



Nach einer unglaublich langen Programmier- und Testphase erschien der Nachfolger zum Megaseller Diablo endlich im Sommer 2000. Die Erwartungen waren hoch, der Hype teils durch die Medien angeheizt. Teils wurde das Game von Zeitschriften in den Himmel gelobt, andere bewerteten die mickrige Auflösung als großer Spielspassbremser.

Ein halbes Jahr später kann man nun etwas sachlicher an den Bestseller rangehen. Diablo II ist ganz klar eines, wenn nicht sogar DAS Spiel des Jahres. Das spiegelte sich natürlich auch in den Verkaufszahlen wieder; Diablo II belegte wochenlang Spitzenpositionen in allen Charts. Doch es kamen viele mehr oder minder große negative Punkte ans Tageslicht. Zuerst einmal natürlich die etwas grobkrönige Auflösung von lediglich 640x480 Bildpunkten. Für alle Besitzer eines großformatigen Monitors (ab 19 Zoll) ist das Spiel wirklich nicht gerade eine Augenweide. Dies wurde jedoch durch das Add-On (800x600 möglich) und die Antialiasing-Fähigkeiten moderner Grafikkarten abgeschwächt. An der Grafik an sich gibt's dagegen wenig zu meckern. Im Glide-Modus gibt es neben netten Effekten vor allem viel Performance und zudem in jedem Modus unzählige Details; mal wieder typisch Blizzard.

Weniger Blizzard-typisch war jedoch das ganze drumherum. Die Charaktere waren nicht 100%-ig ausbalanciert (zuerst war der Totenbeschwörer recht einfach, nach einem Patch der Barbar), teils wurde das Spiel schon einige Tage früher verkauft (auch ich war einer dieser frühen Besitzer) und bereits wenige Tagen nach Verkaufsstart ging es mit dem Battle.net bergab.

Trotz diesen (nicht Blizzard-typischen Ereignissen) ist Diablo II eines meiner absoluten Lieblingsspiele und so hab ich auch hierzu eine Komplettlösung erstellt. Diese ist aber natürlich keine Lösung im herkömmlichen Sinn. Erstens sind ja alle Level zufallsgeneriert, so daß ich nur allgemeine Tipps und Lösungen für die Quests geben kann, und zweitens habe ich mich für eine etwas andere Methode entschieden. Ich werde das gesamte Spiel, inklusive dem Add-On "Lord of Destruction", stellvertretend mit einem Barbar "vorspielen" und für diesen Barbar eine Art Tagebuch anfertigen.

Nicht verstanden, wie das gemeint ist? Na, dann einfach mal weiterlesen.

Zusätzlich können Sie natürlich wieder (fast) alle Unique-Items und die Set-Gegenstände begutachten. Außerdem finden Sie die Charakterdaten des hier vorgestellten Barbaren, nach jedem vollendeten Akt wieder. Diese Komplettlösung basiert auf der deutschen Version 1.09d, die mit Lord of Destruction "aufgewertet" wurde.

# Akt I

Nach meiner wochenlangen Reise aus dem Norden erreichte ich endlich die milden Gefilde des ehemaligen Khanduras. Nachdem die nahegelegene Stadt Tristram bereits vor einigen Monaten von dunklen Dämonen heimgesucht wurde, schien das Gleiche auch mit der Gegend um das Kloster der Schwestern vom verborgenen Auge zu passieren. Da bereits einige Barbaren in Tristram gegen den Höllenfürsten Na-Krul (Diablo Expansion-Pack Hellfire) gekämpft hatten und teils sehr erfahren und reich zurückkehrten, hatte auch ich mich entschlossen nach Süden zu ziehen. Nun bin ich hier. Im notdürftig errichteten Lager der Schwestern sprach ich mit den ersten Betroffenen. Obwohl alle recht nett sind, verriet mir nur Akara etwas Näheres über die Lage.



In einer nahe gelegenen Höhle schien etwas seltsames vorzugehen. Da ich noch keine Geschäfte zu tätigen hatte, verließ ich das sichere Lager der Schwestern. Im Blutmoor traf ich dann auch die ersten unliebsamen Gegner. Obwohl ich noch praktisch keine Kampferfahrung hatte, ließen sich die ersten Gegner leicht beseitigen. Da ich keine Ahnung von dieser Gegend hatte, folgte ich einfach dem Weg, bis ich zu einer dunklen Höhle kam. Ich ging mal davon aus, daß dies die Höhle ist, von der Akara sprach. Kurz nachdem ich sie betreten hatte, war ich mir da auch schon sicherer. Hier wimmelte es von Gegnern. Zombies und zahllose Gefallene mit ihren Schamanen stellten sich mir grimmig entgegen.



Nach teils recht harten Kämpfen konnte ich die Höhle dann von allen Gegner befreien; sofort fielen wieder die ersten hellen Sonnenstrahlen in das Dunkel. Das Böse war, hier zumindest, besiegt. Wieder im Lager der Jägerinnen wurde ich dann sehr freundlich empfangen. Akara bildete mich zum Dank in einer Fähigkeit meiner Wahl aus. Auch Kaschya zeigte sich nun freundlicher.

Sie berichtete von ihrer Freundin Blutrabe. Leider schien diese Blutrabe nicht mehr so freundlich zu sein, und auch nicht mehr wirklich lebendig.

Sie bot mir die Hilfe ihrer Jägerinnen an, sollte ich es schaffen dem Treiben des Blutraben ein Ende zu setzen. Diese Hilfe konnte ich gut gebrauchen, also machte ich mich auf Richtung Friedhof.

Wieder im Blutmoor folgte ich dann weiter dem Weg, bis ich an einem Durchgang auf die Jägerin Flavie traf. Sie warnte mich vor gefährlichen Gegnern in der Ebene vor mir.

Ich ließ mich davon jedoch nicht einschüchtern und betrat die kalte Ebene. Hier fand ich auch gleich einen Wegpunkt am

Wegrand. Mit Hilfe dieses Wegpunktes konnte ich schnell wieder zurück ins Lager und später auch zu anderen Wegpunkten kommen.

Da ich jedoch gerade im Lager war, folgte ich wieder dem Weg durch die Ebene. Tatsächlich lauerten hier einige mir unbekannte Feinde, vor allem die untoten Jägerinnen mit den Lanzen konnten ganz schön unangenehm werden. Kurze Zeit später kam ich dann an eine Wegkreuzung. Hier mußte ich dann zuerst einmal beide Wege etwas erkunden. Einer führte zum Feld der Steine, der andere zum Friedhof der Schwestern. Ich ging nun natürlich zum Friedhof, wobei ich unterwegs eine Grotte fand, die ich natürlich von Feinden säuberte, denn so konnte ich noch etwas Erfahrung gewinnen bevor ich mich Blutrabe stellte.

Diese war dann auch nicht ganz so einfach zu töten, wie die Bewohner der Höhle des Bösen. Ständig erhoben sich neue Gegner aus der Erde, die mich von Blutrabe ablenkten. Schließlich konnte ich sie jedoch doch noch unter dem Baum mit den erhängten Jägerinnen töten; sofort entlud sich die geballte negative Energie in Form von Blitzen, die den ganzen Friedhof erleuchteten. Um sicherzugehen, daß auf dem Friedhof so schnell keine Untoten mehr wandeln werden, durchsuchte ich danach noch die beiden Gruften und schaltete auch hier alle Gegner aus.

Danach ging ich wieder ins Lager. Kaschya war sichtlich erleichtert und bedankte sich, indem sie mir ein ihrer Jägerinnen zur Seite stellte.

Zudem konnte ich von nun an bei ihr andere Jägerinnen anwerben; das sollte jedoch die Ausnahme bleiben, denn mit geballter Körperkraft konnte ich bis jetzt noch jeden Gegner schnell umhauen. Nachdem ich meine Waffen bei Charsi repariert hatte, gab mir Akara einen neuen Auftrag: Ich soll einen alten Horadrim suchen, der die aktuelle Lage einschätzen könnte.





## Die Suche nach Cain

Da dieser Cain zuletzt in Tristram lebte, musste ich irgendwie dorthin kommen. Dazu betrat ich wieder die kalte Ebene und begab mich zum Feld der Steine. Hier fand ich nicht nur einige Monolithe, sondern auch noch einen schimmligen Folianten, der von einem großen Schatz berichtete; doch dazu später.

Zunächst suchte ich den Eingang zu einem unterirdischen Durchgang, der mich zum Dunkelwald bringen sollte.

Nachdem ich mich dann durch diesen Durchgang geschlagen hatte, fand ich mich im Dunkelwald wieder. Hier fand ich dann auch bald den gesuchten Inifussbaum und darin eine Schriftrolle mit seltsamen Zeichen. Mit der Hoffnung, daß Akara diese Zeichen enträtseln konnte, begab ich mich dann wieder ins Lager der Jägerinnen.

Und tatsächlich konnte sie die Zeichen deuten: Es war die Reihenfolge, in der ich die Monolithe berühren musste, damit sich ein Portal nach Tristram öffnete.

Sofort begab ich mich zu den Monolithen und öffnete das Portal. In Tristram angekommen wurde ich dann auch gleich von allen möglichen Gegner angegriffen. Vor allem auf



dem Marktplatz in der Dorfmitte ging es heiß her. Nachdem ich hier alle Gegner erledigt hatte, befreite ich den alten Cain aus seinem Gefängnis und schickte ihn zum Lager der Jägerinnen. Danach säuberte ich das restliche Dorf und stieß dabei auf einen der ehemaligen Bewohner, den Schmied Griswold.

Übrigens: Links oben findet man die Leiche des jungen Wirret (früher als Wirt bekannt). Mit dem Holzbein, das der Junge bei sich führt, kann man später nach dem Sieg über Diablo in den geheimen Kuh-Level! (Dazu legt man einfach das Bein und einen Folianten des Stadtportals in den Horadrim-Würfel und verwandelt dieses. Bei installiertem Lord of Destruction muss man jedoch zuerst noch Baal besiegen, siehe dazu auch die Anmerkungen bei Lord of Destruction)

Danach kehrte ich auch ins Lager zurück und besprach die Lage mit meinem neuen Verbündeten. Als Dank für seine Rettung versprach er mir, alle noch nicht identifizierten Gegenstände für mich zu identifizieren. Nachdem ich nun diese Aufgabe gelöst hatte, konnte ich mich wieder anderen Dingen widmen, z.B. dem Geheimnis um den verschollenen Schatz dieser Gräfin.

## Die Böse Gräfin

Um den verfallenen Turm zu suchen begab ich mich dann ins Schwarzmoor. Und siehe da, ich wurde bald fündig. Vom Schloss war wirklich nur noch ein verfallener Turm übrig. Nachdem ich die erste Leiter hinabgestiegen bin, musste ich noch eine Etage tiefer, bevor ich in den eigentlichen Dungeon kam. Der stellte sich dann auch als relativ groß heraus.

Zwar waren die einzelnen Etagen nicht besonders groß, sie reichten aber fünf Stockwerke nach unten. Hier im fünften traf ich dann auch auf die böse Gräfin. Sie selbst war nicht sonderlich schwer zu besiegen, mehr Probleme machten da schon ihre Untergebenen. Nachdem ich dann die gesamte Etage gesäubert und geplündert hatte, öffnete sich die Schatztruhe mit dem eigentlichen Schatz.

Damit war auch diese Aufgabe erledigt, so daß ich in das Lager zurückkehren konnte, um meine erworbenen Schätze auf den Kopf zu hauen. Im Lager berichtete mir jedoch Charisi von einem Hammer, den sie im Kloster zurückgelassen hatte und den ich nun wieder beschaffen sollte.



## Das richtige Werkzeug

Da ich noch nicht wusste, wo den das Kloster überhaupt ist, kehrte ich zum Schwarzmoor zurück und folgte hier wie immer einem der Wege.

Der brachte mich dann auch ins Tamo-Hochland, wo ich u.a. eine Grube voller Monster durchstreifte. Irgendwann kam ich dann aber auch ans Kloster. Die Klosterpforte bestand nur aus einem einzigen Raum, so daß ich auch gleich ins äußere Kloster kam.

Hier aktivierte ich zuerst den Wegpunkt und drang dann tiefer ins eigentliche Kloster ein. Überall hatten die Monster Jägerinnen abgeschlachtet und Chaos gestiftet.

Einige Kämpfe später stand ich dann in der Kaserne. Hier fand ich dann weit hinten einen Raum, in dem Seltsames vor sich ging. Nicht nur daß zahllose Monster hier versammelt waren, ein großes Vieh schien mit dem Horadrim-Malus Waffen für die Brut zu schmieden. Natürlich konnte ich dabei nicht zusehen und stürzte mich in den Kampf.



Dieser Übermacht war ich jedoch noch nicht ganz gewachsen, so daß ich mich etwas zurückziehen musste, um nicht gegen alle Gegner gleichzeitig kämpfen zu müssen. Vor allem dieser Schmied schien ein Haut aus Stein zu haben; als ich den klein hatte ging es meiner Axt nicht mehr so gut. Nun schlug ich mich wieder zur Schmiede durch und schnappte mir den Malus.

Wieder im Lager bedankte sich Charsi herzlich und bot mir nun an eine beliebige Waffe für mich zu verzaubern.

Für den Moment machte ich aber keinen Gebrauch von diesem Angebot. Ich wollte erst warten, bis ich stärkere Waffen gefunden habe so daß ich eine noch stärkere Waffe erhalten würde. Als ich dann wieder mit Cain sprach, schien dieser verstanden zu haben, was hier vor sich ging.



### Schwwestern in der Schlacht

Die Dämonenkönigin Andariel schien hinter den letzten Ereignissen zu stecken. Sie hat sich vermutlich im Kloster verbarrikadiert und versucht den Weg nach Osten zu versperren, so Cain. Die einzige Möglichkeit Diablo zu folgen, besteht darin Andariel zu überwinden. Also kehrte ich wieder zum Kloster zurück und suchte in der Kaserne nach einem Durchgang zum inneren Kloster. Ich fand ihn im Gefängnis.

Nachdem ich mich also durch drei Etagen des Gefängnisses geschlagen hatte, war ich endlich im inneren Kloster. Hier konnte ich dann auch gleich eines der Heiligtümer der Schwestern betreten, die Kathedrale. Auch sie war von den Monstern geschändet und entweiht worden. Obwohl das Gotteshaus an sich nicht besonders groß war, hatte ich hier einige schwere Kämpfe zu bestreiten. Vor allem Champion- und Boss-Monster versperrten den Weg zu Andariel. Als ich dann endlich Herr der Lage war, betrat ich den nächsten Abschnitt. Die Katakomben.

In den weitläufigen Räumen unter der Kathedrale musste ich dann auch nur noch auf jeder Ebene die Treppen zur nächst tieferen Ebene finden. In vierten Geschoss unter der Erde fand ich dann das eigentliche Lager der Dämonenkönigin. Gleich nachdem ich die Treppe hinunterkam standen einige kräftigere, übellaunige Gegner vor mir. An einigen Stellen loderte Feuer aus dem Boden, obwohl Andariel ja nicht so erpicht auf Feuer sein soll.

Bevor ich die Tür zum nächsten Raum öffnete, zauberte ich erst einmal ein Townportal, damit ich im Notfall schneller flüchten konnte. Dann betrat ich den nächsten Raum. Ein "Pool" aus Blut schmückte den Vorraum auf widerliche Weise. Nachdem ich auch hier alle Gegner vernichtet hatte, nahm ich noch einen Heiltrank zu mir und öffnete die große Pforte zu Andariels Thronsaal.





Zunächst blieb ich jedoch vor der Tür stehen und als die ersten normalen Gegner erschienen, zog ich mich wieder in den Vorraum zurück. Hier erschlug ich die Gegner und wagte mich ein Stückchen weiter in den Thronsaal vor. Diese kleine Spielchen trieb ich soweit, bis Andariel schließlich selbst im Vorraum stand. Da Sie keine Monsterkollegen um sich scharen konnte, musste ich nur auf Ihre Giftflüche achten. Da meine Waffen durch den "Hieb" verstärkt wurden, konnte ich immer ein zwei Hiebe anbringen und dann flüchten. Nach einem kurzen, aber intensiven Kampf fiel dann die Königin zu Boden und ein gleißend heller Feuerstrahl durchflutete den Raum. Wieder konnte ich in die Stadt zurückkehren, meine gefundenen Sachen auf dem Kopf hauen und schließlich mit Warriv nach Osten reisen.

## Akt II

Gleich nach der Ankunft in Luth Gholein wurde ich dann schon vom Stadtführer angesprochen. Nach dem Gespräch sah ich mich etwas in der Stadt um und traf u.a. die Wirtin Atma. Sie bat mich um Hilfe.



Unter der Stadt, in der Kanalisation, soll sich ein Monster herumtreiben, daß Atmas Familie getötet haben soll. Obwohl ich nicht recht glauben konnte, daß direkt unter der Stadt ein solch grausames Monster hausen würde, stieg ich durch eine Falltür innerhalb der Stadt in die Kanalisation hinab.

Später sollte ich noch einen weiteren Eingang an der Kaimauer im Hafen entdecken.

In den Katakomben trieben sich vor allem Skelette herum, die mir jedoch selten gefährlich wurden!

Wie sich bald herausstellte war die Kanalisation sogar mehrgeschossig angelegt, so daß ich bald zur zweiten Ebene unter der Erde vordringen konnte.

Doch auch in diesem Geschoss konnte ich dieses Ungetüm nicht finden, dafür konnte ich einen Teleporter aktivieren, so daß ich mich nun schnell zur Stadt zurückteleportieren konnte!

Nachdem ich noch einmal eine Etage tiefer gestiegen war wurden die Feinde auch stärker. Hier musste auf jeden Fall ein starkes Übel am Werk sein, denn bald schon kamen mir schier ungeheure Gegnermassen entgegen. Leider musste ich mich zunächst etwas zurückziehen, so daß ich nicht sofort den Ursprung eines seltsamen Grunzens herausfinden konnte.

Zum Problem wurde, daß viele der eben von mir niedergeschlagenen Skelette gleich wiederbelebt wurden und mir erneut grimmig entgegentraten.

Da ich nicht ewig gegen diese mir überlegene Macht ankämpfen konnte, zog ich mich noch etwas zurück und umging die Skeletthorde dann einfach um an den Ursprung der düsteren Mächte zu kommen.

Natürlich hätte ich die Gegner auch einfach noch weiter weg locken können, so daß die dunklen Mächte die niedergeschlagenen Skelette einfach nicht mehr wiederbeleben hätten können. Ich entschied mich jedoch die Gegner zu umgehen und dem teuflischen Grunzen direkt nachzugehen.

Dann stand ich auch schon vor meinem Feind. Diese große Mumie mit der Tier-Hand schien der Ursprung zu sein. Da "Radament" die Fähigkeit besitzt Skelette wieder zu beleben, habe ich mich gleich nur auf ihn gestürzt. Obwohl er mehrmals versuchte die Flucht zu ergreifen und sich hinter seinen Untertanen versteckte setzte ich seinem Treiben ein Ende. Gleich nach dem letzten Hieb zerbarst sein geschundener Körper und zahllose Blitzkugeln durchzuckten den Raum!

In einer Kiste in der Nähe fand ich zudem noch eine seltsames Buch und eine Schriftrolle, es stellte sich als Buch der Fertigkeiten heraus.

Mit ihm konnte ich eine meiner Fertigkeiten verbessern.

Als ich dann wieder in der Stadt war, sprach ich mit Atma. Die schien sehr erleichtert, daß ich ihre Familie gerecht hatte und zum Dank sollten mir alle Händler Ihre Waren billiger abgeben.

Ob dies nun so war konnte ich nicht sagen, da ich ja ein Barbar bin und mit zählen oder lesen nichts am Hut habe! \*gg\*

Die Schriftrolle brachte ich dann zu Cain. Nachdem er sie studiert hatte schickte er mich auf die Suche nach einem magischen, zerteilten Horadrim-Stab und einem Horadrim-Würfel. Erst wenn ich diese drei Utensilien gefunden hätte, würde ich Tal Rashas Grab öffnen können!



Nach einer kurzen Rast, entschloss ich mich dann die Stadt zu verlassen und die nähere Umgebung zu erkunden. Gleich nachdem ich das Stadttor durchquert hatte, sah ich mich auch schon den ersten Gegner gegenüber. In dieser kargen, unwirtlichen Gegend machten mir vor allem seltsame Geier und katzenartige Wesen zu schaffen. Im Gebiet, das man die Felsige Öde nennt, fand ich ein

Steingrab. Hier traf ich auf zwei Etagen jede Menge Gegner, allerdings sonst nichts Erwähnenswertes. Genauso verhielt es sich mit der gesamten Felsigen Öde, so daß ich bald zum Gebiet der Verdorrten Hügel weiterzog! Hier schien ich zunächst auch nicht besonderes zu finden, da mir Cain jedoch sagte, daß ich hier einen Horadrim-Würfel finden sollte suchte ich weiter. Und tatsächlich fand ich auf einer tieferen Ebene des Hügel-Gebiets den Eingang zu den Hallen der Toten. Dieser große Dungeon enthielt einige Gegner mehr als der letzte und war zudem mit zahllosen Fallen gespickt! Ob nun Stacheln aus dem Boden schossen, wenn ich längere Zeit stillstand, oder Giftgasfallen ausgelöst wurden, wenn ich mich bewegte, war mir dabei mit der Zeit relativ egal. Die monströsen Gegnerhorden waren hier ein weitaus größeres Problem.





Zum Glück fand ich auf der zweiten Ebene unter der Erde einen Teleporter, der mich schnell zurück nach Lut Gholein brachte. Nachdem ich mich dort erholt hatte kehrte ich in den Dungeon zurück. Die Gegnermassen wurden meist von einem Anführer kommandiert, einer großen dünnen Mumie, die, wie Radament, die Fähigkeit besitzt erschlagene Gegner wiederzubeleben. Also musste ich nicht zuerst an den unzähligen Dienern vorbeischießen und dann den Anführer niedermachen bevor ich mich der Vernichtung der restlichen Gegner widmen konnte.



Hilfreich war dabei der "Heulen - Kampfschrei", da ich mir nun einen Weg durch die Gegnerhorden bahnen konnte um diese leeren Kreaturen zu vernichten. Vor allem in Räumen mit mehreren Anführern war dies sehr hilfreich!

Ebenfalls sehr anstrengend waren diese magischen Sarkophage, aus denen eine Zeit lang ständig neue Mumien kamen. Zwar zerbröckelt jeder Sarkophag nach einiger Zeit von alleine, einige Axthiebe brachten das Ende jedoch viel schneller näher und ich hatte schneller meine Ruhe.

In der dritten Etage fand ich dann in einer riesigen Gegnerhorde eine Kiste, die den Horadrim-Würfel enthielt.

Wieder in der Stadt benutzte ich den Würfel erstmal um meine Edelsteinsammlung zu veredeln, denn drei gleiche Edelsteine gleicher Qualität kann man zu einem Edelsteine der nächsten Qualitätsstufe machen!



Neben diesem Trick kann man noch viele andere Zauber damit vollführen, die sollten jedoch Magier und Totenbeschwörer vollbringen und herausfinden.

Ich beschränkte mich wieder darauf den teuflischen Gegnern den Garaus zu machen! Per Teleporter kam ich schnell wieder zum Gebiet der Verdorrten Hügel. Ich setzte nun meine Suche fort und kam zur Fernen Oase. Hier fand ich bald einen seltsamen Eingang zu einem Dungeon. Der Tunnelart nach musste es

sich um die Wurmgruft handeln. Dies wurde dann auch bald bestätigt, denn hier trieben sich hauptsächlich Würmer herum. Zwar musste ich mich auch gegen einige Schwärme und diese Riesenkäfer erwehren, insgesamt traf ich jedoch erstaunlich wenige Gegner.

So verbrachte ich die meiste Zeit mit Rennen. Die großen Tunnelanlagen erstreckten sich über drei Etagen. In der Dritten fand ich in einer abgelegene Kammer ein riesiges Wurmwesen vor. Es musste für den Wurmbefall in dieser Gegend verantwortlich sein. Da nur wenige Würmer den Riesenzwurm beschützten, konnte ich schnell die Bewacher erlegen und dem Riesenzwurm dann den Garaus machen. Durch das herumspritzende grüne "Wurmblut" wurde ich dann noch von einer seltsamen Übelkeit befallen, die mir lange Zeit zu schaffen machte und meine Lebensenergie regelrecht absaugte.

Ich schnappte mir also schnell den Stab aus der Kiste und die restlichen Items und verzog mich per Stadtportal nach Lut Gholein. Als ich dann wieder zur Fernen Oase zurückgekehrt war, traf ich hier sehr viele fliegende Gegner an. Sie schienen von einem seltsamen "Baum" ausgespuckt zu werden. Um nicht ständig neue Gegner bekämpfen zu müssen zerschlug ich die Quelle mit ein paar gezielten Axthieben. Nun suchte ich das Gebiet weiter nach einem Wegpunkt ab, damit ich schnell wieder zurück zur Stadt kommen konnte.

Nachdem ich ihn gefunden hatte zog ich weiter zu den Ruinen der Vergessenen Stadt. Hier überfiel mich bald eine seltsame Dunkelheit.

Da diese Finsternis am helllichten Tag über die Wüste hereinbrach, begab ich mich schnell wieder zurück zur Stadt um die Weisen zu befragen. Drognan konnte mir hier weiterhelfen. Er vermutete Klauenvipern hinter diesem mächtigen Zauber. Erst wenn ich diese Vipern und Ihren Tempel vernichtet hätte, würde es wieder Tag werden, prophezeite mir der Händler.

Also begab ich mich wieder per Teleporter zurück zur Vergessenen Stadt. Hier fand ich bald eine Falltür die mich unter die Vergessene Stadt brachte. Obwohl ich hier vermutlich nichts Wertvolles finden würde, durchsuchte ich die Katakomben. Da es nur eine Ebene gab war ich schnell mit der Suche fertig und konnte wieder zurück zur Oberfläche.

Hier war es jedoch unangenehm kühl.

Normalerweise ist man solch eine kalte Luft nicht von Wüstengegenden am Tage gewohnt. Ich beeilte mich deshalb mit der Suche nach dem Tempel der Klauenvipern, fand jedoch in der Stadt nichts, so daß ich mich zum Tal der Schlangen begab. Dieses Tal war sehr klein, so daß ich auch gleich den Tempeleingang fand. Natürlich musste ich in diesen Gemäuern vor allem gegen seltsame Schlangenwesen kämpfen, die mich hauptsächlich durch ihre Kälte-Zauber schwächten.

Auch dies konnte mich jedoch nicht lange aufhalten, so daß ich bald zum Altarraum vorstieß. Hier musste ich dann nochmal einige stärkere Schlangenwesen besiegen, bevor ich mir den Altar in der Mitte ansehen konnte. Da ich nicht recht wusste, was hier zu tun sei, nahm ich meine Axt und schlug mit brachialer Gewalt den Altar in zwei Teile (wie dies ein Barbar nun mal so macht).

Glücklicherweise half dies und kurze Zeit später strahlte ein Licht auf die Altartrümmer. Ich packte also alle Gegenstände ein, die ich hier erbeutet hatte, u.a. das Viper-Amulett, und begab mich wieder zur Oberfläche.

Hier glühte wieder die Sonne und eine unangenehm hohe Temperatur ließ mich über mein Handeln nachdenken.

In Lut Gholein benutzte ich dann den Horadrim-Würfel zum Zusammensetzen des Stabes. Cain schien von dieser simplen Aktion sehr begeistert zu sein, vielleicht sind Barbaren ja doch nicht ganz so doof wie man landläufig annimmt???







Drognan empfahl mir nun mit Jerhyn zu sprechen und enthüllte mir eine Möglichkeit Tal Rashes Grab zu finden. In einer Geheimen Zuflucht vermutete der Alte einen Hinweis auf die Lage des Grabes.



Jerhyn zeigte sich nun weit weniger zugeknöpft, die Geschichten sprudelten regelrecht aus ihm heraus.

Zunächst gab er mir zu verstehen, daß der seltsame Wanderer, der hier vor kurzem vorbeikam, anscheinend Diablo selbst war, der wohl nach den Sieben Gräbern suchte. Zudem war sein Palast von Dämonen heimgesucht worden, die seine armen Haremsdamen niedergemacht hatten.

Da ich die holde Weiblichkeit natürlich nicht im Stich lassen konnte und mir gerettete Haremsdamen vielleicht sogar den ein oder anderen Dankesdienst leisten würden (\*sabber\*), begab ich mich sofort in die ehemaligen Gemächer der Damen um die Dämonen zurückzutreiben. Und natürlich um Überlebende (Haremsdamen) zu retten!!! In der verschiedenen Etagen der Gemächer traf ich dann auch hauptsächlich auf Monster.



LEIDER konnte ich keine einzige

Haremsdame retten und konnte nur noch ihre Leichen begutachten. Voller Wut stieg ich also weiter hinab bis in den Keller. Hier machten mir vor allem die Skelettmagier zu schaffen, da sie mich mit Ihren Eiszaubern mehr und mehr aufhielten.

Mir fiel auch noch auf, daß je tiefer ich in diese Gemäuer hinabstieg, desto stärker und wilder wurden die Monster.

Dort unten musste also irgendetwas Mächtiges sein. In der dritten Unteretage fand ich dann in der Mitte der Anlage ein blau schimmerndes Portal. Ich zögerte nicht lange und trat durch die Pforte um nach dem Grund für diese Übel zu suchen.

Was ich dann aber auf der anderen Seite erblickte war anders, als alles was ich bisher gesehen hatte. Sterne schienen hier im Hintergrund vorbeizufliegen und man konnte sich nur über ein seltsames Wegesystem fortbewegen. Dies konnte nur die "Geheime Zuflucht" des Horazon sein.

Glücklicherweise fand ich dann auch gleich einen Teleporter, so daß ich nicht befürchten musste hier für immer fest zu sitzen. Nachdem ich mich in der Stadt wieder gestärkt hatte, teleportierte ich mich wieder zur Zuflucht. Da vom Teleporter aus vier Wege nach allen Seiten wegführten entschloss ich mich in vier Tagen jeden dieser Wege zu erkunden.



Die ersten drei Tage traf ich jedoch nur auf viele seltsame Magier und abartige Ziegenböcke. Zum Glück fand ich jedoch auch recht viele Gegenstände und Schätze, so daß es sich wirklich lohnte hier herum zu streifen.

Am vierten Tag erkundete ich dann den letzten Weg, der mich nun ja direkt zu Horazon führen musste. Nach einem langen Weg, hörte ich dann eine ferne, lachende Stimme. Da in dieser Zuflucht eigentlich die Stille herrschte und nur angreifende Monster Laute von sich gaben, musste dies Horazon sein. Als ich mich jedoch näherte, merkte ich gleich wie stark dieser Gegner sein würde. Nachdem ich mich kurz zurückgezogen hatte und meine Kräfte regeneriert hatte, griff ich wieder an. Ich lief so schnell ich konnte zu meinem Gegner um ihn im Nahkampf angreifen zu können. Nach dem ersten, kräftigen Hieb fiel mein Gegner jedoch auch schon zu Boden und der Kampf schien vorbei. Da ich vermutete, daß dies gar nicht der richtige Horazon gewesen war, las ich das Buch, das ich in der Nähe fand. Es schien vom wahren Magier geschrieben worden zu sein und zeigte mir dann das richtige Zeichen (Quest-Buch), mit dem ich Tal Rashas Grab finden konnte. Gleichzeitig öffnete sich ein Portal, daß mich sofort ins Tal der Magier brachte. Hier aktivierte ich nun den Teleporter und kehrte in die Stadt zurück. Wieder im Tal der Magier beschloss ich dann alle Gräber zu durchsuchen. Ich fühlte mich noch nicht stark genug um jetzt schon Tal Rashas Grab zu öffnen, da ich auch noch nicht ahnte, was dort auf mich warten würde. Also kämpfte ich in jedem Grab die Gegnerscharen nieder bis ich nur noch ein Grab zu erkunden hatte. Dort fand ich dann auch bald eine Art Halterung. Ich steckte den wieder zusammengesetzten Horadrim-Stab hinein und siehe da, es passierte etwas. Zunächst bebte nur der Boden, doch bald schoss ein gewaltiger Blitz vom Stab aus zur Wand und riss ein Loch in diese.



Sicherheitshalber öffnete ich ein Stadtportal und stieg dann ins Grab hinab. Jedoch stellte sich schnell heraus, daß mir das Stadtportal nicht helfen würde, denn ich konnte diese Kammer seltsamerweise nicht wieder verlassen. Unglücklicherweise näherte sich auch schon aus der Dunkelheit eine riesige Kreatur. Dieses Wurm-Wesen war sehr mächtig, so daß ich erst mal etwas rennen musste um mich auf meine richtigen Fähigkeiten zu besinnen. Ich benutzte meinen "Schrei" um meine Verteidigung zu stärken und schwächte gleichzeitig meinen Gegner mit dem "Schlachtruf". Zudem benutzte ich meine "Konzentrieren"-Fähigkeit um meine Schadenswirkung zu erhöhen. Durch diese Taktiken konnte ich meinen Gegner relativ leicht besiegen, ohne dabei allzu viele Tränke zu verbrauchen. Nachdem ich dann den letzten Hieb vollführt hatte, fing die gesamte Kammer an zu beben und große Felsbrocken fielen von der Decke.



Sicherheitshalber öffnete ich ein Stadtportal und stieg dann ins Grab hinab.

Jedoch stellte sich schnell heraus, daß mir das Stadtportal nicht helfen würde, denn ich konnte diese Kammer seltsamerweise nicht wieder verlassen. Unglücklicherweise näherte sich auch schon aus der Dunkelheit eine riesige Kreatur. Dieses Wurm-Wesen war sehr mächtig, so daß ich erst mal etwas rennen musste um mich auf meine richtigen Fähigkeiten zu besinnen. Ich benutzte meinen "Schrei" um meine Verteidigung zu stärken und schwächte gleichzeitig meinen Gegner mit dem "Schlachtruf". Zudem benutzte ich meine "Konzentrieren"-Fähigkeit um meine Schadenswirkung zu erhöhen. Durch diese Taktiken konnte ich meinen Gegner relativ leicht besiegen, ohne dabei allzu viele Tränke zu verbrauchen. Nachdem ich dann den letzten Hieb vollführt hatte, fing die gesamte Kammer an zu beben und große Felsbrocken fielen von der Decke.

Ich fürchtete schon hier erschlagen zu werden! Das Beben hörte jedoch bald wieder auf und ich konnte meinen besiegten Gegner begutachten. Aus seinem Körper krabbelten unzählige kleine, weiße, eklige Maden. Ich schnappte mir schnell die Gegenstände, die er hinterlassen hatte und suchte die Kammer nach einem anderen Ausgang ab. Tatsächlich fand ich einen der mich direkt in eine sehr große Halle führte.

In der Mitte sah ich eine Person. Als ich näher trat konnte ich meinen Augen kaum glauben - ein Engel stand da auf der Plattform in der Mitte.

Nach einem interessanten Gespräch kehrte ich in die Stadt zurück. Irgendwie wusste jeder schon was ich erreicht hatte und jeder wollte mir zumindest seinen Dank aussprechen. Nachdem ich mich dann kurz mit Jerhyn unterhalten hatte, gab der Meschif grünes Licht für die Abreise nach Osten.

## Akt III

Gleich nach der Ankunft begrüßte mich Hratli, der/die Schmied/-in. Während ich mich in der recht kleinen Stadt umsah, traf ich einige merkwürdige Gestalten. Vor allem Hratli und Ormus schienen leichte Probleme zu haben, also verdrückte ich mich schnell aus der Stadt und sah mir mal den Dschungel an. Hier traf ich auch gleich auf eine dunkle Gestalt. Sie ging jedoch einfach weiter, als ich mich vor sie stellte um sie mal genauer zu betrachten verschwand sie einfach und einige Monster erschienen.

Obwohl ich etwas verwirrt war (war dies etwa Diablo selbst gewesen?) zog ich weiter und traf dann auch bald auf die ersten Gegner.



Einer ließ eine Jadefigur fallen.

Da ich nicht wusste, was ich damit tun sollte, ging ich mit ihr zu Cain. Der empfahl mir das Ding zu Meschif zu bringen. Dieser schien sich sehr über dieses Ding zu freuen und tauschte es mit mir gegen einen Goldenen Vogel. Wieder bei Cain empfahl er mir dieses mal zu Alkor zu gehen.

Dieser schien damit auch etwas anfangen zu können und vertröstete mich auf später. Nachdem ich mich dann etwas in der Stadt herumgetrieben hatte, kehrte ich wieder zu Alkor zurück.

Er hatte nun ein Elixier gebraut, welches meine Lebenskraft stärkte.

Als ich mich dann nochmals mit Cain unterhielt, informierte mich dieser über die aktuelle Situation.



Ich müsste, so Cain, eine "Hypnotische Kugel" zerschlagen um an Mephisto ranzukommen, das ginge jedoch nur mit einem Artefakt Namens "Khalims Wille". Dieses müsste ich jedoch erst in verschiedenen Dungeons zusammensuchen und dann mit Hilfe des Würfels zusammensetzen.

Nun gut, so schwer kann es ja nicht sein, einige Sachen zu finden.

Also machte ich mich auf den Weg in den Spinnenwald, wo ich die Spinnenhöhle suchte. Ich fand auch gleich eine Höhle, die stellte sich jedoch als "Spinnenmonstergruft" heraus, was sich zwar ähnlich anhört aber falsch ist. Weiter hinten fand ich dann die Spinnenhöhle, wo ich in einer funkelnden Kiste auch das erste Teilstück fand - ein Auge. Lecker.

Als ich dann wieder kurz bei Cain vorbeischaute, erzählte mir dieser gleich noch mal die ganze Prozedur, die ich mit dem Auge und dem sonstigen Zeug vollführen müsste. Gleichzeitig verriet er mir, das ich das nächste Artefakt im sogenannten Schinderdungeon finden würde. Also auf dorthin.

Dazu musste ich erst den Spinnenwald durchqueren, wobei mir hier die Fähigkeit "Sprung-Angriff" eine echte Erleichterung bot, denn so konnte ich die zahllosen Flüsse schnell und einfach überspringen und musste nicht erst noch mühselig Brücken darüber suchen!

Im großen Moor traf ich dann zunächst wieder vor allem die kleinen Fetische, die an sich äusserst putzig sind, jedoch in Massen echt Nervensägen darstellen. Zu allem Unglück wurden diese meist auch noch durch einen Schamanen begleitet, der die Gefallenen wiederbelebt und gleichzeitig im Nahkampf ein äußerst gefährlicher Gegner ist.

Glücklicherweise konnten diese Schamanen ihren Feuerstrahl nie lange einsetzen, denn ein gezielter Hieb genügt um die Nervensägen vom Träger zu hauen!

Im Folgenden schlug ich mich dann durch das große Moor, wo ich jedoch außer einem Teleporter überhaupt nichts Relevantes finden konnte, weshalb ich gleich weiter zog und mir den Schinderdschungel "ansah".

Dort traf ich dann auch bald auf unglaubliche Gegnermassen. Die kleinen Fetische, hier wurden sie scheinbar Schinder genannt, kamen aus allen Richtungen auf mich zu und versuchten mit Hilfe ihrer Schamanen mir den Garaus zu machen!

Etwas überrascht von der starken Gegenwehr, kehrte ich erstmal in die Stadt zurück um mich mit weiteren Heiltränken auszustatten.

Nebenbei schaute ich zwecks Rüstungsreparatur noch bei Hratli vorbei, der mich jedoch mit einer erschreckenden Nachricht begrüßte!





## Klinge der alten Religion

Laut Hratli schien der Zauber um die Docks, der die Monster vom Eindringen abhält, schwächer zu werden und dieser Effekt könnte nur durch eine alte, besondere Klinge, den Gidbinn, umgekehrt werden. Ich sollte für ihn nun diese Klinge suchen. Nun da ich gerade eh auf der Suche nach dem andere Kropfzeug war, schien mir dieser Auftrag nicht sonderlich schwer.

Ich kehrte im Folgenden wieder in den Schinderdschungel zurück, wo ich mich dann durch die Gegnerhorden schlachtete. Wieder war mir hier der "Sprung-Angriff" äußerst hilfreich, denn so konnte ich die zahllosen Schinder überspringen und mich gleich an dem örtlichen Schamanen "vergehen".

Im tiefsten Schinderdschungel fand ich dann eine Art Dorf, wo sich scheinbar die Schinder sammelten.

Im hinteren Teil erkannte ich dann tatsächlich den Gidbinn. Bevor ich mir jedoch die Klinge schnappen wollte, schaltete ich alle Gegner aus.

Nun wollte ich mir die Waffe greifen, plötzlich brach jedoch ein Feuer auf und die Klinge verschwand! Stattdessen erschienen hinter mir einige, neue Gegner, die die Klinge scheinbar beschützten. Erst nachdem ich auch diese niedergemetzelt hatte, fand ich den Gidbinn zwischen ihren Leichen. Ich nahm ihn dann erstmal mit in die Stadt und sah bei Hratli vorbei, der mir jedoch aufzeigte, dass ich den Gidbinn zu Ormus bringen müsse. Ormus gab mir zum Dank einen, für mich, wertlosen Ring und benutzte die Klinge dann auch schließlich um den Zauber zu stärken. Aschara, die ich anschließend besuchte, stellte mir dann zum Dank einen ihrer Söldner entgeltlich zur Seite, da ihre Truppe nun in Folge der Verstärkung des Zaubers weniger zu tun hatte!

Gleichzeitig konnte ich bei ihr nun neue Söldner anwerben, sollte mal einer "kaputt" gegangen sein. Mit neuer Kampfkraft kehrte ich dann in den Schinderdschungel zurück, wo ich hinter dem Dorf dann auch gleich noch mein nächstes Ziel, den Schinderdungeon fand - wie praktisch! Dort musste ich mich durch einige Gegnerhorden bis zur dritten Ebene unter der Erde vorkämpfen, wo ich schließlich in einer Kiste Khalims Gehirn fand - schmackhaft!

Ich kehrte nun wieder in die Stadt zurück um das eklige Ding in meiner Kiste zu verstauen und durfte mir von Cain erneut die Vorgehensweise zur Herstellung der Waffe erklären lassen.

Das nächste Artefakt sollte ich nun in der Kanalisation in oder besser unter dem Basar von Kurast suchen. Also begab ich mich wieder zurück in den Schinderdschungel und suchte hier den Weg nach Unter-Kurast. Der Eingang zur alten Stadt wurde zwar von einigen Baumwesen verteidigt, diese waren jedoch äusserst leicht zu besiegen und nicht etwa ihrem Aussehen nach schwere Gegner. Nachdem ich den örtlichen Teleporter gefunden und aktiviert hatte, kehrte ich zum Hafen zurück und sah mich mal kurz bei Alkor um, da ich inzwischen viel Gold angesammelt hatte, das ich beim Glücksspiel verprassen wollte.



Alkor hingegen erzählte mir eine Geschichte von einem Magier, der ein wertvolles Buch hinterlassen hat. Ich sollte dieses nun finden. Laut Alkor dürfte sich das Buch in einem Tempel im Basar von Kurast, in Ober-Kurast oder dem Damm von Kurast befinden. Scheinbar schien mir nichts anderes übrig zu bleiben, als einfach alles gründlich abzusuchen. Schließlich im Basar von Kurast angekommen, stieg ich in den ersten Tempel hinab und bekämpfte die hier ansässigen Monster, die sich überdurchschnittlich stark zeigten, was scheinbar eine Eigenschaft aller "Tempelwesen" ist, wie sich später langsam herausgestellt hat. Praktikabler weise fand ich dieses Buch jedoch bereits im ersten Tempel, den ich überhaupt betreten hatte. Glück braucht der Barbar!

Schnelle kehrte ich nun in den Hafen zurück und brachte das Buch zu Alkor, der mir irgendetwas gab, das meinen Kräften zuträglich wirkte, denn ich konnte nun einige steigern!

So gestärkt wollte ich nun wieder zum Basar zurückkehren und weiter nach Khalims Artefakten suchen. Dazu stieg ich im Basar erstmal in die Kanalisation hinab.



Diese stellte sich jedoch als viel weitläufiger heraus, als ich mir dies vorgestellt hatte. Die Katakomben reichten selbst bis nach Ober Kurast, wo ich zwei Eingänge fand! Da ich aber noch nicht dorthin wollte, suchte ich weiter, bis ich einen Hebel fand, der mir den Zugang zu einer tieferen Ebene ermöglichte. Dort traf ich zwar nur wenige Gegner, dafür fand ich umso mehr Kisten und Schatullen.

In der glänzen Kiste fand ich dann schließlich auch das gesuchte Herz, das ich sogleich mit allen anderen Gegenständen in die Stadt brachte. Nachdem das Herz neben den anderen Organen in meiner Kiste verstaut war, kehrte ich in die Kanalisation zurück und entstieg schließlich den Tunnelanlagen in Ober Kurast.

Hier konnte ich neben zwei weiteren Tempeln, die ich jedoch nur zwecks "Entmonsterung" durchsuchte, nichts Interessantes finden, so daß ich bald zum Damm von Kurast weiterzog. Auch hier gabs nur zwei weitere Tempel zu durchkämpfen, was jedoch auch hier aufgrund meines frühen Buch-Fundes, lediglich eine freiwillige Aufgabe war.

Schließlich kam ich dann aber über den Damm zur Tempelstadt Travincal. Die hier angetroffenen Gegner stellten sich nun als deutlich schwerere Kaliber dar, denn zum ersten mal musste ich mich teils wirklich zurückziehen und massiv Gebrauch von Heiltränken machen.

Folglich suchte ich zuerst den örtlichen Teleporter und zog mich in den Hafen zurück. Hier wurde ich jedoch von Ormus regelrecht erschlagen!



Dieser gab mir nämlich zuerst den Auftrag den Hohen Rat der Zakarum zu vernichten, denn nur so könnte die Macht des Bösen gebrochen werden! Gleichzeitig zeigte er mir erneut auf, daß ich Khalims Willen dazu benutzen müsse, die Hypnotische Kugel zu zerstören. Erst dadurch sollte es mir möglich sein zu Mephisto vorzustoßen!

Nun irgendwie waren die drei Aufgaben, die ich nun zu erledigen hatte, irgendwie alle ineinander verstrickt, so daß ich einfach mal nach Travincal zurückkehrte und dort nach dem schwer bewachten Eingang zum Kerker suchte. Dabei stieß ich nicht nur auf zahlreiche "normale" Gegner, sondern auch auf die Mitglieder des Hohen Rates, die allesamt magisch begabt schienen und keine leichte Gegner waren. Vor allem ihre geballte Macht, schien mich regelrecht zu zerquetschen, so daß ich versuchte die Mitglieder einzeln, weiter vor dem Gebäude, niederzukämpfen.



Dabei fiel mir auf, daß die "normalen" Ratsmitglieder oft Edelsteine fallen ließen - schön! Die Besonderen, nämlich die mit einem Namen, waren dagegen noch mal etwas stärker und einer dieser Gegner hinterließ dann auch endlich den gesuchten Flegel.

Mit diesem kehrte ich dann sofort in den Hafen zurück und verwandelte die verschiedenen Gegenstände zu Khalims Willen, so wie es mir Cain schon zig mal beschrieben hatte.

Dank dieser neuen Waffe kehrte ich dann nach Travincal zurück und erschlug die restlichen Gegner bei der hypnotischen Kugel, die auf mich glücklicherweise keinen Einfluss zu haben schien. Zuletzt tauschte ich dann mein Schwert gegen den Flegel und drosch damit auf diese Kugel ein, die auch bald nachgab und eine glitzernde Wolke freigab, die zum Kerkereingang zog und diesen endlich öffnete!

Voller Spannung stieg ich in das Gemach hinab und traf dort dann gleich auf noch mal etwas stärkere Gegner, als in der Stadt selbst. Trotz aller Widerstände, die mir entgegengebracht wurden, schlug ich mich tapfer durch die Gegnermassen und fand schließlich auf der zweiten Ebene unter der Erde einen weiteren Teleporter, der mir dann für meine folgenden Erkundungen wichtige Dienste leisten sollte!

Auf der nächsttieferen Ebene musste sich dann Mephisto selbst aufhalten, denn hier traf ich an und für sich recht wenige Gegner, dafür recht Starke, unter anderem noch einige Ratsmitglieder! Erst nachdem ich diese zu beiden Seiten eines seltsames Tores erledigt hatte, wagte ich mich vorsichtig weiter vor.

Im hinteren Teil fand ich dann auch den Höllenfürsten selbst. Trotz seiner scheinbar gebrechlich wirkenden Gestalt, war dies ein wahrhaft würdiger Gegner. Vor allem auf Distanz schienen seine Zauber besondere Stärke zu besitzen, so daß ich mich mit einem gezielten Sprung-Angriff direkt vor ihn setzte und dann mit meinem getreuen Schwert auf ihn einschlug!

Dies wiederholte ich einige male, bis er schließlich in einer Explosion auseinanderbarst und neben seinem Seelenstein auch noch jede Menge andere Gegenstände fallen ließ.

Ich schnappt mir natürlich so viele wie möglich und kehrte erstmal in den Hafen zurück. Hier verschacherte ich die Gegenstände, packte den Seelenstein in meine Kiste und ließ mir von Cain die weitere Vorgehensweise erklären. Er riet mir durch das Portal im Kerker zur Hölle zu reisen um dort die beiden anderen Brüder zu suchen.

Dies wollte mir zwar weniger gefallen, ich schien jedoch keine andere Wahl zu haben.

Dies wollte mir zwar weniger gefallen, ich schien jedoch keine andere Wahl zu haben.

Dies wollte mir zwar weniger gefallen, ich schien jedoch keine andere Wahl zu haben.





Ich kehrte also in den Kerker zurück und ging auf das Portal zu. Als ich mich näherte, fuhr plötzlich ein "Wegstück" aus dem Boden, so daß ich problemlos durch das Portal gehen konnte. Welche Abenteuer mich auf der anderen Seite wohl erwarten würden?

## Akt IV

Nun gut, da war ich also. Ich dachte zwar, daß ich direkt in die Hölle teleportiert würde und nicht, daß Mephisto ein Tor in die "Festung des Wahnsinns" geöffnet hätte, aber was solls! Zuerst wandte ich mich Cain und dem Erzengel zu, die mir sogleich einige Aufgaben aufdrückten!



Cain trug mir auf Mephistos Seelenstein in der sogenannten Höllenschmiede zu vernichten, während ich für Izual einen gefallenen Engel suchen und erlösen sollte.

Nun gut, dazu musste ich jedoch aus der Festung raus, was mir eh nicht schwer fiel, da die beiden anderen "Bewohner" äußerst wortkarge Menschen waren. Ich verließ die Anlage über eine lange Treppe und stand dann auch schon wieder vor den ersten Gegnern.

Diese Kreaturen, die ich in der "Äußeren Steppe" antraf, waren dann aber auch abartiger und obskurer als alle Gegner die ich bisher gesehen hatte.

Kreaturen aus den tiefen der Hölle, lebendig gewordene Alpträume, die kleine Biester ausspucken, Leichen zerfleddern oder einfach nur verdammte Seelen, die an einen Mast gefesselt auf Opfer warten!

Nun ja, glücklicherweise erwies sich mein Schwert auch hier wieder als probates Mittel gegen diese Horden und so schlug ich mich zunächst durch diese Steppe, bis ich eine Treppe fand, die mich auf die tiefer gelegene "Ebene der Verzweiflung" brachte.

Auch hier musste ich erstmal wieder zahllose Abartigkeiten niederringen, bevor ich einen ersten "wichtigen" Gegner fand - Izual. Der Dämon setzte mir auch sofort nach, was ich dazu nutzte, mich von den restlichen Gegnern zu entfernen um Izual im Zweikampf gegenüberzutreten zu können.

Izual selbst erwies sich zwar als harter Gegner, der vor allem durch seinen Vereisungszauber ganz schön Nerven kostete, konnte mir jedoch nicht wirklich gefährlich werden. Nachdem ich eine Zeit lang auf ihn eingeschlagen hatte (war doch ganz schön zäh!), gab seine geschundene Hülle der Schwerkraft nach. Während sein Körper zu Boden sank, stieg seine befreite Seele empor und verriet mir ein Geheimnis von immenser Wichtigkeit!

Mit dieser Nachricht kehrte ich dann sofort in die Festung zurück und rapportierte Tyrael. Dieser schien zwar von der Nachricht des Verrats nicht allzusehr geschockt, erklärte mir aber das es nun auf mich ankommen würde um die Welt der Sterblichen zu retten. Als Unterstützung ermöglichte er mir dann meine Fähigkeiten auszubauen (2 Punkte)!

Angespornt durch diesen Erfolg kehrte ich zur Ebene der Verzweiflung zurück und suchte den Weg zur "Stadt der Verdammten". Dort fand ich auch bald den Teleporter, der direkt neben der Treppe zum Flammenfluss lag. Da ich in der gesamten Stadt nichts Wichtiges finden konnte, außer den "üblichen" Gegnerscharen, stieg ich zum Flammenfluss hinab.

Dort folgte ich dem schmalen Weg zwischen den feurigen Fluten, bis ich schließlich die Höllenschmiede gefunden hatte.

Diese wurde jedoch von Unmengen an Gegnern "verteidigt". Zu allem Überfluss kam mir dann auch noch der Höllenschmied entgegen, so daß ich mich erstmal schnell zurückzog. Den Schmied konnte ich dann im Zweikampf stellen, was auch dringend nötig war, denn ein direkter Treffer durch seinen Hammer raubte mir fast die gesamte Lebensenergie, so daß ich mich erstmal weiter zurückziehen musste, bevor ich wieder mit einem Sprung-Angriff in die Offensive überging. Nachdem ich das Ungetüm niedergerungen hatte, fand ich neben dem Leichnam den Hammer der Höllenschmiede. Ich nahm diese Waffe erstmal an mich und öffnete ein Portal zur Festung. Dort holte ich mir neben weiteren Instruktionen auch noch den Seelenstein aus meiner Kiste.

Wieder beim Fluss schlug ich mich wieder zur Schmiede durch, wo ich dann den Seelenstein mit dem Hammer zertrümmerte! Es folgte eine gewaltige Energieentladung, die sich in Form zahlloser davonfliegender Seelen manifestierte. Nachdem der Spuk vorbei war, konnte ich jedoch noch einige schöne Edelsteine aufnehmen, was mich sehr freute!

Wieder in der Festung angekommen, verstaute ich erstmal meine neuen Edelsteine und kaufte mir neue Heiltränke, was zum ersten mal seit langem nötig geworden war!





Bevor ich dann jedoch wieder zum Flammenfluss zurückkehrte, gab mir Tyrael einen neuen und gleichzeitig letzten Auftrag. Ich sollte nun Diablo selbst stellen. Ich ließ mir das nicht zweimal sagen, sondern verschwand wieder in die tiefen der Hölle, genauer gesagt zum Flammenfluss. Dort kämpfte ich mich erneut durch abartige Massen an Käfern und grotesken Biestern, bis ich endlich einen weiteren Teleporter fand. Dahinter war eine Reihe seltsamer Statuen aufgestellt, die mich scheinbar beobachteten, was ich zum Anlass nahm, schnell weiterzugehen. Hinter diesem Gang traf ich dann einen weiteren Engel, der mir genauer erklärte, wie ich Diablo hervorlocken könne.



Hinter dem himmlischen Wegweiser fand ich dann eine Art Labyrinth über den Flammenfluss, das jedoch auch wieder von Unmassen an ekligem Getier bevölkert war. Es folgte ein langer Kampf, der jedoch nur selten gefährlich wurde, da die Gegner ja nur durch ihre Menge eine Gefahr darstellten!

Schließlich kam ich zum "Chaos-Sanktuarium" und damit zur Quelle vieler Übel. Hier wurden die Gegner dann auch wirklich gefährlich. Vor allem die Magier setzten mir dabei schwer zu, was vor allem auf meine mangelnden Resistenzen zurückzuführen war! Glücklicherweise fand ich hier zwar auch bald ein Amulett, daß meine Resistenzen etwas anhub, doch dies war nur ein Tropfen auf den heißen Stein!

In den folgenden Kämpfen musste ich meist beim ersten Feindkontakt den Rückzug antreten, wenn ich nicht getötet werden wollte, so daß die gegnerische Gruppe auseinandergezogen wurde. Nur einzeln konnte ich die Schwertkämpfer schnell ausschalten und mich dann den Magiern widmen oder gar gleich die Nahkämpfer überspringen und mit einigen geschickten "Sprung-Angriffen" die Fernkämpfer ausschalten.

Mit dieser "Vor-und-zurück-Taktik" kämpfte ich mich schließlich bis zum Herzen, einem gigantischen Pentagramm vor. Von hier aus startete ich dann Angriffe in alle verbliebenen drei Richtungen. Am Ende der drei "Arme" fand ich jeweils ein bzw. zwei Siegel. Sobald ich alle Gegner erledigt hatte, konnte ich jeweils eins dieser Siegel aktivieren. Das Aktivieren selbst war kein Problem, da dies durch einen Kontakt geschah, allerdings tauchten danach meist eine neue Gruppe Gegner auf! Diese musste dann erstmal niedergedrungen werden, bevor ich mich dem nächsten Siegel widmen konnte.



Als besonders harte Nuss erwies sich dabei der "Fürst de Seis", der mit einer Magier-Gruppe enorm fernkampfstark auftrat!

Nachdem dann die fünf Siegel aktiviert und alle Gegner besiegt waren, war es soweit!



Durch ein Erdbeben angekündigt erschien Diablo selbst in der Mitte des Pentagramms! Zur Sicherheit öffnete ich gleich ein Portal zur Festung und näherte mich dann dem Höllenfürst vorsichtig. Dieser schien jedoch äußerst kampfbereit und sprang schnell auf mich zu! Kurz nachdem ich meine Verteidigung per Kampfschrei verstärkt hatte, erwischte mich auch schon seine Pranke, verursachte jedoch nur geringen Schaden. Sofort versuchte ich mein treues Schwert auf ihn niederregnen zu lassen, was mir jedoch nicht gelang, da ich sofort seinem roten Energiestrahл ausweichen musste! Dieser Strahl erwies sich als mächtigste Waffe, der ich ständig ausweichen musste, sonst hätte mir auch eine Kiste voller Heiltränke nichts gebracht! Also galt es, bevorzugt per Sprung, dem Strahl auszuweichen und danach wieder in den Angriff überzugehen. Hierbei erwies sich sowohl der Sprung-Angriff als auch der "Schlachtruf" als recht hilfreich, da mit dem Ersten oft gute Schläge ermöglicht wurden, während der Zweite Diablo so weit schwächte, dass ein etwas längerer Nahkampf ermöglicht wurde. Dies war auch bitter nötig, denn Diablo erwies sich als extrem zäher Gegner, den ich zudem kaum treffen konnte! Vermutlich hätte ich es mir mit etwas mehr Erfahrung deutlich leichter getan, aber ich wollte den Fürsten hier und jetzt erledigen und so folgte ein langwieriger Kampf, bei dem ich seinem Energie-Strahl kontinuierlich auswich und auf einen der selten Treffer meines Schwertes wartete, was sich als sehr "heiltrankzehrend" erwies! Insgesamt musste ich bestimmt drei oder vier mal zur Festung zurückkehren um neue Heiltränke zu kaufen. Glücklicherweise hatte ich jedoch zahlreiche Regenerationstränke mit mir herumgeschleppt, die ich nun gut gebrauchen konnte, da mich manche Attacke überraschend traf bzw. ich nicht schnell genug aus dem Nahkampf "aussteigen" konnte, so daß ich mehr Schaden ab bekam als mir lieb gewesen wäre! Nach einem langen Kampf sank der Höllenfürst jedoch zu Boden, gebeutelt von den Energien die vom Seelenstein ausgingen! Gleichzeitig lies er einige wertvolle Gegenstände fallen, die ich mir natürlich sofort schnappte, da mir nur noch wenig Zeit hier blieb! In der Festung beglückwünschten mich Cain und Tyrael, wobei ich ihren Worten jedoch kaum lauschen konnte, da die Zeit zu schnell verstrich... (Zumindest in den frühen Versionen, später gibt es es keine Zeitbegrenzung mehr, so daß man sich die Gespräche in Ruhe anhören kann, wenngleich Caine und Tyrael plötzlich "neue" Stimmen haben, was doch arg seltsam wirkt!!)



*Weitere Abenteuer folgen bei der Jagd nach Baal!*

## Die "Muh-Muh-Farm" oder "Das geheime Kuh-Level":

Achtung: Bei installierter Erweiterung Lord of Destruction kann man die "Muh-Muh-Farm" erst erreichen, wenn man Baal besiegt hat!

Um das Portal zum Kuh-Level zu öffnen, muss man ins Lager der Jägerinnen reisen und dort Wirrets Bein (aus Tristram) und einen Folianten des Stadtportals in den Horadrim-Würfel legen und dieses dann verwandeln. Dies öffnet direkt beim Lagerfeuer ein rotes Portal, das Sie zur Farm bringt.

Die zahllosen Bullen sind jedoch recht zäh und vor allem durch die Menge recht gefährlich! Dafür findet man recht viele Edelsteine und der Kuh-König lässt öfter mal auch gleich einen perfekten Edelstein oder gute Ausrüstung fallen! Es lohnt sich also auf jeden Fall! Vor allem natürlich für Diablo-Spieler, die beim Vorgänger vergeblich einen solchen Geheimlevel gesucht haben...

Um Baal zu verfolgen, benutzte ich dann das Portal, das Tyrael erschaffen hatte und mich direkt in die Stadt Harrogath brachte. Dort unterhielt ich mich erstmal mit allen wichtigen Personen, die mir die Lage dann auch als äußerst schlecht und fast aussichtslos beschrieben.

Dies erschien mir jedoch äußerst ungewöhnlich für mein Volk, das nie vorschnell aufgibt! Glücklicherweise traf ich dann aber noch den lokalen Schmied, der mir sogleich eine Aufgabe auftrug!



Um diese zu durchbrechen, sollte ich die teuflischen Katapulte und vor allem den Befehlshaber der Belagerungskräfte ausschalten, was mir nicht sonderlich kompliziert erschien.

Folglich machte ich mich dann auch gleich auf den Weg und verließ Harrogath durch das Stadttor in Richtung "Blutiges Vorgebirge". Dort traf ich auch bald eine kleine Gruppe Monster, die auf einen Barbarenkollegen einprügelten. Sofort eilte ich dem Bedrängten mit einem gewagten Sprung zu Hilfe, doch mein Angriff kam zu spät! Der Barbar brach zusammen just in dem Augenblick als ich auf die Gegner "niederging"!

Für den Moment etwas betrübt zog ich dann weiter und lies meine Wut an den restlichen Gegnern aus, die sich hauptsächlich um die magischen Katapulte herum aufhielten!

Dabei stieß ich dann noch mehrfach auf kämpfende Barbaren, denen ich zwar teils etwas helfen konnte, was diese jedoch nicht zum Anlass nahmen sich gemeinsam mit mir weiter durchzuschlagen! In Folge dessen lies ich bald davon ab, den Brüdern Unterstützung zu leisten, denn meist rannten diese danach eh gleich weiter in ihr Verderben! So kämpfte ich mich dann durch das Vorgebirge, bis ich endlich weit hinten den Rädelsführer traf, den Aufseher Schenk.

Bevor ich mich jedoch ihm selbst annahm, schaltete ich alle Gegner um ihn herum aus. Als weitere Störfaktor entpuppten sich die Katapulte, die mit ihrem unablässigen Beschuss zwar nicht viel ausrichten konnten, jedoch teils etwas die Nerven belasteten! Schenk selbst war hingegen ein kaum erwähnenswerter Gegner, so daß ich sofort weiterziehen konnte, was auch durchaus nötig wurde, denn die Todesstelle des Generals wurde plötzlich von heftigen magischen Attacken heimgesucht!



Im Eishochland fand ich dann auch schnell den ersten Teleporter, so daß ich in die Stadt zurückkehren konnte und bei Larzur meine Belohnung abholen konnte, die "Sockelung"

eines beliebigen Gegenstandes! Dies nutzte ich um meinem Schwert eine Halterung zu verpassen, in die ich dann einen perfekten Rubin einsetzen konnte. Im Folgenden konnte ich dann den Gegnern zusätzlich noch mit Feuerschaden einheizen!

Wieder im Eishochland, überkam mich dann urplötzlich ein interessanter Gedanke..!



Laut diversen Stadtbewohnern sollten auf dem Berg noch einige Soldaten gefangen gehalten werden, was ich zwar kaum glauben konnte, da vor meinen Augen zahlreiche Barbaren niedergemetzelt wurden. Warum sollten diese Monster nun Gefangene machen?

Aber egal, sollte es mir gelingen Gefangene zu retten, dürfte mein Ansehen in der Stadt sicherlich enorm steigen!

Mit diesem Gedanken in der Tasche kämpfte ich mich dann über das Eishochland. Dabei traf ich einige der nervigsten Gegner, kleine Kobolde, die sich ständig wie wild durch die Gegend teleportierten, auf seltsamen Ungetümen angriffen oder sich gar in Verteidigungstürme zurückzogen!

Glücklicherweise konnte ich diese feigen Gegner mit meinem Hohn-Schrei anlocken, so daß ich sie im Nahkampf leicht niedermähen konnte! Ohne diesen Schrei hätte ich wohl deutlich mehr Nerven auf dem Schlachtfeld lassen müssen!



Ich kämpfte und schrie mich also durch diese Menge an Kobolden bis ich endlich einen ersten Käfig fand, wo etwa fünf Soldaten gefangen gehalten wurden.

Mit einem gezielten Hieb zerschlug ich die Tür, so daß die Barbaren hinaus konnten.

Statt sich jedoch in den Kampf zu stürzen, öffneten sie irgendwie ein Stadtportal und kehrten nach Harrogath zurück. Ich fragte mich zwar nun warum sie nicht gleich das Stadtportal öffneten und erst auf die Öffnung der Tür warteten, lies dies jedoch bald wieder denn mich "überkam" der Wille weitere 10 Soldaten zu befreien!



Folglich schlug ich mich weiter durch diverse Gegnermengen und öffnete zwei weitere Gefängnistüren, so daß insgesamt etwa 15 Soldaten befreit wurden. Da allesamt sofort in die Stadt zurückkehrten, tat ich es ihnen gleich.

Qua-Kehk, der die Soldaten befehligt, zeigte sich sehr beeindruckt und wollte mir nun gegen ein kleines Entgelt einen der Geretteten zur Seite stellen. Da ich deren Kampfmoral nun ja schon einschätzen konnte, lies ich dies jedoch bleiben und besann mich auf meine ureigensten Kräfte.

Bevor ich dann jedoch wieder zum Hochland zurückkehrte, schaute ich noch kurz bei Malah vorbei, die mir von einem vermissten Mädchen berichtete!



Die "kleine" Anya soll nach einem Streit mit Nihlathak verschwunden sein, was diesen natürlich verdächtig macht.

Da ich aber keine Beweise für dessen Verwicklung hatte, konnte ich nur in die Wildnis zurückkehren und nach dem Mädchen suchen.

Die Suche begann ich wieder im Eishochland, wo ich bald ein seltsames Portal fand, das mich nach "Abaddan" bringen sollte. Da ich überhaupt keine Ahnung hatte was Abaddan ist oder wo es liegt, wollte ich dies erkunden und ging hindurch. Die andere Seite lag jedoch scheinbar in einem mir unbekanntem Bereich der Hölle, was mich jedoch vorerst nicht davon abhielt weitere Erkundungen zu starten.



Diese führten jedoch nicht allzuweit, da es sich scheinbar um einen abgeschlossenen Bereich handelte. Zwar waren hier mächtige Gegner anzutreffen, außer einer goldenen Kiste konnte ich jedoch nichts Besonderes finden.

Wieder im Hochland arbeitete ich mich dann Richtung Arreat-Hochebene durch. Hier konnte ich jedoch ebenfalls nichts wirklich Besonderes finden. Einzig ein weiteres Portal fiel mir auf, welches mich dann auch nach "Acheron" brachte. Jedoch stellte sich auch dieser kleine Ausflug als relativ belanglos heraus, da ich nichts finden konnte, das meinen Quests gedient hätte. Bei einem kurzen Besuch in Harrogath fiel mir dann auf das Nihlathak verschwunden war, was bisher jedoch noch keinem aufgefallen war oder besser scheinbar niemand wissen wollte.

Wieder zurück in der Hochebene schlug ich mich dann weiter durch, bis ich an der begrenzenden Felswand den Zugang zum "Kristalldurchgang" fand. Dieses Höhlensystem stellte sich bald als relativ groß heraus, so daß ich lange umherstreifen musste, bis ich den Teleporter und den Zugang zum "Frostfluss" gefunden hatte.

Bei diesem Frostfluss sollte ich dann laut Malah nach Anya suchen, was ich dann auch tat.

Unglücklicherweise fand ich die Vermisste erst in der hintersten Ecke der Höhle, wo sie von einem Eiszauber gefangen gehalten wurde.

Nach einem kurzen Gespräch mit ihr, öffnete ich ein Stadtportal und besuchte Malah, der ich die Situation schilderte.

Diese braute sogleich einen Zaubertrank, der der Verzauberten helfen sollte. Wieder beim Frostfluss übergab ich dann Anya den Trank, welcher diese sofort befreite, so daß die Vermisste durch ein eigenes Portal in die sicheren Mauern Harrogaths zurückkehren konnte.

Ich selbst lief dann zurück zum eine Etage höher gelegenen Teleporter und gelangte so in die Stadt. Hier besuchte ich zuerst Malah, die mir zum Dank eine Schriftrolle gab, die alle Resistenzen leicht anhob!

Zudem schien nun auch jedem aufgefallen zu sein, daß Nihlathak verschwunden war. Im folgenden Gespräch mit Anya, erfuhr ich dann etwas mehr über die seltsamen Vorgänge und konnte nun erahnen wie mächtig Anya sein muss.



## Verrat in Harrogath

Sie gab mir nun nicht nur den Auftrag, Nihlathak zu finden, wozu sie eigens ein Portal öffnete, sondern vielmehr, zum Zeichen ihres Dankes, einen, extra für mich geschmiedeten, Helm. Leider fand ich meine bisherige Kopfbedeckung effektiver, weshalb ich ihr Geschenk gleich wieder verscherbelte, was sich zwar nicht gehört, aber da ich ja nur ein doofer Barbar bin, war mir das natürlich wurscht..!

Bevor ich mich dann auch aufmachte um Nihlathak auszuschalten, kehrte ich nochmals zum Kristalldurchgang zurück und suchte hier den Durchgang zum Gletscherweg.

Dort kämpfte ich mich durch die Gegnermassen bis ich eine Etage tiefer, in der Flockenhöhle, die obligatorische goldene Kiste geplündert hatte und im Gletscherweg den Durchgang zur Eistundra gefunden hatte.

Dann lies ich jedoch von den Eishöhlen ab und kehrte wieder in die Stadt zurück, wo ich dann schließlich Anyas Portal durchschritt.

Auf der anderen Seite konnte ich einige Meter völlig unbehelligt in Richtung eines Gebäudes gehen, bevor die zahlreichen umliegenden Skelette zum Leben erwachten und ich sie niederkämpfen musste.





So schlug ich mich dann bis zum Eingang zu den "Hallen der Qual" durch. Dort galt es dann in den großen Gängen zahlreiche Gegner zu erledigen, bevor ich zu den "Hallen des Schmerzes" vorstoßen konnte. Dort konnte ich neben zahlreichen Gegnern vor allem einen Zugang zu den "Hallen von Vaught" finden.

Hier unten fand ich schließlich den feigen Nihlathak, der sich durch einen "Gürtel" von Gegnern schützte, durch die ich mich erstmal durchkämpfen musste.

Nihlathak selbst erschuf dabei immer wieder neue Monster, die sich sofort auf mich stürzten, während er gefährliche Kadaverexplosionen gegen mich einsetzte, so daß ich mich mehrfach zurückziehen musste um die Heiltränke wirken zu lassen.

Die wirksamste Art, wie ich diesem Gegner beikommen konnte, war ständig in Bewegung zu bleiben, so daß mich die Kadaverexplosionen nicht direkt trafen, und gleichzeitig ständig "Sprung-Angriffe" zu führen.

Dabei musste ich mich natürlich nach jedem Angriff zurückziehen und wieder eine Runde um Nihlathak herumlaufen, bevor ich wieder angreifen konnte.

Dieser teleportierte sich zwar mehrfach umher, konnte mir jedoch aufgrund seiner relativen Schwäche nicht lange Widerstand leisten und verschwand bald durch einen aufgebrochenen Spalt im Boden in die Hölle selbst!

Wieder in der Stadt wandte ich mich an Anya, die mir zum Dank meine Waffe veredelte wollte indem sie meinen Namen eingravierte. Wenngleich dies nichts an den Eigenschaften änderte, wollte ich nicht unhöflich sein und nahm das Geschenk an. Mein Schwert trug nun meinen Namen! Gaanz toll - nur eben doof, dass ich ja garnicht einmal lesen kann. Wer weiß also was sie da wohl reingeschnitzt hat.?!

Etwas enttäuscht, vor allem weil ich Nihlathak nicht rechtzeitig erreicht hatte, ging ich zu Qua-Khek, der mir offensichtlich etwas sagen wollte.



Laut Qua-Khek sollte ich mich nun den Ur-Ahnen stellen, die entscheiden würden, ob ich zum Gipfel emporsteigen dürfte. Leider drückte er sich nicht besonders genau aus, so daß ich zunächst nicht genau wusste, ob ich nun nur eine Prüfung zu bestehen hatte oder gar diese Ur-Ahnen selbst irgendwie bekämpfen musste?!



Verwirrt kehrte ich dann per Teleporter zum Gletscherweg zurück und bahnte mir hier einen Weg durch die Gegner bis zum Ausgang zur Eistundra bzw. der Gefrorenen Tundra. Dort fand ich glücklicherweise auch gleich einen Teleporter, so daß ich mich schon gleich viel wohler fühlte. Daneben konnte ich jedoch nur ein weiteres Portal finden, das mich zu einem weiteren kleinen und nebensächlichen Abenteuer in der Hölle brachte. Schließlich fand ich jedoch einen Eingang zu einem weiteren Höhlensystem, dem "Weg der Urahn".

Dieses durchstreifte ich nun, bis ich den Teleporter aktiviert hatte und den Durchgang zum "Gipfel des Arreat" aufgespürt hatte. Als ich diesen dann durchschritt, kam hinter mir plötzlich ein Gitter herunter und versperrte mir folglich den Rückweg, so daß ich nur noch vorwärts konnte, was mir weniger behagte. Als kleiner Ausgleich öffnete ich erstmal ein Stadtportal, das mir im Notfall eine sichere Rückkehr sichern sollte! Als ich mich dann auf dem Plateau umsah, erkannte ich erst, wie hoch ich inzwischen schon war, denn man konnte weit hinaus blicken! Das interessierte mich jedoch weniger, wengleich der Ausblick eine gewisse Faszination ausübte, als vielmehr der Altar, den ich in der Mitte fand. Dieser wurde von drei Statuen umringt, die scheinbar den "Altar des Himmels" schützten.



Als ich mir den Altar dann näher ansehen wollte ertönte plötzlich eine Stimme, die mir erklärte, das ich gegen die drei Ur-Ahnen kämpfen müsste um in den Berg vorgelassen zu werden. Kurz darauf begannen die drei Statuen sich dann durch magische Kräfte zu bewegen und ich stand vor drei ausgewachsenen Gegnern.

Da ich gegen diese drei starken Gegner gleichzeitig kämpfen musste, zog ich mich erstmal etwas zurück und begann dann meine Taktik, immer möglichst nur einem Gegner ein paar auszuwischen und dann wieder abzuziehen, umzusetzen. Diese funktionierte auch ganz gut, denn mein erstes Ziel, Madawc (mit den Wurfäxten), erwies sich als leichtester Gegner, der schon nach ein paar Angriffen klein beigab und zu seiner Statuenfigur zurückkehrte.

Korlic (mit der Bardike), der zweite Gegner erwies sich als etwas härter, konnte jedoch auch nicht sehr lange Widerstand leisten.

Der Letzte schließlich, Talic (mit Schild und Schwert), war der Stärkste der Dreien, denn mit seinem Wirbelwindangriff konnte er starke Schäden verursachen. Auch er konnte mir jedoch nicht lange im Nahkampf widerstehen und nachdem ich auch den Letzten besiegt hatte, kehrte auf dem Plateau wieder Ruhe ein und die Stimme erklang erneut.

Achtung: Sobald Sie ein Stadtportal öffnen, werden die Ahnen wieder zu Statuen und der Kampf wird abgebrochen.

Wenn Sie wieder auf dem Plateau sind, müssen Sie dann erneut das Buch lesen und der Kampf beginnt nochmals von vorne! Packen Sie deshalb möglichst viele Heiltränke ein und nehmen Sie einen Söldner mit. Dieser wird zwar zuerst attackiert und geht deshalb sehr bald in die Knie, doch so lange kann man gefahrlos auf einen der Ahnen einprügeln und wichtige Schadenspunkte machen!

Die Urahnen sagten mir nun, daß ich mich würdig erwiesen habe und in den Turm vorgelassen werde. Gleichzeitig verstärkten sie noch meine Kräfte, damit ich für den Kampf gegen Baal auch stark genug wäre! (Achtung: Ab einer späteren Version bekommt man scheinbar "nur" einen Erfahrungsschub, so daß man schneller den nächsten Charakter-Level erreicht)

Bevor ich mich dann in den Turm aufmachte, besuchte ich noch kurz Harrogath, wo mir die Bewohner nun äußerst aufgeschlossen und bewundernd gegenüberstanden und mir viel Glück für den finalen Kampf wünschten.

Gleichzeitig war es mir nun möglich einige äußerst gute Rüstungen zu kaufen, was ich sehr zu schätzen wusste!

Wieder beim Weltstein-Turm öffnete sich dann das Tor wie von selbst und ich konnte in das seltsame Gemäuer eindringen. Dort fand ich zwar nur relativ wenige Gegner, jedoch eine äußerst interessante Architektur, die, je näher ich dem Höllenfürsten kam, immer bizarrer wurde!



Gleichzeitig konnte ich Baals Macht bereits hier spüren, denn sobald ich einige Minuten still stand, regneten plötzlich seltsame Flüche auf mich herab oder Blitze zuckten aus dem Boden!

Also blieb ich immer in Bewegung und kämpfte mich bis zum "Thron der Zerstörung" durch. Dort erledigte ich zunächst die zahlreichen fliegenden Hexen an den Seiten, bevor ich mich durch das mittlere große Tor zu Baals Thronsaal begab.

Dort musste ich dann wieder zahlreiche Gegner niederkämpfen. Baal selbst hielt sich dabei merkwürdig bedeckt und blockierte nur den Weg zum Portal hinter ihm. Als ich dann jedoch endlich alle Gegner niedergemetzelt hatte, wurde Baal plötzlich aktiver und erschuf mit einer magischen Kugel plötzlich zahlreiche Gegner vor seinem Thron.

Diese Gegner-Gruppe musste ich nun wieder niederkämpfen, da ich Baal selbst nicht attackieren konnte. Der Anführer der Gegner stellte sich dabei als besonders harte Nuss heraus, was ja auch eigentlich nicht anders zu vermuten war.

Nachdem ich die Gegner dann erledigt hatte, erschuf Baal bald eine weitere Gruppe und das Spiel ging erneut los. Das Kämpfen selbst war dabei nicht das Problem, vielmehr musste ich darauf achten nicht an der Stelle zu stehen, wo Baal immer seine Monster erschuf, sonst war ich plötzlich von Gegnern umzingelt!

Die erschaffenen Gegner selbst machten mir dabei recht wenig Probleme, da ich ja bereits alle kannte. Problematisch wurde erst die letzte Gruppe, die aus mir unbekanntem, äußerst nahkampfstarken Monstern bestand.

Diese versuchte ich auseinanderzulocken um sie einzeln bekämpfen zu können.

Nachdem ich alle erledigt hatte, konnte ich endlich Baal durch das Portal zum Weltstein folgen.

Dieser stellte sich dann als äußerst interessantes Gebilde dar, das damals in mir jedoch nur wenig Interesse wecken konnte, da Baal selbst davor auf mich wartete.

Als ich mich dem Höllenfürsten dann näherte, schossen plötzlich seltsame Tentakeln aus dem Boden, die ich jedoch mit einigen Schwerthieben weghauen konnte, so daß ich bald Baal Auge in Auge gegenüberstand. Dieser "duplizierte" sich jedoch plötzlich, so daß ich auf einmal "zwei Baal" gegenüberstand. Glücklicherweise teleportierte sich "der Richtige" alsbald hinweg, so daß ich den doppelten schnell kleinschlagen konnte, denn dieser erwies sich als recht schwach.

Anschließend sprang ich dem "richtigen" Baal nach, der sich im Folgenden nun mehrfach durch die Gegend teleportierte. Dies nutzte ich jedoch um ihn mit einem "Sprung-Angriff" zu folgen und gute Treffer anzubringen!

Baal wehrte sich zwar durch imposante Zauber, die mir jedoch nur wenig ausmachten, was vermutlich daran lag, dass ich seit dem Kampf mit Diablo meine Magieresistenzen deutlich gesteigert hatte!

So konnte ich also weitgehend gefahrlos im Nahkampf auf Baal einprügeln, der mir auch wirklich nicht viel entgegenzusetzen hatte, weshalb Baal auch schon bald zusammenbrach und seine bössartige Energie in einer emasanten Entladung freigab.









Kurz darauf erschien dann der Erzengel Tyrael durch die Decke und erklärte mir, daß der Weltstein nun zerstört werden müsse und ich mich durch sein Portal zurückziehen sollte...gesagt getan!






## Einzigartige Gegenstände









Hier eine (natürlich nicht vollständige) Liste, von mir gefundener, einzigartiger Gegenstände. Beachten Sie jedoch bitte, dass durch die zahlreichen verschiedenen Programm-Versionen die jeweiligen Eigenschaften und sogar das Aussehen diverser Gegenstände durchaus stark variieren können! Die Sammlung wurde beim Spielen seit Version 1.0 (Verkaufsversion) bis zu 1.10 (mit installiertem "Lord of Destruction") erstellt, wobei zuletzt gefundene Gegenstände immer mit den vorher gefundenen verglichen wurden und eventuelle Eigenschafts-Änderungen nachträglich eingearbeitet wurden.













	<p><b>BLU+FAUS+</b></p> <p>Verteidigung: 5 Haltbarkeit: 70</p> <p>Schnellste Erholung nach Treffer +50 zu Leben +5 zu min. Schaden</p>		<p><b>BYERRI+ - TURM</b></p> <p>Verteidigung: 42 Chance zu Blocken: 44% Haltbarkeit: 255 Benötigte Stärke: 75</p> <p><i>Magic-Schaden reduziert um 4 Totem-Widerstand 25% +30 Verteidigung +5 zu Stärke</i></p>
	<p><b>CULWENS SPI+ZE</b></p> <p>Einhand-Schaden: 8 bis 20 Haltbarkeit: 220 Benötigte Geschicklichkeit: 45 Benötigte Stärke: 71 Normale Angriffsgeschwindigkeit Giftstärke reduziert um 50% Schnellere Abblockrate Schnellere Erholung nach Treffer +1 zu allen Fertigkeit-Levels +60 zu Angriffswert</p>		<p><b>DAS EISEN-JANG-BONG</b></p> <p>Zweihand-Schaden: 26-58 Haltbarkeit: 50 Benötigter Level: 28 Sehr langsame Angriffsgeschwindigkeit +2 zu Fertigkeiten-Level der Zauberin 20% schnellere Zauberrate 100% erhöhter Schaden 50% Bonus zu Angriffswert +30 Verteidigung 150% Schaden an Untoten +3 zu Frost-Nova (Nur Zauberin) +2 zu Feuersbrunst und Nova</p>
	<p><b>DAS GESICHT+ DES HORROS</b></p> <p>Verteidigung: 52 Haltbarkeit: 20 Benötigte Stärke: 23 Benötigter Level: 20</p> <p><i>+50% Schaden an Unstetsen Treffer vermindert Minuten zur Fertig 50% +15 Verteidigung 100 zu Stärke Alle Wärmehaltungen -30</i></p>		<p><b>DAS KA+ZENAUGE</b></p> <p>Benötigter Level: 50</p> <p><i>-30% schnellerer Kommando/Gehor +20% schützte Angriffsgeschwindigkeit +100 Verteidigung +100 Verteidigung gegen Hesitation +25 zu Geschicklichkeit</i></p>
	<p><b>DAS TAN-DØ-LI-GA DES GENERALS</b></p> <p>Einhand-Schaden: 2 bis 35 Haltbarkeit: 150 Benötigte Geschicklichkeit: 35 Benötigte Stärke: 41 Schnelle Angriffsgeschwindigkeit Verlangsamt Ziel um 50% 5% abgesaugtes Mana pro Treffer +25 Verteidigung Erhöht Schaden um 1-20 150% Schaden an Untoten</p>		<p><b>Der Gidbinn</b></p> <p>Einhand-Schaden: 3 bis 7 Haltbarkeit: 30 Benötigte Geschicklichkeit: 25 Benötigte Stärke: 15 Sehr schnelle Angriffsgeschwindigkeit</p>









	<p><b>DER GRÄBER</b></p> <p>Einhand-Schaden: 4-13  Haltbarkeit: 20  Benötigte Geschicklichkeit: 25  Benötigter Level: 11  Sehr schnelle  Angriffsgeschwindigkeit  +50% Erhöhter Schaden  Verteidigung des Ziels ignorieren  +10 zu Geschicklichkeit  Kälte-Widerstand +25%  Feuer-Widerstand+25%</p>		<p><b>DER PA+RIARCH</b></p> <p>Zweihand-Schaden: 25 bis 42  Haltbarkeit: 250  Benötigte Geschicklichkeit: 60  Benötigte Stärke: 100  Schnelle  Angriffsgeschwindigkeit  Treffer blendet Ziel  Schaden reduziert um 3  Magie-Schaden reduziert um 3  100% Extragold von Monstern</p>
	<p><b>Der Salamander</b></p> <p>Zweihand-Schaden: 6 bis 13  Haltbarkeit: 200  Schnelle  Angriffsgeschwindigkeit  +2 zu Feuer-Fertigkeiten  Feuer-Widerstand 20%  Erhöht um 1-10 Feuer-Schaden  +50 zu Angriffswert</p>		<p><b>DER SCHU+Z</b></p> <p>Verteidigung: 72  Chance zu Blocken: 56%  Schlag-Schaden: 2 bis 6  Haltbarkeit: 200  Benötigte Stärke: 60  Erhöhter-Chance-zu-blocken  Magie-Schaden reduziert um 2  +40 Verteidigung  +10 zu Stärke</p>
	<p><b>DER ZEN+URI</b></p> <p>Verteidigung: 52  Haltbarkeit: 140  Benötigte Stärke: 20  Leben wieder auffüllen +3  Schaden reduziert um 2  +30 Verteidigung  +25 zu Angriffswert  +15 zu Mana  +15 Max. Ausdauer  +15 zu Leben</p>		<p><b>DIE HAND VON BRÖC</b></p> <p>Verteidigung: 2  Haltbarkeit: 60  3% abgesaugtes Leben pro Treffer  3% abgesaugtes Mana pro Treffer  Gift-Widerstand 10%  +20 zu Mana</p>
	<p><b>DUMMEICHES BAUDRAUF</b></p> <p>Zweihand-Schaden: 4 bis 54  Haltbarkeit: 250  Benötigte Stärke: 40  Normale  Angriffsgeschwindigkeit  Erhöhter Schaden  -8 Verteidigung  +15 zu Geschicklichkeit  Erhöhte  Angriffsgeschwindigkeit</p>		<p><b>Eisenstein</b></p> <p>Einhand-Schaden: 19 bis 33  Haltbarkeit: 255  Benötigte Stärke: 53  Normale Angriffsgeschwindigkeit  Erhöhter Schaden  Erhöht 1-10 Blitz-Schaden  +80 zu Angriffswert  -5 zu Geschicklichkeit  150% Schaden an Untoten</p>

	<p><b>ELENDSS+AB</b></p> <p>Zweihand-Schaden: 12 bis 40  Haltbarkeit: 255  Benötigte Geschicklichkeit: 47  Benötigte Stärke: 75  Schnelle  Angriffsgeschwindigkeit  Verlangsamt Ziel um 50%  +2 zu Licht-Radius  15% zu max. Gift-Widerstand  Gift-Widerstand 15%  Erhöht 7-28 Gift-Schaden um 3 Sekunden</p>		<p><b>FALKENHEMD</b></p> <p>Verteidigung: 69  Haltbarkeit: 180  Benötigte Stärke: 44  Kritische Wunden möglich  15% zu max. Kälte-Widerstand  Kälte-Widerstand 15%  +17 Verteidigung</p>
	<p><b>FES+NAGEL</b></p> <p>Einhand-Schaden: 10 bis 16  Haltbarkeit: 36  Benötigter Level: 5  Schnelle  Angriffsgeschwindigkeit  Magie-Schaden reduziert um 2  +100% erhöhter Schaden  +15 zu Leben  Angreifer erleidet Schaden von 1  150% Schaden an Untoten</p>		<p><b>FROS+BRAND</b></p> <p>Verteidigung: 44  Haltbarkeit: 120  Benötigte Stärke: 60  Erhöhter Schaden  Erhöht max. Mana 40%  Erhöht um 1 - 6 Kälte-Schaden  +30 Verteidigung</p>
	<p><b>FUNKENHEMD</b></p> <p>Verteidigung: 112  Haltbarkeit: 225  Benötigte Stärke: 48  Angreifer erleidet  Blitz-Schaden von 5  Erhöht um 1-10 Blitz-Schaden  +21 Verteidigung</p>		<p><b>Glorienkappe</b></p> <p>Verteidigung: 15  Haltbarkeit: 120  Benötigte Stärke: 26  Angreifer erleidet  Blitz-Schaden von 4  Erhöht maxim. Ziel  Blitz-Widerstand 15%  -25 Verteidigung  gegen Geschoss</p>
	<p><b>GOLDBAU+</b></p> <p>Verteidigung: 225  Haltbarkeit: 255  Benötigte Stärke: 80  +2 zu Licht-Radius  Alle Widerstandsarten +30  +25 Verteidigung  Angreifer erleidet Schaden  von 3</p>		<p><b>Grauform</b></p> <p>Verteidigung: 9  Haltbarkeit: 100  Benötigte Stärke: 12  Abgenutztes Leben pro Trolle  Magie-Schaden reduziert um 3  Kälte-Widerstand 20%  Feuer-Widerstand 30%  +10 zu Dunkelheit-Radius</p>



















	<p><b>GRIMS BRENNENDER TÖD</b></p> <p>Zweihand-Schaden: 73-171  Haltbarkeit: 55  Benötigte Geschicklichkeit: 70  Benötigte Stärke: 70  Benötigter Level: 45  Normale Angriffsgeschwindigkeit  +3 zu Fertigkeiten-Level des Totenbeschwörers  -50% Ziel-Verteidigung  +245 zu Angriffswert  Erhöht um 131-232 Feuer-Schaden  Feuer-Widerstand +45%  Anforderungen -50%  Angreifer erleidet Schaden von 8</p>		<p><b>HAMMER DER HÖLLENSCHMIEDE</b></p> <p>Einhand-Schaden: 6 bis 15  Haltbarkeit: 255  Normale  Angriffsgeschwindigkeit  Feuer-Widerstand 40%  Erhöht um 5-20 Feuer-Schaden  +25 Verteidigung  150% Schaden an Untoten</p>
	<p><b>HEIßSPORN</b></p> <p>Verteidigung: 2  Haltbarkeit: 60  15% zu max. Feuer-Widerstand  Feuer-Widerstand 15%  Erhöht um 3-6 Feuer-Schaden  +15 zu Leben</p>		<p><b>HEROLD VON ZAKARUM</b></p> <p>Verteidigung: 437  Chance zu Blocken: 75%  Haltbarkeit: 50 [Nur Paladin]  Benötigte Stärke: 89  Benötigter Level: 42  +2 zu Kampf-Fertigkeiten  +2 zu Fertigkeiten-Level des Paladins  +204 zu schnellerem Blocken  20% Chance zu Angriffswert  +20 zu Stärke  +20 zu Vitalität  Alle Widerstandswerte +50  +150% zu schnellerer Verteidigung</p>
	<p><b>BEULBAUER</b></p> <p>Verteidigung: 50  Haltbarkeit: 200  Benötigte Stärke: 63  35% erlittener Schaden geht auf Mana  Verbesserte Verteidigung  Magie-Schaden reduziert um 2  Angreifer erleidet Schaden von 3</p>		<p><b>HIGGIS HAUBE</b></p> <p>Verteidigung: 4  Haltbarkeit: 60  Erhöhter Schaden  +30 zu Angriffswert  +15 zu Mana  +15 zu Leben</p>
	<p><b>HIRNHACKER</b></p> <p>Zweihand-Schaden: 22 bis 26  Haltbarkeit: 250  Benötigte Geschicklichkeit: 39  Benötigte Stärke: 63  Schnelle  Angriffsgeschwindigkeit  +4 zu Leben/Mana  100% abgesaugtes Mana pro Treffer  +25 zu Mana  +14 zu min. Schaden</p>		<p><b>HÖLLENKNALL</b></p> <p>Zweihand-Schaden: 6 bis 14  Benötigte Geschicklichkeit: 55  Benötigte Stärke: 35  Schnelle  Angriffsgeschwindigkeit  Feuer-Widerstand 40%  Erhöht um 6-9 Feuer-Schaden  +20 zu Angriffswert  +12 zu Geschicklichkeit  Leicht erhöhte  Angriffsgeschwindigkeit</p>











	<p><b>KLINGENKNÖCHEN</b></p> <p>Einhand-Schaden: 5 bis 12  Haltbarkeit: 120  Benötigte Stärke: 43</p> <p>Schnelle Angriffsgeschwindigkeit  +40 zu Angriffswert gegen Untote</p> <p>200% Schaden an Untoten  Erhöht um 4-7 Feuer-Schaden  +20 Verteidigung  Erhöhte Angriffsgeschwindigkeit</p>		<p><b>KNALLRINDE</b></p> <p>Zweihand-Schaden: 6 bis 36  Benötigte Geschicklichkeit: 65  Benötigte Stärke: 50  Schnelle  Angriffsgeschwindigkeit  +1 zu Fertigkeiten-Level der Amazone</p> <p>3% abgesaugtes Mana pro Treffer  Erhöhter Schaden  +5 zu Stärke</p>
	<p><b>KNÖCHENBRECHER</b></p> <p>Zweihand-Schaden: 35 bis 45  Haltbarkeit: 255  Benötigte Stärke: 69  Langsame  Angriffsgeschwindigkeit</p> <p>40% Chance auf vernichtenden Schlag  Erhöhter Schaden  Kälte-Widerstand 30%  Feuer-Widerstand 30%  150% Schaden an Untoten</p>		<p><b>Knochenfleisch</b></p> <p>Verteidigung: 148  Haltbarkeit: 255  Benötigte Stärke: 65</p> <p>Abgesaugtes Leben pro Treffer  +35 zu Verteidigung  +35 zu Angriffswert</p>
	<p><b>KÖNIGSS+AB</b></p> <p>Zweihand-Schaden: 10 bis 15  Haltbarkeit: 45  Benötigte Stärke: 25  Sehr schnelle  Angriffsgeschwindigkeit</p> <p>Alle Widerstandsarten +10  50% erhöhte  Angriffsgeschwindigkeit  150% Schaden an Untoten</p>		<p><b>KUKU SHAKAKU</b></p> <p>Zweihand-Schaden: 27-79  Benötigte Geschicklichkeit: 49  Benötigte Stärke: 53  Benötigter Level: 33  Schnelle Angriffsgeschwindigkeit  +3 zu Bogen und  Armbrust-Fertigkeiten (ausgenommen)  Bewegungsgeschwindigkeit (nicht jeder)  Befehle ist  +1 zu Angriff  +174% erhöhter Schaden  Erhöht um 40-100 Feuer-Schaden  +30% Wundheilung (Abkürzung)</p>
	<p><b>LANZE VON YAGAI</b></p> <p>Zweihand-Schaden: 15 bis 21  Haltbarkeit: 140  Benötigte Stärke: 54  Normale  Angriffsgeschwindigkeit</p> <p>Erhöht um 1-40 Blitz-Schaden  Alle Widerstandsarten +15  Angreifer erleidet Schaden von 8</p>		<p><b>LENYM</b></p> <p>Verteidigung: 2  Haltbarkeit: 60  +1 zu Licht-Radius  Mana regenerieren 30%  Alle Widerstandsarten +5  +15 zu Mana</p>




	<p><b>MAGIERFAUST</b></p> <p>Verteidigung: 9  Haltbarkeit: 90  Benötigte Stärke: 45  +1 zu Feuer-Fertigkeiten  Schnellere Zauberrate  Mana regenerieren  Erhöht um 1-5 Feuer-Schaden</p>		<p><b>NACHRAUCH</b></p> <p>Verteidigung: 5  Haltbarkeit: 80  Benötigte Stärke: 25  50% erlittener Schaden geht auf Mana  Schaden reduziert um 2  Alle Widerstandsarten +10  +20 zu Mana</p>
	<p><b>NAGELRING</b></p> <p>Magie-Schaden reduziert um 2  +18 zu Angriffswert  Angreifer erleidet Schaden von 3  15% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten</p>		<p><b>RIESE</b></p> <p>Zweihand-Schaden: 34 bis 53  Haltbarkeit: 250  Benötigte Stärke: 84  Langsame  Angriffsgeschwindigkeit  33% Chance auf vernichtenden Schlag  Anforderungen 20%  Erhöht Schaden um 8 - 15  +10 zu Stärke</p>
	<p><b>RÜCKENBRECHER</b></p> <p>Einhand-Schaden: 33-83  Haltbarkeit: 16  Benötigte Stärke: 25  Benötigter Level: 32  +1 zu Feuerfertigkeiten  +1 zu Feuerwiderstand  +10% erhöhte Geschwindigkeit  +10% erhöhte Schaden  Erhöht Schaden um 15-20  Vermeidung des Zündsperrers  5% abgestufter Lebensgefahr  Blutsperrhilfe verhindert  +10 zu Geschwindigkeit</p>		<p><b>RUNZELRÜBE</b>  oder einfach Hans Mauwurf</p> <p>Zweihand-Schaden: 3 bis 18  Benötigte Geschicklichkeit: 50  Benötigte Stärke: 40  Schnelle  Angriffsgeschwindigkeit  Feuert Magische Pfeile ab  Kälte-Widerstand 26%  +36 zu Angriffswert  +30 zu Mana  Erhöhte Angriffsgeschwindigkeit</p>
	<p><b>Sägezahn</b></p> <p>Zweihand-Schaden: 13 bis 41  Haltbarkeit: 250  Benötigte Geschicklichkeit: 49  Benötigte Stärke: 70  Schnelle Angriffsgeschwindigkeit  50% Chance auf offene Wunden  6% abgesaugtes Mana pro Treffer  +15 zu max. Schaden</p>		<p><b>SARAZENENGLÜCK</b></p> <p>Benötigter Level: 47  100% Chance, bei einem Treffer 100% Lebensgefahr  Angriffswert +10  +11 zu allen Attributen  Alle Widerstandsarten +25</p>

	<p><b>SCHLACH+ERGESELLE</b></p> <p>Einhand-Schaden: 57-136  Benötigte Stärke: 68  Benötigter Level: 39  Sehr schnelle  Angriffsgeschwindigkeit  Unersättlich  30% erhöhte  Angriffsgeschwindigkeit  +285% erhöhter Schaden  Erhöht Schaden um 38-50  35% Todschnelle  25% Chance auf offene Wunden</p>		<p><b>SCHLANGENBAND</b></p> <p>Verteidigung: 14  Haltbarkeit: 70  Leben wieder auffüllen +5  Gift-Widerstand 25%  Erhöht 4-7 Gift-Schaden um 3  Sekunden  +11 Verteidigung</p>
	<p><b>SCHMUDZFUß</b></p> <p>Verteidigung: 20  Haltbarkeit: 14  Benötigte Stärke: 18  Benötigter Level: 9</p> <p>-20% reduzierter Reizung/Schaden  20% abgesaugtes Mana pro  Treffer  -2 zu Sprung (nur Bucher)  30% verbesserte Verteidigung  Angreifer erleidet Schaden  von 2</p>		<p><b>SCHRILL-FROST</b></p> <p>Einhand-Schaden: 47-73  Haltbarkeit: 60  Benötigte Stärke: 61  Benötigter Level: 39  Schnelle  Angriffsgeschwindigkeit  Level 9 Frost-Sphäre (21/50)  Lässt das Ziel erstarren +3  Einfrieren nicht möglich  Erhöht um 63-112 Kälte-Schaden  Erhöht Schaden um 5-10  +165% Erhöhter Schaden</p>
	<p><b>SCHWER+HALTER</b></p> <p>Verteidigung: 49  Chance zu Blocken: 55%  Haltbarkeit: 200  Benötigte Stärke: 40</p> <p>50% Chance auf offene  Wunden  Erhöhte Chancen beim Blocken  Angreifer erleidet Schaden  von 10  -10 Festhaltung  50% verbesserte Verteidigung</p>		<p><b>SEELENERNER</b></p> <p>Zweihand-Schaden: 8 bis 20  Haltbarkeit: 255  Benötigte Geschicklichkeit: 41  Benötigte Stärke: 41  Schnelle Angriffsgeschwindigkeit  30% Chance auf offene Wunden  Erhöht 15-23 Gift-Schaden um 5  Sekunden  Alle Widerstandsarten +20  +45 zu Angriffswert</p>
	<p><b>Seelenschinder</b></p> <p>Einhand-Schaden: 7 bis 16  Zweihand-Schaden: 15 bis 34  Haltbarkeit: 250  Benötigte Stärke: 47  Normale Angriffsgeschwindigkeit  Abgesaugtes Leben pro Treffer  Abgesaugtes Mana pro Treffer  Erhöhter Schaden  Alle Widerstandsarten +5</p>		<p><b>SPIITZE VON LAZARUS</b></p> <p>Zweihand-Schaden: 6 bis 18  Haltbarkeit: 35  Benötigter Level: 18</p> <p>Wusste Angriffsgeschwindigkeit  50% Chance auf offene Wunden  +20% erhöhter Schaden  alle Widerstandsarten +20  Erhöht um 1-15 Frostschaden  50% Chance auf offene Wunden  30% erhöhter Angriffsgeschwindigkeit  100% Schaden an Feinden</p>

	<p><b>Spuren von Ctohn</b></p> <p>Verteidigung: 8 Haltbarkeit: 80 Benötigte Stärke: 30</p> <p>30% Ausdauer-Überwindung Anschließen-Raumung / Leben 50% Verteidigung gegen Geschosse +10 zu Leben</p>		<p><b>S+ABLSCHLÄGER</b></p> <p>Zweihand-Schaden: 128-195 Haltbarkeit: 60 Benötigte Stärke: 50</p> <p>Schmelze Angriffsgeschwindigkeit Anforderungen: 30% Stärke-Reduzierung über 15% Stark erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 50% Schaden an Untoten</p>
	<p><b>Tarnhelm</b></p> <p>Verteidigung: 10 Haltbarkeit: 90 Benötigte Stärke: 15</p> <p>+1 zu allen fertigkeit-Levels 35% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten 75% Extragold von Monstern</p>		<p><b>Teufelsnarbe</b></p> <p>Einhand-Schaden: 8 bis 14 Haltbarkeit: 130 Benötigte Stärke: 67 Normale Angriffsgeschwindigkeit Gift-Widerstand 50% Erhöht 18-28 Gift-Schaden um 3 Sekunden +50 zu Angriffswert</p>
	<p><b>TRÄNENKEULE</b></p> <p>Verteidigung: 23 Haltbarkeit: 120 Benötigte Stärke: 70</p> <p>Schnelles Kommando-Gebot Alle Widerstandsarten +10 +10 Verteidigung +3 zu Geschicklichkeit +5 zu Stärke</p>		<p><b>Untote Krone</b></p> <p>Verteidigung: 33 Haltbarkeit: 250 Benötigte Stärke: 55</p> <p>Halbierte Dauer der Erstausung 4% abgesenktes Leben pro Taktik 100% Widerstand 50% +3 Verteidigung</p>
	<p><b>VERDAMMNISBRINGER</b></p> <p>Zweihand-Schaden: 10-21 Benötigte Geschicklichkeit: 50 Benötigte Stärke: 40 Benötigter Level: 28</p> <p>Wiederstands-Überwindung Angriffsgeschwindigkeit +1 zu Geschicklichkeit (je nach der Anzahl der +10% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit durch Angriff +15 zu Leben</p>		<p><b>VIPERN-AMULET+</b></p> <p>Gift-Widerstand +25% +10 zu Mana +10 zu Leben</p>



**WÄCHER+REU**



Verteidigung: 23  
 Haltbarkeit: 80  
 Benötigte Stärke: 25  
 +3 zu Licht-Ruflos  
 +15 Verteidigung  
 +25 an Angriffswert  
 +14% bessere Chance, magisches Gegenstand zu erhalten  
 200% Extragroß von Minstern

**WURMSCHÄDEL**



Verteidigung: 34  
 Haltbarkeit: 40  
 Benötigte Stärke: 25  
 Benötigter Level: 21  
 +1 an Fertigkeiten-Level des Totenbeschwörers  
 +80 Gift-Schaden  
 Dauer 8 Sekunden  
 50% abgesaugtes Leben pro Treffer  
 +10 zu Klang  
 60% Widerstand +25%

**ZUCKZAPPEL**



Verteidigung: 44  
 Haltbarkeit: 160  
 Benötigte Stärke: 27  
 Erhöhte Chancen beim Blocken  
 +15 Verteidigung  
 +10 Geschicklichkeit  
 +10 zu Stärke  
 Leichtes weißes Angriffsschwert  
 200% Extragroß von Minstern