

BILZARD
ENTERTAINMENT

DIABLO IMMORTAL™

NADZIEJA GŁUPCA

ANGELA SLATTER

PETER BERGTING



NADZIEJA GŁUPCA

DIABŁO
IMMORTAL™

Na jałowej pustyni leży Lut Gholein, trzymane w garści Andariel miasto nękane przez demony. Wewnątrz jego murów podstarzały mag Drogan desperacko szuka drogi ucieczki z przeklętego miasta. W tym celu musi poznać okrutną cenę nadziei w świecie, gdzie przetrwanie wymaga poświęceń.

TEKST **ANGELA SLATTER** RYSUNKI I OKŁADKA **PETER BERGTING**

KOLORY **FARES MAESE** LITERNICTWO **ANDWORLD DESIGN**

BLIZZARD ENTERTAINMENT

STARSZA DYREKTORKA DS. ROZWOJU FABUŁY I MARKI **VENECIA DURAN**

STARSZY KIEROWNIK DS. TEKSTÓW I KSIĄŻEK **MATTHEW CÖHAN**

NADZÓR REDAKCYJNY **CHLÖE FRABONI** STARSZA REDAKTORKA **MEGAN WALKER**

STARSZY GRAFIK MARKI **SOPHIE ERB** STARSZY PRODUCENT **BRIANNE MESSINA**

PRODUKCJA **TAKAYUKI SHIMBØ, JUNE JIANG, JT TØRREA**

KONSULTANCI Z ZESPOŁU TWÓRCÓW GRY **MØNICA CHEN, DAVID LØMELI, RYAN QUINN**

KONSULTACJA FABULARNA **IAN LANDA-BEAVERS**

PRZEKŁAD **JAKUB BLITEK, PIØTR WILK**



Blizzard.com

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. Blizzard i logo Blizzard Entertainment są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi spółki Blizzard Entertainment, Inc. w Stanach Zjednoczonych i innych krajach.

Wydawca: Blizzard Entertainment

Ten komiks jest dziełem fikcyjnym. Imiona, postacie, miejsca i zdarzenia są albo wytworem wyobraźni scenarzysty lub grafika, albo zostały użyte w sposób fikcyjny, a wszelkie podobieństwo do rzeczywistych osób, żywych lub martwych, firm, wydarzeń lub miejsc jest całkowicie przypadkowe.

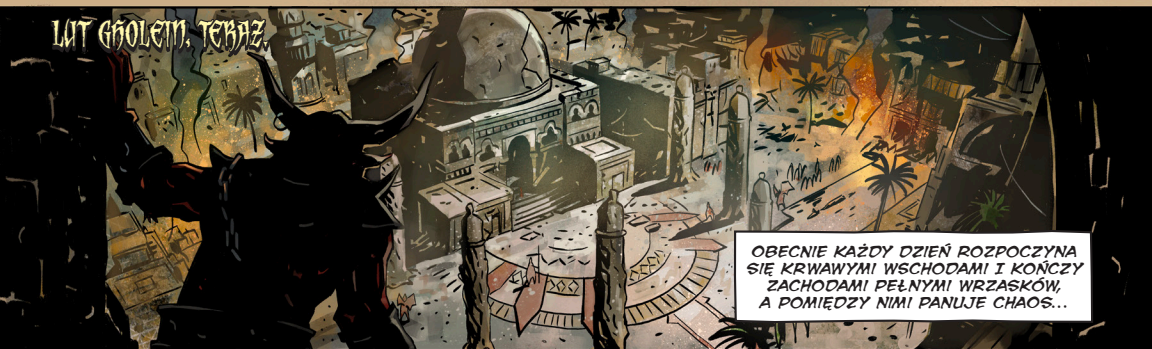
Blizzard Entertainment nie ma żadnej kontroli nad stronami internetowymi autorów lub stron trzecich ani ich zawartością i nie ponosi za nie żadnej odpowiedzialności.

LUT GHOLEM, DAWNIEJ.



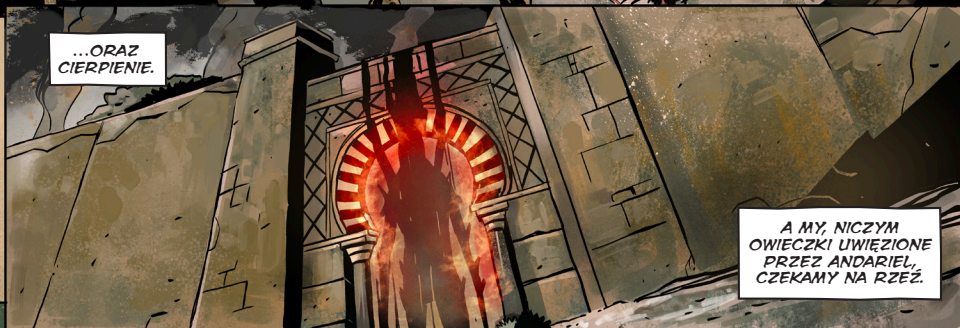
TO MIASTO BYŁO NIEGDYŚ
ZNAJE JAKO KLEJNOT
PUSTYNI. BYŁO OAZA
NA BEZLIŚNYCH TERENACH
ARANOC.

LUT GHOLEM, TERAZ.



OBECNIE KAŻDY DZIEŃ ROZPOCZYNA
SIĘ KRWAWYMI WSCHODAMI I KOŃCZY
ZACHODAMI PEŁNYMI WRZASKÓW,
A POMIĘDZY NIMI PANUJE CHAOS...

...ORAZ
CIERPIENIE.



A MY, NICZYM
OWIECZKI UWIEŻIONE
PRZĘZ ANDARIEL,
CZEKAMY NA RZĘŻ.





NIE MA NADZIEI NA
UCIECZKĘ... JEDNAK
MUSZĘ PRÓBOWAĆ,
WSZYSCY MUSIMY.



Ostatniej nocy krzykacze
znow wrzeszczały o tej samej
porze co w pięć poprzednich.



ZMUSZONY DO UCIECZKI,
ZNAŁAZEM SIĘ W TEJ
RUDERZE. JEST TU
BEZPIECZNIEJ NIŻ W MOIM
DAWNYM DOMU. NA RAZIE.



SWOIMI NIEGODZIWYMI
MOCAMI ANDARIEL
ZAMKŁĘŁ WSZYSTKIE
TAJNE PRZEJŚCIA. BRAMY
OD MIESIĘCY ANI DRGNA.

JA JEDNAK SIĘ NIE
UGNĘ. MUSI ISTNIEĆ
JAKIEŚ WYJŚCIE.





CIERPIENIE ŁĄCZY WSZYSTKICH
W TYM MIEŚCIE. LECZ TAK SAMO
ŁĄCZY NAS MYŚL O UCIECZCE.



DLATEGO WCIAŻ SZUKAM
WYJŚCIA. SŁABOŚCI
W KLĄTWIE ANDARIEL.



DEMONY Z LEWEJ. DEMONY
Z PRAWYJ. A POMIEDZY?
NIKOGO NIE MA? CZYŻBY
MYLIŁ MNIE WZROK?



CZY
NADZIEJA
CZYNI MNIE
GŁUPCEM?





PUK-PUK-PUK!

HARA? CO
TY TU...



ŚLEDZILI
MNE.

WEŹ MIŚĘ,
SCHOWAJCIE SIĘ TU.
ODPOCZNICIE.
JESZCZE NIE ZNALEŻLI
TEGO MIEJSCA.



W tamtym miejscu brak jest demonów.
To przypadek czy jakaś odpędzająca
je siła? I to pęknięcie w murze...

Muszę znaleźć bibliotekę...
która kryje w sobie wiedzę
stuleci. Ale gdzie w tej ruinie?
Być może...



LUP LUP



HARO...?



PUFFFFF!



Wojownicy
kryją się
w kryjówce
w kryjówce
w kryjówce
w kryjówce

NIKOMU... NIE...
POMAGAĆ.