



Малтаэль

Малтаэль, Архангел Мудрости (англ. Malthael, the Archangel of Wisdom) — бывший архангел Высших Небес и глава Ангирского совета. Малтаэль, мудрейший среди своих братьев и сестёр, таинственно исчез после уничтожения Камня мироздания, и объявился почти двадцать лет спустя, но не как архангел Высших Небес, а как Ангел Смерти. Погиб от рук Нефалема.

Как и Итераэль, Малтаэль тоже владеет собственной вещью — это Чалад'ар, Чаша Мудрости. Тем не менее, в бою он вооружён двумя клинками, по внешнему виду напоминающими серпы.



Архангел Мудрости (ранее)



Диабл

Аль-Ди́абалос, Повелитель Ужаса (англ. Al-Diabalos, the Lord of Terror) — более известный как Диабло (англ. Diablo) является главным злодеем в Diablo, Diablo II и Diablo III. Является одним из Изначальных зол. У него есть два старших брата — Мефисто и Баал. Также его дочь можно считать Лию.

Рождени

Когда великие воплощения света и тьмы Еану и Татамет — пали в своей великой битве, тело Татамета стало основой для Пылающего Ада, а из семи голов чудовища появились семеро верховных демонов. Из трёх главных голов появились Мефисто, Баал и Диабло



Владыка Ужаса
Дух Мужества
(Пантеон
Триединого)
Бог Хаоса (Пантеон
Саптева)
Единица Зло



Азмода

Н

Азмодан, Владыка Грехов (англ. Azmodan, the Lord of Sin) — один из Младших Зол, Азмодан считается самым талантливым военачальником Пылающего Ада. После Войны Греха Азмодан, разгневанный тем, что правящий триумвират Ада (братья Мефисто, Баал и Дьябло) скрыл от Младших Зол существование Санктуария и населяющих её людей, объединился с Белиалом для свержения братьев. Уговорив близнецов (Дюриэля с Андариэль), они устроили переворот и изгнали Изначальных Зол в Санктуария.



Владыка Грехов



Белиа

Белиал, Владыка Лжи (англ. Belial, the Lord of Lies) — один из Младших Зол, Белиал является самым искусным из верховных демонов Пылающего Ада. Отличить плоды его лжи от реальности практически невозможно. Однако, это имеет и другую сторону — часто сам Белиал становится жертвой своих махинации.

Манипулируя Азмоданом, именно он был зачинщиком переворота, в результате которого правящий триумvirат Ада (братья Мефисто, Баал и Дьябло) был свергнут и изгнан в Санктуария.



Владыка Лжи



Охотник на

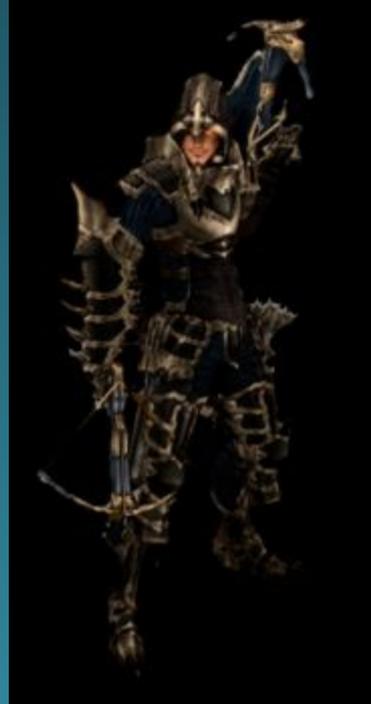
демонов

Охотник на демонов - один из пяти классов в игре Diablo III. Кредо класса - дальний бой с использованием арбалетов, взрывчатки, ловушек. Этот класс можно считать комбинацией классов Амазонка и Ассасин из Diablo II.

Охотники без устали уничтожают демонов, используя для этого разнообразное оружие дальнего боя. Они бьют издалека, в устранении монстров, заполонивших их мир, полагаясь на свои луки и смертоносные капканы.

Охотники на демонов эффективно расправляются с большими группами противника, накрывая их залпами стрел и подрывая под ними мины замедленного действия. Невероятная меткость охотников позволяет им с безопасного расстояния расправиться с сильными монстрами. Они могут сконцентрироваться на определенной цели или, отступая, осыпать наступающего противника градом смертоносных стрел.

Специализация в дальнем бою и скудные навыки ближнего боя означают, что для них крайне опасно дать себя окружить или загнать в угол. Чтобы повысить свои шансы на выживание, они изучают соответствующие навыки — такие, например, как перекатывание или прыжки для ухода от ударов; они также





Чароде

Чародей — один пяти классов в игре Diablo III. Этот класс близок Волшебнице из Diablo II. Кредо класса — атакующая магия различного свойства.

Чародеи — заклинатели-бунтари, которые, не в пример своим более осторожным в обращении с магией собратьям, используют как проводники для магической энергии собственное тело. Они управляют магическими силами и крушат, сжигают и замораживают врагов. Более того, они управляют временем и светом и могут создавать иллюзии и миражи, телепортироваться и отражать атаки.

Чародей пользуется посохами и жезлами для фокусировки слабых заклинаний; пока же врагов сжигает магическое пламя, он концентрируется на могущественных заклинаниях тайной магии, способных стереть любого противника с лица земли.

Почти все атаки чародеев ведутся на расстоянии. Это позволяет чародею находиться в относительной безопасности и соответствует его роли «живой





Варвар

Варвар - один из пяти классов в игре Diablo III. Класс похож, на варвара из Diablo II. Кредо класса - ближний бой с использованием разнообразного холодного оружия.

Варвары — жестокие одиночки. Они никогда не уклоняются от боя. Мощные удары, сотрясающие землю, атаки в прыжке и пара клинков, со свистом рассекающих воздух, способны уничтожить противников в два счета, а те счастливики, которым удалось выжить, вынуждены бежать без оглядки, если хотят сохранить себе жизнь.

Благодаря своему росту и силе в ближнем бою варвары способны использовать практически любые комбинации оружия и боевого стиля; впрочем, как правило, они предпочитают тяжелое и внушительное оружие. Их не пугают боль и раны, и часто им больше по душе наносить и получать удары в гущу врагов, чем преследовать одиночные цели.

Атаки варваров по большей части ориентированы на использование в ближнем бою. Молниеносные взмахи клинков в доли секунды отправляют слабых врагов в мир иной, а сотрясающие землю удары сбивают с ног приближающихся противников, способных предпринять бросок даже самых сильных





Колдун

Колдун - один из пяти классов в игре Diablo III. Этот класс, как бы собран из элементов классов Колдунья, Друид и Некромант из Diablo II. Кредо класса - использование магии, чтобы подчинить себе противников и направить их против своих же товарищей.

Колдун призывает различных существ, а также души умерших, заставляя их исполнять его волю. Окружая себя призванными зомби и другими потусторонними тварями, он забрасывает противника черепами-бомбами, создает облака едкого яда и накладывает на врага страшные проклятия.

Способность заражать и замедлять противников, а также повергать их в ужас предоставляет колдунам превосходную возможность контроля над полем боя.

Они могут манипулировать атаками и передвижением врагов с помощью отрицательных эффектов и заклинаний контроля, превращая их в легкую добычу для своих вечно голодных прислужников, а также разливать по земле огонь и яд, которые постепенно убивают продвигающихся по ним противников.

Некоторые колдуны предпочитают не вступать в бой, а вместо этого посылают в атаку своих питомцев и калечат противников издалека. Но они вполне могут и сами отправить врага, когда он уже ослаб, в





Крестоносце

Крестоносцы — непреклонные защитники веры и порядка, настоящие бастионы во плоти, облаченные в непробиваемые латы и использующие огромные щиты, чтобы прорваться сквозь гущу врагов, оставляя после себя лишь опаленные тела демонов.

Крестоносцы отважно бросаются в самую гущу битвы, веря, что магия Света и крепкие тяжелые доспехи принесут им победу. Опытные крестоносцы умеют полностью отражать вражеские атаки, зачастую выживая после ударов, приносящих неминуемую гибель не столь мощным бойцам. Если нужно, они могут пожертвовать скоростью и подвижностью, чтобы превратиться в настоящую крепость.

Тяжелые цепи, способные раздробить любые кости, и мощнейшие щиты отлично подходят для ближнего боя, но крестоносцы способны бороться со злом и на расстоянии. Если в бой вступает воин, наделенный божественной силой, то врагу не скрыться от испепеляющего пламени и ослепительного света. Мощи крестоносцев достаточно, чтобы сокрушить





Мона

Монахи — святые воины, которым через их невероятную силу воли даруется божественная мощь. Им доступны исцеляющие волны, мантры защиты и заряженные силой Небес удары.

Умелые монахи наносят свои молниеносные атаки как голыми руками, так и с использованием хорошо сбалансированного оружия. В бою они предпочитают мощи маневренность и скорость, ловко избегают затяжных боев, подлетая к врагу, чтобы нанести удар, и сразу уходя от ответного.

Монахи специализируются, главным образом, в ближнем бою. Урон, наносимый монахом по одиночной цели, сложно переоценить; они также способны наносить урон по небольшой площади, нанося маховые удары или удары ладонью, резонирующие со стихиями.





Некроман

ТНекроманты — бескомпромиссные повелители жизни и смерти. Эти темные заклинатели могут насылать на врагов смертоносные проклятия и натравливать на них возвращенные к жизни скелеты их же бывших союзников.

Жизнь и смерть — часть единого цикла, и только у некромантов хватает смелости ходить по тонкой грани между ними. Они с готовностью жертвуют собственную жизненную силу, чтобы обрести впечатляющие способности и получить преимущество в бою. В конце концов, оказаться на пороге смерти не страшно, если рядом не останется никого, кто мог бы нанести последний удар.

Некроманты сражаются на расстоянии: армия скелетов, которой они повелевают, способна захлестнуть противника разрушительной волной, прежде чем тот успеет нанести хоть один удар, а страшные проклятия могут сделать беспомощными даже самых стойких демонов

