

EINLEITUNG

Bevor es losgeht, möchten wir Ihnen kurz den Aufbau des Buches erläutern. Aufgrund der schier unzähligen Möglichkeiten und Variationen, die Ihnen *Dragon Age II* bietet, haben wir ein Buch entwickelt, das Sie nicht einfach auf einem vorgegebenen Pfad durch das Abenteuer führt, sondern in dem wir Ihnen auch die Alternativen zeigen – damit Sie so spielen können, wie es Ihnen am besten gefällt.

LÖSUNGSWEG

Dragon Age II bietet Ihnen eine Vielzahl an Quests, die oft kurzfristige oder auch langfristige Konsequenzen für den Spielverlauf haben. Ein herkömmlicher Schritt-für-Schritt-Lösungsweg würde diesem besonderen Spieldesign nicht gerecht und außerdem zu einem unübersichtlichen Labyrinth werden, in dem Sie schnell die Übersicht verlieren. Aus diesem Grunde haben wir für Sie einen in unseren Augen interessanten und unterhaltsamen Weg durch Biowares faszinierendes Abenteuer entwickelt.

Im Prinzip können Sie den Lösungsweg als „optimalen“ Spieldurchgang von *Dragon Age II* betrachten, der Ihnen eine

effiziente und lohnenswerte Route durch die zentrale Handlung zeigt. Wenn Sie sich darüber hinaus mit den optionalen Aktivitäten beschäftigen möchten, helfen Ihnen Seitenverweise auf das umfassende Quests-Kapitel. Folgen Sie unseren Hinweisen und Vorschlägen, und Sie werden einen erfolgreichen und unterhaltsamen ersten Spieldurchgang erleben.

In der Regel finden Sie auf den linken Seiten des Lösungsweg-Kapitels kurze und bündige Beschreibungen dessen, was in den Haupthandlungsmissionen zu tun ist. Die rechten Seiten bieten hilfreiche Tipps und Strategien, die Vorstellung neuer Spielelemente, Analysen und optionale Aufgaben.

STRATEGIE & ANALYSE

Sobald Sie bereit sind, Ihre Kenntnisse über das Spiel zu vertiefen, können Sie sich im Kapitel „Strategie & Analyse“ über die zugrundeliegenden Spielmechaniken von *Dragon Age II* informieren.

Viele Spieler wollen beim ersten Spieldurchgang mehr über die zentralen Features des Spiels (wie zum Beispiel Kampftaktiken, Fähigkeiten, Stufenaufstieg) erfahren, ohne dass dabei Details der Handlungsentwicklung verraten werden. Daher haben wir dieses Kapitel in zwei Abschnitte unterteilt. Im ersten sind mögliche Spoiler auf ein Minimum reduziert. Erst im zweiten werden dann Themen im Detail erörtert, die untrennbar mit der Storyentwicklung verbunden sind (zum Beispiel das Verhältnis des Hauptcharakters zu den verschiedenen Gefährten). Wir empfehlen Ihnen daher, sich erst dann dem zweiten Teil zu widmen, wenn Sie *Dragon Age II* mindestens schon ein Mal durchgespielt haben.

INVENTAR

Dieses Kapitel liefert Ihnen nicht nur Informationen zu allen Standardgegenständen aus *Dragon Age II*, sondern verrät Ihnen auch, wo Sie besondere Objekte (inklusive Rüstungsverbesserungen für Gefährten und Rucksackerweiterungen) finden, und wie das System der „zufälligen“ Gegenstandsverteilung funktioniert.

EXTRAS

Die Informationen des Extras-Kapitels sind erst für den Konsum nach dem ersten Spieldurchgang geeignet. Dazu gehören Zusammenfassungen der Handlung (von *Dragon Age II* und dem Vorgänger *Origins*) und ein Glossar mit den wichtigsten Ereignissen und Charakteren.

Ebenfalls enthalten ist ein umfassender Wegweiser zu allen Erfolgen und Trophäen in *Dragon Age II*. Zwangsläufig sind auch diese Informationen mit Einblicken in den Handlungsverlauf des Spiels verbunden. Wer sich trotzdem von Anfang an keine dieser Auszeichnungen entgehen lassen will, findet in den Lösungsweg- und Quests-Kapiteln Hinweise auf solche, die er sonst „verpassen“ könnte.

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

QUESTS

KARTEN

STRATEGIE & ANALYSE

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

EINLEITUNG

WICHTIGE FUNKTIONEN

SPIELELEMENTE

1

2

3

4

5

6

7

8

QUESTS

Dieses Kapitel enthält Informationen über sämtliche Quests in *Dragon Age II* und beschreibt die Auswirkungen aller wichtigen Aktionen und Entscheidungen. Beim ersten Spieldurchgang können Sie die Seitenverweise im Lösungsweg-Kapitel nutzen, um optionale Aufgaben anzugehen oder alternative Lösungen für wichtige Handlungsquests zu erfahren. Bei erneuten Spieldurchgängen ist es möglich, dieses Kapitel als Referenz zu nutzen, während Sie mit unterschiedlichen Variationen der vielen miteinander verbundenen Geschichten experimentieren.

Die meisten Quests lassen sich in vier Kategorien einteilen: Haupthandlung, Sekundärquests, Begleiterquests und Nebenquests. Dazu kommt in einigen besonderen Fällen noch eine fünfte Kategorie: Premium-Inhalte.

- Entsprechend der Struktur von *Dragon Age II* ist das Quests-Kapitel in drei Akte aufgeteilt. Jeder Abschnitt beginnt mit einem Schaubild, das Ihnen verdeutlicht, wie die zentralen Quests im jeweiligen Akt freigespielt werden.
- Der Haupthandlungsabschnitt stellt praktisch einen Anhang zum Lösungsweg-Kapitel dar, in dem alternative Lösungsmöglichkeiten für Situationen beschrieben werden, die entscheidend für die zentrale Handlungsebene sind.
- Die Abschnitte über Sekundär-, Begleiter- und Nebenquests enthalten detailliertere Beschreibungen der jeweiligen Quests. Der Umfang der Hilfestellungen ist für die Bedürfnisse der meisten Spieler maßgeschneidert.

KARTEN

Damit Sie sich nicht die Mühe machen müssen, jeden Quadratzentimeter eines neuen Gebietes nach Fundsachen zu durchkämmen, enthält das Karten-Kapitel die Fundorte aller nennenswerten Behälter und Gegenstände. Falls Sie gezielt nach Fundstellen aus Ihrer aktuellen Quest suchen, können Sie einfach die praktische Registerleiste am Seitenrand verwenden oder den Index des Buches konsultieren. Angesichts der Vielzahl an Gebieten und den unterschiedlichen Erscheinungsformen mehrfach besuchter Orte ist die Zusammengruppierung aller Karten die bei Weitem praktischste und nutzerfreundlichste Lösung.

GEGNER

Dragon Age II konfrontiert Sie mit einer Vielzahl verschiedener Kampfsituationen. Dieses Kapitel untersucht jeden Gegnertyp, liefert Informationen über seine Fähigkeiten, Stärken und Schwächen und darüber, mit welchen Strategien Sie diesen begegnen bzw. sie ausnutzen können.

Wie „Strategie & Analyse“ ist auch dieses Kapitel in zwei Abschnitte unterteilt: einen mit Standardgegnern (und wenigen Spoilern) und einen mit handlungsrelevanten Gegnern.

INDEX & GLOSSAR

Zu guter Letzt bietet Ihnen der umfassende Index die Möglichkeit, benötigte Informationen umgehend zu finden – was sich bei einem so umfangreichen und komplexen Spiel sicherlich als nützlich erweisen wird. Die Farbcodierung der Einträge hilft Ihnen dabei, unerwünschte Spoiler zu vermeiden. Außerdem gibt es ein kurzes Glossar für alle Spieler, die *Dragon Age: Origins* bis jetzt noch nicht kennengelernt oder generell mit Rollenspielen nur wenig Erfahrung gesammelt haben.

AKT 1

EXPEDITION IN DIE TIEFEN WEGE



QUESTS- UND KARTEN-ÜBERSICHT

- ◆ **1. Eine Freundin bei der Wache:** Gehen Sie in der Oberstadt (S. 112) nach Süden zur Feste des Vicomte (S. 126). → Sprechen Sie mit Aveline.
- ◆ **1. Ein neues Zuhause?:** Gehen Sie zur Unterstadt (S. 114). → Besuchen Sie Gamlens Haus (S. 122).
- ◆ **1. Eine Geschäftsbesprechung:** Kehren Sie in die Unterstadt zurück. → Betreten Sie den Gehängten Mann (S. 120). → Sprechen Sie mit Varric.
- ◆ **2. Besänftigung:** Gehen Sie zu Lirenes fereldische Importwaren (S. 122) in der Unterstadt. → Sprechen Sie mit Lirene. → Treffen Sie Anders in seiner Krankenstation in der Dunkelstadt (S. 119). → Begeben Sie sich nachts zur Oberstadt (S. 113). → Sprechen Sie mit dem Magier, um die Kirche zu betreten (S. 125).
- ◆ **3. Weit von zu Hause entfernt:** Reisen Sie auf der Weltkarte zum Sunderhügel in den Freien Marschen (S. 132). → Sprechen Sie mit der Hüterin Marethari und treffen Sie Merrill. → Durchqueren Sie die Sunderhügel-Höhlen (S. 136), um den Berg-Friedhof zu erreichen.

1 **Eine Freundin bei der Wache, Ein neues Zuhause?, Eine Geschäftsbesprechung:** Zu Beginn von Akt 1 können Sie Kirkwall ausgiebig erkunden. Am besten erledigen Sie bei der Gelegenheit gleich die kleineren Haupthandlungsquests, damit weitere Aktivitäten freigeschaltet werden. Schauen Sie zuerst bei Aveline vorbei, denn mit der Rekrutierung der unerschütterlichen Kriegerin wächst Ihre Party auf die maximale Kapazität von vier Personen an. Nach dem Besuch von Gamlens Haus und dem Gespräch mit Varric im Gehängten Mann können Sie „Besänftigung“ starten, die erste nennenswerte Haupthandlungsquest.

2 **Besänftigung:** Beim Gespräch mit Lirene in ihrem Laden in der Unterstadt hören Sie von Anders. Suchen Sie den Magier auf und bieten Sie Ihre Hilfe an. Danach reden Sie in der Kirche mit Karl. Es kommt zu einem Kampf, bei dem Sie sich zuerst auf Templer und Templer-Bogenschützen konzentrieren sollten, bevor Sie die Aufmerksamkeit der Party auf den härteren Templer-Leutnant und den Templer-Jäger richten. Nach der Konfrontation werden Sie automatisch in die Dunkelstadt transportiert.

3 **Weit von zu Hause entfernt:** Nach dem Treffen mit Hüterin Marethari gehen Sie zum Handwerksmeister des Clans, um überzählige Gegenstände zu verkaufen. Danach erzählen Sie Merrill, die am Anstieg wartet,

dass Sie zum Aufbruch bereit sind. Die Dalish-Magierin ist für die Dauer der Quest ein Gast-Gruppenmitglied. Sie kann nicht direkt gesteuert werden und greift nach eigenem Ermessen in die Auseinandersetzungen ein. Die Reise zum Sunderhügel-Weg wird durch Kämpfe gegen Untote unterbrochen; Körper am Boden sind für gewöhnlich ein Zeichen, dass Ungemach droht.

In den Sunderhügel-Höhlen sollten Sie in der Nähe des Eingangs bleiben, wenn Riesenspinnen angreifen, denn im Kampfverlauf werden weitere von der Decke dazustoßen. Kurz vor dem Ausgang zum Berg-Friedhof erfolgt ein zweiter Überfall auf engem Raum; diesmal sind auch Verdorbene Spinnen dabei. Steigen Sie während der Schlacht nicht die Holztreppe hoch (Bild 1), weil dann weitere Gegner auftauchen, darunter Leichname, Schatten und ein gefährlicher Schatten-Krieger. Es ist ratsam, dass Sie sich nach dem Kampf separat um diese Widersacher kümmern. Sammeln Sie sämtliche Beute ein und nehmen Sie den nahe gelegenen Ausgang.



01

Bei der Barriere sehen Sie eine Zwischensequenz. Ihre Reaktion auf Merrills Magie kann zum Freundschafts- und Feindschaftsanstieg führen. Sobald der Weg frei ist, beginnt eine ziemlich heftige Schlacht. Anfangs kommen Skelett-Bogenschützen, später auch Ungeheuer wie ein Arkaner Schrecken und ein Schatten-Krieger. Auch diesmal sollten Sie den zuletzt genannten Gegner erst zum Schluss angehen, denn mit seiner hohen Widerstandskraft würde er sonst im Prinzip als Tank agieren, während seine schwächeren Begleiter ungehindert Schaden austeilen könnten. Nach der Interaktion mit dem Altar und dem folgenden Gespräch kehren Sie zum Höhleneingang zurück. Sie werden automatisch erst zum Dalish-Lager und nach ihrem Bericht in die Unterstadt verfrachtet. Dort kommt es zu einem abschließenden Dialog mit der neuen Gefährtin.

DIE WELTKARTE

- ◆ Sämtliche Ausgänge mit dem Hinweis „Gebiet verlassen“ führen auf die Weltkarte, diejenigen mit einem Gebietsnamen zu einer angrenzenden Karte.
- ◆ Die Weltkarte besteht aus drei Seiten: Kirkwall (Tag), Kirkwall (Nacht) und die Freien Marschen. Alle Orte, an denen aktive Quests weitergeführt werden können, sind mit einem Pfeil markiert (▼). Neue Zielpunkte kommen für gewöhnlich hinzu, wenn Sie Quests akzeptieren oder bei laufenden Abenteuern Fortschritte machen. Nicht jeder Ort ist eine dauerhafte Ergänzung der Spielwelt. Manche verschwinden auch wieder von der Karte, sobald Sie alle dazugehörigen Handlungsstränge abgeschlossen haben.
- ◆ Einige Ziele in Kirkwall sind nur bei Tag oder nachts verfügbar. Manche Gebiete wie Unterstadt, Oberstadt und Docks bieten unterschiedliche Varianten ihrer Karten mit verschiedenen Fundsachen, Bewohnern und Quests.

GAMLENS HAUS

Hawkes Onkel ist zwar nicht der perfekte Gastgeber, aber seine Hütte stellt im ersten Akt Ihre Operationsbasis dar. Bei einem Besuch werden automatisch alle Verletzungen geheilt; außerdem können Sie die Zusammenstellung der Party ändern.

- ◆ Interagieren Sie mit dem Schreibtisch, um Briefe an Hawke einzusammeln. Einige davon reflektieren lediglich die Handlungsentwicklung (so wie der Brief des von Ihnen im Prolog gewählten Arbeitgebers, der beim ersten Besuch auf Sie wartet). Doch viele werden eine Quest starten oder mögliche Interaktionen in der Spielwelt freischalten. Ein animierter Briefumschlag (✉) neben Gamlens Haus auf der Weltkarte zeigt Ihnen, dass Sie Post haben.
- ◆ Die Kiste mit der Aufschrift „Lager“ dient dazu, Gegenstände für eine zukünftige Nutzung einzulagern. Das ist sehr nützlich, wenn Sie mächtige Waffen, Rüstungen und Accessoires aufbewahren möchten, bis Hawke und seine Begleiter die Nutzungsvoraussetzungen erfüllen.
- ◆ Bethany oder Carver warten in Gamlens Haus, wenn sie nicht zur Party gehören. Falls Sie Zugriff auf den Hund haben, können Sie ihn hier umbenennen. Nach Akt 1 ist das nicht mehr möglich.

OPTIONALE AKTIVITÄTEN

Die Geburtsrecht-Begleiterquest (Seite 63), die bei Ihrem ersten Besuch von Gamlens Haus freigeschaltet wird, ist eine kurze und lohnende Episode, die zu einer Kollektion bedeutender Sekundärquests führt. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, die Quest „Lockvogel“ (Seite 57) am Schreibtisch (siehe „Gamlens Haus“) zu bekommen, die die Rekrutierung eines neuen Gefährten nach sich zieht. Falls Sie Zugang zu einer der drei Premium-Inhalts-Quests haben, die es zum Launch gibt, dann können Sie diese drei kurzen Aufgaben direkt angehen (siehe Seite 69).

Wie Sie wissen, dreht sich Akt 1 darum, das Kapital für Bartrands Expedition in die Tiefen Wege aufzubringen. Die Einnahmen durch den Abschluss der optionalen Quests verschaffen Ihnen all die Sovereigns, die Sie dafür benötigen – und noch mehr.

GEFÄHRTEN

VARRIC

Varric ist wohl der unbeschwerteste von Hawkes Begleitern. Sie müssen wirklich wie ein knallharter Bastard agieren, um sein Missfallen zu erregen.

◆ Varric reagiert gelassen auf entspannte Wortgefechte und Sticheleien. Im Gegensatz zu den meisten anderen Gefährten befindet sich Varric nicht auf einem persönlichen Kreuzzug oder in einem Glaubenskonflikt. Es macht ihm nichts aus, wenn es darum geht, persönliche Reichtümer anzuhäufen, ohne dass andere darunter leiden müssen. Sie können seine Silberzunge häufig einsetzen, um friedliche Lösungen in angespannten Situationen zu finden.

◆ Eine Besonderheit Varrics besteht auch darin, dass seine Bewaffnung festgelegt ist: Bianca, seine Armbrust, die an Stärke gewinnt, während er seine Stufe erhöht. Als Bogenschütze verfügt er über eine mächtige Kombination aus Flächenangriffen und schwächenden Attacken, die Ihrer Gruppe interessante taktische Möglichkeiten bietet. Mehr zu diesem Thema auf Seite 184.



ANDERS

Bei dem aus *Dragon Age: Origins – Awakening* bekannten Anders handelt es sich um einen Abtrünnigen (einen Magier, der es ablehnt, sich dem Zirkel der Magi zu unterwerfen) und ehemaligen Grauen Wächter.

- ◆ Anders ist ein emotionaler Charakter. Es gefällt ihm nicht, wenn er zurechtgewiesen wird, oder wenn Sie in potenziell romantischen Interaktionen nicht vollkommen hingebungsvoll sind.
- ◆ Anders macht kein Hehl daraus, dass er mit der Behandlung der Magier in Kirkwall nicht einverstanden ist. Allerdings zeigt er wenig Verständnis für jene, die sich in Blutmagie versuchen oder mit Dämonen einlassen. Wer solche Handlungen toleriert, verärgert ihn.
- ◆ Anders eignet sich vor allem für die unterstützende Heilerrolle, solange Sie diese Rolle nicht gerade selbst übernehmen möchten. Mehr zu diesem Thema auf Seite 184.



- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- QUESTS
- KARTEN
- STRATEGIE & ANALYSE
- INVENTAR
- GEGNER
- EXTRAS
- EINLEITUNG
- PROLOG
- AKT 1
- AKT 2
- AKT 3



GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

QUESTS

KARTEN

STRATEGIE & ANALYSE

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

EINLEITUNG

PROLOG

AKT 1

AKT 2

AKT 3

MERRILL

Falls Sie für Hawke nicht die Magierklasse gewählt haben, dann ist Merrill für Ihre Gruppe wahrscheinlich die beste Wahl, wenn es um das Austeilen von magischem Schaden geht. Hinweise zur möglichen Weiterentwicklung der Dalish-Magierin erhalten Sie auf Seite 185.

- ◆ Wie Anders und Bethany wird es auch Merrill missfallen, wenn Sie die Unterdrückung der Magier billigen oder unterstützen.
- ◆ Rücksichtsloses Verhalten verärgert sie. Merrill hat ein reines Herz, trotz ihrer Neigung, sich mit Dämonen einzulassen. Wer also bei der Interaktion mit anderen rücksichtslos auf das Recht des Stärkeren baut, wird Probleme haben, eine harmonische Freundschaft aufrechtzuerhalten.

- ◆ Mit Kritik und Vorwürfen kann Merrill nicht gut umgehen. Wenn Sie eine Freundschaft (oder gar Romanze) anstreben, sollten Sie sich für ihre Meinung interessieren und sie wann immer möglich unterstützen.



HÄNDLER

Die Haupteinkaufsbezirke von Kirkwall befinden sich tagsüber in der Unterstadt und der Oberstadt, aber Sie werden auch einzelne Händler in anderen Bereichen antreffen. Beherzigen Sie die folgenden Tipps, wenn Sie Ihre Münzen besonders effektiv einsetzen möchten, und studieren Sie auch das Inventar-Kapitel, in dem Sie ausführlichere Orientierungshilfen erhalten.

- ◆ Auch wenn Verkäufer die verschiedensten Waren von unterschiedlichstem Wert anbieten, bekommen Sie bei jedem Händler denselben Preis für Waren, die Sie ihm verkaufen.
- ◆ Bevor Sie irgendetwas für ein Gruppenmitglied kaufen, sollten Sie unbedingt die Mindestanforderungen an Stufe und Attribute überprüfen. Beachten Sie auch die Sternchenwertungen der Gegenstände, die verdeutlicht, wie effektiv ein nutzbares Objekt auf Ihrer aktuellen Stufe ist. Drei bedeutet gut, fünf außerordentlich.
- ◆ Die Mehrheit der Waffen, Rüstungen und Accessoires, die in den Läden verkauft werden, sind „generierte“ Objekte, die zufällig aus vorgegebenen Kategorien ausgewählt und an Ihre aktuelle Stufe angepasst werden. Diese sind oftmals nicht besser als die Sachen, die Sie auf Ihren Reisen finden. Die optimale Strategie für den Aufbau einer schlagkräftigen Party ist, das Geld für festgelegte „einzigartige“ Objekte zu sparen, die definitiv langfristige Vorteile bieten. Weitere Informationen dazu bietet das Inventar-Kapitel auf Seite 194.
- ◆ Auf den Schwierigkeitsgraden „Normal“ und „Schwer“ sollte die Ausrüstung, die Sie unterwegs finden oder als Questbelohnung erhalten, während Akt 1 mehr als genügen.

OPTIONALE AKTIVITÄTEN

- ◆ Die Quest „Der eigensinnige Sohn“ führt Sie erstmals häufiger des nachts in die Unterstadt und die Docks. Am besten informieren Sie sich deshalb beizeiten über die Banden, die dort (und auch in der Oberstadt) ihr Unwesen treiben. Siehe Seite 65.
- ◆ Beenden Sie die Sekundärquest „Blinder Eifer“, um Isabela zu rekrutieren (siehe Seite 59). Diese optionale Gefährtin kann eine interessante Rolle bei wichtigen Ereignissen von Akt 2 spielen. Aber sie geht für immer verloren, wenn Sie ihre Bekanntschaft nicht vor dem Betreten der Tiefen Wege machen.
- ◆ Einige Gefährtenquests sind umfangreiche Unternehmungen, andere nur kurze Szenen und Dialogsequenzen, die sowohl die Story als auch Ihr Verhältnis zum jeweiligen Individuum voranbringen. Gehen Sie die Sache immer vorsichtig an – besonders, wenn Sie die Trophäe/den Erfolg „Große Geister denken gleich“ freischalten wollen (siehe Seite 242).

QUESTS- UND KARTEN-ÜBERSICHT

◆ **4. Der eigensinnige Sohn:** Sprechen Sie im Gesindeviertel der Elfen in der Unterstadt (S. 114) mit Arianni. → Sprechen Sie in der Galgenburg (S. 118) mit Thrask. → Treffen Sie Samson nachts in der Unterstadt (S. 113). → Besuchen Sie nachts die Docks (S. 117). → Holen Sie den Inhalt der markierten Truhe auf Arthuris' Privatdock (S. 147). → Befragen Sie Danzig in der Dunkelstadt. → Reisen Sie zur Verwundeten Küste (S. 134) mit einem Zwischenstopp am Pass des toten Mannes (S. 155). → Befreien Sie Feynriel in den Sklavenhändler-Höhlen (S. 148). → Kehren Sie zu Arianni in die Unterstadt zurück.

4 **Der eigensinnige Sohn:** Bei dieser langen, mehrteiligen Quest können Sie in einigen Situationen unterschiedlich agieren, und Ihre Entscheidungen werden spätere Auswirkungen haben. Unsere angebotene Lösung folgt dem direkten Weg. Sie können sich im Quests-Kapitel auf Seite 53 über Alternativen informieren. Wir empfehlen Ihnen, dass Aveline und Varric zu Ihrer Party gehören.

Nachdem Sie die Quest bei Arianni angenommen haben, erzählen Sie Thrask, dass Sie Feynriel helfen möchten. Dann lassen Sie ihn von Aveline überreden, damit er Ihre Hilfe akzeptiert. Bei Samson brauchen Sie anschließend keine besondere Überzeugungsgabe, um die benötigte Information zu bekommen. Arthuris' Privatdock ist das nächste Ziel. Wechseln Sie zu Varric und entschärfen Sie die Fallen, sobald Sie den Hauptraum betreten. Die meisten Widersacher, die hier angreifen, sind recht leicht zu besiegen, nur der Marine-Vollstrecker fordert etwas mehr Aufmerksamkeit. Lassen Sie ihn bis zuletzt übrig und machen Sie ihn mit den gegebenen Mitteln bewegungsunfähig. Der Kampf mit Kapitän Reiner und der Abscheulichkeit ist wesentlich anspruchsvoller. Angriffe mit Flächenwirkung funktionieren gut in dem beengten Raum, in dem die Auseinandersetzung beginnt, aber Reiner ist ein schwieriger Gegner. Falls Sie Probleme haben, sollten Sie versuchen, die Party manuell in den Hauptraum zu bewegen und die Feinde nach und nach an diese Position zu locken. Nehmen Sie Thrasks Brief aus den Überresten der Abscheulichkeit, um eine Sekundärquest zu starten, und die Karte zum Versteck aus der markierten Truhe. Dann gehen Sie durch den Gebieteingang hinaus.

Schauen Sie in der Dunkelstadt vorbei und konfrontieren Sie Danzig. Seine anfängliche Gruppe aus Sklavenhändlern können Sie mit einer Reihe simultaner

Flächenangriffe ausschalten. Die anrückende Verstärkung hat jedoch mehr auf dem Kasten. Der Magier der Sklavenhändler ist besonders gefährlich. Ein gut funktionierender Schachzug ist die manuelle Positionierung der Party an der Spitze der Treppe (Bild 2). Nehmen Sie die Karte zur Verwundeten Küste aus Danzigs Überresten und machen Sie sich auf den Weg dorthin. Unterwegs werden Sie am Pass des toten Mannes aufgehalten. Helfen Sie Javaris, um die Quest „Schwarzpulver-Versprechen“ zu beginnen. Achten Sie darauf, alle Gegenstände in diesem Gebiet einzusammeln, bevor Sie den Weg zum ursprünglichen Ziel fortsetzen, denn eine spätere Rückkehr ist nicht möglich. Dort angekommen, schlagen Sie den südlichen Weg zu den Sklavenhändler-Höhlen ein. Sollten Sie unterwegs einem Dalish-Meuchelmörder begegnen, können Sie auf Seite 107 weitere Informationen erhalten.



02

Im Inneren der Höhle stoßen Sie auf eine Gruppe von Sklavenhändlern. Achten Sie wieder besonders auf den Magier. Die schnellste und einfachste Lösung beim Treffen mit Varian besteht darin, Varric die Verhandlung zu überlassen und anschließend die Spannungen friedlich beizulegen. Der letzte Schritt ist dann die Entscheidung Feynriel zum Zirkel oder, was er bevorzugt, ins Lager der Dalish zu schicken. Im Rahmen dieses Lösungsweges und zugehöriger Quests empfehlen wir, die letztgenannte Option zu wählen. Kehren Sie durch den nördlichsten Ausgang zur Verwundeten Küste zurück. Teilen Sie Arianni den Aufenthaltsort ihres Sohnes mit, um die Quest abzuschließen – was Sie aber aufschieben können, falls Sie erst noch „Schwarzpulver-Versprechen“ (siehe nächste Doppelseite) beenden wollen, da Sie grad in der Gegend sind.





SCHADEN MAXIMIEREN

In *Dragon Age II* besitzen die meisten Kontrahenten bestimmte Resistenzen und Verwundbarkeiten. Wenn Sie wissen, wie diese den Kampfverlauf beeinflussen, sind Sie in der Lage, effektivere Strategien für die verschiedenen Gegnertypen zu entwickeln. Die folgenden Hinweise sind lediglich dazu gedacht, Sie für dieses Thema zu sensibilisieren. Im Kapitel „Strategie & Analyse“ wird es in aller Ausführlichkeit behandelt. Die individuellen Stärken und Schwächen werden im Gegner-Kapitel enthüllt.

- ◆ Gegner können gegenüber körperlichem oder magischem Schaden besonders widerstandsfähig oder auch anfällig sein. Das erklärt, warum ein Feind zum Beispiel von einem arkanen Trommelfeuer schnell dahingerafft wird, während er angesichts wirbelnder Klingen und pfeifender Pfeile kaum mit der Wimper zuckt (falls er denn Wimpern besitzt).
- ◆ Es gibt fünf verschiedene „Elemente“ in *Dragon Age II*:



Eine mögliche erhöhte Widerstandsfähigkeit eines Gegners gegenüber den Elementen wird auf einer Skala von eins (leichte Resistenz) bis fünf (Immunität) bewertet. Verwundbarkeit gibt es in zwei Stufen: anfällig und sehr anfällig. Kommt bei einem Widersacher weder die eine noch die andere vor, verursachen elementare Attacken Standardschaden.

- ◆ Am offensichtlichsten bewirkt man elementaren Schaden durch Zauber. Aber Waffenangriffe können ebenfalls mit den fünf Elementen versehen werden. Stäbe führen fast immer eine bestimmte Art Elementarschaden herbei. Bei anderen Waffenarten ist das seltener; sie rufen meist reinen körperlichen Schaden hervor.

Wir möchten das noch einmal an einem einfachen Beispiel erläutern. Nehmen wir einen Dämon des Zorns. Sein Körper besteht aus Flammen; daher werden Sie sicherlich davon ausgehen, dass sein Körper eine gewisse Resistenz gegenüber Feuer hat. Genau genommen ist er sogar vollkommen immun. Falls Sie ihn mit Feuerelementarattacken angreifen, werden Sie keinerlei Schaden anrichten. Ebenso gut könnten Sie versuchen, ihn mit warmen Worten niederzuringen. Kälte hingegen erweist sich als äußerst effektiv.

Wenn Sie bei schwierigen Kämpfen das Geschehen pausieren und alle Gruppenmitglieder manuell instruieren, selbst nur in kurzen Stößen, dann können Sie Schwächen wie diese konsequent ausbeuten und weniger sinnvolle Attacken unterbinden. Sollte eines Ihrer Gruppenmitglieder eine Waffe tragen, die Elementarschaden verursacht, dann bietet es sich an, wenigstens eine Ersatzwaffe für den Fall mitzuführen, dass die Standardattacke durch eine entsprechende Resistenz abgeschwächt wird. Auf höheren Schwierigkeitsgraden empfiehlt es sich, eine ganze Reihe verschiedener Elementarwaffen (besonders Stäbe) zur Verfügung zu haben, um Verwundbarkeiten in jeder Situation ausschachten zu können.

VERSCHIEDENES

- ◆ Beim Absuchen der Umgebung sollten Sie nicht nur nach Beute Ausschau halten, sondern auch nach Handwerkszutaten. Wenn Sie diese einsammeln, können Sie damit Runen, Tränke, Bomben und Gifte herstellen, die Ihre Party im Kampf stärker machen. Zudem bekommen Sie 200 EP für jede gefundene Zutat. Konsultieren Sie das Karten-Kapitel, wenn Sie die Fundorte der Handwerkszutaten in Erfahrung bringen wollen.
- ◆ Alle verschlossenen Kisten in Akt 1 sind höchstens von der Variante „Standard“. Eine Klugheit von 20 ist nötig, um sie zu öffnen. Falls ein Schurke fester Bestandteil Ihrer Gruppe ist, lohnt es sich, dieses Attribut frühzeitig zu steigern. Komplexe Truhen, die 30 Klugheit erfordern, tauchen ab Akt 2 auf; daher möchten Sie vielleicht schon vorausschauend entsprechende Attributpunkte investieren.
- ◆ Auf PS3 und Xbox 360 gibt es einen nützlichen Trick, mit dem sich Interaktionspunkte (besonders solche, die Beute enthalten) in der Nähe entdecken lassen. Aktivieren Sie das Kreismenü und suchen Sie die Umgebung mithilfe des Kamerasticks ab. Falls sich etwas in Reichweite befindet, das Sie untersuchen können, wird eine Textbeschreibung darüber eingeblendet (Bild 4). Beachten Sie, dass dies nur mit Interaktionspunkten funktioniert, die auf einer Höhe mit Ihnen sind. Bei der PC-Version erreichen Sie dasselbe Ergebnis, wenn Sie die TAB-Taste drücken.



04

QUESTS- UND KARTEN-ÜBERSICHT

- ◆ **5. Schwarzpulver-Versprechen:** Reisen Sie nach dem Treffen mit Javaris zur Verwundeten Küste. → Betreten Sie die Höhle der Tal-Vashoth (S. 148). → Besuchen Sie das Areal der Qunari an den Docks (S. 116).
- ◆ **6. Wölfe hüten:** Helfen Sie Schwester Petrice in der Unterstadt (nachts), dann begeben Sie sich zu ihrem Unterschlupf nach Norden. → Gehen Sie durch das Tiefstadt-Gewölbe (S. 143) zum Vimmark-Gebirgspass (S. 153). → Kehren Sie zu Schwester Petrice zurück.

5 **Schwarzpulver-Versprechen:** An der Verwundeten Küste warnt ein einsamer Tal-Vashoth vor anderen seiner Art auf dem vorausliegenden Weg. Kämpfen Sie sich nach Norden durch. Die Tal-Vashoth besitzen eine moderate Resistenz gegenüber Feuer und Elektrizität, sind dafür aber extrem anfällig für Attacken mit den Elementen Kälte und Natur (inklusive der Zauberstäbe Ihrer Magier – siehe „Schaden maximieren“). Nutzen Sie dieses Wissen, um die Kämpfe abzukürzen, und betreten Sie die Höhle.

Die erste Schlacht in der Höhle der Tal-Vashoth ist noch ohne Besonderheiten, die folgende Begegnung jedoch schon anspruchsvoller. Befehlen Sie Ihrer Party, die Position am Fuße der Treppe zu halten, und locken Sie dann Gegner an Ihre Position. Falls Sie einen Flaschenhals erzeugen können, der zu Aveline führt, dann vermag ein Magier, der (neben anderen Flächenangriffen) Kältekegel benutzen kann, hier einiges zu bewegen.

Vergleichbare Taktiken funktionieren auch bei der letzten Konfrontation, wo Ihre Gruppe durch den freien Raum der Höhle und die Wellen der Verstärkung einen deutlichen Nachteil hat. Es ist daher ratsam, die Position innerhalb der ersten Holzzäunung (oder sogar der früheren Höhle) zu halten und die Gegner zu sich zu locken (Bild 3). Der Tal-Vashoth-Anführer verleiht seinen Verbündeten eine Stärkung, solange er noch atmet (außer er ist kurzzeitig kampfunfähig); daher genießt er als Ziel Priorität. Ein Angriff mit dem Mikromanagement aller Gruppenmitglieder kann ihn recht schnell überrumpeln. Der gefährlichste Gegner ist wahrscheinlich der Tal-Vashoth-Saarebas, ein Magier. Er kann enorme Probleme bereiten, wenn er

ignoriert wird (besonders wenn Ihre Gruppe auf einem Fleck versammelt ist). Daher sollten Sie diesen Feind sofort erledigen, sobald Sie ihn sehen.



03

6 **Wölfe hüten:** Diese Quest ist vollkommen unkompliziert, bis Schwester Petrice ihr Angebot gemacht hat – denken Sie einfach nur daran, genügend Tränke zur Regeneration von Gesundheit, Mana und Ausdauer mitzunehmen. Die erste Hälfte der Tiefstadt-Gewölbe wird von verschiedenen Spinnen bevölkert. Beachten Sie, dass die giftige Variante Fernangriffe beherrscht. Die Tiefstadt-Schläger greifen nach der Zwischensequenz in zwei Wellen an, aber beide können Sie durch eine rasche Abfolge von Flächenangriffen schnell zum Erliegen bringen.

Am Vimmark-Gebirgspass ist der Kampf mit Arvaarad und seinen Leuten unvermeidlich. Im Hinblick auf die zusätzlichen Belohnungen sollten Sie sich weigern, den Qunari den Tal-Vashoth-Saarebas zu übergeben. Als Kommandant (siehe Seite 222) verleiht er seinen Begleitern einen Status-Bonus, aber es wäre fatal, sich von Anfang an nur auf ihn allein zu konzentrieren. Zuerst müssen Sie die gegnerischen Reihen lichten, und zwar schnell. Pausieren Sie das Geschehen und richten Sie eine Abfolge heftiger Zauber (Wandelnde Bombe könnte interessant sein) und Fähigkeiten gegen die Meute, bevor sie sich verteilt. Im Kampfverlauf werden zusätzliche Feinde auftauchen. Es bietet sich an, Arvaarad an diesem Punkt den Rest zu geben, falls er ausreichend angeschlagen ist. Mit etwas geschicktem Mikromanagement und der rechtzeitigen Verabreichung von Tränken ist dies eine harte, aber befriedigende Konfrontation. Kehren Sie zu Schwester Petrice zurück, um die Episode abzuschließen.

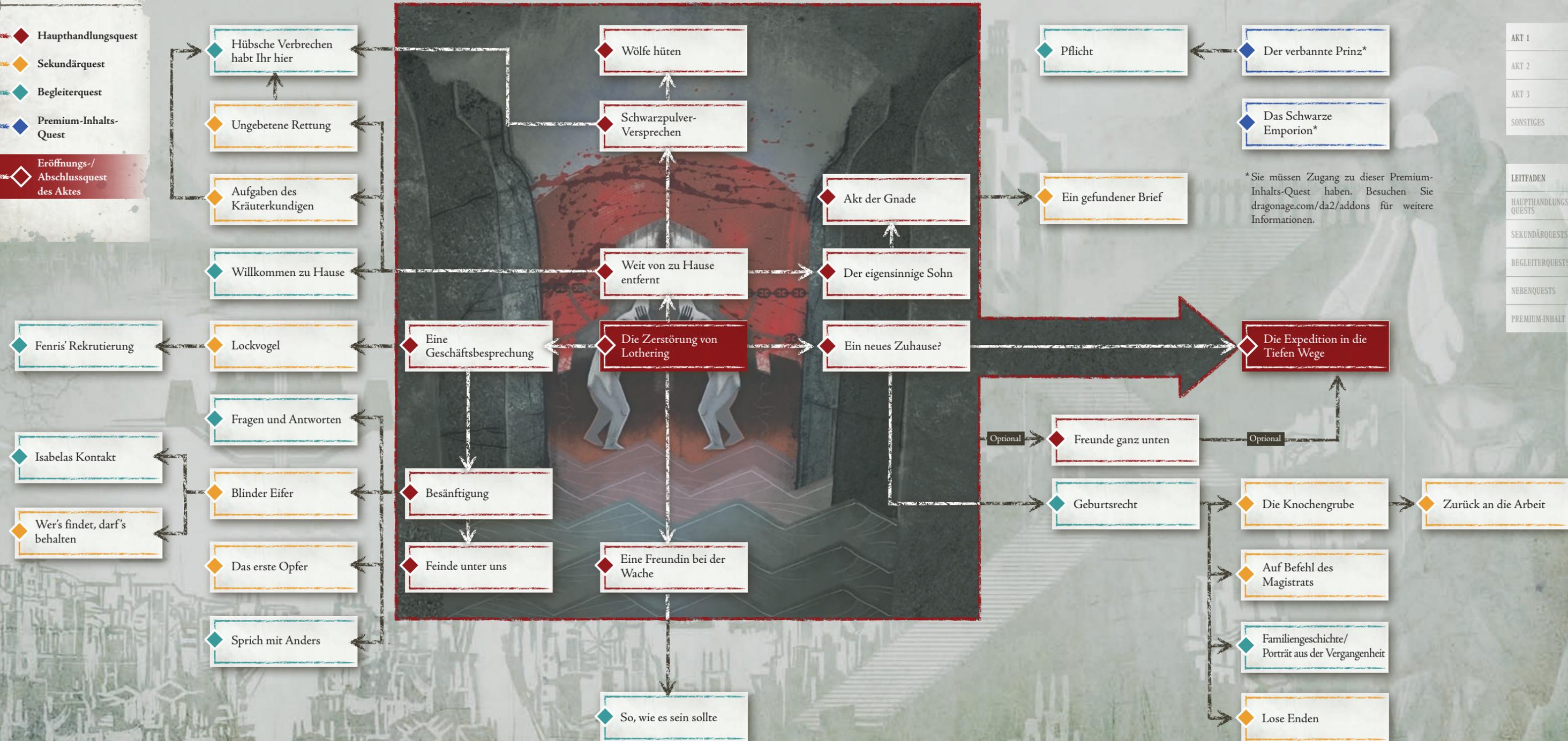
AKT 1

KOMPLETTIERUNGSLEITFADEN

Wenn Sie der Route aus dem Lösungsweg-Kapitel nicht folgen möchten, können Sie anhand des Schaubildes Ihren ganz eigenen Weg durch Akt 1 wählen. Es zeigt Ihnen, in welcher Reihenfolge sämtliche Haupthandlungs-, Sekundär- und Begleiterquests freigeschaltet werden. Auf den folgenden Seiten erhalten Sie dann detaillierte Informationen über all diese Abenteuer und dazu noch Hinweise zu kleinen Nebenquests, die ihre eigenen Bedingungen zur Freischaltung besitzen.

LEGENDE

- ◆ Haupthandlungsquest
- ◆ Sekundärquest
- ◆ Begleiterquest
- ◆ Premium-Inhalts-Quest
- ◆ Eröffnungs-/Abschlussquest des Aktes



*Sie müssen Zugang zu dieser Premium-Inhalts-Quest haben. Besuchen Sie dragonage.com/da2/addons für weitere Informationen.

- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- QUESTS
- KARTEN
- STRATEGIE & ANALYSE
- INVENTAR
- GEGNER
- EXTRAS

- AKT 1
- AKT 2
- AKT 3
- SONSTIGES

- LEITFADEN
- HAUPTHANDLUNGS-QUESTS
- SEKUNDÄRQUESTS
- BEGLEITERQUESTS
- NEBENQUESTS
- PREMIUM-INHALT

SEKUNDÄRQUESTS

AUF BEFEHL DES MAGISTRATS

BEUTE UND BELOHNUNG: ★★☆☆☆

AUSGANGSORT:

Oberstadt (tagsüber)

VORAUSSETZUNG:

- ◆ Beenden Sie die Begleiterquest **Geburtsrecht**.
- ◆ Sprechen Sie in der Oberstadt mit Magistrat Vanard. Sie finden ihn in der Nähe der Anschlagtafel des Kantors. Willigen Sie ein, den entflohenen Gefangenen zu stellen.

LÖSUNGSWEG:

- ◆ Reisen Sie zu den Verlassenen Ruinen in den Freien Marschen. Gehen Sie auf die Gruppe Wächter in der Mitte der Gegend zu, um eine Zwischenszene auszulösen. Wenn Elren mit Hawke über die Ausübung mörderischer Gerechtigkeit redet, entschließen Sie sich im Gespräch, wie es Ihrem Spielstil entspricht – das ist keine Entscheidung, die Sie sofort treffen müssen.
 - ◆ Betreten Sie den Zerstörten Weg durch die Höhle. Sie treffen hier auf eine Reihe von Gegnern: hauptsächlich Riesenspinnen, aber später auch Feinde aus dem Nichts. Tragen Sie Sorge, alle Überreste besiegt Spinnen zu plündern. Denn eine davon verliert eine Spinnenseidendrüse, die Sie für die Quest **Aufgaben des Kräuterkundigen** brauchen. Eine Warnung noch: Vor der Truhe im nordöstlichen Raum befindet sich eine Falle. Wenn Sie sie ausräumen, füllt sich die Kammer mit achtbeinigen Feinden.
 - ◆ Betreten Sie den zentralen Raum durch den Nordeingang. Damit fängt ein Kampf gegen die Spinnen an, der komplizierter wird, wenn die Kreaturen aus dem Nichts sich in den Kampf einmischen. Sollten Sie dabei Probleme haben, ziehen Sie Ihre Party in den Bereich zurück, wo sie vor Beginn des Kampfes war. So können Sie gegen kleine und überschaubare Gruppen kämpfen.
 - ◆ Gehen Sie durch den Südeingang und weiter, bis Sie Lia treffen, Elrens Tochter. Nach einem kurzen Kampf – achten Sie auf die Gegner, die hinter Ihrer Gruppe immer wieder neu kommen – erreichen Sie Kelder im nächsten Raum. Sehen Sie im Konsequenzen-Absatz nach, wie es zukünftige Ereignisse beeinflussen wird, ob Sie ihn töten oder lebend mitnehmen.
 - ◆ Wenn Sie Kelder töten, können Sie die Karte sofort durch die Tür im Süden verlassen. Wenn Sie ihn am Leben lassen, flieht er tiefer in die Ruinen. Sie müssen ihm hinterherjagen und gegen weitere Gegner kämpfen, ehe Sie es schaffen, ihn festzunehmen.
 - ◆ Kehren Sie zu Magistrat Vanard zurück, um die Quest zu Ende zu bringen.
- KONSEQUENZEN:**
- ◆ Wenn Sie Kelder verschonen, gibt Ihnen Elren keine Belohnung. Magistrat Vanard wird Hawke bezahlen, wenn er den Auftrag buchstabengetreu ausgeführt hat. Sie können mehr Geld aus ihm herauspressen, indem Sie fragen, wer Kelders Eltern sind. Aveline reagiert darauf allerdings mit einem Feindschaftsschub, wenn sie dabei ist.
 - ◆ Sollten Sie beschließen, Kelder zu töten, wird Elren den Spieler belohnen. Vanard hingegen wird sich entsetzt abwenden, wenn Sie ihm Bericht erstatten. Das führt später zu einem Folgeereignis.



LOCKVOGEL

BEUTE UND BELOHNUNG: ★★★★★

AUSGANGSORT:

Gamlens Haus

VORAUSSETZUNG:

- ◆ Schließen Sie **Eine Geschäftsbesprechung** ab.
- ◆ Lesen Sie den **Lockvogel-Brief** auf dem Schreibtisch in Gamlens Haus.

LÖSUNGSWEG:

- ◆ Gehen Sie nachts in die Unterstadt, um dort Anso, den Kontaktmann, zu treffen. Dann begeben Sie sich zum Eingang des Verlassenen Hauses im Nordosten der Karte. Wenn Sie die Nebenquest **Spitze kleine Nadeln** noch nicht abgeschlossen haben, werden Sie hier den feindlich gesinnten Nadelspitzen-Wegelagerern begegnen. Versuchen Sie nicht, ihnen aus dem Weg zu gehen: Wenn Sie sie jetzt töten, sparen Sie später viel Zeit; außerdem gibt es EP dafür.
- ◆ Im Verlassenen Haus öffnen Sie die Südtür und beseitigen alle Gegner. Weitere Gruppen werden im Kampfverlauf auftauchen; also seien Sie darauf vorbereitet, Ihre Fernkämpfer aus der Gefahrenzone zu bewegen. Die Straßenschläger sind nicht stark, aber in großer Zahl können sie einem Magier auf niedrigem Level gefährlich werden. Öffnen Sie die Schmuggler-Fracht-Truhe und ziehen Sie dann weiter.
- ◆ Nach der Zwischenszene schlagen die Streitkräfte aus Tevinter zu. Die erste Gruppe wird Verstärkung bekommen; daher sollten Sie Ihrer Gruppe nicht erlauben, sich zu weit aufzufächern. Gehen Sie auf die Stufen im Westen zu, um Fenris kennenzulernen. Willigen Sie während des Dialogs ein, ihm zu helfen, und begeben Sie sich dann nachts in die Oberstadt.

- ◆ Treffen Sie Fenris in der Oberstadt-Anwesen-Gegend und betreten Sie danach Danarius' Anwesen. Der Elf wird im folgenden Teil der Quest zur Party gehören. Er sollte vor dem Stufenaufstieg stehen; deshalb empfiehlt es sich, sofort alle vorhandenen Fähigkeitenpunkte auszugeben.
- ◆ Kämpfen Sie sich durch die zahlreichen Schatten und mindestens einen Dämon des Zorns, den Sie als Hauptziel betrachten müssen, bis sie einen Raum in der Nordostecke des Anwesens erreichen. Töten Sie hier alle Gegner und durchsuchen Sie die Überreste, um den Schlüssel des Magisters zu bekommen. Gehen Sie zurück in den großen Raum mit den zwei Treppen, die zu einem Zwischengeschoss führen. Jetzt sollten Sie speichern und ihre Gruppe auf den Kampf vorbereiten.
- ◆ Schließen Sie die Gemächer des Magisters auf. Nun erscheint ein Arkaner Schrecken. Dieser Widersacher kann niederstufigen Gruppen ziemliche Probleme bereiten, besonders, wenn noch weitere Feinde dazustoßen. Daher sollten Sie diesen Kampf im Detail managen und die Gruppe manuell bewegen, vielleicht sogar in angrenzende Räume flüchten, vor allem, wenn Ihr erster Versuch scheitert.
- ◆ Zu diesem Zeitpunkt wird Fenris die Gruppe verlassen. Stellen Sie sicher, dass Sie alles von Bedeutung eingesammelt haben, und kehren Sie in die Oberstadt zurück. Nach dem automatischen Gespräch mit Fenris endet die Quest.

KONSEQUENZEN:

Wenn Sie sich bei Ihrem ersten Treffen weigern, Fenris zu helfen, ihn nicht am Ende der Quest in die Gruppe aufnehmen oder ihn einfach vor Danarius' Anwesen stehen lassen, sobald Sie zur **Expedition in die Tiefen Wege** aufbrechen, dann verlieren Sie dauerhaft die Option, ihn zu rekrutieren und seine Begleiterquests zu unternehmen.

GEFÄHRTENINFO:

Fenris' Misstrauen gegenüber Magiern sitzt tief, daher muss ein Hawke, der Zauberbücher gewälzt hat, beim Gespräch am Ende der Quest geschickt agieren. Wenn Sie ihn wenigstens teilweise versöhnlich stimmen möchten, sollten Sie sich für die Dialogoptionen „Überleben“ oder „Nach nichts“ entscheiden. Wollen Sie ihn ärgern, so führen „Ist das ein Problem?“ zu einer mittleren und „Macht“ zu einer hohen Anzahl an Feindschaftspunkten. Wählen Sie die Antworten in dieser Reihenfolge aus, um den größten Effekt zu erzielen. Da vor dem Dialog automatisch gespeichert wird, können Sie es noch einmal versuchen, wenn das Gespräch nicht wie gewünscht verläuft.

FENRIS



Fenris mag dank seiner Lyriumtätowierungen auf den ersten Blick vielleicht wie ein instabiler, wenn auch mächtiger Magier aussehen. Tatsächlich wurde der verstörte Elf allerdings für den Kampf geschaffen. Er benutzt zweihändige Waffen, was ihn möglicherweise als Begleiter geeigneter macht, wenn Sie das Spiel mit einer nicht so konventionellen Gruppe durchspielen wollen.

- ◆ Fenris zieht ehrenvolles Verhalten bei Transaktionen mit den Personen vor, die Sie auf Ihren Reisen treffen, mit der Ausnahme von Magiern oder magischen Wesen. Andererseits ist er aber wohlbewandert in der Kunst des Überlebens: Mehr als jedes andere Gruppenmitglied versteht er, worum es bei dem Sprichwort „Friss oder stirb“ wirklich geht.

- ◆ Während der **Lockvogel**-Quest ist Ihnen vermutlich aufgefallen, dass Fenris sich in der Nähe von Magie oder Magiern nicht wohlfühlt. Obwohl es Momente gibt, in denen er akzeptiert, dass Magier möglicherweise prinzipiell eine Existenzberechtigung haben, wird er generell jede Handlung oder Aussage ablehnen, die zum Vorteil von Magiern gereicht oder ihre Freiheiten in Kirkwall betrifft. Er ist außerdem gegen jeden Handel mit Dämonen.

- ◆ Fenris' gequälte Seele kann einen Hauch von Trost aus körperlicher Nähe gewinnen ... aber erwarten Sie nicht, dass er kurzfristig positiv auf Liebeserklärungen reagieren wird. Wie bei Isabela sind Flirten und ein lockerer Bund am erfolversprechendsten, wenn Sie es auf eine Beziehung abgesehen haben. Ablehnende oder gemeine Antworten führen dazu, dass die Feindschaft stark ansteigt, und werden wahrscheinlich verhindern, dass er in Ihren Armen landet.

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

QUESTS

KARTEN

STRATEGIE & ANALYSE

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

AKT 1

AKT 2

AKT 3

SONSTIGES

LEITFADEN

HAUPTHANDLUNGS-QUESTS

SEKUNDÄRQUESTS

BEGLEITERQUESTS

NEBENQUESTS

PREMIUM-INHALT

- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- QUESTS
- KARTEN
- STRATEGIE & ANALYSE
- INVENTAR
- GEGNER
- EXTRAS



DAS DIALOGSYSTEM



FREUNDSCHAFT & FEINDSCHAFT

Hawkes Verhalten bei Gesprächen ist fast ebenso wichtig wie seine Erfolge auf dem Schlachtfeld. In diesem Abschnitt stellen wir Ihnen die verschiedenen Gesprächsoptionen und ihren Einfluss auf Hawkes Persönlichkeit vor. Im Quests-Kapitel erhalten Sie dann konkrete Empfehlungen zu den wichtigsten Dialogen und den alternativen Handlungssträngen, die sie bewirken.

DIALOGOPTIONEN

SYMBOL	BESCHREIBUNG	HINWEISE
	Diplomatisch	Wesentliche Dialogoption für den diplomatischen Persönlichkeitstyp. Erregt nur selten Anstoß. Freundschaftsanstiege sind wahrscheinlich.
	Hilfreich	Gehört auch zu diplomatischen Personen. Erscheint in der Regel, wenn Hawke jemandem seine Hilfe anbieten kann oder wenn Sympathie oder Verständnis gefragt sind.
	Humorvoll	Wesentliche Dialogoption für den heiteren Persönlichkeitstyp. Erregt nur selten Anstoß. Ist im Zusammenhang mit Gefährten oft eine recht neutrale Option, Isabela und Varric reagieren manchmal wohlwollend.
	Charmant	Sekundäre Dialogwahl für die humorige Persönlichkeit.
	Aggressiv	Wesentliche Dialogoption für den aggressiven Persönlichkeitstyp. Führt wahrscheinlich zum Feindschaftsanstieg bei Gefährten.
	Direkt	Sekundäre Dialogwahl für die aggressive Persönlichkeit.
	Kampf	Führt sofort zum Kampf. Das tatsächliche Resultat (und die Wirkung auf Freundschaft und Feindschaft der Gefährten) hängt von der Situation ab. Ein Gespräch mit einem Dämon oder brutalen Sklavenhändler abzubrechen und anzugreifen, könnte von den Begleitern positiv empfunden werden; den irregulären Helfer einer großen Verschwörung zu exekutieren, könnte sie hingegen erzürnen.
	Gefährten auffordern	Lädt einen Gefährten dazu ein, sich in eine Unterhaltung einzuschalten. Das führt oft zu besonderen (und in der Regel gewaltfreien oder profitablen) Lösungen. Könnte zudem zum Freundschaftsanstieg führen.
	Flirten	Einen Gefährten auf amoureuse oder anzügliche Art ansprechen. Flirten ist die einzige Möglichkeit, um eine mögliche Romanze einzuleiten.
	Romanze beenden	Das romantische Angebot eines Gefährten ablehnen oder eine laufende Romanze beenden. Führt oft zum Feindschaftsanstieg.
	Ja	Einen Vorschlag oder ein Angebot eines anderen Charakters annehmen. Führt für gewöhnlich zu einer neuen Quest.
	Nein	Einen Vorschlag oder ein Angebot eines anderen Charakters ablehnen. Seien Sie vorsichtig, wenn es um mögliche Quests geht, denn vielleicht bekommen Sie keine zweite Chance.

SYMBOL	BESCHREIBUNG	HINWEISE
	Auswahl	Erscheint, wenn Hawke zwischen mehreren Antworten wählen kann, die alle unterschiedlich auf die Situation eingehen. Könnte zum Freund- oder Feindschaftsanstieg führen. Machen Sie Ihre Wahl abhängig von Ihrem Wissen über die Person.
	Spezielle Auswahl	Diese seltene Dialogoption repräsentiert eine einmalige Auswahl, die zu einem besonderen Ergebnis führen könnte. Sie steht im Zusammenhang mit Hawkes Persönlichkeit. Für den diplomatischen, heiteren und aggressiven Typ gibt es unterschiedliche Gelegenheiten an bestimmten Punkten der Handlung.
	Geld	Zum Bezahlen oder Bestechen oder zum Fragen nach Questbelohnungen. Kann auch benutzt werden, um zum Abschluss einer Quest weitere Bezahlung herauszupressen oder jemanden in bestimmten Situationen zu erpressen.
	Lügen	Der Versuch, zu lügen, um Hawke aus einer schwierigen Lage zu befreien. Eine seltene Option, die nicht unbedingt zum erhofften Ergebnis führt.
	Nachforschen	Mit dieser Option öffnen Sie ein Untermenü, in dem Sie zusätzliche Fragen zum Thema stellen können. Diese könnten ihrerseits weitere Fragen ermöglichen und vielleicht sogar ansonsten nicht verfügbare Dialogoptionen in anderen Gesprächen freischalten.

HAWKES PERSÖNLICHKEIT

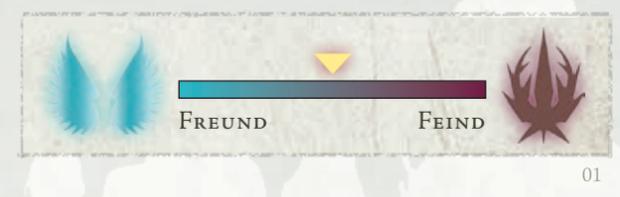
Entsprechend Ihrer Auswahl in Dialogen kann Hawke drei verschiedene Persönlichkeitsmuster annehmen:

- ◆ **Diplomatisch/hilfreich:** hellblau oder grün hervorgehoben
- ◆ **Humorvoll/charmant:** violett hervorgehoben
- ◆ **Aggressiv/direkt:** rot hervorgehoben

Die erste Dialogauswahl, die Sie treffen, bestimmt Hawkes Persönlichkeit. Wenn Sie zum Beispiel eine diplomatische Aussage machen, wird Hawkes Stimme beim nächsten Dialog einen diplomatischen Unterton haben. Wenn Sie sich bei den Dialogen weiterhin für ähnliche Optionen entscheiden, wird die Wirkung „gestapelt“ (kumuliert). Falls Sie dann später die Persönlichkeit ändern wollen, müssen Sie doppelt so viele entweder humorvolle oder aggressive Dialogzeilen auswählen, um diese Variante von Hawkes Stimme zu aktivieren. Dadurch soll eine gewisse Beständigkeit von Hawkes Sprechweise erzeugt werden. Nach einer gewissen Anzahl einheitlicher Dialogwahlen ist Hawkes Persönlichkeit praktisch in Stein gemeißelt.

Zu Beginn eines jeden Aktes wird Hawkes etablierte Persönlichkeit übernommen, aber die kumulierten Werte der vorangegangenen Entscheidungen werden reduziert. Das bedeutet, am Anfang eines neuen Aktes besteht die Möglichkeit, Hawkes Wesen zu verändern.

Hawkes Beziehung zu seinen Begleitern wird auf einer 200-Punkte-Skala bewertet, die von Freundschaft zu Feindschaft reicht. Im Charaktermenü wird die aktuelle Ausrichtung angezeigt (Bild 1).



- ◆ Begleiter werden entsprechend ihrer individuellen Persönlichkeit auf Ihre Gesprächsoptionen reagieren. Ganz gleich, ob Sie direkt mit ihnen oder auch mit einer dritten Person sprechen.
- ◆ Im Quests-Kapitel machen wir Sie am Ende der jeweiligen Questbeschreibung unter dem Punkt „Gefährteninfo“ auf entscheidende Veränderungen der Beziehungswerte aufmerksam. Anhand dieser Angaben können Sie problemlos auf eine vollständige Freundschaft oder Feindschaft hinarbeiten.
- ◆ Durch den Abschluss von Begleiterquests und das Erreichen von 50 % bzw. 100 % auf der Skala in Richtung Freundschaft oder Feindschaft werden besondere Gefährtengespräche freigeschaltet, bei denen Hawkes Beziehung zu seinen Begleitern vertieft wird.
- ◆ Eine weitere Möglichkeit, um eine Beziehung voranzutreiben, bieten Geschenke. Es sind einige Gegenstände vorhanden, die Freundschaften in der Regel vertiefen. Die Fundorte der Geschenke werden in den Kapiteln „Quests“ und „Inventar“ beschrieben.
- ◆ Wenn Sie die Beziehungsanzeige in eine Richtung bis auf 100 % vorantreiben, wird der Status permanent eingefroren. Außerdem wird auf dem Talentbaum des Gefährten (außer bei Bethany/Carver) eine spezielle Fähigkeit freigeschaltet. Es gibt unterschiedliche für maximale Freundschaft oder Feindschaft. Weitere Veränderungen des Beziehungswertes sind anschließend nicht mehr möglich; der Gefährte wird Hawke (in Freundschaft oder Feindschaft) treu ergeben sein – mit Ausnahme einiger besonderer Entwicklungen, die meist gegen Ende des Spiels möglich sind.
- ◆ Eine Feindschaft bedeutet nicht, dass der Gefährte Hawke im Stich lassen wird. Ganz im Gegenteil, diese Art der Beziehung kann genauso bindend sein wie eine Freundschaft, wenn sie auf die Spitze getrieben wird. Im Prinzip bedeutet eine gesunde Feindschaft, dass der Gefährte nicht mit Ihren Methoden übereinstimmt, aber dafür Ihre Fähigkeit respektiert, die Welt ganz in Ihrem Sinne zu formen – selbst wenn die Mittel, die zum Ziel führen, nicht mit seinen individuellen Überzeugungen zu vereinbaren sind.

ROMANZEN

Falls Sie es auf eine Romanze mit einem Gefährten abgesehen haben, sollten Sie ein paar einfache Grundregeln befolgen:

- ◆ Flirten Sie bei jeder Gelegenheit mit der Person. Allerdings ist eine verfügbare Flirt-Option nicht automatisch ein Zeichen dafür, dass eine Romanze möglich ist.
- ◆ In Akt 2 sollten Sie Hawkes Unterkunft bei Nacht aufsuchen. Ist das Objekt Ihrer Begierden anwesend, nutzen Sie die Flirt-Option, um die nächste Phase einzuleiten. Falls das Gespräch auf das Thema Zusammenziehen kommt, sollten Sie sich diese Option nicht entgehen lassen.
- ◆ Nachdem eine Romanze begonnen hat, dürfen Sie **auf keinen Fall** anderen Gefährten oder Nebencharakteren schöne Augen machen. Natürlich wird die Romanze auch kein gutes Ende nehmen, wenn Sie den Partner zurückweisen.
- ◆ Bringen Sie die Beziehungsanzeige bis zum Ende der Handlung auf maximale Freund- oder Feindschaft, beenden Sie die Begleiterquests (und möglichenstimmungsvolle Gespräche), überreichen Sie die nötigen Geschenke und verbringen Sie Zeit mit der/dem Angebeteten während der Ruhe vor dem Sturm am Ende von *Dragon Age II* – Sie werden merken, wenn der richtige Moment gekommen ist.
- ◆ Für Isabela und Sebastian trifft der zuvor beschriebene Ablauf nur teilweise zu (und mit Sebastian ist ohnehin nur eine keusche Beziehung möglich). Der Gefährtenanalyse-Abschnitt am Ende dieses Kapitels bietet Ihnen eine genaue Anleitung zur Eroberung der Herzen – die natürlich mit massiven Spoilern verbunden ist.



DAS DIALOGSYSTEM

- FREUND- & FEINDSCHAFT
- ATTRIBUTE
- RESISTENZEN
- ELEMENTE
- STATUSEFFEKTE
- FÄHIGKEITEN
- KOMBOS
- CHARAKTERROLLEN
- GRUPPEN
- TAKTIKEN
- KAMPESTRATEGIEN
- AGGRO-MANAGEMENT
- ALBTRAUM-MODUS
- GEFÄHRTENANALYSE

FÄHIGKEITEN



Es gibt Hunderte verschiedener Talente und Zauber, die Sie in *Dragon Age II* lernen können. Um Ihnen bei der Entscheidungsfindung zu helfen, bietet Ihnen dieser Abschnitt eine Analyse aller Talentbäume und gezielte Hinweise, welche Fähigkeiten für Hawke und seine Begleiter am nützlichsten sein könnten.

Die folgenden allgemeinen Richtlinien sind vielleicht ebenfalls hilfreich.

- ◆ **Aktivierbare Fähigkeiten** halten eine begrenzte Zeit lang an und kosten bei der Ausübung Ausdauer oder Mana. Nach der Anwendung ist es für gewöhnlich erst nach einer gewissen Regenerationszeit möglich, sie erneut einzusetzen. Im Prolog und in der Anfangsphase von Akt 1 kann es von Vorteil sein, aktivierten Fähigkeiten den Vorzug zu geben. Je mehr Sie haben, desto besser wird sich Ihre Party im Kampf schlagen.
- ◆ **Anhaltende Fähigkeiten** sind konstant aktiv, bis Sie sie ausschalten. Bis dahin belegen sie einen bestimmten Prozentsatz des Mana- oder Ausdauerreservoirs.
- ◆ **Passive Fähigkeiten** stellen dauerhafte Vorzüge dar, die weder Ausdauer noch Mana verbrauchen.
- ◆ **Verbesserungen** sind keine eigenständigen Fähigkeiten, sondern verleihen vorhandenen Fähigkeiten neue Effekte oder Eigenschaften. Von ganz wenigen Ausnahmen abgesehen handelt es sich bei allen Talenten und Zaubern, für die es Verbesserungen gibt, für sich allein genommen nur um eingeschränkte Varianten. So ist Schrecken zum Beispiel lediglich eine temporäre Betäubung, bis Verzweiflung hohen Geistschaden hinzufügt. Elementarschild ist eine lediglich nützliche Stärkung für einen schwächlichen Magier, aber mit Arkaner Wall und Arkaner Schild wird er zu einer sehr nützlichen Stärkung für die gesamte Party. Daher empfehlen wir Ihnen, bei Schlüsselfähigkeiten sobald wie

möglich die verfügbaren Verbesserungen zu erwerben. Das gilt besonders für Fähigkeiten, die klassenübergreifende Kombos ermöglichen (siehe Seite 174).

- ◆ Hawke kann auf Stufe 7 eine **Spezialisierung** lernen und eine weitere auf Stufe 14. Für jede Klasse sind drei Spezialisierungen verfügbar. Jede bringt einen besonderen Bonus mit sich und schaltet eine neue Gruppe mächtiger Talente oder Zauber frei. Hawkes Gefährten sind nicht in der Lage, Spezialisierungen zu lernen, aber ihre persönlichen Talentbäume enthalten Talente und Zauber, die Hawkes Spezialisierungen ähneln.

Konzentrieren Sie sich nicht ausschließlich auf Fähigkeiten, die hohen Schaden verursachen. Passive Vorzüge und Fähigkeiten, die einen strategischen Vorteil verleihen, sind ebenfalls nützlich. So kann man zum Beispiel leicht den Sabotage-Baum des Schurken komplett übersehen. Aber das wäre ein Fehler, denn seine Talente ermöglichen es einem taktikorientierten Spieler, ganze Gruppen gefährlicher Gegner mit Debuffs zu belegen, sodass sie nicht zurückschlagen können und reif für die Wirkung klassenübergreifender Kombos sind.

Falls Sie Zugriff auf „Das Schwarze Emporium“ haben (siehe dragonage.com/da2/addons), bietet sich Ihnen dort die Möglichkeit, den Seufzer des Erbauers zu kaufen, mit dem Sie Ihre Attributpunkte neu verteilen können. Er ist ideal geeignet, falls Sie späte Reue empfinden, weil Sie beim Stufenaufstieg eigentlich ganz anders hätten vorgehen sollen.

Auch wenn es bis zur Hälfte von Akt 1 noch keine große Rolle spielt, besonders beim ersten Spieldurchgang, sollten Sie beizeiten mit dem Taktikensystem des Spiels experimentieren (siehe Seite 178) und damit im Detail beeinflussen, wie Hawkes Gefährten ihre Fähigkeiten einsetzen.

FÄHIGKEITEN DES KRIEGERS

WAFFE UND SCHILD

Verfügbar für: Hawke, Aveline, Carver

- ◆ Dies ist im Prinzip der Fertigkeitenbaum für den Tank. **Schildverteidigung** senkt zwar den Schadensausstoß des Kriegers um 25 %, aber es steigert in gleichem Maße sein Vermögen, feindlichen Schlägen standzuhalten. **Wahrnehmung** und **Schutz** sind passive Fähigkeiten, die Immunität gegenüber Flankenangriffen bzw. kritischen Treffern gewähren. Sie sollten diese umgehend erwerben.
- ◆ **Schildschlag** ist trotz seiner kläglichen Schadensmenge unverzichtbar, denn mit **Prügeln** ist es eine einfache Methode, um mehrere Gegner straucheln zu lassen, damit Magier und Schurken mit klassenübergreifenden Kombos massiven Schaden verursachen können.
- ◆ **Zerstreuung** und **Sturmschlag** sind die wesentlichen Mittel für einen Tank, um nennenswerten Schaden zu verursachen. In verbesserter Form sind beide äußerst effektiv gegen Gruppen desorientierter Feinde innerhalb der Reichweite des Schwertschwungs.

ZWEIHÄNDIG

Verfügbar für: Hawke, Fenris, Carver

- ◆ Die Fähigkeiten in diesem Baum sind auf zweihändige Waffen ausgelegt. Aktivieren Sie frühzeitig **Griff des Riesen**, **Mächtiger Schlag** und **Sense**; sie sind wirklich unverzichtbar. Die beiden Letztgenannten sind sehr wirksam gegen dichtgedrängte Gruppen brüchiger Gegner.
- ◆ Es gibt eine spezielle Beziehung zwischen der Passivfähigkeit **Trennung** und dem verbesserten Talent **Wirbelsturm**. **Trennung** steuert mit kritischen Treffern eine 50-prozentige Chance bei, Gegner straucheln zu lassen, während **Wirbelsturm** plus **Tornado** eine kritische Chance von 100 % haben.



VORREITER

Verfügbar für: Hawke, Aveline, Fenris, Carver

- ◆ Mit den anhaltenden Fähigkeiten **Gewalt** oder **Kontrolle** kann der Krieger entweder Angriff oder Schaden um 10 % steigern. Sie schließen sich gegenseitig aus. Für den Standardkrieger ist **Gewalt** wahrscheinlich die bessere Wahl. Denken Sie in beiden Fällen gut darüber nach, bevor Sie Verbesserungen aktivieren, denn sie sind für ganz bestimmte Angriffsstrategien und Kriegerrollen geeignet.
- ◆ **Spalten** und **Massaker** sind sehr nützlich für einen Krieger mit einer Zweihandwaffe.
- ◆ Wenn ein Magier den verbesserten **Fluch der Qualen** gegen ein Ziel anwendet, ist der Krieger mit **Gewalt** (und der **Muskeln**-Verbesserung für verbesserte kritische Treffer), **Zerstörer** und **Spalten** in der Lage, es in Stücke zu hauen. Das könnte bei den robusteren Magiern nützlich sein, die Ihnen möglicherweise auf höheren Schwierigkeitsgraden das Leben schwer machen.

SCHLACHTENMEISTER

Verfügbar für: Hawke, Aveline, Fenris, Carver

- ◆ Der untere Teil dieses Baumes bietet Talente, die Ihnen beim Erhalten oder Regenerieren der Ausdauer helfen, und Fähigkeiten, die aktuell in der Regenerationszeit sind, schneller wieder verfügbar machen. Das lohnt sich, wenn Sie selbst einen Krieger spielen. Bei einem Gefährten reicht wahrscheinlich schon **Verstärken**.
- ◆ **Kräfte sammeln** ist eine interessante Fähigkeit, durch die der Krieger vorübergehend die Wirkung anhaltender Talente mit anderen Gruppenmitgliedern teilen kann (neben dem plötzlichen Schub der Mana- und Ausdauerregeneration). Die **Vereinen**-Verbesserung erweitert die potenziellen Effekte deutlich.
- ◆ **Zusammenwirken in der Schlacht** und ihre Verbesserungen bieten eine Alternative zu **Bedrohen**, um die feindliche Aufmerksamkeit auf den Tank zu lenken. Statt die Bedrohung durch den Krieger innerhalb einer bestimmten Fläche zu erhöhen, transferiert die Verbesserung **Furchtloses Zusammenwirken** 50 % der gesamten, von allen Gefährten erzeugten Bedrohung auf den Anwender. Während **Bedrohen** insgesamt die klügere Wahl ist, könnte das verbesserte Zusammenwirken einen Tank in die Lage versetzen, das Kampfgeschehen auf großen Freiflächen wirkungsvoller unter Kontrolle zu halten, wo der begrenzte Wirkungsbereich von Verhöhnern zum Problem wird.

VERTEIDIGER

Verfügbar für: Hawke, Aveline, Fenris, Carver

- ◆ Dieser Baum bietet eine Reihe von Fähigkeiten, die es dem Krieger ermöglichen, feindlicher Aggression besser standzuhalten. Die Schwerpunkte (und Tore zu zwei sehr interessanten Passivfähigkeiten) sind **Klingendrehung**, die Boni auf Verteidigung und Tapferkeit mit Verbesserungen bietet, und **Elementarer Aegis** mit einer Reihe elementarer Resistenzen. Für einen Tank kann es von großem Nutzen sein, beide anhaltenden Fähigkeiten zu erwerben und dann je nach Situation zwischen ihnen zu wechseln. Beachten Sie, dass Elementarer Aegis erst gegen Ende von Akt 1 interessant wird.
- ◆ Die 100-prozentige Widerstandskraft gegen Zurückwerfen durch **Widerstandsfähigkeit** ist für **jeden** Krieger nützlich. Die übrigen Talente sind nicht so lebenswichtig und eher eine Frage der persönlichen Strategie.

KRIEGSTREIBER

Verfügbar für: Hawke, Aveline, Fenris, Carver

- ◆ **Knaufschlag** ist für jeden Krieger ein Muss. Es kostet nur wenig Ausdauer und hat mit **Knaufhieb** eine gute Chance, fast alle Gegner außer den höchsten Elite-Klassen straucheln zu lassen. Falls Sie einen Widersacher an der Ausführung einer Attacke hindern wollen, ist dies eine der verlässlichsten Methoden, um ihn zu unterbrechen.
- ◆ Für einen Tank sind **Verhöhnern**, **Bedrohen** und ihre Verbesserungen absolute **Pflicht**. Legen Sie sich so schnell wie möglich **Gebrüll** und **Bravade** zu.
- ◆ **Erschütterung** könnte für einen Damage Dealer mit Zweihänder hilfreich sein, wenn er regelmäßig etwas mehr Aggro zieht, als gut für ihn ist.

- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- QUESTS
- KARTEN
- STRATEGIE & ANALYSE
- INVENTAR
- GEGNER
- EXTRAS
- DAS DIALOGSYSTEM
- FREUND- & FEINDSCHAFT
- ATTRIBUTE
- RESISTENZEN
- ELEMENTE
- STATUSEFFEKTE
- FÄHIGKEITEN
- KOMBOS
- CHARAKTERROLLEN
- GRUPPEN
- TAKTIKEN
- KAMPFSTRATEGIEN
- AGGRO-MANAGEMENT
- ALBTRAUM-MODUS
- GEFÄHRTENANALYSE

- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- QUESTS
- KARTEN
- STRATEGIE & ANALYSE
- INVENTAR
- GEGNER
- EXTRAS

- DAS DIALOGSYSTEM
- FREUND- & FEINDSCHAFT
- ATTRIBUTE
- RESISTENZEN
- ELEMENTE
- STATUSEFFEKTE
- FÄHIGKEITEN
- KOMBOS
- CHARAKTERROLLEN
- GRUPPEN
- TAKTIKEN
- KAMPFSTRATEGIEN
- AGGRO-MANAGEMENT
- ALBTRAUM-MODUS
- GEFÄHRTENANALYSE

AGGRO-MANAGEMENT

Aggro ist die Abkürzung für Aggression des Gegners, die dieser Ihren Charakteren gegenüber empfindet. Ziel der Aggression ist der Charakter, von dem die meiste Bedrohung ausgeht. Genauso wie Sie unter zahlreichen Feinden zuerst einen Arkanen Schrecken oder Blutmagier herauspicken, wird auch der Feind versuchen, zunächst das vermeintlich gefährlichste Ziel auszuschalten. Dieser Prozess wird für jeden Gegner separat berechnet. Durch gezieltes Aufbauen und Abbauen der Aggro (Steigern und Senken der Bedrohung) können Sie den Kampfverlauf kontrollieren und den Feind dazu bringen, einen robusten Charakter (Ihren Tank) anzugreifen und keinen schwächlichen Magier.

Der Bedrohungsgrundwert zu Beginn eines Kampfes richtet sich nach der Charakterklasse. Krieger sind dabei das bevorzugte Ziel. Danach hängt die Bedrohungsentwicklung von den eingesetzten Fähigkeiten ab und wird in Echtzeit anhand verschiedener Faktoren ermittelt. (Der Maximalwert liegt bei 1.000.)

- ◆ Die Nähe zum Gegner macht bis zu 100 Punkte aus. Der Bedrohungswert sinkt linear auf bis zu 1 Punkt in 60 Metern Entfernung. Daher haben Nahkämpfer zu Beginn mehr Aggro als Fernkämpfer. Wenn Sie Ihrem Tank gleich einen Vorteil verschaffen wollen, dann rennen Sie zu den Feinden, um sie anzulocken.
- ◆ Schaden ist der wichtigste Faktor, der die Aggro-Priorität während des Kampfes beeinflusst. Krieger können eine hohe Bedrohung aufrechterhalten, indem sie reichlich Schaden austreten. Da der Tank weniger Schaden verursacht als ein Damage Dealer, muss er Fähigkeiten wie Verhöhnern einsetzen, um die Aufmerksamkeit auf sich zu lenken.
- ◆ Die Menge an generierter Bedrohung ist direkt proportional zum Schaden, der dem Gegner zugefügt wird. Senkt die Attacke eines Gefährten den feindlichen Gesundheitsbalken um die Hälfte, dann wird sein Bedrohungswert um 50 % des Maximalwertes steigen (also +500). Damage Dealer können daher Bedrohungsspitzen erzeugen, besonders wenn sie klassenübergreifende Kombos beenden. Daher müssen sie nach Möglichkeit Fähigkeiten benutzen, um die Bedrohung zu übertragen (siehe Tabelle zur Rechten).
- ◆ Gegenstände, die die Erzeugung von Bedrohung beeinflussen (wie zum Beispiel die Jagdschuhe), wirken sich direkt auf diesen Wert aus und sollten daher vom mächtigsten Damage Dealer getragen werden.

- ◆ Sekundärer Schaden erzeugt ebenfalls Bedrohung, wenn auch nur langsam; also werden Magier und Krieger mit unterstützenden Fähigkeiten durch die Schadensbuffs, die sie der ganzen Party gewähren, ihre Bedrohung steigern.
- ◆ Bei größeren Feinden oder Bossen kann ein Wechsel der Aggro-Priorität eine legitime Taktik sein, um sie zu beschäftigen, damit das vorherige Ziel die Möglichkeit hat, sich zu regenerieren. Das „Kiten“ des Gegners (siehe „Kampfstrategien“ auf der vorigen Seite) vermag die Attacken herauszuzögern, was besonders wirkungsvoll ist, wenn der Boss durch Magie oder andere Talente verlangsamt werden kann.



BEDROHUNGSRELEVANTE FÄHIGKEITEN

KLASSE	ERZEUGUNG VON BEDROHUNG	FÄHIGKEIT	WIRKUNG
Magier	50 %	Geistschlag	Eigene Aggro löschen
Schurke	75 %	Ausweichen, Unscheinbar	Eigene Aggro senken
		Fehdehandschuh, Über den Bug	Eigene Aggro erhöhen
		Aufhetzen, Waffenruhe	Aggro eines Gefährten erhöhen/senken
		Köder, Schutzengel	Eigene Aggro auf Schutzengel übertragen
Krieger	100 %	Verhöhnern, Gebrüll	Eigene Aggro erhöhen
		Bravade	Eigene Aggro erhöhen
		Furchtloses Zusammenwirken	Aggro vom Gefährten auf sich übertragen

ALBTRAUM-SCHWIERIGKEITSGRAD

Beim Kampf auf dem Albtraum-Schwierigkeitsgrad gibt es drei wesentliche Unterschiede:

1. Es ist möglich, dass Verbündete beider Seiten von Attacken betroffen sind: Nicht nur Sie können Ihre Gefährten verletzen, sondern auch die Gegner sich untereinander schädigen.
2. Feinde besitzen nun elementare Immunitäten. Das Gegner-Kapitel verrät Ihnen die Details.
3. Widersacher sind rundum gefährlicher. Sie verursachen größeren Schaden und können auch mehr einstecken. Meuchelmörder sind imstande, der Party Tränke zu klauen, und bei ihren Angriffen aus dem Verborgenen wird die Rüstung des Opfers komplett ignoriert. Kommandanten können ihren Truppen eine konzertierte Attacke gegen Gruppenmitglieder befehlen.

Daher erfordert „Albtraum“ eine vorsichtigeren Spielweise. Die folgenden Tipps werden Ihnen helfen, unter diesen schwierigen Umständen zu bestehen:

- ◆ Auf „Albtraum“ sind Sie selbst Ihr schlimmster Gegner. Mit Ihren besten Attacken können Sie die eigenen Begleiter auslöschen, wenn sie in die Quere kommen. Flächenzauber, die sich einzig und allein auf Gegner auswirken, sind Schlaf und die Elektroattacken aus dem Urtümlich-Baum.
- ◆ Durch Mikromanagement holen Sie das Optimum aus Ihrer Party heraus und sorgen dafür, dass alle koordiniert zusammenarbeiten. Pausieren Sie regelmäßig das Spiel, prüfen Sie ihren Status und verteilen Sie neue Anweisungen.
- ◆ Klassenübergreifende Kombos sind unerlässlich, um Gegner in die Knie zu zwingen. Daher müssen Sie den Zeitpunkt bestimmen, an dem die Gefährten ihre Talente einsetzen. Dank der Schadensmultiplikatoren, die Sie mithilfe bestimmter Statuseffekte herbeiführen, können Sie selbst die härtesten Gegner niederringen.
- ◆ Falls Sie einen Geistheiliger mit Zweite Chance haben, sind Verletzungen kein Problem mehr. Ansonsten müssen Sie fern von zu Hause

schnellstmöglich Verletzungsausrüstungen zur Heilung benutzen. Gelegentlich finden Sie Exemplare (bis zur maximalen Kapazität des Inventars von vier) in Beutehaufen und Containern. Dabei handelt es sich um Schätze, die es zusätzlich zum üblichen Geld oder zur Beute gibt.

- ◆ Ein Kampf läuft weiter, solange noch Gegner in der Nähe sind (angezeigt durch rote Punkte auf der Minikarte). Falls Sie sich weit genug entfernen können, erzwingen Sie das Kampfbende sowie eine Erholungszeit und nicht zuletzt auch eine Speicher Gelegenheit.
- ◆ Handgefertigte Gifte, Tränke und Bomben sind sehr nützliche Hilfen im Kampf. Wenn Sie die zwei Klängen eines Schurken mit einem Verlangsamungseffekt versehen, können Sie einen schwierigen Kampf vielleicht zu Ihren Gunsten entscheiden. Und man muss kein Magier sein, um mit dem Trank der Steinrüstung eine beeindruckende Widerstandskraft gegen Schaden zu erhalten.
- ◆ Es ist nötig, die Gegner zusammenzugruppieren und zu isolieren, um Flächenangriffe gefahrlos einzusetzen. Bei der Machtmagierspezialisierung verzichten Sie auf Schaden zugunsten von Effekten, mit denen Sie Feinde zurückstoßen, verlangsamen oder heranziehen, damit diese dann am gewünschten Ort niedergemacht werden können. Krieger haben die Möglichkeit, mit Zerstreuung mehrere Gegner zugleich zurückzutreiben. Nutzen Sie das Position-halten-Kommando, damit sich Ihre Charaktere nicht Hals über Kopf ins Getümmel stürzen.
- ◆ Tödliche Ein-Schlag-Treffer des Gegners können einem den ganzen Tag verderben. Wenn Ihr Magier nicht lange genug überlebt, um eine Barriere oder ein Siegel zu erzeugen, nachdem sich ein Meuchelmörder in Luft aufgelöst hat, sollten Sie sich mehr Gesundheit durch Ausrüstungseigenschaften zulegen und einige Attributpunkte in Konstitution investieren. Beachten Sie, dass ein Charakter mit weniger als 10 % Gesundheit verbluten wird, sofern Sie ihn nicht heilen.
- ◆ Crowd Control ist gefragt, wenn von Kreaturen und Bogenschützen eine ernsthafte Niederschlagsgefahr ausgeht. Feindlicher Schaden und Kraft steigen mit der Schwierigkeit an, und ein Magier kann sich aufgrund der Flächenwirkung in der Nähe von Gefährten nicht mehr auf Geistschlag verlassen

EINZIGARTIGE WAFFEN



KRIEGERWAFFEN

Die Minimalvoraussetzung für das Schwingen einer Kriegerwaffe basiert auf Stärke, Schilde erfordern auch noch Konstitution. Zudem sind bestimmte Talentbäume nötig.

SCHILDE & EINHANDWAFFEN

Die Kombination aus Schild und Einhandwaffe kann nur von einem Krieger mit dem Talentbaum Waffe und Schild benutzt werden. In erste Linie benötigt Ihr Tank diese Ausrüstung; daher sind die folgenden Attribute besonders nützlich:

- ◆ Verbesserungen von Rüstung, Resistenzen und Tapferkeit.
- ◆ Boni auf Gesundheit, Regeneration und die erhaltene Heilung.
- ◆ Erhöhte Erzeugung von Bedrohung.
- ◆ Zurückwerfen, Betäubungen und Todesstöße können die Anzahl der Feinde, die akut Schaden verursachen, verringern.

Außerdem kann eine Steigerung der kritischen Trefferchance und Angriffsgeschwindigkeit zur Erzeugung von Bedrohung durch die Schadensmenge beitragen.

Beachten Sie, dass die genannten Attribute der Objekte Durchschnittswerte sind. Aufgrund des komplexen Spielsystems kann es immer wieder zu leichten Abweichungen nach oben oder unten kommen. Die Angaben in der Erhältlich-Spalte folgen meist dem Prinzip „Objektgeber (Gebiet, Quest)“.

SCHILDE

NAME	RÜSTUNG	EIGENSCHAFTEN	VORAUSSETZUNGEN	ERHÄLTICH	AKT
Fereldischer Soldatenschild	37	-	12 Stärke 12 Konstitution	Toter Flüchtling (Verderbte Ödlande, Prolog)	1
Aborttür des Banns	72	1 Runenfeld +17 Gesundheit	18 Stärke 18 Konstitution	Coterie-Anführer (Unterstadt – Nacht)	1
Markham-Kopfstopper	66	+38 Angriff +7 Rüstung	18 Stärke 18 Konstitution	Korvals Kligen (Oberstadt)	1
Winterlast	86	+9 Rüstung +8 Tapferkeit	20 Stärke 20 Konstitution	Drache (Tiefe Wege, Die Expedition in die Tiefen Wege)	1
Gleichmacher	72	+41 Angriff +7 % körperlicher Schaden	18 Stärke 18 Konstitution	Wiedergänger (Weit von zu Hause entfernt)	1
Kirkwall-Schild	72	+20 Verteidigung +7 Rüstung	18 Stärke 18 Konstitution	Rüstungshändler (Unterstadt)	1
Die Welle des Flusses	134	+33 Verteidigung +13 Rüstung	24 Stärke 24 Konstitution	Qunari-Gesandter (Ser Varnells Zuflucht, Angeboten und verloren)	2
Kriegsentscheider	94	+50 Angriff +4 % kritische Trefferchance	21 Stärke 21 Konstitution	Korvals Kligen (Oberstadt)	2
Stolz des Abgrunds	103	+10 Rüstung +411 Naturresistenz	22 Stärke 22 Konstitution	Qunari-Gesandter (Ser Varnells Zuflucht, Angeboten und verloren)	2
Schnaps von 4:60 Schwarzes Zeitalter	146	1 Runenfeld +15 Rüstung +7 % körperlicher Schaden	25 Stärke 25 Konstitution	Truhe (Verlassenes Sklavenhändler-Versteck, Eine bittere Pille)	2
Familienschild der Amells	122	2 Runenfelder +12 Rüstung	23 Stärke 23 Konstitution	Versteck des Mörders (Alles, was bleibt)	2
Verteidiger des Walls	122	2 Runenfelder	23 Stärke 23 Konstitution	Rüstungsladen (Hof der Galgenburg)	2
Schild der Dunklen Brut	122	+4 Mana-/Ausdauerregeneration +489 Feuerresistenz	23 Stärke 23 Konstitution	Stand des Waffenschmieds (Unterstadt)	2
Schild der ersten Ritterin	190	1 Runenfeld +88 Angriff +5 % kritische Trefferchance 100 % normaler Angriffsschaden gegen Feinde, die im Nahkampf angreifen	34 Stärke 28 Konstitution	Ser Varnells Zuflucht (Angeboten und verloren)	2
Schutzwall	190	+38 Rüstung 100 % normaler Angriffsschaden gegen Feinde, die im Nahkampf angreifen	27 Stärke 27 Konstitution	Truhe (Tiefe Wege, Suche nach Nathaniel)	3
Lord Bearings Wall	208	1 Runenfeld +94 Angriff +47 Verteidigung +10 Tapferkeit	29 Stärke 29 Konstitution	Hanker (Verkommene Gasse, Unklare Wünsche)	3
Eckpfeiler	208	+94 Angriff +21 Rüstung Immunität gegen Zurückwerfen	28 Stärke 28 Konstitution	Jeven (Dunkelstadt, Gefälligkeiten und Schuld)	3
Schild der Heimat	174	1 Runenfeld +17 Rüstung +4 Gesundheitsregeneration +19 % auf erhaltene Heilung	28 Stärke 28 Konstitution	Questbelohnung von Meredith (Am besten kalt serviert)	3
Vulkanschild	227	1 Runenfeld +23 Rüstung +12 % Feuerschaden	29 Stärke 29 Konstitution	Rüstungsladen (Hof der Galgenburg)	3
Der Schild des Aufrechten	248	2 Runenfelder +25 Rüstung +8 % Magieresistenz	31 Stärke 31 Konstitution	Knochenhäufen (Templer-Halle, Der letzte Strohhalm)	3
Freund des Magiers*	271	3 Runenfelder +17 % Magieresistenz	32 Stärke 32 Konstitution	Glauben-Quest	3
Lady Rosamunds Bollwerk*	86	3 Runenfelder	20 Stärke 20 Konstitution	Relikte und Antiquitäten des Emporions (Das Schwarze Emporion)	1

* Inhalt zum Herunterladen (weitere Informationen siehe dragonage.com/da2/addons).

EINHANDWAFFEN

NAME	SCHADEN	EIGENSCHAFTEN	VORAUSSETZUNGEN	ERHÄLTICH	AKT
Überland-Trenner	12 körperlich	+38 Angriff +4 % kritische Trefferchance	21 Stärke	Schiffskapitän (Die Docks – Nacht)	1
Schneide des ruhmreichen Liedes	16 körperlich	+47 Angriff +7 % körperlicher Schaden	24 Stärke	Ser Karras (Hof der Galgenburg, Akt der Gnade)	1
Palvos todsicheres Beil	12 körperlich	+38 Angriff +14 % Erzeugung von Bedrohung	21 Stärke	„Hauptmann“ Qerth (Basis der Scheinwache, Nächtliche Lügen)	1
Faltenschlags Faust	20 körperlich	1 Runenfeld +57 Angriff 5 % Chance auf Betäubung	28 Stärke	Bonny Lems Waren (Stillgelegter Gang)	1
Klinge „Schnitt des Vertrauens“	12 körperlich	+38 Angriff +14 % Erzeugung von Bedrohung	21 Stärke	Korvals Kligen (Oberstadt)	1
Mahlstrom	16 körperlich	+4 % kritische Trefferchance +4 % Angriffsgeschwindigkeit	24 Stärke	Waffenladen (Hof der Galgenburg)	1
Schartiges Schwert	15 körperlich	+18 Mana/Ausdauer +7 % körperlicher Schaden	23 Stärke	Stand des Waffenschmieds (Unterstadt)	1
Roterde-Langschnitt	25 körperlich	+76 Angriff +5 Feuerschaden	32 Stärke	Bartrand (Bartrands Anwesen, Familienangelegenheit)	2
Donner von Sundarin	20 körperlich	+438 Elektrizitätsresistenz +4 Elektrizitätsschaden	28 Stärke	Truhe (Tiefe Wege, Narrengold)	2
Axt des Windliedes	27 körperlich	+5 % kritische Trefferchance +12 % kritischer Schaden +11 Elektrizitätsschaden	35 Stärke	Waren des Nexus-Golems (Verlassener Thaug)	2
Einzelschnitt	21 körperlich	1 Runenfeld +61 Angriff +8 % körperlicher Schaden Heftige Eliminierungen	30 Stärke	Innley aus Starkhaven (Sunderhügel, Kopfgeldjäger)	2
Markham-Herzstopper	27 körperlich	+5 % kritische Trefferchance +12 % kritischer Schaden Heftige Eliminierungen	33 Stärke	Waffenladen (Hof der Galgenburg)	2
Royeaux Eins und Zwei	13 körperlich	1 Runenfeld +41 Angriff +4 % kritische Trefferchance	22 Stärke	Verschwörer aus Amaranthine (Sunderhügel, Die Verschwörer)	2
Dunkelstadt-Klinge	23 körperlich	1 Runenfeld +4 % kritische Trefferchance	30 Stärke	Stand des Waffenschmieds (Unterstadt)	2
Sataareth	29 Feuer	1 Runenfeld +94 Angriff +8 % körperlicher Schaden +8 % Magieresistenz	38 Stärke	Questbelohnung für Besiegen des Arishok (Feste des Vicomte, Anforderungen des Qun)	2
Die Klage	20 körperlich	+4 % kritische Trefferchance +11 % kritischer Schaden +8 % körperlicher Schaden	28 Stärke	Veld (Der Abfluss, Gamlens größter Schatz)	3
Bassrath-Kata	31 körperlich	+100 Angriff +4 % Angriffsgeschwindigkeit +20 % höhere Chance auf einen Todesstoß +9 Schaden gegen Menschen	39 Stärke	Questbelohnung (Die verlorenen Schwerter)	3
Perrins Nagel	25 körperlich	1 Runenfeld +76 Angriff +19 % auf erhaltene Heilung	32 Stärke	Korvals Kligen (Oberstadt)	3
Das Gewicht	29 körperlich	1 Runenfeld +94 Angriff +11 Tapferkeit 5 % Chance auf Zurückwerfen	38 Stärke	Hoher Drache (Die Knochengrube, Minenmassaker)	3
Überbringer der Stille	28 körperlich	1 Runenfeld +5 % kritische Trefferchance +12 % kritischer Schaden +5 % Chance, feindliche Magie zu bannen	36 Stärke	Questbelohnung (Suche nach Nathaniel)	3
Zorn des Waldhüters	27 körperlich	1 Runenfeld +32 Gesundheit +81 Angriff +16 % Erzeugung von Bedrohung	35 Stärke	Jess „Leinenmeisterin“ Varvel (Heruntergekommene Gasse, Zügelt Euch)	3
Seeräuber-Schwert	29 körperlich	1 Runenfeld +5 % kritische Trefferchance +12 % kritischer Schaden	36 Stärke	Zwielichtige Ware (Die Docks)	3
Schwert der Stadtwache	29 körperlich	1 Runenfeld +94 Angriff +4 % Angriffsgeschwindigkeit	36 Stärke	Waffenladen (Hof der Galgenburg)	3
Schwert der Antaam	32 körperlich	1 Runenfeld +108 Angriff +10 Schaden gegen Menschen	38 Stärke	Lirenes fereldische Importwaren (Unterstadt)	3
Aurvars Preis	33 körperlich	1 Runenfeld +116 Angriff +3 Rüstung +17 % Erzeugung von Bedrohung	41 Stärke	Truhe (Tiefe Wege, Suche nach Nathaniel)	3
Die undurchschaubare Klinge	33 körperlich	3 Runenfelder Gegner können Angriffen nicht ausweichen	41 Stärke	Truhe (Blutmagier-Zuflucht, Die letzten Verweigerer)	3
Glandivalis	33 Elektrizität	1 Runenfeld +116 Angriff +3 Rüstung 2,5 % Chance, normale Gegner zu versklaven	41 Stärke	Hybris (Verborgenes Verlies, Die awierganischen Schriftrollen)	3
Zorn des Nichts*	25 körperlich	2 Runenfelder +5 % kritische Trefferchance +3 Geistschaden in einem 2-m-Radius	34 Stärke	Dämon der Wollust (Harimann-Anwesen, Buße)	2
Desdemonas Klinge*	17 Natur	2 Runenfelder +50 Angriff	25 Stärke	Relikte und Antiquitäten des Emporions (Das Schwarze Emporion)	1
Klinge der tausend Schlachten*	35 körperlich	2 Runenfelder +5 % kritische Trefferchance +8 % körperlicher Schaden 5 % Chance auf Zurückwerfen	42 Stärke	Relikte und Antiquitäten des Emporions (Das Schwarze Emporion)	3

* Inhalt zum Herunterladen (weitere Informationen siehe dragonage.com/da2/addons).



GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

QUESTS

KARTEN

STRATEGIE & ANALYSE

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

EINLEITUNG

AUSRÜSTUNG

WAFFEN

RÜSTUNGEN

ACCESSOIRES

GENERIERTE AUSRÜSTUNG

SPEZIELLE OBJEKTE

HANDWERK

LÄDEN

MAGIER

Es scheint oft, als herrsche in Kirkwall kein Mangel an Abtrünnigen. Dabei übersieht man häufig, dass der Großteil der magisch Begabten unter dem wachsamen Blick der Tempelr dem Zirkel der Magier angehört.

Gruppeneigenschaften:

- ◆ Hohe Magieresistenz
- ◆ Sehr schwache Rüstung
- ◆ Immun gegen Lähmung
- ◆ Sehr schwach gegen Geist

Gruppenanalyse:

- ◆ Sowohl der Geist- als auch der Veränderungs-Baum bieten Geistschaden-Fähigkeiten. Auf lange Sicht lohnt es sich, auf den 25-Prozent-Bonus für Geistbeherrschung hinzuarbeiten, um gegen Magier maximale Effizienz zu erreichen.
- ◆ Magie bannen unterbricht das Zaubern des Gegners, inklusive Geistschaden.
- ◆ Magier sind immer ein primäres Ziel. Mit einem Heilzauber bei unter 25 Prozent Gesundheit können sie Ihre harte Arbeit schnell zunichte machen. Bringen Sie rasch zu Ende, was Sie angefangen haben, da der Abtrünnige möglicherweise einen Teleport besitzt.
- ◆ Wenn Sie bei Fenris den Tevinter-Flüchtling-Baum komplettieren, kann er 45 Prozent Magieresistenz erreichen, noch ohne zusätzliche Buffs oder Accessoires. Wenn Sie es mit vielen Stabwedlern aufnehmen wollen, sollten Sie ihn in diese Richtung entwickeln.

Standard-Magier:

- ◆ Magier des Zirkels (Soldat – Stab)
- ◆ Abtrünniger (Soldat – Stab)

Elite-Magier:

- ◆ Blutmagier
- ◆ Hoher Magier des Zirkels



BLUTMAGIER

Elementresistenz				
Normal	Normal	Normal	Normal	Sehr schwach
Beutekategorie		Gegnerklasse		
Abtrünnige		Verheerer		
Besondere Fähigkeiten		Spezielle Eigenschaften		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Lähmende Blutung ◆ Transfusion ◆ Teleportation 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Hohe Magieresistenz ◆ Immun gegen Lähmung ◆ Sehr schwache Gesundheit und Rüstung 			

- ◆ Wenn es zum Äußersten kommt, wirkt der Magier Blutmagie, um allen innerhalb des Wirkungsbereiches die Lebensenergie abzusaugen. Ein andauernder Verlangsamungseffekt gipfelt in totaler Lähmung, wodurch das Opfer oft ungeschützt dasteht, wenn es dringend der Heilung bedarf.
- ◆ Es hilft nicht gerade dabei, den schlechten Ruf seiner Zunft zu verbessern, aber der Blutmagier saugt den Feinden in seiner Umgebung mit seiner Verteidigungsfähigkeit Gesundheit ab und überträgt sie auf sich.
- ◆ Trotz seiner Schwäche gegen Geistsmagie kann der Blutmagier durch seine Fähigkeit, zu teleportieren und seine Gesundheit von anderen aufzufüllen, eine Schlacht in die Länge ziehen, solange seine Beseitigung nicht bevorzugt behandelt wird.



HOHER MAGIER DES ZIRKELS

Elementresistenz				
Normal	Normal	Normal	Normal	Sehr schwach
Beutekategorie		Gegnerklasse		
Zirkel der Magi		Verheerer		
Besondere Fähigkeiten		Spezielle Eigenschaften		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Geistkugel ◆ Blitz ◆ Kraftfeld ◆ Teleportation 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Hohe Magieresistenz ◆ Immun gegen Lähmung ◆ Sehr schwache Gesundheit und Rüstung 			

- ◆ Die Geistkugel verlangsamt ihr Opfer extrem, mit einem Feld aus Geistschaden, was schließlich in einer Explosion mit starkem Zurückwerfen endet.
- ◆ Ein bedrängter Hoher Magier kann sich in einem Feld vorübergehender Unverwundbarkeit oder alternativ mithilfe eines Teleportationszaubers zurückziehen.
- ◆ Ein Hoher Magier des Zirkels besitzt ähnliche Fähigkeiten wie ein Magier der Sklavenhändler und ein Coterie-Alchemist.

DIE DALISH

Die Dalish haben sich entschieden, auf die althergebrachte Weise zu leben, und sind zäher als die Stadtelfen der Gesindeviertel. Dalish-Jäger stehen in dem Ruf, begabte Bogenschützen zu sein – ein allgemeiner Schemen-Stereotyp –, aber auch mit dem Schwert in der Hand sind sie gefährlich. Tausend Jahre Hass helfen dabei.

Gruppeneigenschaften:

- ◆ Immun gegen Natur*
- ◆ Sehr schwach gegen Elektrizität
- ◆ Immun gegen Lähmung

Gruppenanalyse:

- ◆ Trotz ihrer Affinität für Magie ist der Dalish ein ziemlich geradliniger Gegner; Meuchelmörder können aber Ärger machen.
- ◆ Wenn Sie nicht eine bestimmte Entscheidung bei Merrills Geschichte treffen, werden Begegnungen mit den Dalish eher selten sein.

Standard-Dalish:

- ◆ Dalish-Krieger (Soldat – Waffe und Schild, Zweihänder, Zwei Waffen)
- ◆ Dalish-Bogenschütze (Soldat – Bogenschütze)

Elite-Dalish:

- ◆ Dalish-Meuchelmörder

DALISH-MEUCHELMÖRDER

Elementresistenz				
Normal	Sehr schwach	Normal	Immun*	Normal
Beutekategorie		Gegnerklasse		
Dalish		Meuchelmörder		
Besondere Fähigkeiten		Spezielle Eigenschaften		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Verstehtheit ◆ Hinterhältiger Angriff ◆ Befreiung 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Immun gegen Lähmung ◆ Schwache Rüstung und Gesundheit 			

- ◆ Mit den bekannten Giften der Schemlen geben sich die Dalish nicht ab. Stattdessen erzeugen ihre Klängen Wunden, deren Blutungen Geistschaden verursachen.
- ◆ Aufgrund ihrer angeborenen Immunität gegenüber Lähmung ist es nicht möglich, sich vor dem Meuchelmörder mit einem Siegel zu schützen.



DÄMONEN

Die gefährlichsten Wesen hinter dem Schleier suchen nach den Gefühlen von Sterblichen, von denen sie sich nähren. Die unheimvollsten Dämonen ergreifen von Magiern Besitz; deswegen wurde der Zirkel der Magier auch gegründet. Einträge über Dämonen und das Nichts finden Sie in der Enzyklopädie auf Seite 254 im Extras-Kapitel.

Gruppeneigenschaften:

- ◆ Immun gegen Stille

Gruppenanalyse:

- ◆ Dämonen können jederzeit und überall auftauchen, sich aus dem Boden erheben oder sogar von einem existierenden Lebewesen Besitz ergreifen und es verändern. Wenn Sie Ihre schwachen Gefährten zu weit zurückziehen, werden sie vielleicht angegriffen, ohne dass Hilfe in der Nähe ist. Die Rücken-an-Rücken-Fähigkeit eines Schurken kann gestrandeten Magiern helfen.
- ◆ Merrills Dalish-Ausgestoßener-Fähigkeitenbaum ist hervorragend geeignet, um die mögliche Naturschwäche eines Dämons auszunutzen.
- ◆ Es ist möglich, Schatten einzuschläfern, besonders wenn sie zusammengegruppert auftreten.

Standard-Dämonen:

- ◆ Schatten (Soldat)
- ◆ Abscheulichkeit (Soldat)

Elite-Dämonen:

- ◆ Dämon der Wollust
- ◆ Dämon des Zorns
- ◆ Dämon des Hochmuts (Feuer)
- ◆ Dämon des Hochmuts (Gift)

DÄMON DER WOLLUST

Elementresistenz				
Normal	Sehr schwach	Normal	Sehr schwach	Immun*
Beutekategorie		Gegnerklasse		
Dämonisch		Kommandant		
Besondere Fähigkeiten		Spezielle Eigenschaften		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Fluch der Verwundbarkeit ◆ Aura der Magieresistenz 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Immun gegen Stille ◆ Hohe Rüstung ◆ Hohe Tapferkeit 			

- ◆ Der Dämon der Wollust meidet den Nahkampf und verursacht lieber moderaten Fernkampfschaden, während die niederen Schatten vorrücken.
- ◆ Die Kommandanten-Aura verleiht anderen größere Magieresistenz.
- ◆ Der Dämon der Wollust besitzt tatsächlich eine schwache Verteidigung und verlässt sich auf die Rüstung, um wiederholten Angriffen zu widerstehen. Achten Sie auf dem Altraum-Schwierigkeitsgrad darauf, dass Ihre Magier nicht mit Geistsäben ausgerüstet sind.



DÄMON DES ZORNS

Elementresistenz				
Sehr schwach	Normal	Immun*	Normal	Normal
Beutekategorie		Archetype		
Dämonisch		Meuchelmörder		
Besondere Fähigkeiten		Spezielle Eigenschaften		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Verstehtheit ◆ Hinterhältiger Angriff ◆ Brennender Zorn ◆ Befreiung 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Immun gegen Stille ◆ Mittlerer Angriffsbonus ◆ Schwache Rüstung und Gesundheit 			

- ◆ Der Dämon des Zorns ist einfacher zu besiegen, wenn Sie verstehen, dass er wie ein Meuchelmörder agiert. Er wird seine Fähigkeiten nutzen, um sich umgehend vom Kampfgeschehen zu „befreien“. Er verschwindet in einer Lavalache und greift Ihren schwächsten Gefährten an. In diesem engen Zeitfenster sollten Sie ihn festnageln und ausmerzen.
- ◆ Nach dem verstellten Angriff entflammt die zweite Attacke das Opfer, was andauernden Schaden verursacht.
- ◆ In der Anfangsphase des Spiels kommen Sie sehr leicht an Feuerbälle sowie feuerbasierende Waffen und Accessoires. Damit werden Sie sich hier auf dem Altraum-Schwierigkeitsgrad die Finger verbrennen. Überprüfen Sie also Ihre Ausrüstung, um keine schwachen oder nutzlosen Objekte zu verwenden.

DÄMON DES HOCHMUTS (FEUER)

Elementresistenz				
Sehr schwach	Normal	Immun*	Sehr schwach	Normal
Beutekategorie		Gegnerklasse		
Dämonisch		Brecher		
Besondere Fähigkeiten		Spezielle Eigenschaften		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Feuerstoß ◆ Feuerschild ◆ Feuerfaust ◆ Zermalmendes Gefängnis ◆ Stampfen ◆ Ansturm 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Immun gegen Stille ◆ Hohe Gesundheit ◆ Sehr hoher Schaden ◆ Moderater Bonus auf Angriff und Rüstung ◆ Sehr schwache Verteidigung 			

- ◆ Der Dämon des Hochmuts kann zwei fortgeschrittene Formen annehmen.
- ◆ Inzwischen sollte es Ihnen in Fleisch und Blut übergegangen sein, dass ein Magier normale Attacken von Damage Dealer und Tank mit einer bestimmten Schadensart zu verstärken vermag, indem er einen Stab ausrüstet und Elementarwaffen erzeugt.
- ◆ Das Zermalmende Gefängnis dieses Dämons zielt auf einen gewählten Ort. Sie haben einen kurzen Moment Zeit, um die Party aus dem Wirbel herauszubewegen.
- ◆ Merrills Dalish-Ausgestoßener-Baum erzeugt Naturschaden. Falls Die Gnade Arlathans genutzt wird, um die Voraussetzungen von Blut der Ersten aufzuheben, wird ihre Fähigkeit Wunden der Vergangenheit sehr hohe Rüstungswerte und Schadenresistenz umgehen und die gegnerische Gesundheit direkt beeinflussen.
- ◆ Merrill kann von Steinrüstung, Barriere oder Arkanem Schild profitieren, wenn sie durch ihren Schaden Aggro zieht.

DÄMON DES HOCHMUTS (GIFT)

Elementresistenz				
Normal	Sehr schwach	Sehr schwach	Immun*	Normal
Beutekategorie		Gegnerklasse		
Dämonisch		Brecher		
Besondere Fähigkeiten		Spezielle Eigenschaften		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Giftstoß ◆ Giftschild ◆ Zermalmendes Gefängnis ◆ Stampfen ◆ Ansturm 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Immun gegen Stille ◆ Hoher Schaden ◆ Moderater Bonus auf Angriff und Rüstung ◆ Sehr schwache Verteidigung 			

- ◆ In der Giftform ändern sich die Schwächen des Hochmutdämons. Unterstützen Sie Ihre Kämpfer, indem Sie einen Elektrizitätsstab ausrüsten und Elementarwaffen erzeugen.
- ◆ Die Schilde beider Formen verursachen allein durch die Nähe konstanten Schaden bei Nahkämpfen.
- ◆ Der Ansturm des Hochmutdämons kann wie bei einem Oger vorausgesagt werden. Er verschafft Ihnen die Gelegenheit, leichte Treffer von hinten zu platzieren.
- ◆ Tapferkeit und Magie, die Kraft widersteht, können einen Kampf gegen einen Dämon des Hochmuts enorm beschleunigen, indem sie seine zahlreichen Fähigkeiten mit Niederschlagswirkung überwinden.
- ◆ Hoher Boss-Schaden kann ein Gruppenmitglied plötzlich ausschalten und damit Ihre schönste Taktik über den Haufen werfen. Neben Arkanen Schilden und Barrieren ist es auch möglich, die Party durch einen Krieger mit dem Schlachtenmeister-Baum zu schützen.

- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- QUESTS
- KARTEN
- STRATEGIE & ANALYSE
- INVENTAR
- GEGNER
- EXTRAS
- KAPITELSTRUKTUR
- GEGNERKLASSEN
- RÄNGE
- GEGNER-IDENTIFIKATION
- DUNKLE BRUT
- MABARI
- DRACHEN
- SPINNEN
- KARTA
- COTERIE
- MAGIER
- DALISH
- DÄMONEN
- GOLEMS
- WACHEN
- RUCHLOSE
- QUNARI
- SEERÄUBER
- TEMPLER
- SKLAVENHÄNDLER
- STRASSENSCHLÄGER
- UNTOTE
- SÖLDNER
- BOSSE (SPOILER!)

* Nur auf dem Schwierigkeitsgrad „Altraum“

DIE HANDLUNG



Man muss kein anderes *Dragon-Age*-Spiel kennen, um *Dragon Age II* zu verstehen und Spaß daran zu haben. Auch wenn die Episoden in derselben detailliert ausgearbeiteten Welt spielen, können sie doch für sich allein stehen. Sie werden allerdings feststellen, dass einige gleiche Ereignisse von unterschiedlichen Perspektiven aus betrachtet werden. Die Handlungen der Spiele finden etwa zur gleichen Zeit während und nach der fünften Verderbnis statt, wobei *Dragon Age II* einen Zeitraum von zehn Jahren umfasst; im Gegensatz zu den zwei bis drei Jahren von *Origins* und der *Awakening*-Erweiterung.

DRAGON AGE: ORIGINS

Origins beginnt im Jahr 30 des Zeitalters der Drachen, als Ferelden von der fünften Verderbnis bedroht wird. Unser Protagonist, der später als Held von Ferelden in die Geschichte eingeht, wird von dem algedienten Grauen Wächter Duncan rekrutiert. Bei der alten Festung Ostagar stoßen sie zu den Truppen des Königs Cailan und die Wächter-Rekruten müssen im Umland ihre erste Prüfungsmission bestehen. In der Korcari-Wildnis treffen sie nicht nur auf erste Vertreter der Dunklen Brut, sondern begegnen auch Morrigan und ihrer Mutter Flemeth, der berühmten Hexe der Wildnis.

Nach der Rückkehr nach Ostagar erwartet die neuen Rekruten ein Initiationsritual, das der Beitritt genannt wird. Nur wer das giftige Blut der Dunklen Brut trinkt, kann ein Grauer Wächter werden. Nicht jeder überlebt diese Prüfung, und wer sie überlebt, trägt für immer den Makel der Verderbtheit in sich.



Während sich die Dunkle Brut vor Ostagar zusammenrottet, wird dem Helden von Ferelden die Aufgabe übertragen, ein Leuchtfeuer zu entzünden, das den Truppen von Teyrn Loghain das Zeichen gibt, einen Überraschungsangriff gegen die Flanke der Horde zu führen. Das Regiment des Königs steht derweil vor Ostagar, um den Gegner in den Hinterhalt zu locken. Aber als der Angriff erfolgt, zieht der verräterische Loghain seine Truppen ab und Ostagar wird überrannt. Der König und Duncan kommen ums Leben, der Held und ein junger Grauer Wächter namens Alistair werden von der alten Hexe Flemeth gerettet.

Zusammen mit Morrigan ziehen die Überlebenden los, um den Widerstand gegen die Dunkle Brut zu organisieren. Nach den uralten Gesetzen von Thedas sind die anderen Völker bei einer Verderbnis verpflichtet, sich dem Kampf der Grauen Wächter gegen die Dunkle Brut anzuschließen. Schon in früheren Zeiten hatten die verschiedenen Rassen und Fraktionen von Ferelden ihre Differenzen beigelegt, um zusammen gegen einen gemeinsamen Feind vorzugehen.

Nach vielen Abenteuern und Quests gelingt es ihnen, verschiedene Gruppierungen für die gemeinsame Sache zu einen: die Truppen von Arl Eamon aus Redcliffe, die Clans der Dalish-Elfen, die Zwerge aus Orzammar und sogar den Zirkel der Magi, dessen Mitglieder in ihrem Turm von den argwöhnischen Templern eingesperrt waren.

Ein Landthing wird einberufen, bei dem die vereinigten Kräfte die Autorität des selbst ernannten Herrschers Loghain infrage stellen. Man erfährt, dass nur ein Grauer Wächter einen Erzdämon bezwingen kann. Denn die Essenz des getöteten Dämons fährt unmittelbar in eine nahe Kreatur der Dunklen Brut und ist dadurch praktisch unsterblich. Die sofortige Wiedergeburt kann nur verhindert werden, indem der Graue Wächter die Lebensessenz aufnimmt und dabei auch sein eigenes Leben einbüßt – oder aber das ungeborene Kind des Wächters, falls der Spieler zuvor ein bestimmtes Ritual mit Morrigan vollzogen hat.

Die Geschichte von Dragon Age: Origins kann auf unterschiedliche Arten enden, je nachdem, welche Entscheidungen der Spieler trifft. Von den Entwicklern des Spiels wird übrigens keine der Varianten als einzig „richtiges“ Ende bevorzugt.

DRAGON AGE: ORIGINS – AWAKENING

Die Handlung der *Awakening*-Erweiterung beginnt sechs Monate nach dem Ende von *Origins*. Der Spieler übernimmt dabei die Rolle eines Kommandanten der Wächter. Er stellt fest, dass die Festung Vigils Wacht von der Dunklen Brut überfallen wurde. Doch nach dem Ende der fünften Verderbnis und ohne Erzdämon sollte solch ein organisierter Überfall eigentlich gar nicht möglich sein.

Bei der Rückeroberung der Feste wird eine bislang unbekannte Form der Dunklen Brut entdeckt: der Jünger, nicht nur intelligent, sondern auch noch in der Lage zu sprechen – was zuvor für unmöglich gehalten wurde. Erfreulicherweise ist dem Kommandanten jedoch eine weitere Entdeckung zu verdanken, und zwar, dass Jünger auch in der Lage sind, wie jeder andere Vertreter der Dunklen Brut zu bluten und zu sterben.

Bei der Begegnung mit dem mysteriösen Architekten, dem „Vater“ der Jünger, wird die Existenz einer noch seltsameren Kreatur enthüllt: einer intelligenten Brutmutter, genannt die Mutter. Dem Spieler obliegt die Aufgabe, sie zu bezwingen. Erst später stellt sich heraus, dass die fünfte Verderbnis eine Folge der Experimente des Architekten war, als er versuchte, die selbstständig denkenden Jünger zu erschaffen.



Auch *Awakening* stellte den Spieler vor eine schwierige Wahl. Ein Teil der Dunklen Brut griff die Stadt Amaranthine an, während andere gegen Vigils Wacht vorrückten. Der Kommandant der Wächter musste entscheiden, an welcher der beiden Fronten er eingreifen und Leben retten wollte.

Bekannte Gesichter

Origins-Spieler werden in *Dragon Age II* eine ganze Reihe bekannter Haupt- und Nebencharaktere wiedersehen. Auch wenn sie meist nur kurze Gastauftritte haben, erinnert dies doch daran, dass die fünfte Verderbnis nur ein Kapitel in der turbulenten Geschichte von Thedas war, und dass das Leben – dank des Helden von Ferelden – weitergeht.

- Isabela**
Duellantin und Piratenkapitänin, selbst ernannte Königin der östlichen Meere und die schärfste Klinge in Llomerryn.
- Anders**
Der abtrünnige Magier/ Graue Wächter aus *Awakening*.
- Alistair**
Templer und Grauer Wächter, der Begleiter des Helden von Ferelden.
- Merrill**
In *Origins* Lehrling des Dalish-Hüters.
- Leliana**
Orlaisianische Bardin und Diebin, die sich nach einer Erleuchtung von der Kirche abwandte.
- Zevran**
Stadttelf und Meuchelmörder der Krähen von Antiva, der bei einem Anschlag auf den Helden von Ferelden versagte.
- Nathaniel Howe**
Ein weiterer Begleiter, Schurke aus *Awakening*, momentan gesucht von **Delilah Howe**.
- Bodahn & Gandal Feddic**
Ein Zwergenhändler und sein der Verzauberung mächtiger Sohn, denen man erstmals in *Origins* bei Lothering begegnete.
- Hauptmann Cullen**
Der Templer, der während der Quest „Der undurchbrochene Zirkel“ von Uldred festgesetzt worden war, erfreut sich seiner Beförderung.
- Gerechtigkeit**
Ein Geist aus dem Nichts, der sich mit Anders vereint hat, ähnlich wie der Geist, der sich in *Origins* an die Magierin Wynne gebunden hatte.
- Gketch**
Belesener Stadttelf aus der herunterladbaren Zusatzgeschichte *Leliana's Song*.
- Bonny Lem**
Ein Händler und Spion in Diensten von Marjolaine.
- Gophia Dryden**
Kommandantin der Wächter aus dem herunterladbaren Zusatzinhalt *Wächter-Festung*, die sich auf Blutmagie einließ.

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