

Diablo: le missioni

In Diablo sono presenti varie missioni, che possono essere assegnate da persone o da libri. Nella maggior parte delle missioni è presente un mostro unico, cattivo fino al midollo. Completata la missione, riceverete un premio uccidendo il mostro unico (se la missione vi è stata assegnata da un libro) o tornando dal personaggio che ve l'ha assegnata. Le missioni sono le seguenti:

The Butcher:

Prima di entrare nel dungeon, dovrebbe essere presente un uomo ferito davanti ad esso. Parlategli, e vi dirà di uccidere un mostro chiamato The Butcher, che ha ferito lui e ucciso i suoi amici. The Butcher è al livello 2, in una stanza piena di cadaveri e di sangue. Vi consiglio di non gettarvi alla bersagliera nella stanza, ma piuttosto girate un po' per il dungeon e fate esperienza. Se possibile attaccate The Butcher a distanza, evitando il corpo a corpo. Una volta ucciso il mostro, riceverete una mannaia spaventosa: The Butcher's Cleaver.



The Butcher's Cleaver: Danno 4-24, Danno Insolito, Altered Durata, +10 to Forza. Durata: 10/10.

Poisoned Water Supply:

Parlando con Pepin il guaritore, vi dirà che l'acqua del villaggio è avvelenata. Per porre rimedio a questo fatto, nel livello 2 troverete una crepa in muro, con delle candele intorno, che porta ad un "Dark Passage". Una volta entrati nella crepa, uccidete tutti i mostri e l'acqua tornerà normale. Tornate da Pepin, e vi darà il premio: il Ring of Truth.



Ring of Truth: +10 Punti per ogni Colpo, -1 Danno dai Nemici, Resistenza +10%.

The Curse of King Leoric:

La missione vi verrà assegnata da Ogden, il locandiere. Vi dirà di scacciare la maledizione che affligge re Leoric. Re Leoric si trova al livello 3, dove noterete un passaggio per la sua tomba. Una volta entrati, sentirete la sua voce. Distruggete prima re Leoric, poichè è in grado di evocare degli scheletri. Quando l'avrete ucciso, potrete raccogliere The Undead Crown.



The Undead Crown: Classe Armatura: 8, Succhia la vita. Durata: 50/50.

Garbad The Weak:

Questa è una delle missioni più belle: facile e redditizia. Nel livello 4 troverete un Satiro blu e rosso: è Garbad. Parlategli 3 volte: alla prima vi darà un oggetto magico, alla seconda vi dirà che ha un oggetto troppo potente per voi, alla terza vi attaccherà. Non abbiate paura, è un puzzone. Una volta ammazzatolo, raccogliete l'oggetto che lascerà e godetevi la mitica frase "I'm not impressed." che il personaggio dirà.

Ogden's Sign:

Se andate da Ogden potrebbe dirvi che gli è successo un fatto strano: gli è sparita l'insegna della locanda. E' nel livello 4, e la vuole anche Snotspill, il Caduto a guardia delle scale per il livello 5. Datela ad Ogden, che vi regalerà l'Harlequin Crest, piuttosto che darla a Snotspill, che vi attaccherebbe comunque.



Harlequin Crest: -3 Classe Armatura, -1 Danno Dai Nemici, +2 su Tutti gli Attributi, +7 Punti per ogni Colpo, +7 Mana. Durata: 15/15.

Valor:

Nel livello 5 potreste trovare una camera con due porte affiancate. Entrate e leggete il libro. Uccidete i demoni e raccogliete la Bloodstone e cliccate sull'altare. Si aprirà una stanza. Ripetete l'operazione altre 2 volte. Alla fine si aprirà una stanza che conterrà alcuni demoni e l'Arkaine's Valor.



Arkaine's Valor: Classe Armatura:25, +10 Vitalità, -3 Danno Dai Nemici, Recupero Punti Ferita Veloce. Durata: 50/50.

Magic Rock:

Griswold il fabbro potrebbe parlarvi di una roccia magica con la quale potrebbe fabbricare vari oggetti. La potrete recuperare al livello 5. Fate attenzione però perchè ci sono a guardia di essa vari mostri. Portatela poi a Griswold che vi darà l'Empyrean Band.



Empyrean Band: +2 Su Tutti gli Attributi, +20% Luce Radiale, Recupero Punti Ferita Veloce, Assorbe la Metà dei Danni da Trappole.

Chamber of Bone:

Al livello 6 troverete un libro che, leggendolo, vi aprirà il passaggio per la Chamber of Bone. Una volta arrivati, uccidete tutti i mostri e azionate le leve per aprire 2 passaggi nei quali troverete oggetti magici. Proseguite poi nel massacro di mostri e, una volta finita l'opera, leggete il libro per imparare l'incantesimo Guardian.

Halls of the Blind:

Un libro nel livello 7 vi darà questa missione. Dovete uccidere tutti gli Occulti (i mostri che spariscono) presenti in una stanza dalla forma di 2 quadrati uniti con all'interno altre 2 stanze quadrati. Una volta fatto ciò, potrete recuperare l'Optic Amulet.



Optic Amulet: +20% Luce Radiale, Resistenza a Fulmine +20%, -1 Danno dai Nemici, +5 Magia

Zhar The Mad:

Nell'ottavo livello potreste trovare una libreria con all'interno un mago, Zhar. Parlategli e vi dirà di non dargli fastidio, dandovi un oggetto magico. Raccogliete poi tutti gli oggetti della libreria, e Zhar vi attaccherà. Uccidetelo per recuperare un altro oggetto.

Black Mushroom:

Girando per il nono livello si può trovare un libro denominato Fungal Tome. Raccoglietelo e portatelo ad Adria, che vi assegnerà la missione: trovare un reagente,

ovvero un Black Mushroom. Lo troverete sempre nel nono livello, insieme a tanti altri funghi. Portatelo ad Adria, che vi dirà che Pepin ha bisogno di un Demon Brain.

Uccidendo un mostro nel 9-10 livello ne salterà fuori il cervello. Portatelo a Pepin che vi consegnerà lo Spectral Elixir. Portatelo ad Adria (basta!!!) che vi dirà di tenerlo perchè non gli serve più.

Spectral Elixir: +3 su Tutti gli Attributi.

Anvil of Fury:

Griswold potrebbe parlarvi di un'incudine nelle profondità della terra con la quale potrebbe costruire armi molto potenti. Recuperatela al livello 10, in un'isoletta al centro di un lago di lava. Consegnatela poi a Griswold, che vi ricompenserà con la Griswold's Edge.



Griswold's Edge: Danno 4-12, Danno come arma da Fuoco 1-10, +25 % sui tiri per Colpire, Attacco Veloce, Doppio Attacco, +20 Mana, -20 Punti sul colpo. Durata: 50/50.

Warlord of Blood:

Nel livello 14 dovrebbe esserci un libro che vi parlerà delle armerie dell'Inferno, nelle quali c'è a guardia il Warlord of Blood. E' un Cavaliere unico, immune a fuoco e fulmine, che dovrete uccidere per passare al livello 15. Uccidendolo, forse potrete raccogliere (dico forse perchè mi è successo 2 volte su 5/6) l'Inferno.



Inferno: Danno 1-10, Danno come arma da fuoco 2-12, +30% Luce Radiale, +20 Mana, Resistenza al Fuoco +75%. Durata: 40/40.

Lachdanan:

Sempre al livello 14 ci può essere un altro Cavaliere unico: Lachdanan, l'antico Capo

dell'esercito di re Leoric. Parlandogli vi pregherà di recuperare una pozione in grado di scacciare la sua maledizione. La pozione è il Golden Elixir, e si trova al livello 15.

Portatela poi a Lachdanan che scomparirà lasciandovi un oggetto magico e il Veil of Steel.



Veil of Steel: Classe Armatura: 18, Resistenza a Tutto +50%, -20% Luce Radiale, +60% Armatura, -30 Mana, +15 Forza, +15 Vitalità. Durata: 60/60.

Archbishop Lazarus:

Presso il livello 15, troverete una specie di porta-armi chiamato Vile Stand con sopra il bastone di Lazarus. Portatelo a Cain che vi dirà di uccidere Lazarus. Ora si aprirà un portale rosso che permette di arrivare all'Unholy Altar. Una volta arrivati, uccidete tutte le streghe e i maghi, poi mettetevi sui cerchi grigi e leggete i libri: così facendo vi teletrasporterete in altre aree del livello. Ritornate poi al cerchio di partenza (quello con cui siete arrivati qui) e arriverete da Lazarus. Il mio consiglio è di teletrasportarsi nella stanza a fianco, o Lazarus vi ammazzerà con un cane. Una volta arrivati nell'altra stanza, ammazzate con calma le sue scagnozze e poi lui.

Diablo:

Tornando da Cain dopo Lazarus, egli vi dirà di completare uccidendo Diablo. Tornate poi al livello 15, dove si attiverà il pentacolo che porta al regno di Diablo. Ammazzate tutti i mostri e azionate tutte le leve che trovate. Alla fine si aprirà una stanza contenente Diablo e i suoi servi. Fatelo fuori, non è un granché. Preparatevi poi al tristissimo finale.....

Prosegue con gli Shrine (*Diablo3.doc*)

Altre sezioni:

Mostri (*Diablo.doc*)

Armi magiche e uniche (*Diablo4.doc*)

Magie e pozioni (*Diablo5.doc*)