

Diablo II - 1/3

Diablo II est un jeu qui est à la fois dur à jouer, et difficile à lacher !! Ce jeu est sorti il y a environ 2 ans mais comme j'aime bien ce jeu, je vais avoir le plaisir de vous en parler.

Petit résumé de Diablo I.

Malgré sa défaite à Tristram, Diablo s'est de nouveau libéré et il recherche désormais ses frères exilés en Orient, Baal et Mephisto... Dans le corps du héros, qui avait presque réussi à vaincre définitivement le Seigneur de la Terreur.

Voici le profil des différents personnages

L'Amazone :

L'Amazone, la seule personnage qui sache vraiment bien manier lances et l'arc. Elle appartient à une puissante tribu nomade qui hante les plaines de la mer du sud. L'Amazone est habituée à se battre pour défendre son existence. Elle possède plusieurs compétences guerrières, comme la flèche de feu ou la lance empoisonnée. Elle peut aussi invoquer une Valkyrie.

L'Assassin :

L'Ordre des Tueurs de Mages fut créé par les Vizjerei à la suite du massacre de Bartuc et d'Horazon. Leur objectif consistait à éliminer les mages-bandits qui étaient corrompus par les forces du Mal. Dans le but de les aider à mener leur mission à bien, ils furent formés à des talents qui ne laisseraient aucune prise à la corruption démoniaque. Leur ordre était si secret que la populace les prenait pour une simple légende et même les autres mages ne savaient que très peu de choses sur eux. Leur réputation était embrumée de mystère. La crainte d'une punition suffisait presque à éviter la corruption des mages qui connaissaient l'existence de l'Ordre. Ils savent poser des pièges redoutables, possèdent des talents passives et peuvent pratiquer des arcanes.

Le Barbare :

Le Barbare appartient à l'une des nombreuses tribus qui vivent aux confins de la civilisation et refusent l'influence de ceux qu'ils pensent doux et faibles. Le Barbare saisit son environnement à la perfection. Le Barbare a le seul talent de manier à la perfection plusieurs armes comme la hache, l'épée, lance, étoile du matin ou armes d'haste mais ne sait pas bien manier les arcs ou les arbalètes. Il peut aussi utiliser ses puissants cris de guerre et aussi des aptitudes de combat comme le saut d'attaque ou le berserker.

Le Druide :

Les Druides des régions forestières du nord de Scosglen développèrent leur magie indépendamment des clans orientaux. Ils servirent de roi-guerriers à leurs tribus, habitant généralement comme des ermites dans de grandes tours de pierre, couvertes de lierre et de vignes. Magiciens des forces naturelles, ils étaient capables de contrôler les créatures vivantes et les forces magiques de la nature. Ils peuvent se métamorphoser, ils peuvent invoquer des esprits de la nature et ils maîtrisent aussi les magies de feu et de vent.

Diablo II - 2/3

L'Ensorceleuse :

L'Ensorceleuse est l'une des rebelles qui ont su s'accarper les secrets de la magie jusque là détenus par les clans magiques de l'est, exclusivement composés d'hommes. C'est une experte de la création mystique Ex Nihilo. L'Ensorceleuse peut utiliser de la magie constituée de l'élément du feu, de la galce et de la foudre, elle peut ainsi s'en servir comme protection ou comme attaque.

Le Nécromancien :

Des vapeurs chaudes des marais de sud vient une ombre drapée dans le mystère. Le Nécromancien, comme son nom l'indique, est une sorte de sorcier dont les sorts sont dédiés au réveil des morts, à l'invocation et au contrôle de différentes créatures. Le nécromancien est capable de lancer des malédictions pour affaiblir l'ennemi ou autre, ainsi qu'invoquer des squelettes et des golems. Il peut aussi lancer des sorts maléfiques.

Le Paladin :

Les chevaliers des marches de l'ouest qui ont soutenu les armés du puissant Leoric ne sont que coeur pur : ils suivent fidèlement les voies du Zakarum, la religion de la lumière. Guerrier prêt à la bataille, défendu par sa foi, le Paladin combat pour ce qu'il estime le bon droit. Ce guerrier possède une énergie transformée en aura qui vous défend ou qui attaque. Vous pourrez aussi utiliser des magies d'attaque comme "le Poing du Paradis".

Les cinq villes et chapitres

Premier acte.

Dans le chapitre un, Diablo, le Seigneur de la Terreur est toujours en fuite et tente de retrouver ses frères. Vous passerez donc votre aventure dans l'Occident qui est envahi par les forces du mal. Tout au long du chapitre, vous devrez aider des gens se trouvant dans la première ville "le Camp des Rogues" et détruire les forces en éradiquant Andariel, une démons inférieure qui garde un poste avancé installé dans le Monastère, là où logaient les Rogues. Vous trouverez des armes chez Charsi; vous pourrez parier chez Gheed, engager des Rogues chez Kashia; potions, baguettes et bâtons se trouvent chez Akhara; Wariv vous servira pour aller dans l'acte 2 et Deckard Cain vous suivra pendant votre aventure en tant qu'identifieur.

Deuxième acte.

Diablo est parti vers l'Orient, dans la ville de Lut Golein, une ville dans le désert. Le Seigneur de la Terreur recherche son frère, Baal, le Seigneur de la Destruction, enfermé dans le corps de Tal rasha, enfoui sous des tombes en plein milieu du désert. Vous devrez traverser tout le désert en livrant de terribles batailles. Dans la ville, Farah répare et vend les armes, Lysander vend des potions, Drognan remplace Akhara, Greiz engage des mercenaires et Atma, Jerin, Geglash et Meshif font partie des quêtes.

Troisième acte.

Baal étant délivré, la menace devient plus grande. Diablo et maintenant Baal partent cette fois-ci à la

Diablo II - 3/3

recherche de leur aîné, Mephisto le Seigneur de la Haine pour ainsi mettre au point leur stratagème de vengeance. Cette fois, vous devrez traverser la jungle ainsi que quelques villes dominées maintenant par des monstres, pour retrouver Diablo, Baal et la Tombe de Méphisto. Dans le port, vous pouvez faire réparer vos armes chez Rhatli, acheter des potions chez Alkor, engager des Loups de Fer chez La femme qui se trouve dans la petite cabane (je me souviens plus du nom de la femme). Ormus sera celui qui vend les baguettes, batons et parchemins.

Quatrième acte.

Diablo s'est rendu en enfer pour préparer son armé. Vous devez le retrouver et le détruire une bonne fois pour toute en détruisant les pierres qui permettent au trois Seigneur de vivre. Vous serez dans l'avant-poste des anges des enfers : Le fort de padémonium. Il n'y a que trois personnage dans le fort sans compter Deckard cain, Malbu qui sera votre armurier et Jamella qui vous vendra des potions, baguettes, batons, parchemin. Et enfin Tyrael qui vous aidera dans votre mission.

Cinquième acte.

Après la mort de Diablo et de Méphisto, nous avons oublier que Baal était rester en vie. Baal est en train de constitué se vengeance au Nord. Vous alliez être dans une ville de Barbare appelé Harogath et y prêter main forte. Vous pourrez vous faire soigner chez Mallah, engager des barbare chez Qualkek, le forgeron est Larzuk et Anya pariera avec vous.

Voici à peu près toute l'histoire de Diablo2.