

LA MINIGUÍA OFICIAL

DRAGON AGE™ II



PRIMA IS AN AUTHORIZED ELECTRONIC ARTS LICENSEE.

BiOWARE™



LA GUÍA OFICIAL COMPLETA

DRAGON AGE™ II



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

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



BiOWARE™



ACERCA DE LA MINIGUÍA

Las 16 páginas de la miniguía están extraídas directamente de la guía oficial completa de Dragon Age II. Es una breve muestra de la enciclopedia de 288 páginas que conforman la guía original.

En la guía completa encontrarás los siguientes capítulos:

- ◆ **Recorrido:** en la página izquierda podrás ver las acciones que debes realizar explicadas paso a paso. En la página derecha se detallan las tácticas avanzadas.
- ◆ **Misiones:** indica todos los requisitos de la historia, las opciones de la trama y las consecuencias a largo plazo de todas las misiones. También se incluyen las acciones opcionales del juego para que puedas completarlo al 100%.
- ◆ **Mapas:** muestra la localización de todos los contenedores y objetos importantes, incluidas las entradas del código.
- ◆ **Estrategia y análisis:** aquí podrás ver las estrategias de juego de alto nivel, así como un profundo análisis de la mecánica de este título.
- ◆ **Inventario:** encontrarás tablas, listas y cuadros exhaustivos de las armas, armaduras, accesorios, objetos especiales, tiendas, runas, fabricación, artículos consumibles y regalos.
- ◆ **Bestiario:** en este capítulo se detallan los arquetipos de enemigos, sus puntos fuertes y débiles, sus resistencias elementales, los botines que podrás conseguir de ellos y muchas cosas más.
- ◆ **Extras:** aquí se cubren todos los logros, trofeos y secretos, y además podrás leer un resumen de la historia del juego.



ENCICLOPEDIA DE DRAGON AGE



EL CONTINENTE DE THEDAS

ORLAIS

La ambiciosa y acaudalada Orlais es la nación humana más poderosa de Thedas. Bajo el mandato de su actual dirigente, la emperatriz Celene I, Orlais cuenta con una gran aristocracia famosa por su cultura y extravagancia. Celene tiene el mismo sueño expansionista que el fundador de Orlais, Kordilius Drakon: que las fronteras de la nación se extiendan de un extremo al otro del continente.

Muchos nobles orlesianos pertenecen a su famosa orden de caballería, los gentileshombres. La formación marcial de éstos es legendariamente dura e infunde en los caballeros una fiera disciplina y un código del honor que valoran más que su propia vida. Los gentileshombres no conocen el miedo y su lealtad es absoluta. La pena por la deshonra es la muerte, algo que un gentilhombre acoge sin miramientos si ha fallado a su señor.

Otra característica de la clase noble es su predilección por la moda, que con frecuencia suele copiar de otros lugares, como Nevarra y las Marcas Libres, pero siempre de forma extrema. Tanto hombres como mujeres se maquillan con diversas clases de cosméticos, con sutiles diferencias que indican su posición social. En público, gustan de llevar máscaras muy elaboradas, que son hereditarias e identifican la familia a la que pertenece uno casi con la misma certeza que un escudo de armas.

La capital es Val Royeaux, que cuenta con la Universidad de Orlais: un centro importante de enseñanza que atrae a los jóvenes nobles de toda Thedas y da la mejor educación que se pueda comprar. La universidad es una institución relativamente moderna, cuyos profesores liberales ya han chocado con los religiosos conservadores por el contenido de sus clases. Es probable que esto se convierta en un problema mucho más grande en el futuro.

IMPERIO DE TEVINTER

Tevinter fue un imperio que llegó a abarcar toda Thedas, pero cuanto sobrevive de él son restos en decadencia que se centran alrededor de Minrathous, en el norte. Esta fabulosa ciudad, antaño la joya de todo el continente, la gobierna una magocracia.

Casi todas las demás naciones aborrecen a Tevinter. Es de todos conocida la depravación de su nobleza y que la esclavitud se sigue practicando. El Imperio es el centro del mercado negro, del tráfico de esclavos (incluida la inmigración de magos fugitivos de otras tierras) y del contrabando. Aunque pueda parecer en declive, el Imperio sigue siendo una nación muy poderosa con una fuerza militar considerable. Sin duda, se volvería contra las naciones del sur si su atención no se viera desviada por las guerras constantes con los qunari, en Seheron y Par Vollen.

Los antiguos señores de los maeses gobernaron en grupo el Imperio y mantuvieron una férrea presa sobre la gente mediante el poder de colarse en sus sueños. Estos señores ya no existen, pero incluso en la actualidad hay algunos magos que son reconocidos quedamente como los caminasueños y adivinadores más poderosos.

El Imperio atrae a una gran variedad de soldados de sus territorios para formar un ejército impresionante. No obstante, hay dos características de las fuerzas armadas de Tevinter que son consideradas legendarias y muy conocidas en toda Thedas. Una de ellas es que usan elefantes como monturas, tras haber importado hace siglos a esas enormes criaturas de las selvas nororientales. La otra es igualmente impresionante: un trío de gigantesco golems de guerra que compraron a los enanos y que son conocidos como juggernauts.

Los tevinteranos dejaron su impronta por toda Thedas, y ésta aún se encuentra presente en las ruinas y carreteras del imperio caído. Aunque las historias sobre ellos se cuentan ahora para asustar a los niños, lo cierto es que sus excesos podrían afectar al corazón más duro.

FERELDEN

Ferelden es una nación relativamente templada del extremo suroriental de Thedas que está poblada por una cultura bárbara y militarista que apenas ha

empezado a civilizarse en los últimos siglos. Aunque otras naciones los consideran atrasados (especialmente los orlesianos, que controlaron y ocuparon el valle de Ferelden durante siglos), los fereldenos han hecho muchos avances importantes en los últimos años. Son un pueblo orgulloso e independiente, no les gusta que los consideren "primitivos" y están muy bien encaminados para convertirse en una potencia del continente.

Ferelden limita al oeste con el Imperio Orlesiano, con el que sigue teniendo una relación tensa. Las montañas de la Espalda Helada separan a las dos naciones e impiden que las hostilidades sean más frecuentes. Orzammar, el último reino de los enanos, se encuentra en dicha cordillera.

Las ciudades fereldenas se consideran anárquicas según todos los cánones. El deseo fereldeno de libertad ha generado una actitud cultural liberal en relación al cumplimiento de la ley y al comportamiento en general. Aunque se pone coto a los peores delitos rápidamente, se pasan por alto muchos otros, ya que con frecuencia se deja que los ciudadanos se tomen la justicia por su mano. Los robos de poca monta abundan porque la guardia solo se moviliza para encargarse de los delitos graves. El comercio está sin regular en su mayor parte, mientras se paguen los impuestos: no solo se toleran los negocios como burdeles y salones de juego, sino que son de esperar.

Lothering y el camino imperial

Los Hawke se establecieron en Lothering, una población al norte de la antigua fortaleza de Ostarag. El enclave floreció en la encrucijada del camino imperial tras nacer como un enclave comercial y de suministro a Risco Rojo y los mercaderes de Orzammar. Con el tiempo, sus habitantes se volvieron autosuficientes gracias a los molinos y cultivos.

El camino imperial es una antigua maravilla arquitectónica construida originalmente por el imperio de Tevinter. Esta carretera elevada está hecha de la piedra sacada por los esclavo de Kirkwall, bajaba desde Minrathous hasta Orlais y luego se dirigía al este, hasta llegar a Ferelden. El proyecto nunca llegó a completarse y muchas partes han quedado en ruinas con el transcurso de los siglos. Sin embargo, sigue siendo útil para muchos viajeros que temen a los lobos.

FUNDAMENTOS

RECORRIDO

MISIONES

MAPAS

ESTRATEGIA Y ANÁLISIS

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRAS

LOGROS Y TROFEOS

ENCICLOPEDIA DE DRAGON AGE

RESUMEN DE LA HISTORIA





LAS MARCAS LIBRES

Las Marcas Libres es el nombre colectivo que se da a un grupo de acaudaladas ciudades-estado de la parte central del continente. Los "marqueños" son los descendientes independientes de rudos bárbaros y sus ciudades forman una confederación desperdigada que rara vez se une para un asunto importante, a menos que sus vecinos más grandes se muestren agresivos. En este caso, los marqueños reúnen un frente militar al que ni la mayor potencia puede menospreciar.

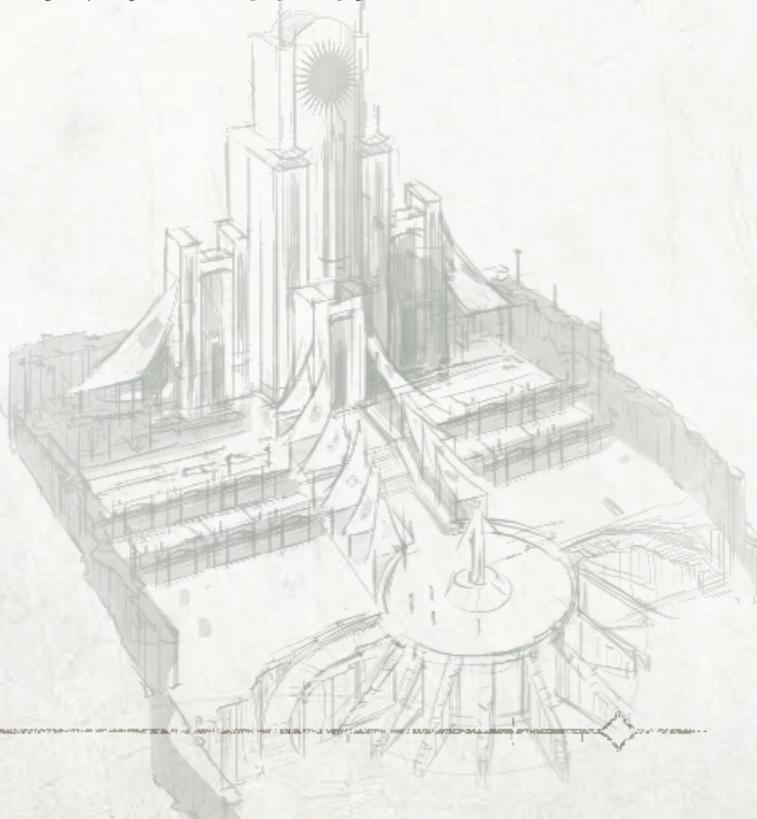
Las Marcas Libres son conocidas como el "granero de Thedas", ya que las granjas que tiene a las orillas del gran río Minanter son el origen de gran parte de los alimentos del continente. Refugio Celeste es la ciudad más grande y recibe a los visitantes por la vía fluvial que lleva a su regia plaza central.

Kirkwall

Kirkwall es la última de las grandes ciudades del Imperio y fue fundada en el año 620 de los tiempos antiguos por el archimago Emerius Krayvan. Se llevaron miles de esclavos elfos para extraer la piedra, esclavos que soportaron la brutalidad que sería la primera señal de la sangrienta reputación de Kirkwall. La "Ciudad de las Cadenas" fue construida sobre los cimientos del sufrimiento y se convirtió en el centro del tráfico de esclavos del Imperio y en el destino de los prisioneros conquistados. En la actualidad es una de las ciudades de las Marcas Libres.

Llegando por mar, es imposible pasar por alto el imponente muro negro que da nombre a la ciudad. Desde la cara del acantilado miran recelosas las estatuas talladas de los viejos dioses, un panteón de ídolos profanos que levantan las olas con engreimiento. Pese a los grandes esfuerzos de la Capilla y el tiempo por erradicarlos, la continua presencia de estos viles guardianes parece asegurada durante los siglos venideros.

Al puerto se accede por un estrecho canal tallado en el acantilado y flanqueado por dos colosales estatuas de bronce: los Gemelos de Kirkwall. Si se tiende una cadena desde el faro hasta los Gemelos, la ciudad puede cortar la única ruta marítima navegable y obligar a los barcos que pasen a pagar los aranceles.





El Cadalso

Petrificadas en su sufrimiento, las diversas estatuas de esclavos torturados no rinden bastante homenaje a aquellos que murieron en cautiverio. Sin embargo, esta entrada de la ciudad y su recinto de altos muros sí que constituyen un legado del cruel pasado de Kirkwall. Los maeses idearon el Cadalso para desanimar por completo a los recién llegados y dejarles sin ninguna esperanza de escapatoria o liberación al entrar en la ciudad. Las ejecuciones diarias decoraban las horcas con cadáveres como visceral recordatorio de la única manera en que un esclavo podía conseguir la libertad. Al bajar de la oscura sentina de una galera para ser hacinados en los muelles y arrastrados hasta el Cadalso, los refugiados fereldenos de hoy en día puede que sientan que los consume la misma desesperación.

Bajaciudad

En los días del Imperio, esta zona era un recinto para esclavos. Puede que las condiciones de vida hayan mejorado en algo, pero las divisiones geográficas de las clases sociales de Kirkwall no ofrecen lugar a dudas. Bajaciudad es un interminable laberinto de chabolas, callejones y casuchas improvisadas, y en ocasiones alberga a personajes tan pintorescos como malolientes. Una elfería es el mayor de diversos guetos, donde la desesperación y las paupérrimas condiciones se ven apartadas de vez en cuando por el evidente orgullo que lucen las comunidades estrechamente unidas.

Los que habitan ahí pueden consolarse al menos pensando que no están en la parte más baja de la escala social: los más pobres de todos se ven obligados a alojarse en las alcantarillas, y en tal cantidad que la red de túneles de Kirkwall se ha ganado el sobrenombre de "Ciudad Oscura".

Altaciudad

Construidas para la élite local que nada en la cúspide de las fortunas del Imperio, las mansiones y plazas de Altaciudad aún tienen la capacidad de impresionar. Tras subir la angosta escalera, los visitantes del pasado entraban en un paraíso más decadente y extravagante que el refinamiento con el que se los recibe hoy en día.

Tanto la torre como la Capilla se levantan orgullosas en la actualidad como símbolos de la respetabilidad de Kirkwall. Ambas son las suntuosas residencias reconvertidas de los señores maeses que amasaron fortunas gracias al tráfico de esclavos. Sus dueños originales creyeron que la elevación de Altaciudad los podría aislar de lo que sucediera abajo: cuando se produjo el levantamiento, quedó patente que no estaban preparados para el espíritu de autosacrificio de aquellos que ya no tenían nada que perder.

NEVARRA

Nevarra era en origen una de las ciudades-estado más importantes de las Marcas Libres y se ha beneficiado de su posición durante los dos últimos siglos para expandirse agresivamente y convertirse en una potencia que rivaliza con la mismísima Orlais. Cuando una larga guerra con los orlesianos arrebató a occidente el control de las montañas, ricas en minerales, la victoria supuso para Nevarra un prestigio considerable, además de la riqueza.

Aunque la capital se encuentra en la ciudad original de Nevarra, la ubicación de la ciudad de Cumberland en el río Minanter la convierte en un ajetreado punto natural de comercio con el resto de las Marcas Libres y más allá.

Los nevarros pueden alardear de tener un pasado repleto de héroes legendarios, con nombres que la población actual aún adora. Abundan las estatuas de esos hombres y mujeres, y sus cuerpos se conservan en tumbas suntuosas. Los antepasados de la familia gobernante, los Pentaghost, fueron antaño famosos cazadores de dragones y llevaron a esas criaturas casi hasta la extinción.

LAS ANDERFELS

Las gentes de las Anderfels fueron los primeros humanos en luchar contra los engendros tenebrosos, y los nombres de hurlocks y genlocks proceden de su idioma. En estos parajes desolados, siglos y siglos de Ruinas han devastado tanto las extensas estepas que se dice que los cadáveres de los caídos ni pueden llegar a descomponerse: ninguna alimaña ni insecto sobrevive ahí para alimentarse de ellos. No obstante, los orgullosos habitantes de esta pobre y lejana nación han rechazado tantas veces las incursiones de los engendros tenebrosos que se han endurecido con un espíritu y una determinación de acero. Sus sacerdotes son los más devotos y sus guerreros, los más temidos de todo Thedas.

La orden de los guardas grises se fundó en las Anderfels para rechazar la primera Ruina y sigue teniendo su cuartel general en la fortaleza de Weisshaupt, con una gran fuerza militar. Aunque en la capital de Hossberg se sienta un rey, se considera que los guardas son señores y banns. Pese a que su poder político ha menguado en todos los demás lugares, la antigua orden sigue teniendo influencia allá donde la gente se ve amenazada por el constante peligro de invasión.

ANTIVA

Con un cálido clima nororiental, Antiva es una nación de prodigiosos viñedos y buena calidad de vida. Cuenta con un respetado linaje nobiliario que puede remontarse a hace más de un milenio, aunque oficiosamente es una plutocracia privada. En realidad, la autoridad de la monarquía existente se ha visto eclipsada hace mucho por el verdadero poder de los banqueros y de las clases ricas. En Antiva, el dinero controla el poder y se puede resolver cualquier conflicto diplomático con una bolsa bien dirigida o la amenaza de dejar de comerciar.

Pese a la falta de una tradición militar fuerte, hay otra razón por la que Antiva rara vez ha temido las invasiones: la famosa Casa de los Cuervos. Puede que los antivanos de la actualidad no tengan una gran reputación en el campo de batalla, pero son padres de algunos de los asesinos más mortíferos de Thedas. Si un general fuera a adueñarse de esa tierra, ¿cuánto podría disfrutar de ella antes de que le llegara la muerte en forma de un vaso de vino, un balcón desprendido o un delicioso pastel? Tal es la reputación que tienen los cuervos que han mantenido a raya a ejércitos enteros. Si alguna vez llegas a hacer algo de lo que lamentarte en la dócil Antiva, comprende que has entrado en el país de los puñales.

FUNDAMENTOS

RECORRIDO

MISIONES

MAPAS

ESTRATEGIA Y ANÁLISIS

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRAS

LOGROS Y TROFEOS

ENCICLOPEDIA DE DRAGON AGE

RESUMEN DE LA HISTORIA



CAMINOS DE LAS PROFUNDIDADES

Cualquier enano de hoy en día puede contarte historias de cómo eran antes los Caminos de las Profundidades: una gran red de túneles que unía los thaigs, las cavernas donde se construían asentamientos en honor de los paragones. Estas vías subterráneas eran obras de artesanía muy logradas que no tenían igual: los siglos de planificación e ingeniería se demostraban en la geometría de sus muros. Las estatuas de los paragones vigilaban a los viajeros que pasaban y los canales llevaban una corriente de lava que mantenían los Caminos de las Profundidades iluminados y caldeados.

Esta creación, antaño motivo de orgullo, lo es en la actualidad de lamento por lo que se ha perdido. En el presente solo quedan dos thaigs habitados: Kal-Sharok y Orzammar, en las montañas de la Espalda Helada. Cuando los engendros tenebrosos aparecieron por primera vez, los enanos sellaron las entradas a sus queridos caminos, abandonaron todo lo que quedó atrás y se retiraron. Con cada año que pasa, la enfermedad se extiende un poco más.

PAR VOLLEN

Algunos estudiosos creen que los primeros humanos de Thedas salieron de los bosques pluviales de Par Vollen hace muchos miles de años y emigraron al sur desde el archipiélago. Las pirámides que erigieron perduran hasta la actualidad y los que viajan por la región las consideran auténticas maravillas.

Hace trescientos años, cerca del 6:30 del Acero, atracaron los primeros barcos de guerra qunari. Blindada y armada con cañones, la fuerza invasora superó rápidamente a la población nativa en un baño de sangre tan breve como decisivo. Se fundó una colonia y sus habitantes levantaron una base estratégica en la costa meridional. Qunandar es ahora una radiante capital, famosa por sus cúpulas y acueductos.

Aunque fueron expulsados del continente de Thedas por las Gloriosas marchas, los qunari conservaron Par Vollen y lo consideran parte de su imperio. Sigue siendo la cabeza de puente más sólida que tienen en la región. El contacto con su patria ha sido intermitente en el mejor de los casos a través de los turbulentos océanos septentrionales y es dudoso que un barco haya llegado en años.

Se dice que otro pueblo, conocido como los fex, también habita en Par Vollen, aunque poco se sabe de ellos.

RIVAIN

Los rivainos son únicos entre los humanos de Thedas en lo que a apariencia y cultura se refiere. Tienen la tez morena o más oscura y suelen distinguirse todavía más mediante tatuajes y perforaciones corporales. Cuanto más elaborados los adornos, más alta es la posición o el rango social. Tienen una relación cordial con los elfos, de los que probablemente han adoptado esta práctica. No suelen ser seguidores de Andraste e incluso hay algunos que se han convertido al Qun, la religión qunari.

Otro frente de guerra tuvo lugar cuando los qunari invadieron el continente. De hecho, en la historia rivaina se cuentan muchos relatos de matanzas y crímenes de guerra por parte de ambos bandos. Las fuerzas qunari fueron expulsadas finalmente hacia el norte y conservaron esta zona cuando se negoció el tratado de paz conocido como los "acuerdos de Llomeryn". En los siglos siguientes, la ciudad de Kont-aar ha coexistido relativamente en paz con el resto de Rivain. En ninguna otra parte de Thedas hay tanta relación entre las dos culturas.

Pese a que la magia está prohibida, los rivainos reverencian a sus videntes por tradición. Estas apóstatas son hechiceras, brujas salvajes del lugar que conversan con espíritus e incluso permiten que las posean, aunque supuestamente lo hacen en beneficio de las aldeas.

SEHERON

Aunque Par Vollen permanece sin problemas en poder de los qunari, Seheron es una isla en disputa. Formó parte del Imperio de Tevinter hasta que los qunari la tomaron, hace sesenta años, pese a que la batalla por su dominación continúa. A este caos se añade la importante presencia de los tal-vashoth, bandas de la raza poseedora de cuernos (conocidos como kossith) que han rechazado el Qun.

Las particularidades más impresionantes de Seheron se remontan a los días de gloria del antiguo Imperio, pero el legado de éste se ha vuelto contra ella. Muchos esclavos elfos se han convertido voluntariamente al Qun y ahora tienen cargos en las filas qunari y ayudan a los invasores a someter a sus antiguos amos de Tevinter. Algunos de los humanos que quedan también se sienten abandonados por el Imperio. Como los de Tevinter nunca firmaron los acuerdos de Llomeryn, es aquí donde se sigue luchando contra la invasión qunari. A ojos de los qunari, Seheron sigue siendo kabethari, una tierra que conquistar y convertir, literalmente "aquellos a los que se les debe enseñar".

RAZAS Y RELIGIÓN

FUNDAMENTOS

RECORRIDO

MISIONES

MAPAS

ESTRATEGIA Y ANÁLISIS

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRAS

LOGROS Y TROFEOS

ENCICLOPEDIA DE DRAGON AGE

RESUMEN DE LA HISTORIA



HUMANOS

Los humanos constituyen la más numerosa de las razas, pero también la más dividida. Solo en cuatro ocasiones se han unido bajo una causa común y la última de ellas se remonta a hace siglos. La religión y la Capilla desempeñan un importante papel en la sociedad humana y los distinguen culturalmente de los elfos y los enanos más que cualquier otra cosa. Donde las demás razas menguan, la humanidad medra y sigue extendiéndose.

En tiempos pasados, los humanos adoraron al panteón dragontino de los viejos dioses, señores de los dragones que supuestamente gobernaron Thedas una vez y que ahora duermen bajo la tierra. Pero la gente pasó a sufrir bajo el yugo del Imperio de Tevinter, un gran imperio conocido porque lo gobernaban los señores de la magia negra, los maeses. Finalmente, un levantamiento de bárbaros del sur los puso en jaque. Eran los ejércitos liderados por Maferath y su esposa, la profetisa Andraste.

Andraste llevó las enseñanzas de un nuevo dios, el Hacedor, y su palabra se difundió rápidamente. Las masas oprimidas del Imperio se rebelaron para apoyar a los bárbaros invasores y la mayor parte del sur cayó finalmente bajo sus fuerzas. Andraste no se vio detenida en su Gloriosa marcha hasta que su marido la traicionó. Celoso de su poder, Maferath entregó a Andraste al arconte de Tevinter y la quemaron en la hoguera.

El Cantar de la Luz dice que el Hacedor volvió su espalda a la humanidad cuando Andraste murió. Solo regresará y convertirá el mundo en un paraíso cuando el Cantar de la Luz se entone en todos los rincones del mundo, y por eso la Capilla empezó a extenderse. Las sacerdotisas de la Capilla fueron perseguidas hasta que el emperador Drakon de Orlais se convirtió y adoptó su causa, extendiendo la Capilla por todas las tierras conquistadas. En los tiempos actuales, la Capilla se ha extendido por todo el mundo conocido y su poder nunca se ha cuestionado, aunque empiezan a verse luchas intestinas.



ENANOS

Es bien sabido que los enanos son una raza recia y barbuda, que con frecuencia compensan en anchura lo que les falta en altura. El estereotipo también señala una constitución de hierro, pues se cree que las enfermedades son raras entre el pueblo enano. Sin embargo, su cercanía con los engendros tenebrosos supone que su número está descendiendo. Una baja tasa de fertilidad, combinada con el continuo flujo de caídos en combate ha supuesto que los enanos hayan estado mermando constantemente desde hace casi mil años.

Su naturaleza tenaz ha sido una bendición y una maldición. Les ha conferido la fortaleza mental para sobrevivir en condiciones que habrían matado a cualquier otra raza y la capacidad para desarrollar su ingeniería hasta un nivel tecnológico que sobrepasa el de todas las demás, salvo los qunari (los enanos dominan la mecánica y la energía de vapor limitada). También han desarrollado cierta inmunidad al lirio. No obstante, su negativa a rechazar el cambio en aras de la tradición ha asfixiado a su sociedad con un rígido sistema de castas en el que todo lo que un enano puede esperar de la vida se determina por su nacimiento. Las víctimas más desafortunadas de este sistema son los descastados: aquellos enanos que han perdido su posición legal al cometer un crimen, aquellos que descienden de delincuentes o quienes han renunciado a su casta para vivir en la superficie. Tarde o temprano acaban metiéndose en el cártel, la organización criminal cuyas bandas siempre pueden encontrar un trabajo desagradable para los desesperados.

Los enanos no tienen una religión en sentido estricto ni creen en los dioses. En vez de ello, su modo de pensar promueve la superación y está íntimamente relacionado con la piedra que los acoge. Los enanos la llaman con reverencia "la roca" y hablan de ella como si estuviera viva. Ellos son los hijos de la roca: la respetan, la temen, la aprecian y le dan las gracias por protegerlos con su generosidad.

La adoración se reserva a los antepasados. Los enanos más grandes son materia de leyenda y sus logros les hacen ganar la condición de paragón. Cuando un paragón muere, se dice que se funde con la roca más densa en la base de todas las montañas y se convierte casi literalmente en parte de los cimientos sobre los que descansa la sociedad enana. En el tháig de Orzammar, unas estatuas enormes de los paragones del pasado sostienen el techo de la caverna. Este honor no se limita solo a los guerreros: algunos de los paragones más grandes han sido herreros y artesanos, y entre ellos hay tanto plebeyos como reyes.

ELFOS

Se dice que, cuando los elfos fueron la primera y única raza, eran inmortales que vivían en armonía con la naturaleza. Luego vinieron los "shemlen", humanos que emigraban del norte, y en poco tiempo los grandes bosques ya estaban dando paso a pueblos y ciudades. Consideraban poco más que una plaga a esos "fugaces" cuyas vidas parpadeaban en un instante. Pero los elfos descubrieron demasiado tarde que el contacto con los humanos les había traído enfermedades e incluso había hecho que la raza inmortal se "acelerara", que envejeciera para morir finalmente. Horrorizados por ello, se retiraron a su patria en Elvhanon ante la incansable expansión de los humanos y cortaron todo contacto.

En el 981 de los tiempos antiguos, el Imperio de Tevinter se tomó dicho aislamiento como un acto de hostilidad y les declaró la guerra. Asediaron la legendaria ciudad élfica de Arlathan, pero ésta resistió durante seis aciagos años. Finalmente, los maeses recurrieron a un ritual de sangre jamás visto que hizo que la tierra se tragara la ciudad entera y la borrara del mapa. Los pocos supervivientes fueron esclavizados y se perdió todo rastro de su antigua cultura.

Pese a que se los liberó tras la caída del Imperio, el daño ya estaba hecho: los elfos habían perdido su inmortalidad y gran parte de su idioma e historia, y culparon de ello a los humanos. Intentaron reconstruir su patria en los Valles, pero sus prácticas paganas hicieron que la Capilla declarase una Gloriosa marcha contra ellos. Derrotados de nuevo, los propios elfos se dividieron. Los miembros de la orgullosa nobleza se convirtieron en los vagabundos errantes conocidos como los dalishanos, que viajan en grupos y se empeñan en seguir adorando a sus dioses y conservar sus tradiciones. Los demás elfos se resignaron amargamente a su destino y ahora viven entre la humanidad como "elfos de ciudad": ciudadanos de segunda clase, sirvientes y peones que han olvidado por completo el orgulloso pueblo que antaño fueron.



QUNARI

Los qunari son gigantes de tez bronceada que llegaron por mar desde una tierra mucho más allá del océano Boérico y que constituyen un misterio para todos. Están muy avanzados tecnológicamente y, al arribar a las costas de Par Vollen en sus barcos fabulosos, se pusieron a conquistar el territorio humano. Los cañones de sus acorazados sembraron la muerte en el continente y atacaron primero Rivain y luego Seheron. En tierra, el brillo de sus armaduras de acero acentuaba su superioridad física. Sorprendidos por un enemigo desconocido, los defensores no fueron rival para la rígida disciplina qunari. Los libros de historia de los humanos se refieren a estos hechos como la Primera Guerra Qunari, pero no se tiene constancia de que los invasores encontrasen mucha resistencia al adentrarse en lo más profundo de Tevinter durante diez años.

Finalmente, fueron rechazados por una Gloriosa marcha, una cruzada que se declaró en el 7:25 de la Tormenta y que unió las fuerzas humanas a una escala nunca vista desde la anterior Ruina. Su arma secreta fue el Círculo de los hechiceros: el desprecio de los qunari por la magia los cogió desprevenidos y su artillería se vio anulada por las andanadas de bolas de fuego. Para el 7:84 de la Tormenta, el ejército invasor había quedado debilitado y estaba dispuesto a aceptar una tregua. Todos los bandos se reunieron en Rivain para firmar un tratado de paz, los acuerdos de Llomeryn, a excepción de los tevinteranos.

El Qun

Esta raza recibía el nombre de los kossith, y solo se empezaron a llamar qunari cuando el profeta Koslun les dio a conocer la filosofía y la religión del Qun. Las enseñanzas del Qun convirtieron su sociedad en un modelo de eficiencia y orden. Ese orden descansa en la unidad, por lo que no se volverían a tolerar creencias disidentes.

La sociedad qunari, rigurosamente estructurada, ha prescindido del núcleo familiar. Las parejas se unen solamente para reproducirse y todos sus hijos se entregan a los tamassran para que los críen. Estos sacerdotes y profesores evalúan las capacidades de sus tutelados y les asignan una posición en la vida cuando cumplen doce años. El sexo excluye ciertos cometidos, por lo que solo los hombres pueden convertirse en guerreros, mientras que se prefiere a las mujeres para las tareas organizativas. No todos los qunari nacen con cuernos y a los que carecen de ellos se les puede dar el papel de emisarios como Ben-Hassrath.

La filosofía del Qun considera la magia como una influencia que corrompe, opuesta a la autodisciplina: cuanto más intentas dominarla, más te domina ella. Pero todo el mundo ha de tener un cometido, por lo que a los saarebas nacidos con un talento mágico se les da un puesto importante y se les confía a un tutor o "arvaarad". Si los descubren practicando magia prohibida, les cortan la lengua para impedir que corrompan a los demás.

Para los qunari, la humanidad es una raza inferior que aún practica magia prohibida y que podría beneficiarse del orden superior que comporta el Qun. Para los humanos, los qunari son unos tiranos fanáticos con un perfecto desprecio por los derechos individuales. Aunque existe una frágil paz entre los qunari y la humanidad, los futuros conflictos están casi asegurados: el Qun es una doctrina implacable que no puede ser negada.



FUNDAMENTOS
RECORRIDO
MISIONES
MAPAS
ESTRATEGIA Y ANALISIS
INVENTARIO
BESTIARIO
EXTRAS
LOGROS Y TROFEOS
ENCICLOPEDIA DE DRAGON AGE
RESUMEN DE LA HISTORIA

NATURALEZA E HISTORIA DE THEDAS

LOS ENGENDROS TENEBROSOS Y LA RUINA

Por "engendros tenebrosos" se conoce en conjunto a las criaturas infectadas por la corrupción que habitan bajo tierra, plagan los Caminos de las Profundidades y a veces consiguen llegar a la superficie. Estos merodeadores fieros y salvajes han representado una continua amenaza desde que los enanos los descubrieran.

En tiempos de una Ruina, aparece un archidemonio que puede liderar a los bestiales engendros tenebrosos en un ejército organizado. Surgen miles de ellos de las profundidades, para acabar con todos los seres vivos y extender su corrupción por el mundo.

La presencia de esta horda acarrea la enfermedad llamada "Ruina", una plaga que puede viciar y ennegrecer la tierra. Incluso cuando se mata a un engendro tenebroso, su sangre venenosa infecta el suelo y a los animales que se alimentan de él. La locura y la deformidad física suelen afligir a los que se exponen a la corrupción. La Ruina resulta mortal.

Dormidos bajo tierra, los seres conocidos como los viejos dioses nos llaman en sus sueños. Los engendros tenebrosos los oyen, cavan y los buscan con la esperanza de

encontrar a uno. Pero también llevan su corrupción a los viejos dioses a los que despiertan, como hacen con todos los demás, y así crean a un archidemonio. Esta entidad dragontina se comunica directamente con la mente de la horda.

En los sucesos ocurridos en Dragon Age Origins – El Despertar, el Arquitecto propuso que los engendros tenebrosos capturasen mujeres para crear madres de la camada. Aunque pocas logran sobrevivir a la transmutación, esto explica por qué hay distintos tipos de engendros y por qué parecen remedos monstruosos de las razas de la superficie. Las madres humanas corrompidas dan crías hurlocks, los genlocks provienen de las enanas y los chillidos de las elfas, mientras que los ogros recuerdan a las qunari.

La Capilla cuenta que los engendros tenebrosos son el castigo del Hacedor por la arrogancia de los hombres, y que los maeses del antiguo Tevinter utilizaron magia para abrir portales con la Ciudad Dorada del Hacedor creyendo que podrían entrar en el mismísimo cielo. Pero su presencia en el más sagrado de los lugares los corrompió al instante con su pecado. Furioso, el Hacedor los convirtió en viles monstruosidades y los expulsó a las lóbregas entrañas de la tierra, y desde entonces ha vuelto la espalda a sus criaturas. Solo cuando el Cantar de la Luz se entone desde los cuatro confines del mundo, volverá.



MAGIA

La magia es algo duro, pues exige entrenamiento y disciplina para lograr efectos sobrenaturales concretos que suelen tomar la forma de hechizos. Un mago no se puede limitar a formular un deseo y señalar con el dedo.

De hecho, no todo el mundo puede tener magia y el maná es la aptitud latente que define a un mago. Se suele heredar y es un potencial que puede permanecer oculto y desconocido para el mago hasta que otro se lo extrae. Sin embargo, los que cuentan con potencial así tienen un vínculo especial con el Velo (el plano de los espíritus) y pueden utilizar el poder de éste. El maná mide la capacidad que se posee para canalizar la energía del Velo, y dicha energía se invierte en la práctica de la magia. Del mismo modo que cualquiera que haya transformado la naturaleza del Velo puede reformar éste, la magia también puede manipular este mundo.

EL LIRIO

El lirio es la más preciada de las sustancias y es un catalizador para encantamientos y actividades mágicas. Es peligroso en bruto y más seguro cuando se refina y se convierte en un líquido plateado y brillante, lo que no significa que sea menos potente. El mineral aparece de manera natural en las vetas y los depósitos naturales más profundos. La resistencia de los enanos al lirio y su habilidad sin igual para la minería sustenta un negocio más lucrativo que el de la argentita o el veridido. No obstante, se dice que la locura, los efectos secundarios y la muerte afligen a quienes lo manejan.

La legendaria reputación de las armas y armaduras enanas se debe al talento de su casta de herreros para forjar el acero con lirio. Se utiliza para crear encantamientos, y los formari del Círculo de los hechiceros también lo usan. El consumo de lirio fortalece el vínculo de un mago con el Velo y, por tanto, aumenta su maná. Se dice que hasta los templarios toleran su uso si es para combatir la magia.





LA MAGIA PROHIBIDA

La magia de sangre es el arte de alimentar hechizos con la fuerza vital, concretamente en forma de sangre en vez de maná. En el pasado, era una práctica común que un maese tuviera siempre varios esclavos a mano para poder utilizar su sangre y propiciar el lanzamiento de hechizos que estaban físicamente más allá de sus capacidades.

No obstante, con el tiempo, el Imperio descubrió ciertos hechizos que solo podían hacerse con sangre. Aunque el lirio permite a un mago enviar su mente consciente al Velo, la sangre le permite encontrar las mentes durmientes de los demás, ver sus sueños e incluso influir en sus pensamientos o dominarlos. Y lo que es igual de peligroso: la magia de sangre permite además que los demonios entren físicamente en el mundo real.

La utilización de la magia de sangre se persiguió con la aparición del Círculo de los hechiceros, ya que la sabiduría popular sostiene que no hay modo de usar este tipo de magia con buenas intenciones. Inevitablemente, hasta los magos de sangre que usan su propio fluido vital acabarán necesitando el poder de los demás, controlar su mente o invocar demonios.



LOS MALEFICARUM Y LOS APÓSTATAS

Mientras los maleficarum practican magia prohibida, los apóstatas son los que practican magia normal pero sin el permiso del Círculo de hechiceros. Todos los magos a los que no supervise el Círculo, aunque no practiquen las artes prohibidas, se consideran peligrosos porque pueden caer presa de un demonio y convertirse en una abominación. Los persigue el brazo armado de la Capilla (los templarios) para ponerlos a buen recaudo bajo la custodia del Círculo. Irónicamente, esta persecución obliga a veces a los magos errantes a recurrir a la magia de sangre o a la invocación de demonios para poder escapar.

No obstante, aún hay muchos lugares donde los maleficarum y los apóstatas viven discretamente u ocultos. En algunas zonas lejanas todavía persisten las tradiciones mágicas de la antigua magia popular: los chamanes de los pueblos bárbaros, los alquimistas locales que hacen filtros de amor, los ermitaños que maldicen a los intrusos y los custodios dalishanos... todos son técnicamente magos a los que no ha formado el Círculo. Muchos de estos practicantes de la magia son conscientes de que son apóstatas o maleficarum a ojos de la Capilla y por ello suelen mostrarse prudentes y recluirse. Como estos individuos son susceptibles a las posesiones demoníacas, abundan las historias de brujas y chamanes que se vuelven locos.

FUNDAMENTOS

RECORRIDO

MISIONES

MAPAS

ESTRATEGIA Y ANÁLISIS

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRAS

LOGROS Y TROFEOS

ENCICLOPEDIA DE DRAGON AGE

RESUMEN DE LA HISTORIA



EL VELO

¿Dónde vamos cuando dormimos? El Velo es el plano de los espíritus, el reino de las ideas y la fuente de la magia, y solo está separado de este mundo por un telón al que también se le llama "Velo". Es el reino del Hacedor, y su ciudad, antaño de oro, se encuentra en el centro. Cambiante y mutable, su asombrosa arquitectura nos es familiar a todos en sueños. Los espíritus son incapaces de crear por sí mismos, así que rehacen su mundo eternamente con cualquier cosa que atisben del nuestro. Solo un mago, con ayuda del lirio, puede aprender a explorar el mundo de los sueños conscientemente, pero con el riesgo de desvincularse para siempre de su cuerpo. Aunque casi todos los mortales olvidan lo que han pasado en el Velo al despertar, los magos están condenados a recordarlo.

Desde cualquier punto del Velo que uno mire se puede ver la Ciudad Negra, el palacio corrompido del Hacedor ausente. Si un viajero intenta acercarse a él, verá que siempre está a la misma distancia, fuera de su alcance.

ESPÍRITUS Y DEMONIOS

Los visitantes durmientes del Velo encuentran sus pensamientos más reconfortantes bajo la atenta presencia de sus bondadosos habitantes. Los espíritus de la fortaleza y de la compasión tejen sueños que fortalecen el alma de quienes despiertan, mientras que los espíritus de la justicia, la fe y la esperanza, que son más poderosos, crean visiones y epifanías divinas en sus mortales guardias.

Los demonios son los espíritus del Velo, la fuente del miedo con el que se mira a los magos y la magia prohibida. La tradición popular dice que estos espíritus fueron los primeros hijos del Hacedor, hermosos pero imperfectos. Al parecer, tuvieron envidia de las criaturas que éste creó posteriormente y a las que concedió la chispa divina de la vida.

Cada uno de estos cinco grupos de espíritus bondadosos tiene su contrapartida, los demonios, fuente del miedo con el que se mira a los magos y la magia prohibida. La tradición popular dice que estos espíritus fueron los primeros hijos del Hacedor, hermosos pero imperfectos. Al parecer, algunos tuvieron envidia de las criaturas que éste creó posteriormente y a las que concedió la chispa divina de la vida.

En el pasado, los señores de Tevinter invocaban a los demonios para que hicieran su voluntad contra sus enemigos. En la actualidad se considera que tales pactos son magia prohibida, pero para que haya una posesión no es necesario invitar a un demonio voluntariamente. Por su naturaleza, los magos corren siempre el peligro de convertirse en el conducto de la aparición de un demonio.

Los demonios pueden poseer los cuerpos de cualquier criatura susceptible de ello, ya esté viva o muerta, si la frontera que hay entre este mundo y Velo es lo bastante delgada para cruzarla. Basta tan solo con soñar, puesto que es entonces cuando las mentes mortales vagan por el Velo y pueden verse seducidas por sus susurros. Pero los demonios son más poderosos cuando pueden alimentarse de emociones (cólera, pereza, gula, deseo, orgullo...) y éstas determinan la forma en que se manifiesta el demonio.

Una abominación es la fuerza más poderosa y destructiva de todas y se da cuando un demonio posee a un ser vivo con capacidades mágicas. El miedo a desencadenar un terror así es lo que propició que se estableciera el Círculo de los hechiceros, donde se podía contener y vigilar a los magos (y matarlos, de ser necesario) para evitar su aparición.

ECONOMÍA Y DINERO

Aunque los nombres y el aspecto de las monedas pueden variar de una nación a otra, siguen el mismo sistema. Un centenar de piezas de cobre equivale a una de plata, y cien piezas de plata son una de oro. En su día, el tamaño y la pureza de estas monedas diferían de una tierra a otra, lo que implicaba que algunos países no aceptarían las monedas de otros para comerciar. Por ello, los gremios de mercaderes enanos desarrollaron un patrón y se negaron a aceptar el dinero que no cumpliera con sus especificaciones. La mayor parte de las naciones lo adoptaron rápidamente. Las transacciones especialmente cuantiosas pueden completarse en "lingotes" (barras macizas) y "pilas" (montones de éstas), pero suelen reservarse a los gremios de mercaderes y los poderes públicos, y rara vez se ven en el comercio cotidiano.

MONEDA	NOMBRE FERLEDEÑO	NOMBRE ORLESIANO	EQUIVALENCIA
1 de oro	1 soberano	1 real	100 de plata
1 de plata	1 de plata	1 corona	100 de cobre
1 de cobre	1 pieza	1 penique	-

LA GRAN ASAMBLEA

Cuando Ferelden estaba dividido entre tribus bárbaras, los banns o barones accedieron a que los problemas que les afectaban a todos ellos requerían una decisión común. La gran asamblea fue la solución, durante la cual a cada bann se le garantiza derecho de paso y una tregua.

En la gran asamblea, los banns han elegido luchar contra la ocupación del Imperio, rechazar a los hombres-lobo y formar parte de la historia de Maferath y Andraste. Desde entonces, la gran asamblea ha sido el órgano legislativo oficial y puede anular una decisión real en cuestiones legislativas, aunque la gran asamblea no suele ejercer este poder si el rey es fuerte.

Al principio, el lugar de cada gran asamblea cambiaba, pero desde que se coronó al primer rey, solo han tenido lugar en Denerim. La gran asamblea se celebra al menos una vez al año, aunque desde que el rey Maric subió al trono, ha empezado a reunirse una vez por estación. Por ello, las familias nobles más importantes tienen una casa en Denerim para vivir con su séquito cuando se encuentran en la capital fereldena.

CRONOLOGÍA

Dragon Age, "la Edad del Dragón", toma su nombre del calendario de la Capilla, adoptado para sustituir al de Tevinter y los de cada una de las razas. Estamos en el año 9:30 del Dragón, o el trigésimo año de la novena edad. Cada edad abarca un centenar de años, y es durante el 99º año que las sacerdotisas de Val Royeaux contemplan los portentos y augurios del futuro y recomiendan a la Divina un nuevo nombre para la era que se avecina, un nombre que presagie el siglo venidero: se dijo que el avistamiento de un dragón maduro, una criatura a la que se creía extinguida, anunciaría una época de violencia y agitación.

EDAD	PORTENTO
LA DIVINA	Se funda la Capilla. Justinia I coronada primera Divina.
LA GLORIOSA	Se mata al archidemonio y termina la segunda Ruina.
LAS TORRES	Se completa la gran catedral de Orlais.
LA OSCURA	Gloriosa marcha contra el Imperio de Tevinter.
LA EXALTADA	Terminan las Gloriosas marchas.
EL ACERO	Asesinan a la reina de Antiva atravesándola con cuatro espadas.
LA TORMENTA	Nueva marcha Gloriosa contra los Qunari.
LA BENDITA	Nacen los gemelos del gobernante de Orlais.
EL DRAGÓN	Un dragón celestial asola la Espalda Helada.

FUNDAMENTOS

RECORRIDO

MISIONES

MAPAS

ESTRATEGIA Y ANALISIS

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRAS

LOGROS Y TROFEOS

ENCICLOPEDIA DE DRAGON AGE

RESUMEN DE LA HISTORIA

ORGANIZACIONES Y GRUPOS IMPORTANTES

LA CAPILLA Y LOS TEMPLARIOS

La Capilla es la iglesia de la religión dominante en Thedas. De base predominantemente humana, fue fundada por los seguidores de la profetisa Andraste que se negaron a abandonar su fe tras la muerte de ésta. Los andrastinos adoran al Hacedor, el creador de todas las cosas, y esperan que algún día éste pueda perdonarlos. El texto principal de esta religión es el Cantar de la Luz, una recopilación de plegarias y parábolas que emanan de las enseñanzas de la profetisa.



Supuestamente, el primero en convertirse a la causa fue Hessarian, el arconte que ordenó la ejecución de Andraste. El Cantar cuenta que Hessarian sintió tal remordimiento al ver cómo quemaban a la profetisa que la atravesó con su espada para salvarla de una muerte lenta y dolorosa. La espada se convirtió así en un emblema de misericordia en la iconografía de la Capilla y Hessarian permitió que el culto al Hacedor floreciera, en su propia búsqueda de la redención. Pero fue el emperador Kordilius Drakon I de Orlais quien convirtió formalmente el culto en una religión y creó la primera Capilla.

La creencia central de la Capilla es que la humanidad ha pecado contra el Hacedor, a saber: por la adoración a los viejos dioses, la práctica de la magia prohibida y la transgresión final de los maeses al invadir el mismísimo cielo creyendo que podrían usurparle la Ciudad Dorada. Desde entonces, el Hacedor nos ha abandonado a nuestro castigo, que ha adoptado la forma de los engendros tenebrosos. Pero si el Cantar de la Luz se entona desde los cuatro confines del mundo, el Hacedor nos escuchará y volverá a restablecer el orden.

Este acto de redención se ha interpretado evangélicamente como la necesidad de rezar, de hacer proselitismo, de llevar el mensaje y de convertir a la gente, por la fuerza si todo lo demás falla. Y así la Capilla fundó su orden militar, los templarios, para hacer respetar las prohibiciones de apostasía y de crímenes heréticos. Los templarios han adoptado la espada llameante como insignia.

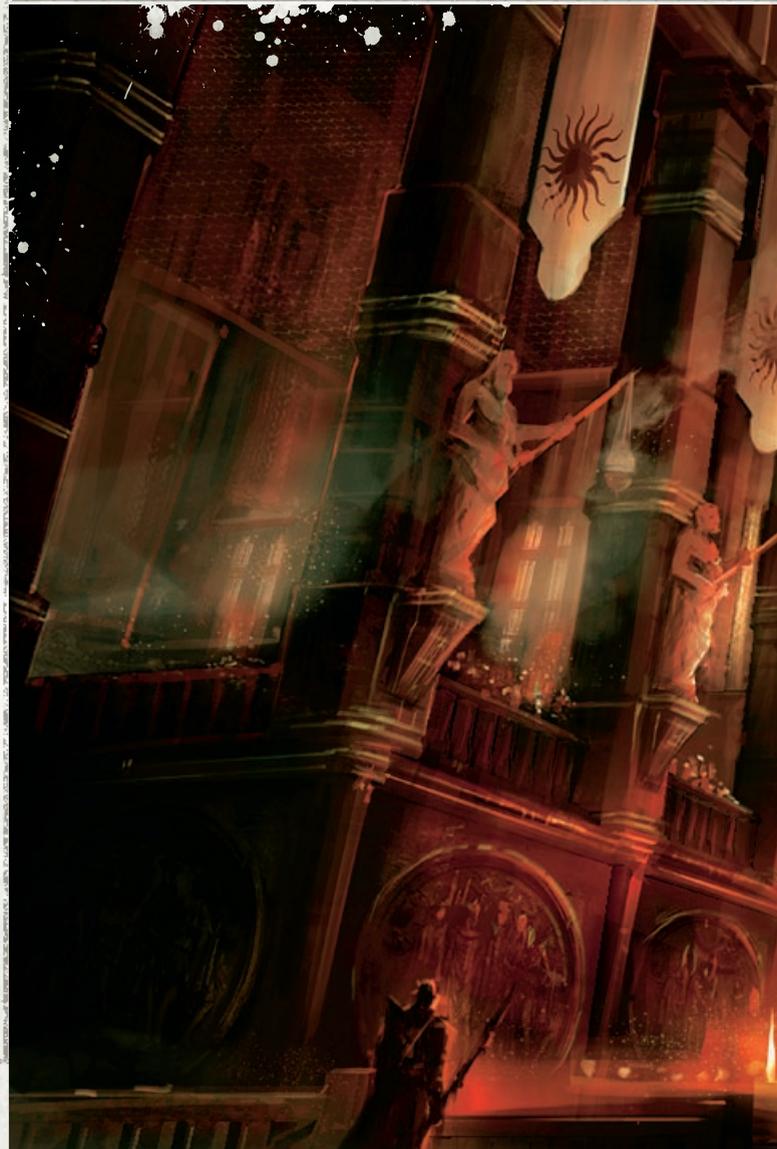
Todos los miembros de la curia de la Capilla son mujeres, en base a que Andraste lo era. Los hombres pueden ser hermanos y servir como académicos e iniciados, pero son cargos menores y seglares. Quienes han recibido formación marcial y religiosa mientras se educaban en la Capilla pueden convertirse en templarios. Al frente de la Capilla se encuentra la Divina, que la lidera desde su sede en la gran catedral de Val Royeaux. Tras ella se encuentran las sumas sacerdotisas y algunas de ellas dirigen las capillas de las principales ciudades.

La Capilla impregna la sociedad humana de todas las naciones y al menos se puede encontrar un templo en cada aldea. Presta servicios útiles a la comunidad cuidando de



los enfermos y recolectando limosnas para los pobres. La Capilla ofrece cobijo a los viajeros y una especie de red pública de comunicaciones. Si un plebeyo analfabeto necesita avisar a alguien en otra ciudad, las leídas sacerdotisas de la Capilla le escriben una carta y la envían de su parte.

Con tanta influencia sobre la gente como tiene, la Capilla puede ejercer una presión política considerable sobre las clases dirigentes en muchas cuestiones de interés. En tiempos de necesidad y en aras de Andraste, la Divina también puede decidir que se declare una Gloriosa marcha. Estas cruzadas religiosas han movilizado a ejércitos de miles de personas para destruir a los enemigos heréticos del Hacedor, siendo la más reciente la que se realizó contra los qunari.



EL CÍRCULO DE LOS HECHICEROS

La Capilla no prohíbe la magia por completo. El mandamiento del Hacedor dicta que la magia debe servir al hombre y no dominarlo. Por ello, se creó el Círculo de los hechiceros como manera de usar la magia legítimamente y con seguridad. Mantiene bajo una atenta vigilancia a los que tienen habilidades mágicas. La afinidad con la magia suele aparecer en la adolescencia, y a los que tienen una capacidad mágica importante se les exige que se unan al Círculo de los hechiceros más cercano y obren bajo su supervisión. Practicar magia sin pertenecer al Círculo se considera un delito grave y los magos que lo hacen son perseguidos por apóstatas. Los magos que practican las artes prohibidas, como la magia de sangre, son tachados de maleficarum y perseguidos hasta la muerte.

Los magos del Círculo de los hechiceros de la actualidad hacen cuanto pueden para evitar que aparezca la corrupción por temor a que vuelvan los días de persecución y a perder unos derechos más que precarios. Los templarios están presentes ostensiblemente por invitación del Círculo, aunque la verdad es que se encuentran destinados en cada torre como perros guardianes y llevan a cabo investigaciones al menor atisbo de utilización peligrosa de la magia. El Círculo no tiene más remedio que sufrir esta humillación.

Un primer encantador, que supervisa a los numerosos magos y a sus aprendices, dirige cada Círculo. Este hombre o mujer adopta el cargo para toda la vida y tiene el derecho de escoger a su sucesor teniendo en cuenta las "firmes sugerencias" de los templarios que rara vez caían en saco roto hasta hace poco

tiempo. Cuando es necesario, los primeros encantadores se reúnen en la ciudad de Cumberland, en su colegio, para elegir al gran encantador. Este personaje es el representante directo del Círculo de los hechiceros ante la Capilla, asiste a la gran catedral de Val Royeaux y hace de consejero de la Divina así como de observador.

LOS TRANQUILOS

Los aprendices del Círculo de los hechiceros deben superar la misteriosa prueba de la Angustia para demostrar su resistencia a las posesiones demoníacas. Realizado en cooperación con los templarios, que tienen a mano un verdugo, el examen sirve para descubrir a aquellos que son demasiado peligrosos como para que se les permita vivir. Si ya se tiene alguna duda sobre las posibilidades de un aprendiz, siempre se le puede someter al rito de la Tranquilidad, extremo que incluso a veces solicitan ellos mismos.

El rito corta la conexión del aprendiz con el Velo y acaba por tanto con la posibilidad que tiene de atraer a demonios a través de él. El efecto secundario más controvertido es que, junto a la capacidad mágica, también elimina toda posibilidad de sentir emociones. Al no estar distraídos más por los sueños o deseos, los fríos y distanciados tranquilos demuestran tener una capacidad superior para concentrarse. Suelen aprovecharlo para la concienzuda y farragosa tarea de crear objetos mágicos. Los formari, la rama de encantadores del Círculo, son un grupo formado exclusivamente por tranquilos.

FUNDAMENTOS

RECORRIDO

MISIONES

MAPAS

ESTRATEGIA Y ANÁLISIS

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRAS

LOGROS Y TROFEOS

ENCICLOPEDIA DE DRAGON AGE

RESUMEN DE LA HISTORIA



LOS GUARDAS GRISES

Los guardas grises son un famoso grupo de guerreros, magos y exploradores que se han consagrado a erradicar a los engendros tenebrosos. Se dice que perciben la presencia de la horda y conocen muy bien las tácticas necesarias para combatirlos. Sus registros son los únicos que contienen detalles sobre incursiones en las cavernas subterráneas, relatos sobre las madres de la camada y detalles sobre los archidemonios que han aparecido hasta la fecha y han acabado destruidos en manos de los guardas grises. Las naciones humanas antaño rendían tributo con mucho gusto a los guardas y les enviaban no solo alimentos y equipos, sino también un flujo constante de nuevos reclutas.

En sus mejores días, la fabulosa fortaleza de Weisshaupt llegó a albergar a miles de hombres y una flotilla de grifos listos para combatir. No obstante, la organización ha caído en el olvido de muchos. Pese a que se los sigue respetando y remiando incluso por sus méritos militares, se los considera irrelevantes en las tierras donde los engendros tenebrosos no han aparecido en siglos. Solo en las Anderfels, que sufren continuas invasiones, los guardas grises conservan una influencia remotamente parecida a la que una vez tuvieron. Ahí la orden forman antiguos soldados del Imperio, veteranos curtidos en combate que han renunciado a su juramento de fidelidad y, en vez de ello, han prometido liberar la tierra de la maldición de los engendros tenebrosos.



Los guardas grises suelen elegir a sus candidatos porque tienen un talento concreto, ya sea una voluntad, salud o capacidad para el combate (ya sea físico o mágico) extraordinarias. De ser necesario, un guarda comandante puede alegar el derecho de reclutamiento para sacar a alguien de otras organizaciones. Pero también muestran piedad con los que tienen la enfermedad de la Ruina, puesto que los guardas comparten un terrible secreto.

Se obliga a los nuevos candidatos a atravesar la Iniciación, un ritual que supone beber un preparado que contiene sangre de un engendro tenebroso. Algunos mueren al instante, pero no todos. Los que lo hacen son portadores de la corrupción de los engendros tenebrosos. Así, desarrollan una gran afinidad con ellos, notan su presencia y oyen al archidemonio cuando éste llama a la horda. Se hacen inmunes a la enfermedad de la Ruina, para la que no existe ninguna otra cura. Se convierten en guardas grises y llevan la oscuridad en el interior de su luz, y es probable que mueran en menos de treinta años, cuando el veneno se los lleve. Muchos suelen ir a los Caminos de las Profundidades para acabar su vida combatiendo contra los engendros tenebrosos, un acto de honor con el que se ganan el respeto de los enanos.

Las penalidades no terminan aquí. A un archidemonio no se le puede matar de manera convencional pues, cuando se destruye su cuerpo, su espíritu pasa al engendro tenebroso inánime más próximo para renacer. Pero el guarda gris, como lleva en su interior la corrupción, también puede atraer al espíritu del archidemonio. El guarda que asesta el golpe mortal engaña así al alma de la criatura para que se encarne en él y así poner fin a la Ruina, pero con resultados fatales para ambos.

Por ello, no es de extrañar que el lema de los guardas grises sea: "En la guerra, victoria. En la paz, vigilancia. En la muerte, sacrificio".



LOS CUERVOS

Cuando un pretendiente rival desaparece o un joven muere en la flor de la vida, se ve como un misterio. Pero no en Antiva, donde todo apuntaría a la Casa de los Cuervos. Se trata del gremio de asesinos, espías y ladrones más temido, y ofrecen sus servicios a los ricos y poderosos. Los cuervos son conocidos por la cruel eficacia e infamia de sus agentes, a quienes entrenan desde muy temprana edad.

Por ello, no hay tesoro en Antiva que se guarde con mayor cuidado que la reputación de los cuervos. Su código de honor, si es que se puede usar dicho término, obliga a cumplir los contratos y acuerdos. Si un agente no lleva a buen puerto su encargo, no vivirá para contarlo. Pese a ello, se rumorea que hubo un individuo que consiguió escapar de tal destino.



FUNDAMENTOS

RECORRIDO

MISIONES

MAPAS

ESTRATEGIA Y ANÁLISIS

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRAS

LOGROS Y TROFEOS

ENCICLOPEDIA DE DRAGON AGE

RESUMEN DE LA HISTORIA



LA FELICÍSIMA ARMADA

Los capitanes piratas de la bahía de Rialto que operan fuera de la ciudad costera de Llomeryn son tan numerosos como las increíbles historias que se cuentan de ellos. Se les conoce comúnmente como los "piratas del mar del Despertar" y hacen osadas incursiones por las rutas comerciales costeras que llegan hasta Orlais. Pero cuando la invasión qunari puso en peligro el futuro de sus lucrativas presas mercantes, los piratas firmaron un contrato inusual. Con el estatus de corsarios bajo una única bandera, la Felicísima Armada reunió a la mayor flota de canallas, contrabandistas y bucaneros que el mundo había visto jamás. Tras haber burlado a las autoridades durante años, los piratas emplearon sus trucos sucios con los temibles acorazados qunari e incluso asaltaron Par Vollen. Los mercaderes de la actualidad se arrepienten ahora de que la armada siga casi intacta, pues sus líderes han visto los beneficios de cooperar.



INDISPENSABLE

ES LA GUÍA 100% COMPLETA DE DRAGON AGE II



RECORRIDO FÁCIL DE CONSULTAR

Las instrucciones tan claras, los tutoriales a medida y las tácticas comprobadas te guiarán paso a paso por la trama principal.

INCLUYE TODOS LOS MAPAS

Descubre dónde están todos los contenedores y objetos interesantes, incluidos los cofres del tesoro cerrados y los objetos coleccionables menos comunes.

AMPLIO ANÁLISIS DE LA TRAMA

A lo largo de 28 páginas se repasan los hechos más importantes de la trama hasta la fecha y se incluye una fidedigna enciclopedia de Dragon Age.

CONTENIDO EXTRA

La exclusiva sección de 16 páginas ofrece contenidos adicionales increíbles y diseños inéditos.

MISIONES MENORES AL DESCUBIERTO

Conoce los requisitos, las opciones y las consecuencias a largo plazo de todas las misiones y acciones opcionales. ¡Todo lo que necesitas para completar el juego al 100%!

ESTRATEGIA AVANZADA

Se analizan de forma exhaustiva las mecánicas y sistemas del juego como los atributos, los talentos, los hechizos, la gestión de amenazas, los efectos de estado, las combinaciones entre clases y mucho más.

INVENTARIO EXHAUSTIVO

Sabrás cómo conseguir hasta el último objeto: armas, armaduras, accesorios, mejoras de compañero, regalos, ingredientes de fabricación... ¡todo está aquí!

BESTIARIO

¡Dales donde más les duele! Encontrarás un análisis de todos los arquetipos de enemigos, los patrones de comportamiento, los puntos fuertes y débiles, las resistencias elementales y los botines que otorgan.

PIGGYBACK EVITA REVELAR
CONTENIDO DE LA TRAMA

PENSADA PARA JUGAR A
DRAGON AGE II EN XBOX 360*,
PLAYSTATION®3 Y PC

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



BioWARE™

