

DER OFFIZIELLE MINI-GUIDE

DRAGON AGE™ II



PRIMA IS AN AUTHORIZED ELECTRONIC ARTS LICENSEE.

BiOWARE™



DAS OFFIZIELLE BUCH

DRAGON AGE™ II



© 2011 Electronic Arts Inc. BioWare, BioWare logo and Dragon Age are trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Xbox and Xbox 360 are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

"PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.



BIOWARE™

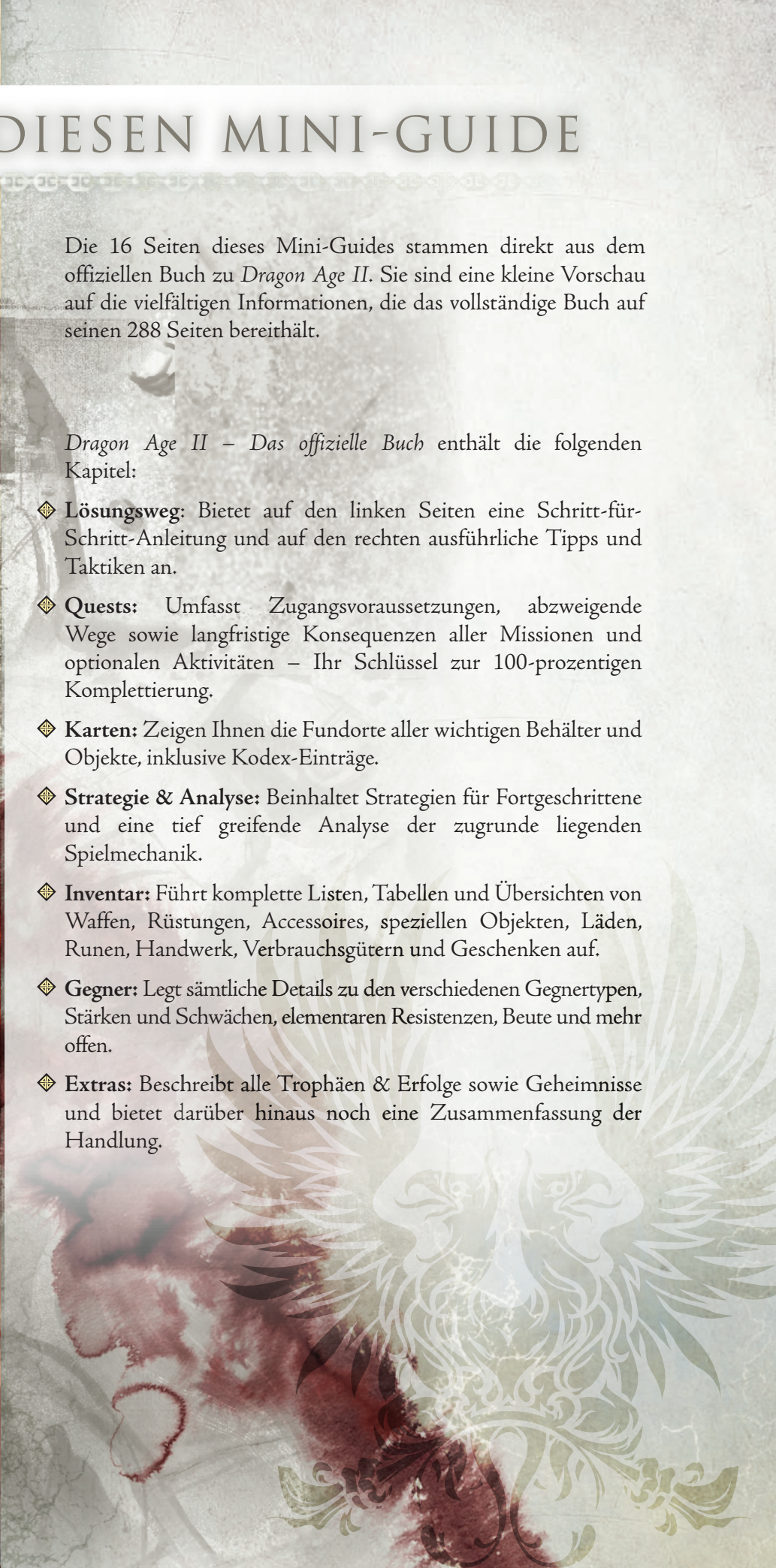


ÜBER DIESEN MINI-GUIDE

Die 16 Seiten dieses Mini-Guides stammen direkt aus dem offiziellen Buch zu *Dragon Age II*. Sie sind eine kleine Vorschau auf die vielfältigen Informationen, die das vollständige Buch auf seinen 288 Seiten bereithält.

Dragon Age II – Das offizielle Buch enthält die folgenden Kapitel:

- ◆ **Lösungsweg:** Bietet auf den linken Seiten eine Schritt-für-Schritt-Anleitung und auf den rechten ausführliche Tipps und Taktiken an.
- ◆ **Quests:** Umfasst Zugangsvoraussetzungen, abzweigende Wege sowie langfristige Konsequenzen aller Missionen und optionalen Aktivitäten – Ihr Schlüssel zur 100-prozentigen Komplettierung.
- ◆ **Karten:** Zeigen Ihnen die Fundorte aller wichtigen Behälter und Objekte, inklusive Kodex-Einträge.
- ◆ **Strategie & Analyse:** Beinhaltet Strategien für Fortgeschrittene und eine tief greifende Analyse der zugrunde liegenden Spielmechanik.
- ◆ **Inventar:** Führt komplette Listen, Tabellen und Übersichten von Waffen, Rüstungen, Accessoires, speziellen Objekten, Läden, Runen, Handwerk, Verbrauchsgütern und Geschenken auf.
- ◆ **Gegner:** Legt sämtliche Details zu den verschiedenen Gegnertypen, Stärken und Schwächen, elementaren Resistenzen, Beute und mehr offen.
- ◆ **Extras:** Beschreibt alle Trophäen & Erfolge sowie Geheimnisse und bietet darüber hinaus noch eine Zusammenfassung der Handlung.



DRAGON-AGE-ENZYKLOPÄDIE



DER KONTINENT THEDAS

ORLAIS

Das ehrgeizige und wohlhabende Orlais ist die mächtigste Nation der Menschen von Thedas. Berühmt sind Kultiviertheit und Extravaganz des Adels unter der derzeitigen Herrscherin Kaiserin Celene I. Sie teilt die Expansionsträume des Gründers von Orlais, Kordilius Drakon, der die Grenzen des Reiches bis an die Ränder des Kontinents ausdehnen wollte.

Viele orlaisianische Adlige gehören zum ruhmreichen Ritterorden der Chevaliers. Die Härte ihrer Ausbildung in der Kampfkunst ist berühmt. Sie erzieht die Ritter zu eiserner Disziplin und zu einem Ehrenkodex, der hoch über allen ihren anderen Wertvorstellungen steht. Die Chevaliers kennen keine Angst und ihre Loyalität ist absolut. Die Strafe für Entehrung ist der Tod, den die Chevaliers willkommen heißen, wenn sie ihren Herrn enttäuscht haben.

Ebenfalls typisch für die Adelsklasse ist ihre Vorliebe für exklusive Mode, oft kopiert in anderen Ländern wie Nevarra und den Freien Marschen, aber immer am extremsten in Orlais selbst ausgeprägt. Sowohl Männer als auch Frauen schminken sich, mit subtilen Unterschieden, die auf den sozialen Status hinweisen. In der Öffentlichkeit trägt man auch gern außerordentlich aufwendige Masken. Diese werden vererbt und kennzeichnen die Familie des Trägers ebenso einmalig wie die Symbole eines Wappens.

Die Hauptstadt von Orlais ist Val Royeaux mit der Universität von Orlais: ein Studienzentrum, das junge Adlige aus ganz Thedas anzieht und die beste Bildung bietet, die man kaufen kann. Die Universität ist ein relativ modernes Institut, dessen liberale Professoren schon oft mit religiösen Konservativen wegen des Lehrplans aneinandergeraten sind. In Zukunft wird dies sicherlich zu einem noch größeren Problem werden.

DAS REICH VON TEVINTER

Vom einstigen Kaiserreich Tevinter, das sich über ganz Thedas erstreckte, ist nur noch ein verfallener Rest in der Umgebung von Minrathous im Norden geblieben. In dieser berühmten Stadt, die einmal das Juwel des gesamten Kontinents darstellte, herrschen nun mächtige Magier mittels einer Form von Magokratie.

Tevinter wird von allen anderen Nationen verachtet. Sklaverei ist bei dem dekadenten Adel immer noch Usus. Das Reich bildet das Zentrum des Schwarzhandels, des Schmuggels (eingeschlossen das Verstecken von flüchtigen Magiern aus anderen Landen) und des Sklavenhandels. Obwohl sichtlich im Verfall begriffen, ist Tevinter nach wie vor sehr mächtig und verfügt über beachtliche militärische Macht. Ohne Zweifel würde es sich gegen die Nationen im Süden wenden, doch die ständigen Kriege mit den Qunari in Seheron und Par Vollen nehmen zu viel Aufmerksamkeit in Anspruch.

Einst herrschten die Magisterlords gemeinsam über das Imperium und kontrollierten das Volk mit ihrer Fähigkeit, in seine Träume einzudringen. Diese Lords sind nicht mehr, doch selbst heute werden manche Magier noch stillschweigend als äußerst tüchtige Traumwanderer und Wahrsager anerkannt.

Für seine beeindruckende Armee zieht das Reich zahlreiche Soldaten aus seinen Gebieten ein. Zwei Besonderheiten des Militärs von Tevinter sind in ganz Thedas bekannt. Zum einen die Elefanten. Diese gewaltigen Kreaturen wurden schon vor Jahrhunderten aus den Küstenkolonien der nordwestlichen Urwälder nach Tevinter gebracht. Und zum anderen die legendären Moloche: drei gigantische Kriegsgolems aus antiker Zwergenfertigung.

Tevinter hat überall auf Thedas seine Spuren hinterlassen, die man immer noch in den Ruinen und auf den Straßen des gefallenen Kaiserreichs sehen kann. Zwar werden diese Geschichten heute nur noch erzählt, um kleine Kinder zu erschrecken, doch die Wahrheit über Tevinters Exzesse würde selbst das kälteste Herz erschüttern.

FERELDEN

Ferelden ist eine relativ gemäßigte Nation im Südosten von Thedas, bevölkert von einem primitiven, militaristischen Volk, das erst in den letzten Jahrhunderten zivilisiert worden ist. Von anderen Nationen werden die Bewohner von Ferelden immer noch als Hinterwälder

angesehen – vor allem von den Orlaisianern, die das Tal jahrhundertlang besetzt hatten –, doch die Fereldener haben in den letzten Jahren enorme Fortschritte gemacht. Sie sind ein stolzes und unabhängiges Volk, das sich nur ungern primitiv schimpfen lässt und auf dem besten Weg zu einer wichtigen Macht auf dem Kontinent ist.

Im Westen grenzt Ferelden an das orlaisianische Kaiserreich; die Beziehungen sind noch immer sehr gespannt. Das Frostgipfel-Gebirge trennt beide Länder und verhindert, dass es häufiger zu feindseligen Übergriffen kommt. Orzammar, das letzte Königreich der Zwerge, liegt in den Frostgipfeln.

Fereldens Städte werden allgemein als anarchisch angesehen. Das Bedürfnis der Fereldener nach Freiheit hat eine Laissez-faire-Kultur etabliert, die sich auch auf die Haltung gegenüber der Obrigkeit erstreckt. Schlimme Straftaten werden zwar schnell geahndet, viele andere jedoch ignoriert, und es bleibt oft den Bürgern überlassen, selbst für Gerechtigkeit zu sorgen. Taschendiebstahl ist an der Tagesordnung, weil die Wächmänner sich nur um größere Vergehen kümmern. Die Wirtschaft ist größtenteils unreguliert – Hauptsache, die Steuern werden bezahlt: Geschäfte wie Bordelle oder Spielhallen werden mehr als nur toleriert.

Lothering und der Kaiserliche Hochweg

Die Hawkes haben sich in Lothering niedergelassen. Das Dorf nördlich der uralten Festung von Ostagar liegt an einer Kreuzung des Kaiserlichen Hochwegs. War es ursprünglich kaum mehr als ein Handelsposten, sind die Siedler mittlerweile dank ihrer Mühlen und des fruchtbaren Ackerlandes wirtschaftlich unabhängig. Güter werden bis nach Redcliffe und an die Händler von Orzammar verkauft.

Der Kaiserliche Hochweg, einst vom Tevinter-Reich erbaut, ist ein antikes Wunder der Architektur. Sklaven aus Kirkwall haben die Steine gebrochen, aus denen diese Hochstraße errichtet wurde. Sie führt von Minrathous herunter nach Orlais und dann weiter nach Osten bis nach Ferelden. Das Vorhaben wurde jedoch nie ganz fertiggestellt und viele Teile sind im Lauf der Jahrhunderte verfallen. Nichtsdestotrotz ist der Wall weiterhin nützlich für Reisende, die sich vor Wölfen fürchten.

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

QUESTS

KARTEN

STRATEGIE & ANALYSE

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

TROPHÄEN & ERFOLGE

ENZYKLOPÄDIE

HANDLUNG





DIE FREIEN MARSCHEN

Freie Marschen ist ein kollektiver Name für eine Gruppe wohlhabender Stadtstaaten im Zentrum des Kontinents. Die Marschbewohner sind unabhängige Nachkommen zäher Barbaren, ihre Städte eher ein loser Bund, der sich nur selten vereinigt, wenn nicht einer der größeren Nachbarn zur Bedrohung wird. In diesem Fall scharen sie eine Armee um sich, die selbst die größte Macht nicht ignorieren kann.

Die Freien Marschen sind vor allem als Kornkammer von Thedas bekannt; ihre Bauernhöfe an den Ufern des großen Minanter-Flusses ernähren den Kontinent. Die größte Stadt, Starkhaven, heißt Besucher auf dem Wasserweg zu ihrem majestätischen Marktplatz willkommen.

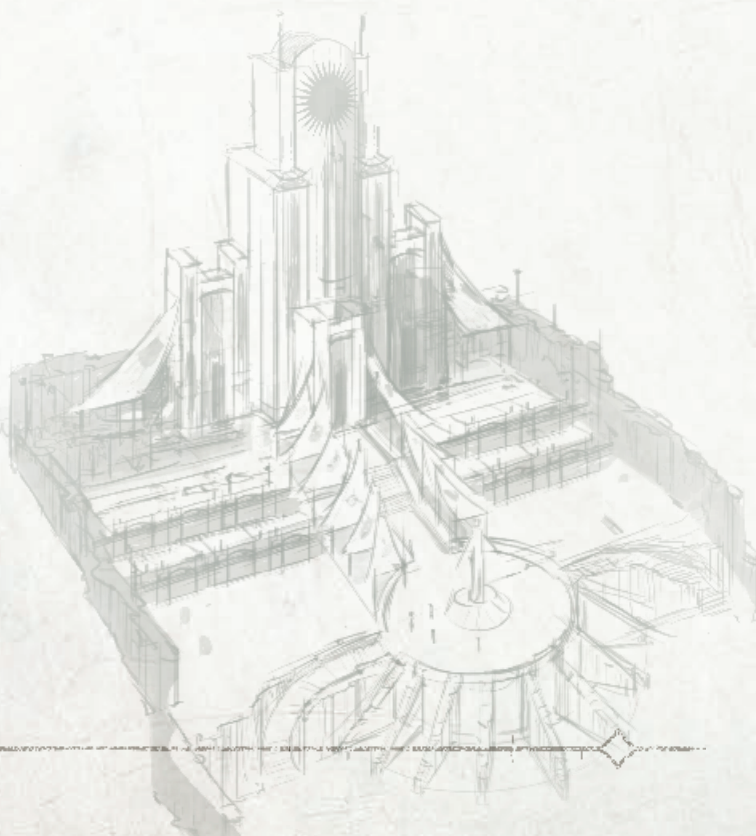
Kirkwall

Kirkwall, die letzte der großen Städte des Kaiserreiches, wurde 620 in der Alten Zeit von Magister Emerius Krayvan gegründet. Man schaffte Elfensklaven zu Tausenden herbei, um den Stein abzubauen – erste Opfer der Brutalität, die den blutigen Ruf von Kirkwall prägen sollte. Aus ihrem Leid erwuchs die „Stadt der Ketten“; sie wurde zum Zentrum des Sklavenhandels und die neue Heimstatt für unzählige Gefangene der Eroberungsfeldzüge. Heute ist Kirkwall eine der größeren Städte der Freien Marschen.

Nähert man sich der Stadt vom Meer aus, ist es gar nicht möglich, den imposanten schwarzen Wall zu übersehen, der ihr den Namen gab. Von den Klippen starren Abbilder der Alten Götter herab, ein Pantheon profaner Götzenbilder, das selbstherrlich die Wellen provoziert. Trotz großer Anstrengungen der Kirche und des Wetters haben diese grausigen Wächter die Jahrhunderte überdauert.

Die Zufahrt zum Hafen führt durch einen schmalen Kanal, der in die Klippe geschlagen wurde, und von zwei kolossalen Bronzestatuen flankiert wird – die

Zwillinge von Kirkwall. Durch gewaltige Ketten, die vom Leuchtturm bis zu den Zwillingen gespannt werden, kann die Stadt den einzigen schiffbaren Zugang zum Meer absperren und Zölle von durchfahrenden Schiffen kassieren.





Die Galgenburg

Unzählige Statuen gefolterter Sklaven säumen den Eingang der Stadt und erinnern an die schreckliche Vergangenheit Kirkwalls. Sie wurden allerdings nicht zum Gedenken an das Leid der Sklaven errichtet. Stattdessen beabsichtigten die Magister damit, jeglichen Widerstand von Neuankömmlingen sofort beim Betreten der Stadt zu brechen. Sie ließen nicht die winzigste Hoffnung auf Freiheit zu. Nahezu im Stundentakt wurden Hinrichtungen durchgeführt, und die Leichen blieben an den Galgen zwischen den hoch aufragenden Mauern des Hofes hängen – als ständige Mahnung an die einzig mögliche Erlösung eines Sklaven. Wahrscheinlich empfinden die heutigen Flüchtlinge aus Ferelden bei ihrer Ankunft die gleiche Hoffnungslosigkeit wie einst die Galeerensklaven.

Die Unterstadt

Zur Zeit des Kaiserreichs war dieser Teil der Stadt ein Lager für Sklaven. Die Zustände mögen sich verbessert haben – geringfügig. Doch Kirkwalls geografische Aufteilung der gesellschaftlichen Klassen kann man unmöglich missverstehen. Das endlose Labyrinth aus Baracken, engen Gassen und improvisierten Unterkünften beherbergt die ungewöhnlichsten und gelegentlich auch olfaktorisch bemerkenswerten Charaktere. Im Gesindeviertel der Elfen wird die Verzweigung über die unwürdigen Verhältnisse jedoch gelegentlich vom Stolz der eng verbundenen Gemeinschaft vertrieben.

Denn die Bewohner können sich damit trösten, dass sie nicht auf der untersten Stufe der Gesellschaft stehen. Die Ärmsten der Armen bereiten ihre Schlafstatt sogar noch unter ihnen: in der Kanalisation – und sind so zahlreich, dass Kirkwalls unterirdisches Tunnelnetz schon den Spitznamen „Dunkelstadt“ erhalten hat.

Die Oberstadt

Auf dem Höhepunkt der Macht des Imperiums für die lokale Elite errichtet, beeindruckt die Herrenhäuser und Piazzen der Oberstadt noch immer. Doch in der Vergangenheit hätten Besucher beim Hinaufsteigen der Stufen einen weitaus dekadenteren, extravaganteren Spielplatz vorgefunden als heute.

Sowohl die Feste als auch die Kirche sind jetzt stolze Symbole der Achtung, die man Kirkwall entgegenbringt. Beide wurden aus den protzigen Residenzen der Magisterlords errichtet, die ihren Wohlstand im Sklavenhandel erworben hatten. Die alten Herrscher gingen davon aus, dass der erhabene Standort der Oberstadt sie von den Ereignissen unten abschotten würde. Als es jedoch zum Aufstand kam, waren sie auf die selbstzerstörerische Entschlossenheit derjenigen, die nichts zu verlieren hatten, nicht vorbereitet.

NEVARRA

Begünstigt durch seine Lage, war Nevarra ursprünglich einer der größeren Stadtstaaten der Freien Marschen. In den letzten zwei Jahrhunderten hat es sich aggressiv erweitert und ist heute eine Macht, die mit Orlais selbst im Wettstreit liegt. Als eine lange Auseinandersetzung mit Orlais Nevarra die Kontrolle über die rohstoffreichen Berge im Westen einbrachte, gewann es mit dem Krieg auch Wohlstand und Prestige.

Das Zentrum ist die ursprüngliche Stadt Nevarra, doch die Stadt Cumberland ist durch ihre Lage am Fluss Minanter zu einem belebten Handelsort für Geschäfte mit dem Rest der Freien Marschen und darüber hinaus geworden.

Aus dem Volk der Nevarraner stammen viele Helden, deren Namen noch heute in Ehren gehalten werden. Überall stehen Statuen dieser Männer und Frauen; ihre Körper werden in den Gräbern der Paläste konserviert. Die Ahnen der regierenden Pentaghost-Familie waren berühmte Drachenjäger und haben die Bestien so gut wie völlig ausgerottet.

ANDERFELS

Die Anderer waren die ersten Menschen, die gegen die Dunkle Brut gekämpft haben. Aus ihrer Sprache stammen die Namen Hurlock und Genlock. Die trostlose Landschaft wurde von Jahrhunderten der Verderbnis derart verwüstet, dass man sagt, auf den weiten Steppen des Landes würden nicht einmal die Toten verrotten, denn kein Insekt und keine Made könnten sie jemals erreichen. Jahrhundertelange Erfahrung im Kampf gegen die Dunkle Brut hat die stolzen Bewohner dieser armen, entlegenen Region abgehärtet und ihnen einen stahlharten Willen sowie grimmige Entschlossenheit geschenkt. Ihre Priester sind die frömmsten, ihre Krieger die gefürchtetsten in ganz Thedas.

Der Orden der Grauen Wächter wurde in Anderfels gegründet, um die erste Verderbnis zurückzutreiben. Sein Hauptquartier befindet sich noch heute in der Feste Weisshaupt. Hauptstadt des Landes und Königssitz ist Hossberg; die Wächter werden als Lords und Banns angesehen. Während seine politische Macht andernorts geschwunden ist, hat der alte Orden noch großen Einfluss, wo immer das Volk unter einer drohenden Invasion leidet.

ANTIVA

Dank seines warmen Nordostklimas ist Antiva ein Land voller reicher Weingärten und guter Lebensart. Sein Adel ist respektiert und kann über Jahrtausende zurückverfolgt werden, obwohl Antiva inoffiziell eine private Plutokratie ist. Tatsächlich wurde die Autorität der existierenden Monarchie lange schon von der wahren Macht der Bankiers und der wohlhabenden Klasse ausgehöhlt. Geld kontrolliert die Macht in Antiva, das über genug Kapital verfügt, um diplomatische Streitigkeiten mit einer gezielt eingesetzten Börse oder einem angedrohten Rückzug des Handels zu entscheiden.

Zwar mangelt es an einer starken militärischen Tradition, doch es gibt einen weiteren Grund, warum Antiva sich nur selten von einer Invasion bedroht sah: das berühmte Haus der Krähen. Zeitgenössische Antivaner genießen vielleicht keinen besonderen Ruf auf dem Schlachtfeld, aber einige von ihnen sind die heimtückischsten Meuchelmörder in ganz Thedas. Wenn ein feindlicher General die Hand nach Antiva ausstreckte, wie lange würde es dauern, bis der Tod als Weinglas zu ihm kommt, oder als brüchiger Balkon, wenn nicht gar als köstlicher Kuchen? So weit reicht der Ruf der Krähen, dass er ganze Armeen abhält. Wer jemals den Zorn des sanftmütigen Antivas erregt, sollte sich bewusst sein, dass er ein Land voller versteckter Dolche betreten hat.

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

QUESTS

KARTEN

STRATEGIE & ANALYSE

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

TROPHÄEN & ERFOLGE

ENZYKLOPÄDIE

HANDLUNG



DIE TIEFEN WEGE

Jeder Zwerg kann Geschichten von der ehemaligen Gestalt der Tiefen Wege erzählen – ein großes Netzwerk aus Tunneln, das die Thaigs miteinander verband, die Höhlen, in denen Siedlungen zu Ehren der Paragons errichtet wurden. Diese unterirdischen Schnellstraßen entstanden in jahrhundertelanger Planung und durch ungeahnte Ingenieurskunst, die man noch heute an der Geometrie der Wände ablesen kann, und bildeten ein Kunstwerk ohnegleichen. Statuen der Paragons wachten über die vorüberziehenden Reisenden, und Lava, die durch Kanäle floss, beleuchtete und beheizte die Tiefen Wege.

Diese einst stolze Schöpfung ist heute der Anlass für große Klagen über das Verlorene. Nunmehr sind nur noch zwei Thaigs bewohnt, Kal-Sharok und Orzammir im Frostgipfel-Gebirge. Als die Dunkle Brut erschien, versiegelten die Zwerge die Zugänge ihrer geliebten Straßen, ließen alles hinter sich und zogen sich zurück. Doch mit jedem Jahr kommt die Verderbnis einen Schritt näher.

PAR VOLLEN

Einige Gelehrte glauben, dass die ersten Menschen in Thedas vor vielen tausend Jahren aus den Regenwäldern der Insel Par Vollen im Zuge einer Völkerwanderung in den Süden des Archipels kamen. Die Pyramiden, die sie errichtet haben, stehen noch heute und werden von Reisenden als wahre Wunder bestaunt.

Vor dreihundert Jahren, etwa 6:30 Stahl, landeten die ersten Kriegsschiffe der Qunari. Mit ihren Rüstungen und Kanonen hatten sie die Eingeborenen schnell bezwungen. Sie gründeten eine Kolonie und die Siedler erbauten eine strategische Basis an der Südküste. Qunandar, berühmt für seine Kuppeln und Aquädukte, ist heute eine glitzernde Hauptstadt.

Obwohl sie bei den Erhabenen Märschen vom Festland von Thedas vertrieben worden waren, hielten die Qunari Par Vollen und betrachteten es als Teil ihres Imperiums. Es ist noch immer ihre stärkste Basis in der Region. Kontakt mit dem Reich ist bestenfalls unregelmäßig über das stürmische Nordmeer möglich und man weiß nicht, ob in den letzten Jahren überhaupt ein Schiff angekommen ist.

Es soll noch ein Volk auf Par Vollen wohnen: die Fex. Doch außer diesem Namen ist nur wenig von ihnen bekannt.

RIVAIN

Einmalig unter den Menschen von Thedas sind die Rivainer, vor allem wegen ihrer Erscheinung und Kultur. Ihre Haut ist olivfarben oder dunkler und oft schmücken sie sich mit Tätowierungen und Piercings – je raffinierter der Körperschmuck, desto höher der Stand in der Gesellschaft. Sie unterhalten herzliche Beziehungen zu den Elfen, von denen sie diese Praxis möglicherweise übernommen haben. Normalerweise sind sie keine Anhänger der Andraste; einige von ihnen sind sogar zu Qun konvertiert, der Religion der Qunari.

Auf beiden Seiten der Grenze zwischen Rivain und Qunari gibt es Geschichten über Massaker und Kriegsverbrechen während des großen Krieges. Die Streitkräfte der Qunari wurden schließlich in den Norden zurückgetrieben, den sie hielten, während der Friedensvertrag, das Abkommen von Llomerryn, ausgehandelt wurde. In den Jahrhunderten danach lebte es sich in der Stadt Kont-aar im Vergleich zum restlichen Rivain recht friedlich – nirgends sonst in Thedas gibt es so regen Austausch zwischen den beiden Kulturen.

Obwohl Magie verboten ist, verehren die Rivainer ihre Seher aus Tradition. Die weisen Frauen, Hexen, die mit Geistern sprechen und zulassen, dass sie von ihnen Besitz ergreifen, praktizieren allerdings hauptsächlich zum Wohle ihres Dorfes.

SEHERON

Seheron ist eine unkämpfte Insel, anders als Par Vollen, das sicher in der Hand der Qunari ruht. Seheron war einst Teil des Reiches von Tevinter, bis es vor sechzig Jahren von den Qunari erobert wurde, wobei die Auseinandersetzungen um die Vorherrschaft nach wie vor andauern. Das Chaos wird noch durch die Tal-Vashoth vergrößert, Banden der gehörnten Rasse, die sich vom Qun abwandten.

Seherons ruhmreiche Vergangenheit reicht zurück bis in die Tage des alten Reiches, aber ihr Erbe hat sich gegen sie gewandt. Viele Elfensklaven ließen sich freiwillig zum Qun bekehren und haben jetzt hohe Ämter in den Qunari-Rängen inne; heute helfen sie den Invasoren dabei, die alten Herrscher aus Tevinter zu vertreiben. Manche Menschen, die geblieben sind, fühlen sich vom Imperium im Stich gelassen. Weil Tevinter niemals das Abkommen von Llomerryn unterzeichnet hat, wird hier weiter gegen die Qunari-Invasion gekämpft. Seheron ist noch immer „kabethari“ in den Augen der Qunari, ein Land, das es zu erobern und zu bekehren gilt, oder genauer, „das belehrt werden muss“.

RASSEN UND RELIGION

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

QUESTS

KARTEN

STRATEGIE & ANALYSE

INVENTAR

CEGNER

EXTRAS

TROPHÄEN & ERFOLGE

ENZYKLOPÄDIE

HANDLUNG



MENSCHEN

Die Menschen sind die zahlenmäßig stärkste und doch uneinigste aller Rassen. Nur vier Mal haben sie sich mit einem gemeinsamen Ziel zusammengeschlossen, und viele Jahrhunderte sind seit dem letzten Mal vergangen. Religion und die Kirche spielen eine große Rolle in der Gesellschaft der Menschen. Das unterscheidet sie kulturell von Elfen und Zwergen, mehr als alles andere. Während die anderen Rassen schwinden, gedeiht die Menschheit und verbreitet sich weiter.

In der Vergangenheit beteten die Menschen den Drachen-Pantheon der Alten Götter an, Drachengötter, die der Sage nach einst über Thedas herrschten und jetzt unter der Erde schlafen. Das Volk litt unter dem Joch des Tevinter-Reiches, das von Lords der dunklen Magie beherrscht wurde, den Magistern. Schließlich wurde das Imperium von einem Aufstand der Barbaren aus dem Süden herausgefordert, angeführt von Maferath und seiner Gemahlin, der Prophetin Andraste.

Andraste brachte die Lehre eines anderen Gottes, des Erbauers, und ihre Botschaft verbreitete sich schnell. Die unterdrückten Massen des Imperiums erhoben sich in einer Rebellion, um die Invasion der Barbaren zu unterstützen, und schließlich ergab sich der Süden des Imperiums ihrer Übermacht. Andrastes Erhabener Marsch war nicht aufzuhalten, bis ihr Gatte sie betrog; Eifersüchtig auf ihre Macht, übergab Maferath Andraste an den Archon von Tevinter, und sie wurde auf dem Scheiterhaufen verbrannt.

Der Gesang des Lichts besagt, dass der Erbauer der Menschheit endgültig den Rücken zuwandte, als Andraste starb. Er wird erst zurückkehren und die Welt in ein Paradies verwandeln, wenn der Gesang des Lichts aus allen vier Ecken der Welt ertönt. Die Kleriker der Kirche wurden so lange unterdrückt, bis der legendäre Herrscher Kordilius Drakon von Orlais konvertierte, sich ihrer Sache annahm und die Kirche in allen Landen, die er eroberte, verbreitete. Und so kam es zum Vormarsch der Kirche. In der heutigen Zeit hat sie überall in der bekannten Welt Fuß gefasst; ihre Macht ist unbestritten, selbst jetzt, da die internen Querelen zunehmen.



ZWERGE

Wie allgemein bekannt, sind die Zwerge stämmige, bärtige Wesen, die oft mit ihrer Breite die fehlende Länge ausgleichen. Nach dem Klischee erfreuen sie sich einer zähen Konstitution, und Krankheiten sind unter Zwergen selten. Sie besitzen sogar eine gewisse Immunität gegen Lyrium. Aber die Nähe der Dunklen Brut sorgt dafür, dass ihre Anzahl schwindet – eine geringe Geburtenrate zusammen mit den ständigen Verlusten in der Schlacht bewirken, dass das Volk der Zwerge seit tausend Jahren immer weniger Köpfe zählt.

Ihre unerschütterliche Natur ist sowohl ein Segen als auch ein Fluch. Sie hat ihnen die seelische Stärke verliehen, um unter Bedingungen zu überleben, die jede andere Rasse umbringen würden, und die Geduld, ihre Ingenieurskunst so weit voranzutreiben, dass ihnen niemand – bis auf die Qunari – das Wasser reichen kann. Allerdings hat ihre Weigerung, Veränderungen des Systems zu akzeptieren, und ihr Beharren auf den Traditionen dazu geführt, dass ihre Gesellschaft nach wie vor in strenge Kasten gegliedert ist, und alles, was ein Zwerg vom Leben zu erwarten hat, bereits bei seiner Geburt feststeht. Die schlimmsten Konsequenzen dieses Systems müssen die Kastenlosen tragen, Zwerge, die aufgrund eines begangenen Verbrechens oder auch einfach, weil sie die Nachkommen von Verbrechern sind, ihren Rechtsstatus verloren haben. Oder aber, weil sie ihre Kaste aufgaben, um an der Oberfläche zu leben. Ihnen bleibt als letzter Ausweg oft nur die Karta, eine kriminelle Vereinigung, die jederzeit unangenehme Aufgaben an die Verzweifelten zu vergeben hat.

Zwerge haben per se keine Religion; sie glauben nicht an Götter. Stattdessen fördert ihre Philosophie herausragende Leistungen und eine fast schon intime Bindung an den Fels, der ihnen Wohnstatt gewährt. Sie sprechen voller Ehrerbietung vom Stein, als wäre er lebendig. Sie sind die Kinder des Steins: Sie respektieren ihn, sie fürchten ihn, sie achten ihn und sie danken ihm für seinen Schutz und seine Gaben.

Verehrt werden die Ahnen. Die Taten der ruhmreichsten Zwerge sind in Legenden verewigt; mit ihren Erfolgen verdienten sie sich den Status des Paragon. Man sagt, im Tod wird ein Paragon eins mit dem dichtesten Stein am Grund der Berge – durchaus wörtlich zu nehmen: ein Teil dessen, auf dem die gesamte zwergische Gesellschaft ruht. Im Thaig von Orzammarr stützen gigantische Statuen vergangener Paragons die Höhlendecken. Diese Ehre ist nicht nur Kriegern vorbehalten: Manche der größten Paragons waren Schmiede und Kunsthandwerker, Gemeine ebenso wie Könige.

ELFEN

Als die Elfen noch die erste und einzige Rasse waren, lebten sie als Unsterbliche in Harmonie mit der Natur. Dann kamen die „Shemlen“, menschliche Einwanderer aus dem Norden, und schon nach kurzer Zeit mussten die großen Wälder Dörfern und Städten weichen. Diese Hastlinge, deren Leben in einem Augenblick vorbei war, stellten für die Elfen nicht mehr als Ungeziefer dar. Zu spät erkannten sie, dass der Kontakt mit den Menschen ihnen Krankheiten einbrachte und die unsterbliche Rasse „beschleunigte“ – sie lernten das Altern und schließlich den Tod kennen. Entsetzt brachen sie jeglichen Kontakt ab und zogen sich vor der unaufhaltsamen Expansion der Menschen nach Elvhenan zurück.

Im Jahre 981 der Alten Zeit betrachtete das Reich von Tevinter diese Isolation als feindlichen Akt und erklärte den Elfen den Krieg. Die märchenhafte Elfenstadt Arlathan wurde sechs Jahre lang belagert. Letzten Endes griffen die Magier auf ein bis dahin beispielloses Blutritual zurück, das die gesamte Stadt unter die Erde zertrümmerte und auslöschte. Die wenigen Überlebenden wurden versklavt und alle Hinweise auf ihre uralte Kultur gingen verloren.

Nach dem Zusammenbruch des Imperiums wurden die Elfen befreit, doch der Schaden war nicht mehr gutzumachen: Die Elfen hatten ihre Unsterblichkeit sowie einen Großteil ihrer Sprache und ihrer Geschichte verloren, und sie gaben den Menschen dafür die Schuld. Sie versuchten, ihre Heimat in den Dales wieder aufzubauen, aber ihre heidnischen Praktiken veranlassten die Kirche, zu einem Erhabenen Marsch gegen sie aufzurufen. Ein weiteres Mal geschlagen, herrschte Uneinigkeit zwischen den Elfen. Die Mitglieder des stolzen Adels wurden zu heimatlosen Wanderern, den Dalish, die in Gruppen umherzogen, stur weiterhin ihre Götter verehrten und an ihren Traditionen festhielten. Die anderen Elfen ergaben sich verbittert ihrem Schicksal und leben jetzt als „Stadtelfen“ unter den Menschen; Bürger zweiter Klasse, Diener und Arbeiter, die fast vergessen haben, dass sie einst einem stolzen Volk angehörten.



QUNARI

Die Qunari sind dunkelhäutige Giganten, die vor langer Zeit aus einem Land weit hinter dem Boeric-Meer kamen. Für viele stellen sie ein Mysterium dar. Mit ihrer fortschrittlichen Technologie erreichten sie die Küsten von Par Vollen und begannen sofort mit der Eroberung der Menschengebiete. Die Kanonen ihrer Schlachtschiffe verwüsteten das Festland; zuerst wurde Rivain angegriffen, danach Seheron. Die Verteidiger waren vom unbekanntem Feind überrascht und für die militärische Disziplin der Qunari keine wirklichen Gegner. In den Geschichtsbüchern der Menschen wird dies als erster Qunari-Krieg bezeichnet, aber die Qunari trafen auf wenig Widerstand, während sie zehn Jahre lang tief nach Tevinter einmarschierten.

Schließlich wurden sie von einem Erhabenen Marsch zurückgeworfen. 7:25 Sturm war dieser Kreuzzug ausgerufen worden, der die Menschenarmeen zum ersten Mal seit der letzten Verderbnis wieder vereinigte. Seine Geheimwaffe war der Zirkel der Magi: Die Qunari verachteten Magie und hatten nicht bedacht, dass Feuerbälle ein guter Konter gegen Artilleriefener sein könnten. 7:84 Sturm war die Invasionsarmee zusammengeschrumpft und bereit, einen Waffenstillstand zu akzeptieren. Mit der Ausnahme von Tevinter versammelten sich alle Seiten in Rivain, um einen Friedensvertrag zu unterzeichnen, das Abkommen von Llomeryrn.

Das Qun

Die Angehörigen der gehörnten Rasse hießen früher Kossith und wurden erst als Qunari bekannt, nachdem der Prophet Koslung ihnen die Philosophie und Religion des Qun gebracht hatte. Das Qun verwandelte ihre Gesellschaft in ein vorbildliches Beispiel für Effizienz und Ordnung. Diese Ordnung gründet sich auf Geschlossenheit; daher werden keine abweichenden Ansichten toleriert.

Die rigoros strukturierte Gesellschaft der Qunari hat das Prinzip der Familie abgeschafft. Paare bilden sich nur zum Zwecke der Reproduktion, Kinder werden den Tamassran übergeben. Diese Priester und Lehrer evaluieren die Talente ihrer Schützlinge und weisen ihnen im Alter von zwölf Jahren einen Platz in der Gesellschaft zu. Bestimmte Rollen sind geschlechtsspezifisch; so können nur Männer Krieger werden, während man den Frauen bevorzugt administrative Aufgaben zuteilt. Es gibt auch Qunari ohne Hörner, und diese werden zum Beispiel als Ben-Hassrath eingesetzt.

Magie wird nach der Qun-Philosophie als korrumpierender Einfluss angesehen, der jeder Selbstdisziplin im Wege steht: Je mehr man bemüht ist, die Magie zu beherrschen, desto mehr wird man von ihr beherrscht. Aber jeder hat eine Rolle zu spielen; also werden die Saarebas, die mit einem magischen Talent geboren wurden, buchstäblich an die Leine gelegt und der Obhut eines Aufpassers, des Arvaarad, übergeben. Wen man beim Praktizieren verbotener Magie erwischt, dem schneidet man die Zunge heraus, um zu verhindern, dass er andere gefährdet.

Die Menschheit ist in den Augen der Qunari eine niedere Rasse, die verbotene Magie praktiziert und von der höheren Ordnung profitieren könnte, die das Qun bringt. Für die Menschen sind die Qunari hingegen tyrannische Fanatiker mit einer unfassbaren Missachtung für individuelle Rechte. Zwar existiert ein fragiler Frieden zwischen Qunari und Menschen, aber sein Ende ist nur eine Frage der Zeit, denn das Qun stellt eine unerbitliche Doktrin dar, die keinen Widerstand duldet.



GRUNDLAGEN
LÖSUNGSWEG
QUESTS
KARTEN
STRATEGIE & ANALYSE
INVENTAR
GEGNER
EXTRAS
TROPHÄEN & ERFOLGE
ENZYKLOPÄDIE
HANDLUNG

THEDAS' NATUR UND GESCHICHTE

DUNKLE BRUT & VERDERBNIS

Als Dunkle Brut werden alle Kreaturen bezeichnet, die von der Verderbtheit befallen sind. Sie hausen in den Tiefen Wegen, aus denen sie gelegentlich auch an die Oberfläche dringen. Die grausamen Ungeheuer stellen eine Bedrohung dar, seit sie zum ersten Mal auf die Zwerge trafen.

Bei einer Verderbnis erhebt sich ein Erzdämon und formt die wilde Horde zu einer organisierten Armee. Zu Tausenden strömt die Dunkle Brut dann aus den Tiefen und wird zu einer tödlichen Gefahr für die gesamte zivilisierte Welt.

Bereits die Anwesenheit der Horde bringt Verderben. Diese Plage lässt das Land tot und verrotten zurück. Selbst wenn die Kreaturen erschlagen werden, befällt das giftige Blut der Dunklen Brut die Erde und die Tiere, die auf ihr weiden. Wer in Kontakt mit der Verderbnis kommt, wird meist vom Wahnsinn befallen und ist letztendlich dem Tode geweiht.

Die sogenannten Alten Götter liegen in einem schlafähnlichen Zustand gefangen unter der Erde. Die Dunkle Brut hört sie im Traum flüstern, und die abscheulichen Kreaturen wühlen sich unermüdlich durch die Tiefe, um einen von ihnen zu finden. Aber damit bringen sie ihre Verderbnis zu den Alten Göttern, die sich so in



Erzdämonen verwandeln. Schließlich erwacht der Erzdämon in Gestalt eines großen, geflügelten Drachens, der seine Armee mit telepathischen Kräften kontrolliert.

Während die Verderbnis Männer dahintrifft, werden Frauen einer schrecklichen Verwandlung unterworfen, die sie zu sogenannten Brutmüttern macht. Nur wenige überleben diese monströse Transformation; daher hielt der Architekt in *Dragon Age: Origins – Awakening* die Dunkle Brut dazu an, verstärkt Gefangene zu machen, um ihre Zahl zu vermehren. So entstehen abscheuliche Zerrbilder der verschiedenen Rassen: Hurlocks werden von menschlichen Brutmüttern erzeugt, Genlocks von Zwergen, Kreischer von Elfen und Oger von Qunari.

Nach den Lehren der Kirche ist die Dunkle Brut ein Fluch, mit dem der Erbauer den Hochmut der Menschheit und die Anmaßung der Magister aus Tevinter bestrafe, die einst ein magisches Portal schufen, das sie in die Goldene Stadt des Erbauers führte. Sie glaubten in ihrer Arroganz, damit den Himmel selbst betreten zu können. Doch ihre Anwesenheit und ihre Sünde entweihten die heilige Stätte und verwandelten die Goldene Stadt zu einem Ort der Alpträume. Die Magister wurden zu Wesen der Finsternis und in die lichtlosen Tiefen der Erde verstoßen, dem Ursprung der Dunklen Brut. Der Erbauer wandte sich von seiner Schöpfung ab und wird erst zurückkehren, wenn der Gesang des Lichts aus allen vier Ecken der Welt erklingt.



MAGIE

Magie ist harte Arbeit. Ein Magier kann nicht einfach mit den Fingern schnippen und sich etwas wünschen. Es erfordert viel Training und Disziplin, um bestimmte übernatürliche Wirkungen zu erzeugen – in der Regel mithilfe vorgegebener Zaubersprüche.

Tatsächlich ist nicht jeder in der Lage, Magie zu wirken. Die latente Fähigkeit wird oft vererbt und kann durchaus vom Magier unbemerkt brachliegen, bis sie durch andere hervorgerufen wird. Magier haben eine spezielle Verbindung zum Nichts und sind in der Lage, daraus Macht abzuleiten. Das Potenzial eines Magiers wird durch Mana definiert. Mana ist praktisch ein Messwert für die Fähigkeit, Macht aus dem Nichts zu saugen, und diese Macht wird dann in Magie umgesetzt.

LYRIUM

Lyrium ist das wertvollste aller Metalle und ein Katalysator für Verzauberungen und magische Aktivitäten. In seiner reinen Form ist Lyrium sehr gefährlich; aufbereitet ist es eine nicht minder mächtige silbrig schimmernde Flüssigkeit. Natürliche Vorkommen von Lyrium finden sich in Adern und tiefen Gesteinsschichten – die natürliche Resistenz der Zwerge gegenüber Lyrium und ihr unvergleichliches Können in Sachen Bergbau macht es für sie zu einer lukrativen Handelsware, noch wertvoller als Silberit oder Veridium. Nichtsdestotrotz sind sich diejenigen, die damit zu tun haben, immer der Berichte von Nebenwirkungen, Wahnsinn und Tod bewusst.

Die legendäre Reputation von Zwerge Waffen und Rüstungen fußt auf dem Talent der Schmiedekaste, Lyrium in den Stahl einzuarbeiten. Von den Formari aus dem Zirkel der Magier wird es auch für die Erschaffung von Verzauberungen verwendet. Magier können durch den Genuss von Lyrium ihre Fähigkeiten stärken. Selbst den Templern wird nachgesagt, dass sie Lyrium für antimagische Zwecke verwenden.



VERBOTENE MAGIE

Blutmagie ist die Kunst, Zauber nicht durch Mana zu nähren, sondern durch die Verwendung von Lebenskraft, speziell in Form von Blut. Einst war es üblich, dass sich ein Magister eine Reihe von Sklaven hielt, um mithilfe ihres Blutes Zauber wirken zu können, die seine physischen Möglichkeiten überstiegen.

Mit der Zeit entdeckte das Reich jedoch auch Zauber, die ausschließlich durch Blut angewendet werden konnten. Während Lyrium einem Magier erlaubt, sein Bewusstsein ins Nichts zu schicken, kann er mit Blut den schlafenden Geist von anderen aufspüren, sich ihre Träume ansehen und sogar ihre Gedanken beeinflussen oder kontrollieren. Mindestens ebenso heimtückisch ist das Benutzen von Blutmagie, um Dämonen körperlich in unsere Welt eindringen zu lassen.

Mit der Gründung des Zirkels der Magi wurde Blutmagie verboten, da diese Art der Magie niemals mit guten Absichten eingesetzt werden kann. Selbst ein Blutmagier, der sein eigenes Blut als Kraftquelle verwendet, wird schließlich die Kräfte anderer ausnutzen, Gedanken beeinflussen und Dämonen beschwören wollen.



MALEFICARE UND ABTRÜNNIGE

Während Maleficare verbotene Magie praktizieren, bezeichnet man als Abtrünnige Magier, die normale Magie ohne Aufsicht durch den Zirkel der Magi treiben. Alle Magier, die sich der Kontrolle durch den Zirkel entziehen, hält man für gefährlich, da sie Dämonen zum Opfer fallen und zu Abscheulichkeiten mutieren können. Sie werden vom militärischen Arm der Kirche, den Templern, gejagt und der sicheren Obhut des Zirkels unterstellt. Ironischerweise sehen sich abtrünnige Magier gerade aufgrund der Verfolgung durch die Templer oft gezwungen, quasi als Notwehr Blutmagie zu praktizieren oder Dämonen zu beschwören.

Trotz der pflichtbewussten Templern gibt es immer noch entlegene Orte, an denen Maleficare und Abtrünnige zurückgezogen leben. In manchen Gegenden haben sich sogar noch althergebrachte folkloristisch-magische Traditionen erhalten, praktiziert durch die Schamanen wilder Völker, örtliche Alchemisten, die Liebestränke brauen, Einsiedler, die Eindringlinge mit Flüchen belegen, oder auch die Hüter der Dalish, die praktisch Magier ohne die leitende Hand des Zirkels sind. Wer auf diese Weise Magie praktiziert, ist sich in der Regel bewusst, dass er in den Augen der Kirche ein Abtrünniger oder Maleficar ist, und hält sich daher meist bedeckt. Da diese Personen gefährdet sind, weil Dämonen von ihnen Besitz ergreifen können, machen oft Geschichten und Sagen von Hexen und Schamanen, die dem Wahnsinn anheimgefallen sind, die Runde.

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

QUESTS

KARTEN

STRATEGIE & ANALYSE

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

TROPHÄEN & ERFOLGE

ENZYKLOPÄDIE

HANDLUNG



DAS NICHTS

Wohin gehen wir, wenn wir träumen? Das Nichts ist die spirituelle Ebene, das Reich der Gedanken und die Quelle aller Magie, von der irdischen Welt nur durch den metaphysischen Schleier getrennt. Es ist das Reich des Erbauers, in dessen Zentrum sich seine einst Goldene Stadt befindet. Seine verschlungenen Pfade sind uns aus unseren Träumen vertraut, aber doch ständigen Veränderungen unterworfen. Die dort lebenden Geister können nichts Neues erschaffen; sie verändern ihre Welt nur entsprechend der Eindrücke, die sie durch die Träumer von unserer Welt erhaschen. Während die meisten Sterblichen ihre Zeit im Nichts nach dem Erwachen vergessen, kann ein Magier unter dem Einfluss von Lyrium lernen, diese Traumwelt bewusst zu erforschen – und riskiert dabei, dauerhaft von seinem Körper getrennt zu werden.

Von jedem Punkt im Nichts aus ist die Schwarze Stadt zu sehen, der verderbte Palast des Erbauers, der sich von seiner Schöpfung abgewandt hat. Für alle, die im Nichts wandeln, bleibt die Schwarze Stadt stets in der gleichen Entfernung, auf ewig unerreichbar.

GEISTER UND DÄMONEN

Schlafende Besucher im Reich des Nichts erleben die angenehmsten Träume in der aufmerksamen Präsenz seiner gütigen Bewohner. Geister der Tapferkeit und Barmherzigkeit weben Träume, die die Seele der Träumer stärken, während stärkere Geister der Gerechtigkeit, des Glaubens und der Hoffnung Visionen hervorrufen und göttliche Offenbarungen in ihren sterblichen Wirten begünstigen können.

Aber für jede der fünf Gruppen der gütigen Geister gibt es ein Gegenstück, die Dämonen. Sie sind der Grund für die Angst vor Magiern und verbotener Magie. Der Legende nach handelt es sich bei ihnen um die ersten Kinder des Erbauers, wunderschöne und doch fehlerhafte Geschöpfe, von denen einige fortan neidisch auf die Wesen blickten, die er als Nächstes schuf und mit dem göttlichen Funken des Lebens versah.

In längst vergangenen Zeiten beschworen die Herrscher von Tevinter Dämonen, um sie im Kampf gegen ihre Feinde einzusetzen. So etwas gilt heute als verbotene Magie; aber es ist keinesfalls notwendig, einen Dämon bewusst einzuladen. Für Magier besteht aufgrund ihrer Natur stets die Gefahr, zum Gefäß für die Manifestation eines Dämons zu werden.

Dämonen sind in der Lage, von den Körpern aller empfänglichen Kreaturen, ob lebend oder tot, Besitz zu ergreifen. Vorausgesetzt, der Schleier zwischen der Welt und dem Nichts ist so dünn, dass sie hinüberwechseln können. Es genügt schon, zu träumen, denn dann betritt der Geist des Sterblichen das Nichts. Doch die meiste Macht gewinnen Dämonen durch Facetten der menschlichen Erfahrungswelt wie Zorn, Trägheit, Verlangen, Stolz – und sie bestimmen das Erscheinungsbild der dämonischen Manifestation.

Die Abscheulichkeit ist die mächtigste und zerstörerischste Kraft von allen. Sie entsteht, wenn ein Dämon von einem lebenden Wesen mit magischen Fähigkeiten Besitz ergreift. Die Furcht vor solchen Schrecken führte zur Gründung des Zirkels der Magi, um Magier zu überwachen – und zur Not zu beseitigen.

WIRTSCHAFT UND GELD

Die Münzen verschiedener Nationen mögen sich in Namen und Aussehen unterscheiden, doch sie alle folgen einem einheitlichen System. 100 Kupferstücke sind ein Silberstück wert, und 100 Silberstücke ergeben ein Goldstück. Einst unterschieden sich die Geldstücke in Gewicht und Reinheitsgrad, was dazu führte, dass manche Währungen in anderen Ländern nicht als Zahlungsmittel anerkannt wurden. Deshalb entwickelten die Händlergilden der Zwerge einen einheitlichen Standard und akzeptierten keine Geldstücke, die nicht ihren Vorgaben entsprachen. Die meisten Nationen haben sich dem schnell angepasst. Besonders kostspielige Transaktionen werden auch in Einheiten wie Barren abgerechnet, aber solche Größenordnungen bleiben Handelsgilden und Herrschern vorbehalten und spielen im Tagesgeschäft keine Rolle.

STÜCK	FERELDEN	ORLAIS	ENTSPRICHT
1 Gold	1 Sovereign	1 Gulden	100 Silber
1 Silber	1 Silber	1 Schilling	100 Kupfer
1 Kupfer	1 Kupferling	1 Nickel	-

DAS LANDTHING

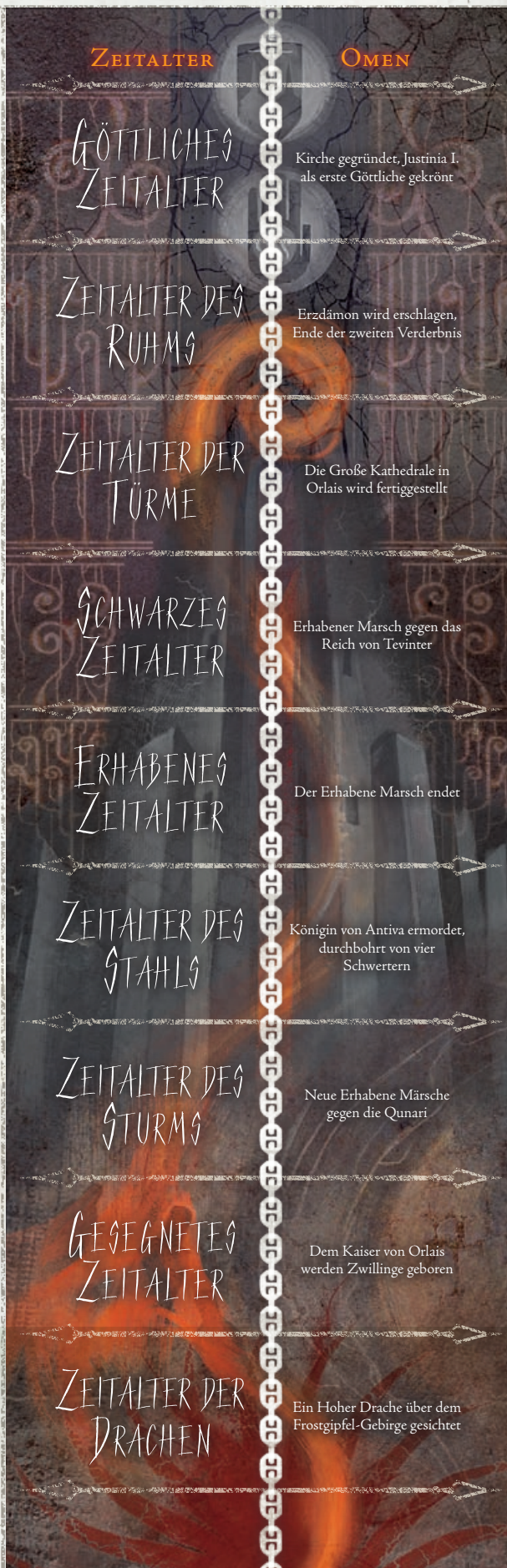
Ferelden war unter verschiedenen Clans aufgeteilt, doch die Banns (oder Barone) erkannten, dass es Belange gab, die gemeinsame Entscheidungen erforderten. Dafür wurde das Landthing einberufen, bei dem jeder Bann freies Geleit genoss und Waffenstillstand herrschte.

Beim Landthing beschlossen die Banns, sich gegen die Herrschaft des Reiches aufzulehnen, die Werwölfe zu bekämpfen oder auch Maferath und Andraste zu folgen. Seitdem ist das Landthing eine anerkannte gesetzgebende Gewalt, die sogar dem König übergeordnet ist – obwohl bei einem starken König üblicherweise auf die Ausübung dieser Macht verzichtet wird.

Ursprünglich fanden die Landthinge an wechselnden Orten statt; seit der Krönung des ersten Königs jedoch immer in Denerim. Für gewöhnlich gibt es pro Jahr ein Landthing; seit der Krönung König Marrics auch mehrere. Daher besitzen die meisten adligen Familien ein Anwesen in Denerim, das sie mit ihrem Gefolge beziehen, wenn sie in der Hauptstadt weilen.

ZEITLINIE

Der Titel *Dragon Age II* stammt aus dem Kalender der Kirche, der allgemein den Kalender von Tevinter oder einzelner Rassen ersetzt hat. Wir schreiben das Jahr 9:30 im Zeitalter der Drachen, also das 30. Jahr des neunten Zeitalters. Jedes Zeitalter dauert 100 Jahre. Im 99sten Jahr halten die Scholaren von Val Royeaux Ausschau nach Anzeichen und Omen dafür, was die Zukunft bringen wird. Sie beraten die Göttliche bei der prägenden Namensgebung für das kommende Zeitalter. Das Auftauchen eines Hohen Drachens, die als ausgestorben gelten, wird als Vorbote für ein Zeitalter gewaltiger und gewalttätiger Veränderungen angesehen.



GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

QUESTS

KARTEN

STRATEGIE & ANALYSE

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

TROPHÄEN & ERFOLGE

ENZYKLOPÄDIE

HANDLUNG

WICHTIGE GRUPPEN & ORGANISATIONEN

DIE KIRCHE UND DIE TEMPLER

Die Kirche ist die dominante Religion von Thedas. Ihr gehören vornehmlich Menschen an. Gegründet wurde sie von den Anhängern der Prophetin Andraste, die nach ihrem Tod an ihrer Lehre festhielten. Sie verehren den Schöpfer der Welt, den Erbauer, und hoffen, dass sie eines Tages seine Vergebung erlangen können. Die wichtigste Schrift der Religion ist der Gesang des Lichts, eine Sammlung von Gebeten und Parabeln nach den Lehren der Prophetin.



Der erste Konvertierte war angeblich Hessarian selbst, der Archon, der Andrastes Hinrichtung auf dem Scheiterhaufen befahl. Dann ergriffen ihn allerdings so tiefe Schuldgefühle, dass er ihrem Leiden mit seinem Schwert ein schnelles Ende setzte. Das Schwert wurde deshalb für die Kirche zu einem Symbol der Gnade. Auf seiner Suche nach Erlösung erlaubte Hessarian die Anbetung des Erbauers, doch erst Kordilius Drakon, Herrscher von Orlais, erhob den Kult zur Religion und gründete die Kirche.

Der zentrale Glaube der Kirche ist, dass sich die Menschheit gegen den Erbauer versündigt hat, vor allem durch die Anbetung der Alten Götter, durch die Praktizierung verbotener Magie und schließlich durch den Frevel der Magister, in den Himmel selbst einzudringen, um die Goldene Stadt in Besitz zu nehmen. Deswegen hat sich der Erbauer von den Menschen abgewandt und ihnen als Strafe die Dunkle Brut gesandt. Erst wenn der Gesang des Lichts in der gesamten Welt erklingt, wird er zurückkehren und die alte Ordnung wieder herstellen.

Der Weg zur Erlösung wird so ausgelegt, dass die Botschaft verbreitet und Ungläubige bekehrt werden müssen – zur Not auch mit Gewalt. Um ihre Vorgaben durchzusetzen, etablierte die Kirche ihren militärischen Arm – den Orden der Templer, dessen Symbol das flammende Schwert ist.

Da Andraste eine Frau war, ist das Priesteramt allein Frauen vorbehalten. Es gibt zwar auch Männer in der Kirche, aber als Anwärter oder Kleriker stehen die Brüder im Rang unter einer Schwester bzw. Mutter. Wer die entsprechenden religiösen und militärischen Lehren erhalten hat, kann ein Templer werden. Das Oberhaupt der Kirche ist die Göttliche, die in der Großen Kathedrale zu Val Royeaux residiert. Unter ihr stehen die Obersten Klerikerinnen, die die Kirchen in den größeren Städten leiten.



Die Kirche ist ein wesentlicher Bestandteil der menschlichen Gesellschaft eines jeden Landes. In jeder Ortschaft findet sich mindestens ein Tempel. Die Kirche leistet praktische Dienste für die Gesellschaft, versorgt die Kranken und sammelt milde Gaben für die Armen. Reisenden bietet sie ihre Gastfreundschaft und sie unterhält sogar eine Art öffentliches Kommunikationsnetzwerk. Wenn ein ungebildeter Bürger eine Nachricht in eine andere Stadt schicken möchte, kann er sie von einem Priester zu Papier bringen und versenden lassen.

Durch ihren großen Einfluss auf die Bevölkerung ist die Kirche in der Lage, gehörigen politischen Druck auf die herrschende Klasse auszuüben. In besonderen Zeiten kann die Göttliche sogar einen Erhabenen Marsch erklären. Bei diesen religiösen Kreuzzügen werden ganze Armeen gegen die ungläubigen Feinde des Erbauers geschickt, wie zuletzt gegen die Qunari.



DER ZIRKEL DER MAGI

Magie wird von der Kirche nicht grundsätzlich abgelehnt. Die Gebote des Erbauers besagen, dass die Magie dem Menschen dienen solle, statt ihn zu beherrschen. So wurde der Zirkel der Magi ins Leben gerufen, um die legitime und sichere Anwendung von Magie unter strenger Aufsicht zu gewährleisten. Die Affinität für Magie macht sich für gewöhnlich im jugendlichen Alter bemerkbar, und wer über nennenswertes magisches Talent verfügt, wird der Obhut des nächsten Zirkels übergeben. Wer Magie praktiziert, ohne sich einem Zirkel angeschlossen zu haben, begeht ein schweres Verbrechen und wird als Abtrünniger verfolgt. Ein Magier, der die verbotenen Künste wie Blutmagie praktiziert, wird als Maleficar gnadenlos gejagt.

Die heutigen Mitglieder des Zirkels meiden die Grauzonen ihrer Zunft, um nicht wie in vergangenen Zeiten der Verfolgung anheimzufallen und den Verlust ihrer ohnehin fragilen Rechte zu riskieren. Templer sind in jedem Turm allgegenwärtig, offiziell auf Einladung des Zirkels, in Wahrheit jedoch als Wachhunde, die jedem möglichen Regelverstoß rigoros nachgehen. Der Zirkel nimmt diese Demütigung als Notwendigkeit hin.

Jede Niederlassung des Zirkels wird von einem Ersten Verzauberer geleitet. Er oder sie bekleidet dieses Amt auf Lebenszeit und hat das Recht, einen Nachfolger zu bestimmen – wobei natürlich die nachdrücklichen „Empfehlungen“ der Templer berücksichtigt werden. Wenn es erforderlich ist, kommen die Ersten Verzauberer in der Stadt

Cumberland zusammen, um einen Großverzauberer zu ernennen. Dieser Großverzauberer ist der unmittelbare Repräsentant des Zirkels bei der Kirche, gehört in der Großen Kathedrale in Val Royeaux zu den Ratgebern der Göttlichen und fungiert als Beobachter.

BESÄNFTIGTE

Schüler im Zirkel der Magi müssen eine geheimnisvolle Prüfung ablegen, die Läuterung, bei der sie ihre Widerstandskraft gegen die Besitzergreifung durch Dämonen beweisen sollen. Die Prüfung wird in Zusammenarbeit mit den Templern und in Anwesenheit eines Henkers durchgeführt – falls sich herausstellt, dass der Prüfling ein zu großes Risiko darstellt. Wenn berechtigte Zweifel an den Chancen des Schülers bestehen oder der Schüler die Läuterung fürchtet, durchläuft er stattdessen das Ritual der Besänftigung, manchmal sogar auf eigenen Wunsch.

Das Ritual trennt die Verbindung des Anwärters zum Nichts und beseitigt so die Gefahr, dass Dämonen durch den Schleier angelockt werden. Doch es verursacht zudem den totalen Verlust der Magiebegabung und jeglicher Gefühle. Ohne Ablenkung durch Träume oder Begierden verfügen die entrückt wirkenden Besänftigten über eine außerordentliche Konzentrationsfähigkeit. Dies nutzen sie üblicherweise bei der aufwendigen und anspruchsvollen Herstellung magischer Gegenstände. Die Formari-Abteilung, die für die Verzauberung von Gegenständen zuständig ist, besteht ausschließlich aus Besänftigten.

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

QUESTS

KARTEN

STRATEGIE & ANALYSE

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

TROPHÄEN & ERFOLGE

ENZYKLOPÄDIE

HANDLUNG



GRAUE WÄCHTER

Die Grauen Wächter sind eine legendäre Gruppierung von Krieger, Magiern und Waldläufern, die sich ganz dem Kampf gegen die Dunkle Brut verschrieben haben. Sie besitzen die einzigen Aufzeichnungen, die über die Vorstöße in die unterirdischen Höhlen der Horde berichten, über die Brutmütter und die verschiedenen Erzdämonen, die sich bislang erhoben haben – und dann durch die Hand eines Grauen Wächters bezwungen wurden. Voller Dankbarkeit versorgten die menschlichen Nationen die Wächter nicht nur mit Geld, Ausrüstung und allerlei Gütern, sondern auch mit einem stetigen Strom neuer Rekruten.

In besseren Tagen waren in der Feste von Weisshaupt Tausende Männer und eine Armee von Griffons stationiert. Doch in den Jahrhunderten nach der vierten Verderbnis schwand ihre Bedeutung. Zwar werden die Grauen Wächter von vielen immer noch respektiert und teilweise sogar gefürchtet, aber häufig auch als Relikt vergangener Tage angesehen. Nur in Anderfels genießen sie noch teilweise den alten Einfluss. Dort wurde der Orden einst von ehemaligen Soldaten des Reiches gegründet, kriegserprobten Veteranen, die sich von ihrer ursprünglichen Lehnstreue abwanden und stattdessen den Eid schworen, das Land vom Fluch der Dunklen Brut zu befreien.



Kandidaten für die Grauen Wächter werden für gewöhnlich aufgrund eines besonderen Talentes ausgewählt oder weil sie sich durch ihre kämpferischen Fähigkeiten – physischer oder magischer Art – besonders hervorgetan haben. Falls nötig, kann ein Kommandant der Wächter von seinem Konskriptionsrecht Gebrauch machen und Rekruten aus anderen Organisationen verpflichten. Allerdings umgibt die Wächter ein schreckliches Geheimnis.

Die Rekruten werden gezwungen, sich einem Beitrittsritual zu unterziehen, bei dem sie eine sorgfältig hergestellte Mixtur trinken müssen, die das giftige Blut der Dunklen Brut enthält. Einige Kandidaten sterben auf der Stelle, aber wer überlebt, entwickelt eine Verbindung zur Dunklen Brut, durch die er in der Lage ist, die Nähe der Horde und das Flüstern des Erzdämons zu spüren. Diese Rekruten können nicht mehr durch die Verderbtheit der Dunklen Brut infiziert werden, für die es kein Heilmittel gibt. Als Graue Wächter tragen sie jedoch die Dunkelheit in sich, und die meisten erliegen innerhalb von dreißig Jahren schließlich dennoch dem Gift. Viele steigen daher in ihren letzten Tagen in die Tiefen Wege hinab, um eine möglichst große Anzahl der Dunklen Brut mit ins Grab zu nehmen. Besonders von den Zwergen werden sie für dieses ehrenvolle Schicksal respektiert.

Doch ein Grauer Wächter hat noch eine andere Last zu tragen. Es ist nicht möglich, einen Erzdämon auf herkömmliche Weise zu töten, denn sein Geist geht sofort auf den nächsten seelenlosen Vertreter der Dunklen Brut über. Aber auch ein Grauer Wächter, der in Kontakt mit der Verderbnis gekommen ist, kann den Geist des Erzdämons aufnehmen. Der Geist fährt in den Wächter, der den Erzdämon erschlägt – und damit endet die Verderbnis wie auch das Leben des Erzdämons und des Wächters.

Der Wahlspruch der Grauen Wächter lautet: Im Krieg, Sieg. Im Frieden, Wachsamkeit. Im Tod, Opferbereitschaft.



DIE KRÄHEN

Wenn ein Nebenbuhler plötzlich verschwindet oder ein junger Mann in der Blüte seines Lebens aus heiterem Himmel tot umfällt, gilt das normalerweise als Mysterium. Aber nicht so in Antiva, wo die Finger sofort auf das Haus der Krähen zeigen werden. Die Krähen sind die am meisten gefürchtete Gilde von Meuchelmördern, Spionen und Dieben, die jemals ihre Dienste an die Reichen und Mächtigen verkauft haben. Ihr Ruf eilt ihnen voraus, nicht zuletzt dank der grausamen Effizienz ihrer berüchtigten Mitglieder, die von Jugend an in den dunklen Künsten ausgebildet werden.

Niemand in Antiva verteidigt daher so erbittert seinen Besitz wie die Krähen ihre Reputation. Ihr sogenannter Ehrenkodex erfordert, dass Verträge eingehalten und Vereinbarungen erfüllt werden. Wer bei der Beseitigung seines Zieles scheitert, hat sein Leben verwirkt – auch wenn es einem aus ihrem Kreis angeblich gelungen ist, seinen unglücklichen Gildenmeistern – durch Können oder Schicksal – zu entkommen.



GRUNDLAGEN
LÖSUNGSWEG
QUESTS
KARTEN
STRATEGIE & ANALYSE
INVENTAR
GEGNER
EXTRAS
TROPHÄEN & ERFOLGE
ENZYKLOPÄDIE
HANDLUNG



DIE FELICISIMA-ARMADA

Als Felicisima-Armada bezeichnet sich eine Bande antivanischer Piraten, die allgemein auch als die „Seeräuber des Wachen Meeres“ bekannt sind. Ihre ursprüngliche Basis war Llomerry; von dort aus überfielen sie Handelsschiffe und suchten die Küstenstädte bis hinunter nach Orlais heim. Doch als die Invasion der Qunari die Handelsrouten und damit auch ihre Einkommensquellen gefährdete, ließen sich die Piraten auf einen ungewöhnlichen Handel ein. Sie schlossen sich unter gemeinsamer Flagge zusammen und kämpften an der Seite derer, die sie bisher ausgeraubt hatten, gegen die gefürchteten Schlachtschiffe der Qunari; sie unternahmen sogar Vorstöße gegen Par Vollen. Die Felicisima-Armada war die größte Flotte von Schurken, Schmugglern und Korsaren, die die Welt jemals gesehen hatte – und die heutigen Händler bedauern vermutlich zutiefst, dass die Armada immer noch als loser Verbund existiert, da die Kapitäne erkannt haben, dass ein größerer Profit winkt, wenn man zusammenarbeitet.



DIE GEHEIMNISSE DES CHAMPIONS

DER VOLLSTÄNDIGE LEITFADEN FÜR DRAGON AGE II



HILFREICHER LÖSUNGSWEG
Klare Anweisungen, maßgeschneiderte Tutorials und bewährte Strategien führen Sie Schritt für Schritt durch die Geschichte des Spiels.

SÄMTLICHE KARTEN
Mit den Fundorten aller relevanten Behälter und Gegenstände, inklusive verschlossener Schatztruhen und seltener Fundstücke.

AUSFÜHRLICHE STORYANALYSE
Eine detaillierte 28-seitige Übersicht der wichtigsten Ereignisse, einschließlich einer allumfassenden Dragon-Age-Zyklus-Enzyklopädie.

BONUSINHALT
Ein 16-seitiger Extraabschnitt mit aufschlussreichen Ausführungen des Entwicklerteams und exklusivem Artwork.

ALLE NEBENAUFGABEN ENTHÜLLT
Zugangsvoraussetzungen, abzweigende Wege und langfristige Konsequenzen für sämtliche Quests und optionale Aktivitäten – alles, was Sie für eine hundertprozentige Komplettierung benötigen.

STRATEGIEN FÜR FORTGESCHRITTENE
Eine eingehende Analyse der Spielmechanik, darunter Attribute, Talente, Zauber, Bedrohungsmanagement, Statuseffekte, klassenübergreifende Kombos und vieles mehr.

VOLLSTÄNDIGES INVENTAR
So bekommen Sie jedes Item: Waffen, Rüstungen, Accessoires, Gefährtenausrüstung, Geschenke, Handwerkszutaten... Hier erfahren Sie alles!

GEGNERÜBERSICHT
Suchen Sie nicht länger nach den wunden Punkten Ihrer Feinde. Umfassende Bestandsaufnahme aller Gegnertypen, Verhaltensmuster, individuellen Stärken und Schwächen, Elementresistenzen und möglicher Beute.

SPOILERFREIES DESIGN!

FÜR DRAGON AGE II AUF PC, PLAYSTATION®3 UND XBOX 360*

© 2011 Electronic Arts Inc. BioWare, BioWare logo and Dragon Age are trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Xbox and Xbox 360 are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. *PlayStation is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

