégâts	31	40					66	58
Gris loutet	Magique et Rare	% des dégâts passent en Mana	7	12					7	5
Brown	Magique et Rare	% saigne Endurance	10	15					39	31
Alezan	Magique et Rare	Endurance	10	15					1	1
Pourpre	Magique et Rare	Endurance	16	25					17	12
Gleuque	Magique et Rare	score d'attaque	10	20					1	1
Etané	Magique et Rare	Score d'attaque	21	40					8	6
Argentié	Magique et Rare	Score d'attaque	41	60					25	18
Argent	Magique uniquement	Score d'attaque	61	100					44	36
Brillant	Magique et Rare	+Rayon d'éclairage	1	1					1	1
Emeraude	Magique et Rare	% d'objets magiques en plus	3	7					16	12
Granitique	Magique et Rare	Mana	5	10					3	2
Minéral	Magique et Rare	Mana	11	15					17	12
Turquoise	Magique uniquement	Mana	16	20					29	21
Miroitant	Magique et Rare	% de résistance à tout	5	10					16	12
Saillant	Magique uniquement	% de résistance à tout	11	15					34	26
Précieux	Magique et Rare	% de résistance au froid	5	15					2	1
Saphir	Magique et Rare	% de résistance au froid	16	30					19	14
Granos	Magique et Rare	% de résistance au feu	5	15					2	1
Rubis	Magique et Rare	% de résistance au feu	16	30					18	13
Camphré	Magique et Rare	% de résistance à l'électricité	5	15					2	1
Ambré	Magique et Rare	% de résistance à l'électricité	16	30					19	14
Béryl	Magique et Rare	% de résistance au poison	5	15					2	1
Jade	Magique et Rare	% de résistance au poison	16	30					19	14
Glorieux	Magique et Rare	+en Mana par ennemi tué	1	3					22	16
Diamant	Magique et Rare	Score d'attaque contre les démons	25	50			25	40	26	19
Nacré	Magique et Rare	Score d'att. vs morts-vivants	25	50			25	50	18	13

SUFFIXES DES JOYAUX MAGIQUES

Rejets	Bonus 1	Min	Max	Bonus 2	Min	Max	Niveau	Niveau Condition
de malice	Attaquant subit les dégâts suivants	1	5				37	29
de fureur	Score d'attaque	15	15				39	31
	légèrement augmenté							
de frigidité	Points de dégâts (froid)	1	5				16	12
de passion	Points de dégâts minimum (froid)	1	3	Pts de dégâts max. (froid)	6	10	15	11
d'ennui	Points de dégâts minimum (froid)	1	1	Pts de dégâts max. (froid)	10	20	15	11
	(électricité)			(électricité)				
de colère	Maximum de dégâts	2	5				4	3
	Bonus 1	Min	Max	Bonus 2	Min	Max	Niveau	Niveau Condition
de fureur	Maximum de dégâts	6	9				11	8
de carnage	Maximum de dégâts	11	15				25	18
d'extase	Minimum de dégâts	1	4				5	3
de béatitude	Minimum de dégâts	5	10				43	37
d'envie	Points de dégâts min. (poison)	48	48	Points de dégâts max. (poison)	48	144	1	1
de témérité	Dextérité	1	3				7	5
de vertige	Récup. rapide des pts de Vie	7	7				44	36
d'honneur	Redonne de la Vie +	1	4				47	35
d'avarice	% d'or en plus	10	30				1	1
de prospérité	% d'objets magiques en plus	5	10				26	19
de connaissance	Energie	1	5				9	6
d'esprit	Vie	3	8				1	1
d'espoir	Vie	9	20				45	37
de liberté	Conditions	-15	-15				1	1
de virilité	Force	1	4			4	18	13
de stalactite	Points de dégâts minimum (froid)	2	3	Pts de dégâts max. (froid)	6	10	37	29
du glacier	Points de dégâts minimum (froid)	4	5	Pts de dégâts max. (froid)	11	15	58	50
de feu	Points de dégâts minimum (froid)	4	10	Pts de dégâts max. (froid)	11	30	36	28
de combustion	Points de dégâts minimum (froid)	11	25	Pts de dégâts max. (froid)	35	50	57	49
d'électricité	Points de dégâts minimum (électricité)	1	1	Pts de dégâts max. (électricité)	21	60	36	28
de tonnerre	Points de dégâts minimum (électricité)	1	1	Pts de dégâts max. (électricité)	61	100	57	49
de témérité	Dextérité	4	6				19	14
de témérité	Dextérité	7	9				36	28
de connaissance	Energie	4	6				24	18
de connaissance	Energie	7	9				41	33
de virilité	Force	5	6				33	25
de virilité	Force	7	9				50	42



Arc & Arbalète, 40
Flèche enchantée, 42
Flèche Explosive, 42
Flèche de Feu, 40
Flèche Gelante, 43
Flèche de Givre, 41
Flèche de Glace, 42

Flèche d'immolation, 43
Flèche Magique, 40
Mitrailage, 43
Tir multiple, 41
Javelot & Lance, 48
Attaque Rudoyante,
Attaque Électrique, 48

Déluge de coup, 50
Enchaînement, 49
Enchaînements, 48
Foudre, 49
Javelot Enpoisonné, 49
Javelot de Foudre, 51
Javelot Pestiféré, 50

Puissance de Foudre, 51
Talent Passifs & Magie, 44
Coup Critique, 44
Double Illusion, 46
Évasion, 45
Évitement, 45
Ralentissement Projectiles, 45

Perforation, 46
Séisme, 46
Vision Intérieure, 44
Walkyrie, 47



Arts martiaux, 90
Attaque de Cobra, 92
Attaque de phénix, 95
Attaque du léopard, 90
Attaque du dragon, 92
Griffes de Dragon, 93
Griffes de tonnerre, 92
Lames de glace, 94

Pompe de feu, 91
Queue de dragon, 93
Serra de dragon, 91
Vol du dragon, 94
Disciplines de l'ombre, 95
Guerrier d'ombre, 98
Maître des ombres, 100

Maîtrise des griffes, 95
Monteu des ombres, 97
Marteau psychique, 96
Parade multiple, 96
Rapidité, 96
Souffle mental, 99
Transparence, 98

Venir, 99
Pièges, 100
Bouclier de lames, 104
Danse du sabre, 102
Esprit de feu, 102
Esprit d'infirmité
Flammes, 100

Sentinelles éclair, 103
Sentinelles électriques, 102
Sentinelles d'explosion martelle,
103
Sentinelles lune, 101
Toile électrique, 101



Combat, 78
Assommer, 79
Berserk, 81
Bond, 78
Bond d'Attaque, 80
Bouclier, 78
Concentration, 80

Double Froppe, 79
Double Lance, 79
Frenésie, 80
Tourbillon, 81
Cri de guerre, 83
Cri, 85
Cri de Bannière, 85

Cri de Guerre, 86
Garde Funeste, 86
Hurlement, 84
Localisation d'Objet, 85
Localisation de Poison, 84
Ordre de Combat, 85
Persiflage, 84

Sens du Combat
Maîtrises de combat, 82
Endurance Accrue, 82
Maîtrise des Armes de Jet, 82
Maîtrise de l'Anne d'Hast, 82
Maîtrise de l'Épée, 82
Maîtrise de la Fliche, 82

Maîtrise de la Lance, 82
Maîtrise de la Masse d'Armes, 82
Peau de Fer, 83
Résistance Matérielle, 83
Vitesse Accrue, 83



Invocation, 118
Corbeau, 118
Lierre venimeux, 119
Esprit gardien, 119
Classe sage, 120
Lierre charognard, 120
Cœur de wolverine, 120

Loop noir, 121
Lierre solitaire, 121
Grizzly, 121
Magie élémentaire, 110
Armageddon, 113
Armure d'ouragan, 111

Cyclone, 112
Fissure, 111
Ouragan, 113
Roche en fusion, 110
Souffle orageux, 110
Tempête de feu, 110
Tornado, 112

Volcan, 112
Métamorphose, 113
Faim, 116
Folie furieuse, 115
Furie, 117
Griffe de feu, 116
Loop-garou, 113

Lycanthropie, 114
Masse, 115
Orde de choc, 117
Ours-garou, 115
Rage, 116



Convocation & contrôle, 33
Animation de Squellettes, 34
Animation des Squellettes-
Mages, 35
Contrôle des Golems, 35
Contrôle des Squellettes, 33

Golem d'Argile, 34
Golem de Feu, 36
Golem de Sang, 36
Animation des Squellettes-
Mages, 35
Rappel à la Vie, 37
Résistance des familiers, 36
Malefction, 30

Abaissement Résistance, 33
Affaiblissement, 31
Attraction, 32
Augmentation des Dégâts, 30
Corrosion, 31
Drain de vie, 32
Désintégration, 32

Perception Redouble, 30
Terreur, 31
Viarge de Feu, 31
Poison et Ossements, 26
Armure d'Ossements, 26
Dague Empoisonnée, 26
Esprit d'Os, 29

Explosion Mortelle, 27
Explosion Vainqueur, 28
Lance d'Os, 29
Mur d'Ossements, 27
Nova de poison, 29
Prison d'Ossements, 29
Projectiles multiples, 26



Auras d'attaque, 58
Concentration, 59
Conviction, 61
Épées, 59
Foudrisme, 61
Foudre, 58
Gel Glacé, 60

Horion sacré, 60
Précision Divine, 59
Puisance, 58
Sanctuaire, 60
Auras de défense, 61
Défense, 62
Méditation, 63

Rédemption, 63
Résistance à l'Électricité, 62
Résistance au Feu, 62
Résistance au Froid, 62
Prière, 61
Purge, 62
Santé, 63

Vigueur, 63
Combat, 54
Bouclier Sacré, 55
Boile Sacrée, 55
Charge, 55
Conversion, 56
Coup de Bouclier, 54

Marteau Sacré, 56
Poing du Ciel, 57
Sacrifice, 54
Vengeance, 56
Zèle, 55



Électricité, 69
Bouclier d'Énergie, 72
Chaine d'Éclairs, 71
Champs Statiques, 70
Éclair, 71
Éthérées, 69
Maîtrise de l'Électricité, 72

Nova, 70
Télékinésie, 70
Téléportation, 71
Tempête d'Éclairs, 72
Feu, 66
Boule de Feu, 66
Brossier, 67

Chaleur, 66
Enchaînement, 67
Hydre, 69
Inferno, 67
Maîtrise du Feu, 68
Mélère, 68
Mur de Feu, 68

Froid, 72
Armure de Gel,
Armure de Glace, 73
Armure Glaciale, 74
Blizzard, 74
Boule de Froid, 72
Boule de Glace, 73

Gel, 74
Maîtrise du Froid, 75
Nova de Glace, 73
Orbe Gelé, 75

THE TABLES
Nouveaux Objets, 150-191
Nouvelles Armes et Amures, 192
Charmes, 150-156
Objets fabriqués, 203-204
Gemmes, 157-158
Joyaux, 157
préfixes, 204-205
suffices, 206

Monstres de final
Achmet le Maudit, 148
Boal, 149
Bartuc le Sanglant, 149
Calozar l'Améliorateur, 148
Liser le Tourmenteur, 149
Venir l'Impie, 149

Monstres Communs
Yeti Abominable, 142
Serviteur de Boal, 139
Saigneur Sanglant, 143
Crapule, 140
Maléfaisant Sombre, 143
Diabolino, 139
Horreur des Glaces, 142
Vers de Souffrance, 143
Profaneur Putréfiant, 141
Réanimé, 139
Bête d'Assaut, 140
Furie Stygienne, 141
Succube, 141
Suicide Minion, 142

Monstres Super uniques, 144-148
Monstres Uniques, 144-148
Bonesaw Breaker, 147
Dac Farren, 145
Eldrich le Redresseur, 146
Barthok le Déchaine, 146
Frankenglace, 146
Koric, 148
Madow, 148
Nihilahok, 147
Pindleskin, 147
Conectair, 146
Shenk le Surveillant, 145
Snatchin Slasher, 147
Talic, 147
Croc Tueur, 146

Objets Runiques, 202-203
Runes, 157, 202
Combinaisons d'Objets, 180-191
Objets Uniques, 158-179



LA VICTOIRE SERA VÔTRE !

Diablo II : Lord of Destruction est plus qu'une extension, puisqu'il contient une myriade de nouveaux personnages, monstres, objets et aventures venant enrichir l'univers de **Diablo II**. Ce guide sera votre plus précieuse ressource au cours des quêtes qui vous entraîneront dans les terres barbares pour venir à bout de Baal, le dernier des diables majeurs.

UN GUIDE Ê COMBIEN UTILE...

- ✚ **LES PERSONNAGES** : arborescence des talents et stratégies pour les sept classes de personnages existantes, y compris l'Assassin et le Druide.
- ✚ **LES QUÊTES** : le détail des six quêtes de l'Acte V.
- ✚ **LES LISTES** : listes complètes de toutes les nouveautés de l'extension : monstres, armures, armes et objets magiques (runes, charmes et autres).
- ✚ **MULTIJOUEURS** : les tactiques des spécialistes de Blizzard pour devenir champion sur Battle.net.

BRADY GAMES
TAKE YOUR GAME FURTHER

www.bradygames.com

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

www.blizzard.com

MULTISIM
édition

www.multisim.com

©2001 Blizzard Entertainment. All rights reserved. *Lord of Destruction* is a trademark and Battle.net, Blizzard Entertainment, and *Diablo* are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment in the U.S. and/or other countries. All other trademarks referenced herein are trademarks of their respective owners.

French language edition published by MultiSim Copyright ©2001

Prix : 79 FF (12,04 €)

RCV : 10005733

ISBN : 2-84476-094-5



07-BHB-093