

INTRODUCCIÓN

Antes de seguir, tómate unos minutos para familiarizarte con la estructura de la guía. A pesar de la enorme cantidad de opciones y elecciones que se dan en un único recorrido de Dragon Age II, hemos intentado crear una guía que no solo te muestre el camino que hay que seguir, sino que te permita tomar tus propias decisiones y jugar como a ti te guste.

RECORRIDO

Dragon Age II se define por la multitud de misiones con las que cuenta, muchas de las cuales tienen consecuencias a corto y a largo plazo. En un recorrido normal y corriente tendrás que tomar miles de decisiones, por lo que hemos querido que la presente guía sea un camino divertido y gratificante a través de la enorme y absorbente aventura de BioWare.

En resumidas cuentas, nuestra guía te ofrece un recorrido de Dragon Age II que engloba las rutas más beneficiosas y eficaces de todas las misiones principales. Los jugadores que quieran completar las actividades opcionales encontrarán

referencias a las páginas del capítulo de misiones de compañero, mientras que aquellos que quieran ir derechos al final podrán hacerlo. Sigue nuestros consejos, guías y sugerencias al pie de la letra y vivirás un primer recorrido exitoso y divertido.

Como norma general, las páginas de la izquierda del capítulo Recorrido ofrecen una guía concisa sobre lo que debes conseguir en cada misión principal. Las de la derecha se centran en las tácticas y estrategias, las presentaciones de características, los análisis y las tareas opcionales.

ESTRATEGIA Y ANÁLISIS

Cuando estés preparado para entender el juego con mayor profundidad, el capítulo Estrategia y análisis será el punto desde el que examinaremos la mecánica sobre la que gira la experiencia de Dragon Age II.

Como la mayor parte de los jugadores querrá saber más acerca de las características clave del juego (como las tácticas de combate, las habilidades, las subidas de nivel y los conceptos relacionados) durante las primeras partidas sin que se le revelen partes de la trama, hemos dividido este capítulo en dos secciones: una sección introductoria, donde apenas se revelan datos de la historia principal, y una segunda parte que abarca características muy ligadas a acontecimientos narrativos de Dragon Age II, como las relaciones con los compañeros. Te recomendamos que no mires la segunda parte hasta haber completado la historia al menos una vez.

INVENTARIO

Este capítulo no solo proporciona información acerca de los objetos predeterminados de Dragon Age II, sino también acerca de dónde encontrar objetos únicos (incluidas mejoras de armaduras para los compañeros y una ampliación para la mochila) y una guía sobre el funcionamiento del sistema "aleatorio" de generación de objetos.

EXTRAS

El capítulo Extras contiene material de lectura que solo debes consultar tras haber completado el juego, ya que incluye resúmenes de la historia (tanto de Dragon Age II como de Origins) y un glosario con los acontecimientos, personajes y conceptos más importantes.

Este capítulo contiene a su vez una guía dedicada a los logros y los trofeos de Dragon Age II. Pero, si eres uno de esos jugadores a los que les encanta conseguir tales proezas, ten cuidado, ya que dicha sección revela (inevitablemente) gran parte de la trama. No obstante, te ofrecemos avisos sobre las acciones que puedes obviar en los capítulos Recorrido y Misiones.

FUNDAMENTOS

RECORRIDO

MISIONES

MAPAS

ESTRATEGIA Y ANÁLISIS

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRAS

INTRODUCCIÓN

CARACTERÍSTICAS

CONCEPTOS ESENCIALES



MISIONES

En este capítulo encontrarás información sobre todas las misiones de Dragon Age II y sobre las repercusiones de tus acciones y decisiones más importantes. Cuando juegues por primera vez, echa un vistazo a las referencias de páginas del capítulo Recorrido para completar las tareas opcionales o para estudiar las soluciones alternativas de las misiones principales fundamentales. Una vez te hayas pasado el juego por primera vez y empieces nuevas partidas, podrás consultar este capítulo para obtener información acerca de soluciones alternativas a las muchas historias vinculadas entre sí.

La mayoría de las misiones se dividen en cinco categorías: principales, secundarias, de compañero, menores y (solo unas cuantas) de contenido de lujo.

- El capítulo de misiones se divide en secciones que se corresponden con la estructura de tres actos de Dragon Age II. Cada una de ellas comienza con un diagrama que muestra una representación visual sobre cómo desbloquear las misiones más importantes de cada acto.
- Las secciones de las misiones principales funcionan como un apéndice del capítulo Recorrido, con información detallada sobre cómo resolver situaciones en misiones principales de gran importancia para el desarrollo de la historia.
- Las secciones de las misiones secundarias, de compañero y menores ofrecen descripciones más detalladas y recorridos, con información pensada para adecuarse al nivel de ayuda que la mayor parte de los jugadores necesita.

MAPAS

Para ahorrarte el problema de ir buscando en cada rincón los objetos coleccionables, el capítulo Mapas te muestra la ubicación de los contenedores y objetos que puedes recoger. Para dar con un lugar visitado en tu misión actual, consulta las tablas del capítulo Misiones o el Índice de la guía. Teniendo en cuenta el gran número de zonas que hay en Dragon Age II y los cambios que se dan en los sitios más visitados, agrupar todos los mapas es la manera más práctica y cómoda de hacerlos más accesibles.

BESTIARIO

En Dragon Age II te encontrarás con una amplia variedad de situaciones de combate. Este capítulo detalla todos los tipos de enemigos y ofrece información sobre sus habilidades, sus puntos fuertes y débiles, y sobre las estrategias necesarias para contrarrestar o sacar provecho de ellos.

Al igual que en Estrategia y análisis, este capítulo está dividido en dos secciones: una de ellas con poca información sobre la trama (abarca rivales genéricos) y otra con mucha (rivales ligados a la historia principal).

ÍNDICE Y GLOSARIO

Y por último, pero no por ello menos importante (dada la necesidad de una fuente de consultas sencilla en una guía tan grande), tenemos el Índice, que te permitirá encontrar la información que necesitas al instante. Todas las entradas poseen un código de color que evitará que te revelemos partes de la trama si no lo deseas. Hemos creado un pequeño glosario para quienes no hayan jugado a Dragon Age: Origins o no estén familiarizados con los juegos de rol.

ACTO 1

EXPEDICIÓN A LOS CAMINOS DE LAS PROFUNDIDADES



RESUMEN DE MISIONES Y REFERENCIAS DEL MAPA

- ◆ **1. Una amiga en la guardia:** desde Altaciudad (p. 112), dirígete al sur, hacia el torreón del vizconde (p. 126). → Habla con Aveline.
- ◆ **1. ¿Un nuevo hogar?:** viaja a Bajaciudad (p. 114). → Visita la casa de Gamlen (p. 122).
- ◆ **1. Una charla de negocios:** vuelve a Bajaciudad. → Entra en el Ahorcado (p. 120). → Habla con Varric.
- ◆ **2. Tranquilidad:** dirígete a Importaciones fereldenas de Lirene (p. 122) en Bajaciudad. → Habla con Lirene. → Reúnete con Anders en su clínica de Ciudad Oscura (p. 119). → Ve a Altaciudad de noche (p. 113). → Habla con el mago para entrar automáticamente en la Capilla (p. 125).
- ◆ **3. El largo camino a casa:** desde el mapa del mundo, viaja al monte Hendido de las Marcas Libres (p. 132). → Habla con la custodia Marethari y, a continuación, reúnese con Merrill en el camino empinado. → Viaja por las cavernas del monte Hendido (p. 136) para poder llegar a la zona del cementerio de la montaña del monte Hendido, ya que de otra forma es inaccesible.

1 Una amiga en la guardia, Un nuevo hogar, Una charla de negocios: aunque podrías explorar Kirkwall libremente, la mejor manera de empezar el acto 1 es completar las misiones principales pequeñas para desbloquear más actividades. La prioridad aquí es traer a Aveline al redil: si reclutas a esta guerrera inquebrantable, aumentarás el máximo de filas de tu grupo a cuatro. Tras visitar la casa de Gamlen y conversar con Varric en el Ahorcado, estarás listo para empezar Tranquilidad, la primera misión principal de importancia.

2 Tranquilidad: tras conversar con Lirene en su tienda de Bajaciudad para averiguar algo sobre Anders, visita al mago y acepta ofrecerle tu ayuda. Cuando llegues a la Capilla, habla con Karl. En la batalla que se iniciará, concentra toda tu energía en derrotar a los templarios y a los arqueros templarios antes de dirigir la agresividad de tu grupo al teniente y al cazador templarios, que son rivales más duros. Cuando acabe esta confrontación, el grupo se transportará automáticamente a Ciudad Oscura.

3 El largo camino a casa: tras reunirte con la custodia Marethari, visita al maestro del clan para vender objetos raros y dile a Merrill que estás listo para

salir. La maga dalishana actúa como miembro del grupo invitado durante esta misión. Aunque no puedas controlarla directamente, intervendrá en la batalla cuando lo crea oportuno. El viaje hasta la entrada del pasadizo del monte Hendido estará salpicado de batallas con muertos vivos; la presencia de cadáveres en el suelo normalmente es señal de que se avecinan problemas.

Cuando hayas llegado a las cavernas del monte Hendido, intenta quedarte cerca de la entrada cuando las arañas gigantes ataquen; llegarán nuevos enemigos desde arriba a medida que progrese la reyerta. Hay una segunda emboscada muy cerca (esta vez con arañas corruptas), justo antes de llegar a la salida del cementerio de la montaña. No vayas hacia los escalones de madera durante esta batalla (fig. 1); de lo contrario, atraerás a más enemigos (por ejemplo cadáveres, sombras y un peligroso guerrero sombra). Acaba con estos últimos por separado después, recoge los botines que encuentres y toma la salida cercana.



01

Acércate a la barrera para iniciar una animación: tu reacción a la magia de Merrill puede aumentar vuestra amistad o rivalidad. Cuando el camino de delante esté despejado, dará comienzo una batalla de dificultad considerable. Empezará con arqueros esqueletos y después vendrán demonios de la talla de un horror arcano y un guerrero sombra. Una vez más, deja al último enemigo para el final: su gran resistencia hará que actúe como tanque, mientras que sus compañeros más débiles infligirán mayor daño. Después de interactuar con el altar (y al terminar la conversación resultante), vuelve a la entrada de la cueva. En primer lugar, irás automáticamente al campamento dalishano y después a Bajaciudad para que tenga lugar la conversación final con tu nuevo compañero.

USAR EL MAPA DEL MUNDO

- ◆ Todas las salidas marcadas con "Salir de la zona" te llevarán al mapa del mundo; aquellas que tengan nombre de área te llevarán a un mapa conectado.
- ◆ El mapa del mundo tiene tres páginas: Kirkwall (de día), Kirkwall (de noche) y Marcas Libres. Todas las ubicaciones donde puedes llevar a cabo misiones activas están marcadas con una flecha (▼). Los nuevos destinos normalmente aparecen cuando aceptas misiones o progresas en operaciones existentes. No todos son anexos permanentes al mundo del juego: algunos lugares desaparecen para siempre cuando cumples todos los requisitos necesarios para la trama.
- ◆ Algunas ubicaciones de Kirkwall solo están disponibles durante el día o la noche. Algunas zonas (como Bajaciudad, Altaciudad y los muelles) cuentan con versiones de sus mapas exclusivas para la noche, en las que encontrarás diferentes botines, moradores y oportunidades de misión.

LA CASA DE GAMLEN

A pesar de que el tío de Hawke no sea el anfitrión más agradable, esta casucha te sirve de base de operaciones durante los acontecimientos del acto 1. Si haces una visita, te curará cualquier daño que hayas sufrido y te permitirá volver a seleccionar a los miembros de tu grupo.

- ◆ Interactúa con el escritorio para recoger las cartas enviadas a Hawke. Aunque algunas de las misivas solo hablan de la trama (como, por ejemplo, la carta que tienes en la primera visita del empleado que elegiste al final del prólogo), podrás activar una misión o desbloquear la posibilidad de interacción en el mundo del juego si lees la mayoría de ellas. Un sobre animado (✉) aparecerá junto a la casa de Gamlen en el mapa del mundo siempre que llegue correo nuevo.
- ◆ El cofre de almacenamiento puede usarse para esconder objetos a buen recaudo y poder recuperarlos más tarde. Esto resulta muy útil si deseas guardar armas, armaduras o accesorios importantes hasta que Hawke o sus compañeros reúnan los requisitos de uso.
- ◆ Aquí puedes encontrar a Bethany o Carver si no viajan con tu grupo. Si tienes acceso al perro, podrás ponerle otro nombre. Si pierdes esa oportunidad en el acto 1, deberás dejar el apodo que venga por defecto.

ACTIVIDADES OPCIONALES

La misión de compañero Derechos de cuna (p. 63), desbloqueada en tu primera visita a la casa de Gamlen, es un episodio breve pero productivo, que conlleva varias misiones secundarias importantes. También puedes adquirir El cebo (p. 57) a través del escritorio (ver La casa de Gamlen) y así reclutar a un nuevo compañero. Si tienes acceso a cualquiera de las tres misiones de contenido de lujo disponibles al principio, puedes ocuparte de estas breves tareas de inmediato (consulta la página 69).

No debes olvidar que el propósito de tus aventuras en el acto 1 es ganar dinero para unirse a la expedición Caminos de las Profundidades de Bartrand. Los fondos que adquieras al completar las misiones opcionales te proporcionarán los soberanos que necesitas para cumplir tu meta, además de otras cosas.

COMPAÑEROS

VARRIC

Varric es sin duda el más afable de los compañeros de Hawke. Tienes que ser un auténtico *malnacido* para llevarte mal con él.

- ◆ Responde bien a las bromas y se encuentra cómodo en un ambiente relajado. A diferencia de la mayoría de tus compañeros, Varric no se define por una campaña personal o una creencia omnipresente. No le interesan las situaciones en las que la gente quiere enriquecerse sin herir necesariamente a los demás. Puedes aprovechar su pico de oro para mediar y encontrar soluciones pacíficas a diversas situaciones.

- ◆ Varric solo tiene un arma fija: Bianca, una ballesta que aumenta su propio poder a medida que sube de nivel. Actúa exclusivamente como arquero y puede ofrecer una poderosa combinación de asaltos con área de efecto y ataques debilitantes que proporcionan al grupo una ventaja táctica interesante. Consulta la página 184 para obtener más detalles.



ANDERS

Aparece por primera vez en Dragon Age: Origins – El Despertar, y es un apóstata (un mago que se niega a someterse al Círculo de los hechiceros). Anteriormente fue un guarda gris.

- ◆ Anders es un personaje emotivo. No responderá bien si le cae una reprimenda o si te dedicas únicamente a las relaciones amorosas.
- ◆ Es inflexible y firme en su oposición al trato con los magos de Kirkwall. Por ello, no es nada compasivo con aquellos que tienen algo que ver con la magia de sangre o se involucran con seres demoníacos. Aprobar esas actividades no es precisamente una de sus prioridades.
- ◆ A menos que quieras que Hawke realice esa tarea, Anders es el compañero más adecuado para la función de sanador. Consulta la página 184 para obtener más información sobre este asunto.



FUNDAMENTOS

RECORRIDO

MISIONES

MAPAS

ESTRATEGIA Y ANALISIS

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRAS

INSTRUCCIONES

PRÓLOGO

ACTO 1

ACTO 2

ACTO 3



MERRILL

Si no elegiste la clase mago para Hawke, Merrill será la mejor opción de tu grupo para infligir daño con magia destructiva. Si quieres consejos sobre los posibles caminos de desarrollo para la maga dalishana, consulta la página 185.

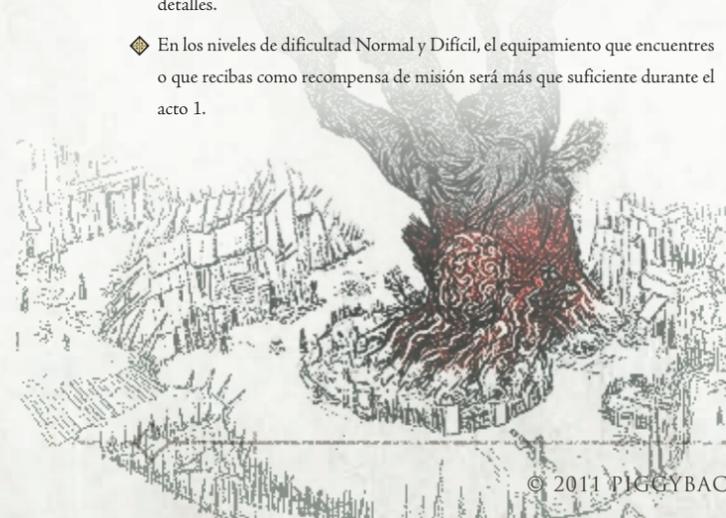
- ◆ Al igual que con Anders y Bethany, Merrill estará en contra de que apoyes o facilites la opresión contra los magos.
- ◆ Merrill aborrece la crueldad; es un ser de corazón limpio a pesar de su tendencia a confraternizar con demonios, así que los que prefirás hacer uso de la "ley del más fuerte" cuando interactuéis con alguien vais a tenerlo difícil para mantener la amistad con ella.
- ◆ Merrill no lleva bien las críticas, así que tendrás que mostrar interés por sus opiniones y apoyarla siempre que puedas si quieres mantener su amistad (o tener un romance con ella).



MERCADERES

Los principales barrios comerciales de Kirkwall están en Bajaciudad y Altaciudad durante el día, pero podrás encontrarte algunos mercaderes sueltos en otras zonas. Para gastar tu dinero de la manera más eficaz, ten en cuenta los siguientes consejos y después consulta el capítulo Inventario para tener información más detallada.

- ◆ La mercancía puede variar enormemente de un mercader a otro, e incluso de un objeto a otro con estadísticas similares, pero todos los vendedores te ofrecerán el mismo dinero por los objetos que tú quieras vender.
- ◆ Antes de comprar nada para un miembro de tu grupo, comprueba los requisitos de atributos y nivel. También deberías mirar cuántas estrellas tiene cada objeto, puesto que te ayudarán a conocer su eficacia dependiendo de tu nivel actual: tres estrellas significan que es bueno y cinco, que es excepcional.
- ◆ La mayoría de armas, armaduras y accesorios disponibles en las tiendas son objetos "generados" a partir de categorías predeterminadas que se ajustan a tu nivel actual. La mejor estrategia para tener un grupo fuerte es guardar estos objetos "exclusivos" que te proporcionan beneficios demostrados a largo plazo: consulta la página 194 del capítulo Inventario para conocer más detalles.
- ◆ En los niveles de dificultad Normal y Difícil, el equipamiento que encuentres o que recibas como recompensa de misión será más que suficiente durante el acto 1.



RESUMEN DE MISIONES Y REFERENCIAS DEL MAPA

- ◆ **4. Hijo díscolo:** habla con Arianni (elfería de Bajaciudad – p. 114). → Habla con Thrask (Cadalso – p. 118). → Reúnete con Samson (Bajaciudad, de noche – p. 113). → Visita los muelles de noche (p. 117). → Recupera el contenido del cofre resaltado del muelle privado de Arthuris (p. 147). → Interroga a Danzig (Ciudad Oscura). → Viaja a la Costa Herida (p. 134) dando un rodeo hacia el Paso del Muerto (p. 155). → Libera a Feynriel de las cavernas de los esclavistas (p. 148). → Vuelve a reunirte con Arianni en Bajaciudad.

4 **Hijo díscolo:** esta larga misión que consta de varias partes te permite resolver situaciones de diversas formas, y tus decisiones tendrán repercusiones en el futuro. Nuestro recorrido sigue el camino más directo, pero puedes consultar la página 53 del capítulo Misiones para descubrir soluciones alternativas. Te recomendamos que incluyas a Aveline y a Varric en tu grupo.

Tras aceptar la misión de Arianni, dile a Thrask que deseas ayudar a Feynriel y, a continuación, haz que Aveline lo convenza para aceptar tu ayuda. Después, Samson te revelará la información que buscas sin problema. El puerto privado de Arthuris es tu siguiente parada. Selecciona a Varric y desarma las trampas en cuanto entres en la sala principal. La mayoría de los enemigos que atacan aquí caerán en seguida. Sin embargo, el marino es un adversario más fuerte; déjalo para el final e inmovilízalo con los medios de los que dispongas. La batalla con el capitán Reiner y la abominación constituirá un desafío mucho mayor. Los ataques con área de efecto te vendrán muy bien en el reducido espacio de la sala donde comienza la batalla, pero Reiner es un enemigo escurridizo. Si tienes problemas en esta pelea, intenta dirigir a tu grupo manualmente hacia la sala principal y atrae a tus adversarios poco a poco hasta tu posición. Recoge la carta de Thrask entre los restos de la abominación (para dar comienzo a una misión secundaria) y también el mapa de la ubicación del escondite del cofre resaltado. Después, sal de ahí por la entrada.

Llega a Ciudad Oscura y enfréntate a Danzig. Puedes acabar con su primer grupo de aliados esclavistas con un par de ataques con área de efecto seguidos, pero llegarán

refuerzos hechos de otra pasta. El mago esclavista es especialmente peligroso. Posiciona a tu grupo manualmente al pie de las escaleras como táctica de acercamiento (fig. 2). Coge de los restos de Danzig el mapa a la Costa Herida y dirígete a ese lugar. Te tenderán una emboscada en el Paso del Muerto en el transcurso de este viaje; presta ayuda a Javaris para que dé comienzo la misión Promesa de polvos negros. Asegúrate de recoger todos los objetos de este mapa, ya que no podrás volver aquí después, y prosigue tu camino hasta tu destino. Dirígete hacia el sur por el camino que lleva a las cavernas de los esclavistas. Si te topas con un asesino dalishano en el camino, vuelve a la página 107 para obtener más detalles.



02

En la caverna te encontrarás a un grupo de esclavistas: presta especial atención al mago esclavista. Cuando veas a Varian, la solución más fácil y rápida será pedirle a Varric que negocie en tu nombre y, a continuación, resuelve la situación de manera pacífica. El último paso es elegir enviar a Feynriel al Círculo o al campamento dalishano, su lugar preferido. Para cumplir los propósitos de este recorrido (y las misiones correspondientes), te sugerimos que optes por la última solución. Coge la salida que hay más al norte para volver a la Costa Herida. Debes revelarle a Arianni las noticias sobre el paradero de su hijo para completar la misión, aunque también puedes dejar esta tarea para más tarde en caso de que prefieras completar Promesa de polvos negros (información en la página siguiente) mientras estás en el área.



RESUMEN DE MISIONES Y REFERENCIAS DEL MAPA

- ◆ **5. Promesa de polvos negros:** viaja a la Costa Herida después de ver a Javaris. → Entra en la caverna tal-vashoth (p. 148). → Visita el complejo qunari (muelles, p. 116).
- ◆ **6. Pastor de lobos:** ayuda a la hermana Petrice en Bajaciudad (de noche) y llévala a su refugio del norte. → Atraviesa los nidos de la Subciudad (p. 143) para llegar al paso de montaña en Vimmark (p. 153). → Vuelve con la hermana Petrice.

5 Promesa de polvos negros: en la Costa Herida, un tal-vashoth solitario te indicará que te esperan otros compañeros suyos en el camino antes de salir. Ábrete paso hacia el norte desde este punto. El tal-vashoth presenta una moderada resistencia al fuego y a la electricidad, pero es muy sensible a los ataques imbuidos de frío y naturaleza (incluidos los bastones que usan tus magos, consulta la sección Maximizar el daño). Aprovecha este dato para reducir las emboscadas enseguida y entra a la cueva.

Tu primer combate en la caverna tal-vashoth no supondrá apenas esfuerzo, pero los siguientes encuentros serán más exigentes. Ordena a tu grupo que se quede a los pies de la escalera y después atrae a los enemigos a tu posición. Si lográis crear un cuello de botella centrado en Aveline, cualquier mago con Cono de frío (además de otros ataques con área de efecto) podrá ayudar considerablemente en este punto.

Otras tácticas similares resultarán útiles en la última pelea, en la que el espacio abierto del suelo de la caverna (por no hablar de las oleadas de refuerzos) pondrá a tu grupo en evidente desventaja. Es recomendable que ordenes a tu grupo que se quede dentro del primer recinto revestido de madera (o en la anterior caverna) y que lleven a los adversarios hacia ti (fig. 3). El tal-vashoth líder alentará a todos sus aliados mientras respire (salvo que quede incapacitado brevemente), así que es prioritario acabar con él. Si organizas un asalto a pequeña escala con todos los miembros de tu grupo, podréis vencerlo relativamente pronto. El enemigo más peligroso es el tal-vashoth saarebas (un mago). Puede provocar muchos problemas (sobre todo si tu grupo se queda en una zona pequeña), así que encárgate de él en cuanto lo veas.



6 Pastor de lobos: esta misión es bastante fácil hasta el momento en el que la hermana Petrice haga su oferta. En ese momento debes recopilar pociones y restablecer tu salud, maná y vigor. La primera mitad de los nidos de la Subciudad está llena de arañas de todo tipo, así que recuerda que las venenosas pueden atacar desde lejos. Los matones de Subciudad a los que te enfrentarás después de la animación atacarán al grupo en dos oleadas, pero podrás aplacarlas rápidamente con una serie de ataques de efecto de área seguidos.

En el paso de montaña en Vimmark no podrás evitar enfrentarte al arvaarad y a sus secuaces. Debido a los beneficios que te aporta el saarebas tal-vashoth, te recomendamos que no lo entregues a los qunari. Como comandante (consulta la página 222), mejora las estadísticas de sus compañeros, pero no te centres en él desde el principio. Primero tienes que reducir a los enemigos que te ataquen, y debes hacerlo rápido. Detén la acción, dirige una serie de hechizos potentes (Bomba andante) y usa aptitudes contra el grupo antes de que se divida. Aparecerán más enemigos a medida que avance el combate. En este punto, lo mejor es terminar con el arvaarad si está lo suficientemente herido. Si gestionas el combate a pequeña escala con inteligencia y usando las pociones en el momento adecuado, será una pelea dura pero muy satisfactoria. Vuelve con la hermana Petrice para terminar el episodio.

MAXIMIZAR EL DAÑO

La mayoría de los enemigos de Dragon Age II tienen resistencias y vulnerabilidades establecidas. Si aprendes cómo afectan a los combates, podrás plantear estrategias más eficaces para cada clase de enemigo. Esta función se explica con más profundidad en el capítulo Estrategia y análisis (en el Bestiario se indican los puntos fuertes y débiles de cada uno), así que estas breves indicaciones son un pequeño adelanto para abrir boca.

- ◆ En términos generales, podemos decir que los enemigos tienen una resistencia o sensibilidad al daño físico y mágico. Por eso, puede que un adversario sufra mucho daño por un ataque arcano, pero que las espadas y las flechas no le afecten.
- ◆ Hay cinco "elementos" en Dragon Age II



Los enemigos pueden tener resistencia a los elementos en una escala del uno (poca resistencia) al cinco (inmunidad), o bien dos niveles de sensibilidad: vulnerable y muy vulnerable. En caso de no tener ninguno de estos, los ataques elementales les harán el daño normal.

- ◆ La manera más evidente de causar daño elemental es a través de hechizos, pero los ataques con armas también pueden imbuirse con los cinco elementos. Los bastones causan casi siempre daño elemental de un tipo, aunque es menos habitual con otras armas (que tienden a causar daño físico sin más).

Por poner un ejemplo, piensa en el demonio de la cólera. Como su cuerpo es una bola de fuego, supondrás que tiene cierto grado de resistencia al fuego, pero seguirás usando este tipo de ataque igualmente. Efectivamente, tiene inmunidad al fuego y solo le estarás haciendo cosquillas. En cambio, los ataques con frío serán totalmente eficaces.

En los combates complicados, detén la acción y dirige a los miembros del grupo de forma manual (aunque sean enfrentamientos breves). Así podrás explotar estas debilidades y reducir los ataques en los que se derrochan los recursos. Además, si un miembro del grupo lleva un arma que inflige daño elemental, lo mejor es tener una alternativa para evitar situaciones en las que su ataque por defecto se vea atenuado por una resistencia. En los niveles de dificultad superiores, podrías tener diferentes armas elementales (sobre todo bastones) para explotar las vulnerabilidades en cualquier situación.

VARIOS

- ◆ Además de registrar el terreno para encontrar botines interesantes, debes estar atento siempre a los recursos de fabricación. Si los recoges, podrás crear runas, pociones, bombas y venenos, lo que beneficiará a tu grupo en el combate. También puedes llegar a recibir 200 PX por cada recurso que encuentres. Consulta el capítulo Mapas para saber dónde encontrar los ingredientes.
- ◆ Todos los cofres bloqueados en el acto 1 son de tipo normal como máximo y requieren 20 puntos de Astucia para desbloquearlos. Si tienes un pícaro en el grupo permanentemente, podrás beneficiarte ampliando este atributo al comienzo. Los cofres complicados que requieren 30 de Astucia aparecerán desde el principio del acto 2, así que deberías invertir puntos de atributo para anticiparte a ellos.
- ◆ En las versiones para Xbox 360 y PlayStation 3 de Dragon Age II, podrás usar un truco muy útil para detectar puntos de interacción a tu alrededor (sobre todo, botines). Activa el menú radial y usa la palanca de la cámara para investigar el lugar. Si hay algo interesante a tu alcance, aparecerá un texto descriptivo encima (fig. 4). Ten en cuenta que solo funciona en los puntos de interacción que estén a tu altura. En la versión para PC, pulsa el tabulador para realizar esta misma acción.



- FUNDAMENTOS
- RECORRIDO
- MISIONES
- MAPAS
- ESTRATEGIA Y ANÁLISIS
- INVENTARIO
- BESTIARIO
- EXTRAS
- INSTRUCCIONES
- PRÓLOGO
- ACTO 1
- ACTO 2
- ACTO 3

04



MISIONES SECUNDARIAS

ÓRDENES DEL MAGISTRADO

BOTINES Y RECOMPENSAS: ★★☆☆☆

INICIO:

Altaciudad (de día)

REQUISITOS:

- ◆ Completa la misión de compañero **Derechos de cuna**.
- ◆ Habla con el magistrado Vanard en Altaciudad (se encuentra cerca del tablón del cantor) y acepta el encargo de atrapar al delincuente huido.

RECORRIDO:

- ◆ Dirígete a las ruinas abandonadas de las Marcas Libres. Acércate al grupo de guardias que hay en el centro para dar inicio a un interludio. Cuando Elren pida a Hawke que haga justicia, escoge la opción de diálogo que mejor se ajuste a tu estilo de juego (no tienes que tomar la decisión de manera inmediata).
 - ◆ Entra al mapa del pasadizo en ruinas por la cueva. Te toparás con varios enemigos, sobre todo con arañas gigantes, pero también con un número creciente de moradores del Velo más adelante. Asegúrate de coger los botines que dejan caer los arácnidos, ya que uno posee la glándula de seda de araña necesaria para la misión **Cometidos de herbolario**. Pero te advertimos que el cofre de la sala noreste tiene una trampa delante; si inspeccionas su contenido, liberarás decenas de bichos de ocho patas.
 - ◆ Accede a la sala central por la entrada norte. Dará comienzo un combate contra arañas que se recrudecerá cuando lleguen criaturas del Velo. Si te ves con problemas, lleva a tu grupo a la sala anterior cuando empiece la lucha. Esto te permitirá enfrentarte a grupos de enemigos más pequeños y, por lo tanto, más manejables.
 - ◆ Dirígete a la salida sur y continúa hasta toparse con Lia, la hija de Elren. Tras una breve lucha (ten cuidado con los enemigos que aparecerán a tu espalda), llegarás hasta Kelder, que se encuentra en la siguiente sala. Consulta la sección **Consecuencias** para obtener información sobre cómo matarlo o sobre las consecuencias que tendrá dejarlo vivo de cara a los acontecimientos de un futuro próximo y un futuro lejano.
 - ◆ Si decides matar a Kelder, podrás salir del mapa inmediatamente por la puerta del sur. Si permites que viva, Kelder huirá a las ruinas. Tendrás que darle caza (y luchar contra más enemigos) antes de poder capturarlo.
 - ◆ Vuelve con el magistrado Vanard para dar por finalizada la misión.
- CONSECUENCIAS:**
- ◆ Si le perdonas la vida a Kelder, Elren no te dará recompensa alguna. El magistrado Vanard pagará a Hawke por cumplir los encargos que se citaban en la carta. Podrás extorsionarlo para obtener más dinero si sacas el tema de los orígenes de Kelder (aunque, si Aveline está presente, esto supondrá un aumento en su rivalidad).
 - ◆ Si decides matar a Kelder, Elren te recompensará. Vanard, por el contrario, se irá enfadado cuando le cuentes lo sucedido y acabe la misión. Esto conducirá a un acontecimiento de respuesta en la historia, más adelante.



EL CEBO

BOTINES Y RECOMPENSAS: ★★☆☆☆

INICIO:

Casa de Gamlen

Requisitos:

- ◆ Completa **Una charla de negocios**.
- ◆ Lee la carta **El cebo** en el escritorio de la casa de Gamlen.

RECORRIDO:

- ◆ Viaja a Bajaciudad de noche para conocer a Anso, el contacto, y después dirígete a la entrada de la casa abandonada en la zona noreste del mapa. Si todavía tienes que completar **Pinchacitos penetrantes**, te encontrarás allí con los hostiles salteadores de los Filos a quienes no deberías evitar: si los matas ahora, te ahorrarás tiempo luego y obtendrás una buena cantidad de PX.
- ◆ Dentro de la casa abandonada, abre la puerta sur y mata a todos los enemigos. Aparecerán más grupos a medida que avance la lucha, así que prepárate para mover a los miembros de tu grupo que estén separados para que no sufran daños. Los matones callejeros no son duros, pero pueden poner en apuros a un mago de nivel bajo si aparecen en grupo. Abre el cofre del cargamento de contrabando y después márchate.
- ◆ Después del interludio, las fuerzas tevinteranas atacarán. El primer grupo recibirá refuerzos, así que no dejes que tu grupo se disperse demasiado. Acércate hacia el oeste para conocer a Fenris y accede a ayudarlo en el siguiente diálogo. Después, ve a Altaciudad por la noche.

◆ Reúnete con Fenris en la zona de las haciendas de Altaciudad y después entra a la mansión de Danarius. El elfo se unirá al grupo en la siguiente sección de la misión. Podrá subir de nivel, así que gasta los puntos de aptitud disponibles inmediatamente.

◆ Combate contra numerosas sombras y al menos un demonio de la cólera (un duro adversario que debería ser tu prioridad) hasta llegar a la sala en el extremo noreste de la mansión. Acaba con los enemigos que encuentres allí y busca los botines para encontrar la llave del maese. Vuelve a la sala más amplia que tiene dos escaleras que llevan al entresuelo, guarda tus progresos y prepara al grupo para pelear.

◆ Desbloquea la alcoba del maese para que aparezca un horror arcano. Esta clase de enemigo puede ser un problema para los grupos de menor nivel, sobre todo si se unen a la pelea otros enemigos. En caso de que el primer envite no resulte, es recomendable que peles a pequeña escala (y muevas manualmente al grupo para refugiarte en las salas cercanas, por ejemplo).

◆ Fenris dejará el grupo en este momento. Asegúrate de haber recogido lo que debías y luego vuelve a Altaciudad. Cuando termine la conversación automática con Fenris, la misión terminará.

CONSECUENCIAS:

Si te niegas a ayudar a Fenris en vuestro primer encuentro o a enrolarlo en tu grupo al final de la misión, o simplemente lo dejas fuera en la mansión de Danarius cuando salgas de Kirkwall camino de la expedición a los Caminos de las Profundidades, ya no tendrás la posibilidad de que se una a tu grupo ni de realizar su futura misión de compañero.

CONSEJOS DE COMPAÑÍA:

Fenris siente una profunda desconfianza hacia los magos, así que, si Hawke está especializado en las artes arcanas, necesitarás pensar rápidamente durante la conversación al final de la misión. Si quieres apaciguarlo un poco, elige las opciones de diálogo "Supervivencia" o "Nada" cuando te rete para obtener pocos puntos de rivalidad. Si prefieres enfrentarte a él, selecciona "¿Te supone un problema?" o "Poder" para que la rivalidad sea media o alta respectivamente. Si eliges dichas opciones en este orden, el efecto será mayor. Hay un punto de guardado automático justo antes de esta conversación, así que puedes afinar tus frases en caso de que no te salga bien a la primera.

FENRIS



Aunque su cuerpo imbuido de lirio pueda hacer parecer que se trata de un mago algo frágil aunque poderoso, el inquieto Fenris es un guerrero diseñado para enfrentarse a los peligros. Como utiliza las armas a dos manos, es un buen compañero en aquellas partidas en las que prefieras un grupo menos convencional.

• Aparte de la evidente excepción de los magos y de las criaturas mágicas, Fenris valorará positivamente cualquier intercambio con la gente que os encontréis en vuestras aventuras. Dicho esto, también es experto en los aspectos prácticos de la supervivencia: él mejor que ningún otro miembro del grupo comprende el sentido de la frase "actúa o muere".

• Tras la misión **El cebo**, la mayoría de los jugadores habrán percibido que a Fenris no le gusta ni la magia ni la gente que la practica. Aunque a veces crea que los magos *en principio* se pueden soportar si se los vigila de cerca, se opondrá normalmente a cualquier acción o declaración que favorezca a los magos o que defienda sus controvertidos derechos de libertad en Kirkwall. También se mostrará contrario a negociar con demonios de cualquier tipo.

• Fenris es un espíritu atormentado que puede servir como pequeño consuelo para los encuentros físicos... pero no esperes que responda positivamente a las declaraciones de amor o necesidad a corto plazo. Al igual que con Isabela, los coqueteos y los encuentros casuales tendrán más éxito si le pides su atención y cariño para el futuro más inmediato. Si respondes con desdén o crueldad, aumentará la rivalidad ampliamente y es muy probable que se descarte cualquier encuentro físico posterior.

FUNDAMENTOS

RECORRIDO

MISIONES

MAPAS

ESTRATEGIA Y ANALISIS

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRAS

ACTO 1

ACTO 2

ACTO 3

ACTIVIDADES DIVERSAS

MAPA DE FINALIZACIÓN

MISIONES PRINCIPALES

MISIONES SECUNDARIAS

MISIONES DE COMPAÑERO

MISIONES MENORES

CONTENIDOS DE LUJO

- FUNDAMENTOS
- RECORRIDO
- MISIONES
- MAPAS
- ESTRATEGIA Y ANALISIS
- INVENTARIO
- BESTIARIO
- EXTRAS



EL SISTEMA DE DIÁLOGO

La actuación de Hawke en las conversaciones es casi tan importante como su destreza en el campo de batalla. En este apartado comentaremos las consecuencias de las distintas opciones en los diálogos y cómo moldear la personalidad de Hawke. El capítulo Misiones incluye consejos sobre las conversaciones de algunas misiones clave y las distintas ramificaciones de la trama que puedes negociar.

OPCIONES DE DIÁLOGO

ICONO	DESCRIPCIÓN	NOTAS
	Diplomático	Elección de diálogo principal de la personalidad diplomática. Prácticamente nunca ofende y suele provocar un aumento de la amistad.
	Amable	Forma parte de la personalidad diplomática. Suele darse cuando Hawke se ofrece a ayudar a alguien o cuando se muestra compasivo o comprensivo.
	Gracioso	Elección de diálogo principal de la personalidad graciosa. No suele ofender y es una opción "neutral" cuando tus compañeros están preocupados, aunque algunas veces Isabela y Varric responden de manera favorable.
	Encantador	Elección de diálogo secundaria de la personalidad graciosa.
	Agresivo	Elección de diálogo principal de la personalidad agresiva. Suele aumentar la rivalidad con tus compañeros.
	Directo	Elección de diálogo secundaria de la personalidad agresiva.
	Combate	Úsala para empezar un combate inmediatamente. El resultado y el efecto en la amistad o la rivalidad del compañero dependerán del contexto. Seguramente, tus compañeros no pongan reparos si interrumpes una conversación con un demonio o un despiadado esclavista para acabar con ellos, pero no verán con buenos ojos que mates a un pobre desgraciado que no es más que un títere.
	Llamar a compañero	Invita a un compañero a participar en la conversación. Suele ofrecer una solución única (normalmente pacífica o provechosa) a una situación concreta. También puede producir un aumento de la amistad.
	Coquetear	Insinúate de manera amorosa o sugestiva a un compañero. Si quieres iniciar un posible romance, tendrás que coquetear.
	Terminar romance	Úsala para rechazar una proposición romántica de un compañero o para terminar con un romance. Suele producir un aumento de la rivalidad.
	Sí	Acepta una propuesta o una oferta presentada por otro personaje. Al hacerlo, normalmente obtendrás nuevas misiones.
	No	Rechaza una propuesta o una oferta presentada por otro personaje. Piénsalo bien antes de rechazar una posible misión, porque puede que no te la vuelvan a ofrecer.

ICONO	DESCRIPCIÓN	NOTAS
	Elección	Aparece cuando Hawke puede elegir entre varias respuestas para solventar una situación de maneras distintas. Puede fomentar la amistad o la rivalidad. Para responder, guíate por tus conocimientos sobre la persona en cuestión.
	Elección especial	Esta extraña opción de diálogo representa una elección "única" que puede dar lugar a un desenlace especial. Están relacionadas con la personalidad de Hawke y aparecerán en momentos fijados a lo largo de la historia para los diplomáticos, graciosos y agresivos.
	Pagar/Extorsionar	Úsala para pagar o sobornar a otros personajes y para obtener información acerca de las posibles recompensas de una misión. También puedes usarla para sacar más dinero al final de una misión y en algunos casos para chantajear o extorsionar.
	Mentir	Puedes mentir para sacar a Hawke de una situación complicada. Una opción extraña con la que no siempre obtendrás el resultado deseado.
	Investigar	Elige esta opción para abrir un submenú que te permitirá formular preguntas y obtener más información acerca de un tema en concreto. Esto puede dar lugar a más preguntas e incluso desbloquear opciones de diálogo en otras conversaciones que no estarían disponibles de otra manera.

PERSONALIDAD DE HAWKE

Aunque no resulte evidente en un principio, Hawke puede mostrar tres tipos de personalidades distintas en función de las elecciones de diálogo que prefieras.

- ◆ **Diplomático/Amable:** resaltadas en azul claro o en verde
- ◆ **Gracioso/Encantador:** resaltadas en morado
- ◆ **Agresivo/Directo:** resaltadas en rojo

La primera elección de diálogo que elijas definirá la personalidad de Hawke. Si, por ejemplo, tu primera elección es diplomática, Hawke tendrá un tono de voz diplomático en la siguiente frase del diálogo. Si eliges opciones similares a lo largo del diálogo, éstas se irán "acumulando". Si posteriormente decides cambiar tu personalidad, tendrás que usar más del doble de frases (graciosas o agresivas) para activar esa versión de la voz de Hawke. Con este sistema pretendemos que la actitud de Hawke sea consistente a lo largo de un acto. Una vez elegidas varias elecciones de diálogo específicas, la persona de Hawke quedará definida.

Al principio de cada acto, Hawke mantendrá su personalidad establecida, pero la cantidad de elecciones de personalidad previas irán disminuyendo. Esto te permitirá cambiar el tono dominante.



AMISTAD Y RIVALIDAD

La relación de Hawke con sus compañeros se mide en una escala de 200 puntos que va de la rivalidad a la amistad. En la pantalla del menú del personaje puedes ver la relación actual con sus camaradas del grupo activo (fig. 1).



- ◆ Tus compañeros reaccionarán a las frases de tus conversaciones en función de su personalidad, independientemente de si estás hablando directamente con ellos o con un tercero.
- ◆ Al final de la ficha técnica de cada misión (en los apartados Consejos de compañía del capítulo Misiones) puedes encontrar consejos sobre los principales cambios en las relaciones para crear una amistad o una rivalidad sólidas.
- ◆ Si completas misiones de compañero y aumentas el indicador de relación a los umbrales del 50% y el 100% en cualquier dirección, desbloquearás conversaciones de compañero especiales de mitad y de final de fase que te servirán para progresar y formalizar la relación de Hawke con sus socios.
- ◆ También puedes afianzar una relación haciendo "regalos": un número reducido de objetos que, por norma general, aumentarán la amistad. En los capítulos Misiones e Inventario desvelaremos la ubicación de estos objetos.
- ◆ El indicador de relación quedará "congelado" para siempre cuando alcance +100 en una u otra dirección y desbloqueará (excepto con Bethany y Carver) una aptitud especial en un árbol de talento exclusiva de la amistad o la rivalidad con ese compañero. A partir de ese punto, no se producirán cambios en la relación y ese compañero se entregará por completo a Hawke (como amigo o como rival) sin importar las traiciones, los rechazos o el desarrollo de la trama en la parte final del juego.
- ◆ La rivalidad con un compañero no significa que éste vaya a abandonar a Hawke. Una rivalidad puede ser tan poderosa como una amistad si la llevas hasta su punto máximo. Cuando existe una rivalidad sana, puede que un aliado no esté de acuerdo con tus métodos, pero respetará tu capacidad para moldear todo lo que te rodea, aunque la manera de conseguir tus objetivos no se corresponda con sus ideales.

ROMANCES

Sigue estas instrucciones para empezar un romance con un compañero.

- ◆ Coquetea con esa persona que te atrae cuando sea posible, pero ten en cuenta que el hecho de que la opción Coquetear esté presente no siempre indica que exista la posibilidad de iniciar un romance.
- ◆ En el acto 2, asegúrate de que tus visitas a la morada de Hawke se produzcan por las noches. Si la persona a la que deseas está presente cuando llegues, usa la opción Coquetear para pasar a la siguiente fase. Propón a esa persona si quiere vivir contigo si la opción surge a lo largo de la conversación.
- ◆ Una vez iniciado el romance, no intentes seducir a otros acompañantes o PNJ porque te meterás en problemas, igual que si te muestras ambivalente o rechazas de una manera rotunda.
- ◆ Durante el resto de la historia, procura que el indicador de relación alcance el máximo de amistad o rivalidad, completa todas las misiones de compañero (incluidas las conversaciones contextuales que surjan), haz los regalos necesarios y comparte un momento especial con la persona amada en la calma que precede a la tormenta durante el épico final de Dragon Age II (te darás cuenta cuando llegues).
- ◆ Esta técnica no funciona completamente con Isabela y Sebastian. El apartado Análisis de compañero al final de este capítulo incluye una guía para cortejar a los dos (aunque Sebastian solo ofrece una relación casta), pero, si todavía no has terminado el juego una vez, en ella se desvelan muchos datos de la trama.



- EL SISTEMA DE DIÁLOGO
- AMISTAD Y RIVALIDAD
- ATRIBUTOS
- RESISTENCIAS
- ELEMENTOS
- EFFECTOS DE ESTADO
- APTITUDES
- COMBINACIONES ENTRE CLASES
- ROLES DE PERSONAJES
- CREACIÓN DE GRUPOS
- TÁCTICAS
- ESTRATEGIA DE COMBATE
- GESTIÓN DE AMENAZAS
- MODOS PESADILLA
- ANÁLISIS DE COMPAÑERO

APTITUDES



En Dragon Age II existen cientos de talentos y hechizos distintos que te ayudarán a tomar las decisiones adecuadas. En este apartado analizamos todos los árboles de talentos y aconsejamos las aptitudes que ofrecen los mejores resultados para Hawke y sus compañeros.

Las siguientes indicaciones también ayudarán a todos los jugadores que se estén iniciando en el mundo de Dragon Age II.

- Las **aptitudes activadas** tienen una duración limitada y un coste inmediato de vigor o maná. Una vez usadas, normalmente debe transcurrir un pequeño tiempo de recarga antes de poder utilizarlas de nuevo. Durante el prólogo y los comienzos del acto 1 puede resultar útil priorizar las aptitudes activadas. Cuantas más tengas, mayor será el rendimiento de tu grupo en combate.
- Las **aptitudes continuas** permanecen en funcionamiento hasta que las desactivas. Existe un porcentaje fijo del vigor o maná del personaje reservado para su uso.
- Las **aptitudes pasivas** son ventajas permanentes que no consumen vigor o maná.
- Las **mejoras** sirven para aumentar una aptitud de manera significativa en la mayoría de los casos. Salvo en contadas excepciones, todos los talentos y hechizos que cuentan con mejoras están restringidos hasta que adquieres los aumentos que mejoran su efecto. Horror solo producirá un aturdimiento temporal hasta que Desesperación añada una gran cantidad de daño espiritual; por sí solo, Escudo elemental no será más que un útil efecto favorable para magos frágiles, pero al incorporar Muro arcano y Escudo arcano se convierte en un elemento de gran utilidad para todo el grupo. Es aconsejable adquirir las mejoras de las aptitudes clave en cuanto estén

disponibles, sobre todo con las habilidades que permiten el uso de combinaciones entre clases (consulta la página 174).

- Hawke puede aprender una **especialización** al alcanzar el nivel 7 y otra en el nivel 14. Existen tres especializaciones disponibles para cada clase, y todas confieren una bonificación exclusiva y desbloquean un nuevo grupo de talentos o hechizos muy poderosos. Los compañeros de Hawke no pueden aprender especializaciones, pero sus árboles de aptitudes personales incluyen talentos y hechizos relacionados con las especializaciones de Hawke.

No debes centrarte exclusivamente en aptitudes que inflijan mucho daño. Aunque son muy útiles, las ventajas y habilidades pasivas que aportan un factor estratégico también son muy eficientes. Por ejemplo, quizá algunos jugadores ignoren por completo el árbol Sabotaje del pícaro, lo cual sería un error porque contiene talentos que permitirán a los jugadores amantes de la estrategia dejar tambaleante a todo un grupo de enemigos gracias a los efectos adversos, impidiendo que contraataquen y pudiendo realizar acabados de combinaciones entre clases.

Si tienes acceso al Emporio Negro (consulta dragonage.com/da2/addons para obtener más información), puedes comprar Suspiro del Hacedor para reubicar todos los puntos de aptitudes obtenidos a lo largo de la aventura, lo que resulta muy útil cuando crees que no los has invertido adecuadamente y quieres subir de nivel de una manera distinta.

Aunque no sea muy importante hasta la mitad del acto 1, sobre todo la primera vez que terminas el juego, es aconsejable que experimentes con el sistema de tácticas (consulta la página 178) para afinar el uso de las aptitudes por parte de los compañeros de Hawke.

APTITUDES DE GUERRERO

ARMA Y ESCUDO

Usado por: Hawke, Aveline y Carver

- Es esencialmente un "árbol de tanque". **Defensa con escudo** disminuye el daño infligido en un 25%, pero aumenta considerablemente la capacidad del guerrero para resistir golpes. **Percepción** y **Salvaguardar** son aptitudes pasivas que ofrecen inmunidad al flanqueo y a los impactos críticos respectivamente. Adquiérelas en cuanto puedas.
- Aunque **Barrido de escudo** inflige muy poco daño directo, su valor es inestimable. Junto con **Aporrear**, ofrece una manera muy sencilla de tambalear a varios enemigos y realizar combinaciones entre clases para que los magos y los pícaros los derriben e inflijan mucho daño.
- Esparcir** y **Asalto** son los mejores medios con los que cuenta un tanque para infligir daño significativo. En sus versiones mejoradas, son muy efectivos contra grupos de enemigos desorientados a los que atacar con la espada.

A DOS MANOS

Usado por: Hawke, Fenris y Carver

- Todas las aptitudes de este árbol son útiles para un guerrero a dos manos. Adquiere **Alcance de gigante**, **Golpe poderoso** y **Guadaña** en los primeros compases del juego, porque son muy importantes. Las dos últimas funcionan especialmente bien frente a grupos de enemigos quebradizos.
- Existe una relación especial entre la aptitud pasiva **Seccionar** y el talento mejorado **Remolino**. Seccionar aporta una probabilidad del 50% de destrozarse a los enemigos con un impacto crítico, y Remolino, en combinación con **Tornado**, tiene una probabilidad de crítico del 100%.



VANGUARDIA

Usado por: Hawke, Aveline, Fenris y Carver

- Poderío** y **Control** son aptitudes pasivas que se excluyen entre sí y permiten al guerrero aumentar en un 10% el ataque o el daño. Para un guerrero normal, quizá sea mejor Poderío. En ambos casos, piénsatelo bien antes de adquirir las mejoras porque están destinadas a unas estrategias de ataque y a unos guerreros concretos.
- Acuchillar** y **Matanza** son muy útiles para guerreros con armas a dos manos.
- Si un mago lanza sobre sus objetivos la versión mejorada de **Maldición de tormento**, un guerrero armado con Poderío (más la mejora **Músculo** para aumentar los impactos críticos), **Destructor** y Acuchillar podrá cortarlos en pedazos, lo que resultará muy útil frente a los robustos magos con los que te encontrarás en los niveles de dificultad superiores.

MAESTRO DE BATALLAS

Usado por: Hawke, Aveline, Fenris y Carver

- La parte inferior de este árbol ofrece talentos que te ayudarán a mantener o a recuperar el vigor y a acceder antes a las aptitudes en tiempo de recarga. Merece la pena invertir en ellas si juegas con el guerrero, y si no, **Reforzar** será suficiente para un compañero controlado por la IA.
- Cohesionar** es una interesante aptitud que permite al guerrero compartir temporalmente con otros miembros del grupo los efectos de los talentos continuos con bonificaciones especiales (además de un aumento inmediato de la regeneración de maná y vigor). La mejora **Unir** aumenta considerablemente sus efectos.
- Sinergia de batalla** y sus mejoras ofrecen una alternativa a Valor para desviar la atención del objetivo hacia un tanque. En lugar de aumentar la amenaza del guerrero en un radio concreto, la mejora **Sinergia intrépida** transfiere a quien la use un 50% de toda la amenaza generada por los compañeros. Aunque las características generales de Valor son mejores, la versión mejorada de Sinergia de batalla permite a un tanque aumentar su control en aquellas batallas libradas en espacios abiertos en las que la limitación del área de efecto de Provocar supone un problema.

DEFENSOR

Usado por: Hawke, Aveline, Fenris y Carver

- Este árbol ofrece al guerrero una gran variedad de aptitudes para aumentar su resistencia a las agresiones enemigas. Las más importantes (permittiendo acceder a dos aptitudes pasivas muy interesantes) son **Girar la hoja**, cuyas mejoras ofrecen bonificaciones a la defensa y Fortaleza, y **Auspicio elemental**, que ofrece resistencias elementales. No estaría de más que un tanque adquiriese las dos y pasase de una aptitud continua a otra en función de la situación. Auspicio elemental no adquiere mucha importancia hasta la fase final del acto 1.
- La resistencia del 100% al derribo que proporciona **Resistencia** es una gran habilidad para cualquier guerrero. El resto de talentos quizá no sean tan importantes, aunque esto puede variar en función de la estrategia.

BELICISTA

Usado por: Hawke, Aveline, Fenris y Carver

- Todo guerrero debe adquirir **Golpe con la empuñadura**. Su coste en vigor es mínimo y, junto a **Impacto con la empuñadura**, tiene una gran probabilidad de dejar tambaleantes a todos los adversarios excepto a los de rango superior. Es uno de los métodos más eficaces para interrumpir los ataques del enemigo.
- Para un tanque, **Provocar**, **Valor** y sus respectivas mejoras son adquisiciones obligadas. Adquiere **Bramido** y **Bravata** en cuanto puedas.
- Temblor** es aconsejable para los portadores de armas a dos manos que suelen generar más amenaza de la que son capaces de soportar.

FUNDAMENTOS

RECORRIDO

MISIONES

MAPAS

ESTRATEGIA Y ANALISIS

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRAS

EL SISTEMA DE DIALOGO

AMISTAD Y RIVALIDAD

ATRIBUTOS

RESISTENCIAS

ELEMENTOS

EFFECTOS DE ESTADO

APTITUDES

COMBINACIONES ENTRE CLASES

ROLES DE PERSONAJES

CREACION DE GRUPOS

TACTICAS

ESTRATEGIA DE COMBATE

GESTION DE AMENAZAS

MODOS PESADILLA

ANALISIS DE COMPAÑERO

- FUNDAMENTOS
- RECORRIDO
- MISIONES
- MAPAS
- ESTRATEGIA Y ANALISIS
- INVENTARIO
- BESTIARIO
- EXTRAS

- EL SISTEMA DE DIALOGO
- AMISTAD Y RIVALIDAD
- ATRIBUTOS
- RESISTENCIAS
- ELEMENTOS
- EFFECTOS DE ESTADO
- APTITUDES
- COMBINACIONES ENTRE CLASES
- ROLES DE PERSONAJES
- CREACION DE GRUPOS
- TACTICAS
- ESTRATEGIA DE COMBATE
- GESTION DE AMENAZAS
- MODOS PESADILLA
- ANALISIS DE COMPANERO

GESTIÓN DE AMENAZAS

Los enemigos seleccionan a sus objetivos mediante el sistema de amenazas. Igual que tú intentas localizar a los horrores arcanos y a los magos de sangre, los enemigos intentarán eliminar primero a sus adversarios más peligrosos. Cada enemigo evalúa las amenazas de manera individual. La gestión de la amenaza te permite controlar el combate y hacer que el enemigo ataque a un personaje fuerte (tu tanque) en lugar de a uno débil.

El valor inicial de la amenaza cuando tu grupo se encuentra con un enemigo se calcula en función del potencial de la clase, por lo que los guerreros serán el objetivo principal. Luego, la generación de amenaza de la clase se aplica a las siguientes acciones y el nivel de amenaza de tus personajes se calcula en tiempo real atendiendo a varios factores:

- ◆ La proximidad tiene un valor de 100 puntos de amenaza cuando se está cerca y, de forma escalonada, disminuye hasta 1 punto a 60 m de distancia (la máxima cantidad de amenaza es 1.000). Obviamente, este factor distingue entre atacantes cuerpo a cuerpo y a distancia. Si quieres que tu tanque tome ventaja, haz que arremeta directamente contra el enemigo para llamar su atención.
- ◆ El daño es el factor principal y puede cambiar las prioridades de amenaza durante un combate. Los guerreros son capaces de mantener un gran nivel de amenaza si infligen mucho daño, pero, a largo plazo, un tanque siempre infligirá menos que un dañador. Por eso el tanque debe provocar al adversario o usar otras aptitudes para llamar su atención.
- ◆ La cantidad de amenaza generada por el daño es directamente proporcional al daño infligido en el enemigo. Si el ataque de un compañero consume la mitad de la barra de salud de un adversario, la amenaza que el compañero supone para ese adversario aumentará un 50% de la amenaza máxima (en este caso +500). Los dañadores pueden generar picos de amenaza, sobre todo al concluir una combinación entre clases, por lo que tendrán aptitudes para disminuir o transferir la amenaza, como muestra la tabla situada a la derecha.

- ◆ Los objetos que afectan en la generación de amenaza (como los zapatos de tacón bajo) tienen un impacto directo en estas cantidades, por lo que es mejor reservarlos para tus mejores dañadores.
- ◆ El daño secundario, aunque más despacio, también genera amenaza, y los magos y los guerreros con habilidades de apoyo obtendrán amenaza de los efectos favorables de daño que apliquen en todo el grupo.
- ◆ Contra jefes o enemigos grandes, un cambio de amenaza principal es una buena táctica para mantenerlos ocupados y permitir que el objetivo anterior se recupere. "Mantener la distancia" con un enemigo (consulta Estrategia de combate, en la página anterior) puede retrasar sus ataques, y resulta muy efectiva si logras ralentizar al jefe con magia u otros talentos.



APTITUDES RELACIONADAS CON LA AMENAZA

CLASE	GENERACIÓN DE AMENAZA	APTITUDES	EFFECTO
Mago	50%	Explosión mental	Elimina la amenaza en uno mismo
Pícaro	75%	Evadirse, Discreción	Reduce la amenaza en uno mismo
		Lanzar el guante Aviso	Aumenta la amenaza en uno mismo
		Azuzar, Armisticio	Aumenta/reduce la amenaza en un compañero
Guerrero	100%	Cebo, Ángel de la guarda	Transfiere la amenaza de uno mismo al cebo
		Provocar, Bramido	Aumenta la amenaza en uno mismo
		Bravata	Aumenta la amenaza en uno mismo
		Sinergia intrépida	Transfiere la amenaza de los compañeros a uno mismo

DIFICULTAD PESADILLA

En el modo de dificultad Pesadilla existen tres diferencias importantes en el combate:

1. Los ataques provocan fuego amigo: podrás herir a tus propios compañeros, pero los enemigos también podrán herirse entre ellos.
2. Los enemigos tienen inmunidades elementales. Consulta el Bestiario para obtener más información.
3. Los enemigos son más poderosos, infligen más daño y cuesta más matarlos. Los asesinos pueden robarle pociones al grupo, y sus ataques de sigilo pueden traspasar por completo la armadura de la víctima. Los comandantes pueden dirigir sus tropas hacia cualquier miembro del grupo para llevar a cabo un ataque coordinado.

Para jugar en el modo Pesadilla hay que hacer todo con más cuidado. Los siguientes consejos te resultarán muy útiles:

- ◆ En este modo, tu peor enemigo eres tú mismo. El fuego amigo de tus mejores ataques acabará con los compañeros a los que alcance. Dormir y los ataques eléctricos del árbol Primordial son algunos de los hechizos de área de efecto que solo seleccionan a los enemigos.
- ◆ Las gestiones a pequeña escala sacan el máximo partido de los miembros de tu grupo y les permiten trabajar en equipo. Pon el juego en pausa con frecuencia para ver su estado y dar nuevas órdenes.
- ◆ Las combinaciones entre clases son fundamentales para abatir al enemigo. Es muy importante que elijas el momento en el que tus compañeros descargarán sus talentos. Los multiplicadores del daño frente a enemigos a los que has fijado con efectos de estado específicos sirven para acabar con los rivales más poderosos.

◆ Si tienes a un espíritu sanador con Segunda oportunidad, las heridas ya no deben preocuparte. De lo contrario, usa equipos de curación en cuanto puedas. Puedes tener hasta un máximo de cuatro en el inventario y los encontrarás en botines y contenedores. Son tesoros adicionales que no reemplazan al dinero o a los objetos de botín.

◆ Una batalla no terminará mientras haya enemigos en la zona (puntos rojos en el minimapa). Si te alejas lo suficiente, forzarás el final de la batalla, podrás descansar y guardar la partida.

◆ Los venenos, las pociones y las bombas fabricadas resultan de gran ayuda en combate. Puedes cambiar el curso de una batalla si impregnas de efectos ralentizadores las hojas dobles del pícaro, y no hace falta ser un mago para usar una poción de armadura de roca y obtener una gran resistencia al daño.

◆ Para ejecutar una aptitud de área de efecto de manera segura, los enemigos deberán estar agrupados y aislados. La especialización mago de fuerza sacrifica daño a cambio de efectos que rechazan, ralentizan y desplazan a los enemigos hacia lugares en los que será fácil machacarlos. Los guerreros pueden usar Esparcir para hacer retroceder a varios enemigos a la vez. Usa mantener la posición para que tus personajes no huyan de la refriega.

◆ Los enemigos que te matan de un solo impacto pueden arruinar el día. Si tu mago no sobrevive el tiempo suficiente como para levantar una Barrera o un Glifo cuando el asesino entra en el modo sigilo, compra más salud con propiedades de equipo e invierte puntos de atributo en Constitución. Ten en cuenta que un personaje con menos de 10% de salud se desangrará hasta morir a menos que alguien lo cure.

◆ El control de masas es fundamental cuando los monstruos y los arqueros amenazan con derribarte. La fuerza y el daño del enemigo aumentan con la dificultad y, por su área de efecto, el mago ya no puede usar Explosión mental si hay aliados cerca.

ARMAS EXCLUSIVAS



ARMAS DE GUERRERO

Los requisitos mínimos para empuñar un arma de guerrero se basan en la Fuerza (los escudos también requieren Constitución), sin contar los árboles de talentos específicos.

ESCUDOS Y ARMAS A UNA MANO

Las armas a una mano y los escudos solo los puede usar un guerrero con el árbol de talentos de arma y escudo. Como necesitarás este equipo principalmente para tu tanque, busca los atributos siguientes:

- ◆ Mejoras a la armadura, las resistencias y la fortaleza.
- ◆ Bonificaciones a la salud, a la regeneración y a las curaciones que se le hagan al personaje.
- ◆ Generación de amenaza aumentada.
- ◆ Empujones, aturdimientos y golpes mortales, que pueden reducir la cantidad de oponentes infligiendo daño eficazmente.

Además, la gran incidencia de modificadores a la probabilidad de crítico y a la velocidad de ataque puede ayudar a la generación de amenaza gracias al daño.

Como el juego usa sistemas complejos, ten en cuenta que todos los atributos de los objetos que se enumeran a continuación son los valores medios, así que no te sorprendas si hay una pequeña variación al alza o a la baja. El formato que usamos para las notas sobre Adquisición es "poseedor del objeto (ubicación, misión)".

Escudos

NOMBRE	ARMADURA	PROPIEDADES	REQUISITOS	ADQUISICIÓN	ACTO
Escudo de soldado fereldeno	37	-	Fuerza 12 Constitución 12	Refugiado muerto (Tierras de la Ruina, prólogo)	1
Puerta del cobertizo del bann	72	1 espacio de runa Salud +17	Fuerza 18 Constitución 18	Líder de la Camarilla (Bajaciudad, de noche)	1
Tope de cabezas de Markham	66	Ataque +38 Armadura +7	Fuerza 18 Constitución 18	Filos de Korval (Altaciudad)	1
Peso invernal	86	Armadura +9 Fortaleza +8	Fuerza 20 Constitución 20	Dragón (Caminos de las Profundidades, Expedición a los Caminos de las Profundidades)	1
Ocasionador	72	Ataque +41 Daño físico +7%	Fuerza 18 Constitución 18	Regresado (El largo camino a casa)	1
Escudo de Kirkwall	72	Defensa +20 Armadura +7	Fuerza 18 Constitución 18	Vendedor de armaduras (Bajaciudad)	1
Ola de río	134	Defensa +33 Armadura +13	Fuerza 24 Constitución 24	Delegado qunari (refugio de ser Varnell, Ofrecimiento y pérdida)	2
Paraguerras	94	Ataque +50 Probabilidad de crítico +4%	Fuerza 21 Constitución 21	Filos de Korval (Altaciudad)	2
Fardafilos	103	Armadura +10 Resistencia a la naturaleza +411	Fuerza 22 Constitución 22	Delegado qunari (refugio de ser Varnell, Ofrecimiento y pérdida)	2
Licor del 4:60 de la Oscura	146	1 espacio de runa Armadura +15 Daño físico +7%	Fuerza 25 Constitución 25	Cofre (guardia abandonada de esclavistas, Un trago amargo)	2
Escudo de la familia Amell	122	2 espacios de runa Armadura +12	Fuerza 23 Constitución 23	Guardia del asesino (Lo único que queda)	2
Defensor de la muralla	122	2 espacios de runa	Fuerza 23 Constitución 23	Tienda de armaduras (patio del Cadalso)	2
Escudo de engendro tenebroso	122	Velocidad de regeneración de maná/vigor +4 Resistencia al fuego +489	Fuerza 23 Constitución 23	Puesto del armero (Bajaciudad)	2
Escudo de la mismísima Caballero	190	1 espacio de runa Ataque +88 Probabilidad de crítico +5% 100% de daño de los ataques básicos contra enemigos que ataquen cuerpo a cuerpo	Fuerza 34 Constitución 28 Aveline	Refugio de ser Varnell (Ofrecimiento y pérdida)	2
Muro de Protección	190	Armadura +38 100% de daño de los ataques básicos contra enemigos que ataquen cuerpo a cuerpo	Fuerza 27 Constitución 27	Cofre (Caminos de las Profundidades, En busca de Nathaniel)	3
Muralla de lord Bearing	208	1 espacio de runa Ataque +94 Defensa +47 Fortaleza +10	Fuerza 29 Constitución 29	Hanker (callejón cochambroso, Me apetece)	3
Piedra angular	208	Ataque +94 Armadura +21 Inmunidad al empujón	Fuerza 28 Constitución 28	Jeven (Ciudad Oscura, Favores y faltas)	3
Escudo del hogar	174	1 espacio de runa Armadura +17 Velocidad de regeneración de salud +4 +19% a la curación a este personaje	Fuerza 28 Constitución 28	Recompensa de misión recibida de Meredith (Se sirve en plato frío)	3
Escudo volcánico	227	1 espacio de runa Armadura +23 Daño por fuego +12%	Fuerza 29 Constitución 29	Tienda de armaduras (patio del Cadalso)	3
Escudo del Resuelto	248	2 espacios de runa Armadura +25 Resistencia a la magia +8%	Fuerza 31 Constitución 31	Montón de huesos (Pabellón Templario, La gota que colma el vaso)	3
Amigo del mago*	271	3 espacios de runa Resistencia a la magia +17%	Fuerza 32 Constitución 32	Misión Fe	3
El baluarte de lady Rosamund*	86	3 espacios de runa	Fuerza 20 Constitución 20	Reliquias y antigüedades del Emporio (Emporio Negro)	1

* Expansión (consulta dragonage.com/da2/addons para obtener más información).

ARMAS A UNA MANO

NOMBRE	DAÑO	PROPIEDADES	REQUISITOS	ADQUISICIÓN	ACTO
Desgarradora estratégica	Físico 12	Ataque +38 Probabilidad de crítico +4%	Fuerza 21	Capitán de barco (muelles, de noche)	1
Filo de canto y gloria	Físico 16	Ataque +47 Daño físico +7%	Fuerza 24	Ser Karras (patio del Cadalso, Acto de piedad)	1
Cuchilla engreída de Palvo	Físico 12	Ataque +38 Generación de amenaza +14%	Fuerza 21	"Capitán" Qerth (base de la Guardia de los Bajos, Mentiras en la noche)	1
Puño de Frunceporrazos	Físico 20	1 espacio de runa Ataque +57 Probabilidad de aturdimiento 5%	Fuerza 28	Pertenencias de Bonny Lem (pasadizo olvidado)	1
Hoja de pinchar y cortar	Físico 12	Ataque +38 Generación de amenaza +14%	Fuerza 21	Filos de Korval (Altaciudad)	1
Remolino	Físico 16	Probabilidad de crítico +4% Velocidad de ataque +4%	Fuerza 24	Tienda de armas (patio del Cadalso)	1
Espada con muescas	Físico 15	Maná/Vigor +18 Daño físico +7%	Fuerza 23	Puesto del armero (Bajaciudad)	1
Larga de tierra roja	Físico 25	Ataque +76 Daño por fuego +5	Fuerza 32	Bartrand (finca de Bartrand, Asuntos de familia)	2
Trueno de Sundarín	Físico 20	Resistencia a la electricidad +438 Daño por electricidad +4	Fuerza 28	Cofre (Caminos de las Profundidades, No es oro todo lo que reluce)	2
Hacha del canto del viento	Físico 27	Probabilidad de crítico +5% Daño crítico +12% Daño por electricidad +11	Fuerza 35	Pertenencias del gólem de nexo (thaig abandonado)	2
Un tajo	Físico 21	1 espacio de runa Ataque +61 Daño físico +8% Muertes sucias	Fuerza 30	Innley de Refugio Celeste (monte Hendido, Cazarecompensas)	2
Tope de corazones de Markham	Físico 27	Probabilidad de crítico +5% Daño crítico +12% Muertes sucias	Fuerza 33	Tienda de armas (patio del Cadalso)	2
Royeaux uno y dos	Físico 13	1 espacio de runa Ataque +41 Probabilidad de crítico +4%	Fuerza 22	Conspirador de Amaranthine (monte Hendido, Los conspiradores)	2
Espada de la Ciudad Oscura	Físico 23	1 espacio de runa Probabilidad de crítico +4%	Fuerza 30	Puesto del armero (Bajaciudad)	2
Sataareth	Fuego 29	1 espacio de runa Ataque +94 Daño físico +8% Resistencia a la magia +8%	Fuerza 38	Recompensa de misión por derrotar al arishok (torreón del Vizconde, Exigencias del Qun)	2
La Llorona	Físico 20	Probabilidad de crítico +4% Daño crítico +11% Daño físico +8%	Fuerza 28	Veld (el sumidero, El mayor tesoro de Gamlen)	3
Bassrath-Kata	Físico 31	Ataque +100 Velocidad de ataque +4% Probabilidad de golpes mortales +20% Daño contra humanos +9	Fuerza 39	Recompensa de misión (Las espadas perdidas)	3
Clavo de Perrin	Físico 25	1 espacio de runa Ataque +76 +19% a la curación a este personaje	Fuerza 32	Filos de Korval (Altaciudad)	3
El Peso	Físico 29	1 espacio de runa Ataque +94 Fortaleza +11 Probabilidad de empujar 5%	Fuerza 38	Dragón celestial (Foso de Huesos, Masacre en las minas)	3
Portador del silencio	Físico 28	1 espacio de runa Probabilidad de crítico +5% Daño crítico +12% Probabilidad de disipar magia hostil +5%	Fuerza 36	Recompensa de misión (En busca de Nathaniel)	3
Ira del leñador	Físico 27	1 espacio de runa Salud +32 Ataque +81 Generación de amenaza +16%	Fuerza 35	"Maes Tralla" Jess Varvel (callejón de mala muerte, Con la situación bajo control)	3
Espada de pirata	Físico 29	1 espacio de runa Probabilidad de crítico +5% Daño crítico +12%	Fuerza 36	Mercancía sospechosa (muelles)	3
Espada de guardia de la ciudad	Físico 29	1 espacio de runa Ataque +94 Velocidad de ataque +4%	Fuerza 36	Tienda de armas (patio del Cadalso)	3
Espada del antaam	Físico 32	1 espacio de runa Ataque +108 Daño contra humanos +10	Fuerza 38	Importaciones fereldenas de Lirene (Bajaciudad)	3
Premio de Aurvar	Físico 33	1 espacio de runa Ataque +116 Armadura +3 Generación de amenaza +17%	Fuerza 41	Cofre (Caminos de las Profundidades, En busca de Nathaniel)	3
Espada Difusa	Físico 33	3 espacios de runa Los enemigos no pueden esquivar ataques	Fuerza 41	Cofre (refugio de los magos de sangre, Los últimos rebeldes)	3
Glandivalis	Electricidad 33	1 espacio de runa Ataque +116 Armadura +3 Probabilidad de esclavizar a enemigos normales 2,5%	Fuerza 41	Hybris (la mazmorra escondida, Los pergaminos de Awiergan)	3
Furia del Velo*	Físico 25	2 espacios de runa Probabilidad de crítico +5% Daño espiritual +3 en una zona de 2m	Fuerza 34	Demonio del deseo (hacienda Harimann, Arrepentimiento)	2
Hoja de Desdemona*	Naturaleza 17	2 espacios de runa Ataque +50	Fuerza 25	Reliquias y antigüedades del Emporio (Emporio Negro)	1
Hoja de mil batallas*	Físico 35	2 espacios de runa Probabilidad de crítico +5% Daño físico +8% Probabilidad de empujar 5%	Fuerza 42	Reliquias y antigüedades del Emporio (Emporio Negro)	3

* Expansión (consulta dragonage.com/da2/addons para obtener más información).



- FUNDAMENTOS
- RECORRIDO
- MISIONES
- MAPAS
- ESTRATEGIA Y ANALISIS
- INVENTARIO
- BESTIARIO
- EXTRAS
- INTRODUCCIÓN
- PROPIEDADES EQUIPO
- ARMAS EXCLUSIVAS
- ARMADURA EXCLUSIVA
- ACCESORIOS UNICOS
- EQUIPO CREADO
- OBJETOS ESPECIALES
- FABRICACIÓN
- TIENDAS

MAGOS

Aunque pueda parecer que Kirkwall cuenta con gran número de apóstatas, la mayoría de los ciudadanos con talento residen dentro del Círculo de los hechiceros y viven bajo la atenta mirada de los templarios.

Rasgos del grupo:

- ◆ Resistencia elevada a la magia
- ◆ Armadura muy débil
- ◆ Inmune a las paralizaciones
- ◆ Muy débil frente al espíritu

Análisis del grupo:

- ◆ Tanto la rama del espíritu como la de la entropía proporcionan aptitudes de daño espiritual. Si consigues el 25% de bonificación de maestría del espíritu podrás, a largo plazo, maximizar tu eficacia frente a los magos.
- ◆ Disipar magia impide, con daño espiritual, que el enemigo pueda lanzar hechizos.
- ◆ Los magos deben ser siempre un objetivo prioritario, ya que pueden lanzar un hechizo de curación cuando su salud caiga por debajo de 25%. Acaba lo que has empezado, porque es posible que el apóstata cuente con un teletransporte.
- ◆ Con una rama de fugitivo tevinterano maximizada, Fenris puede adquirir un 45% de resistencia a la magia antes que otros efectos positivos o accesorios. Si pretendes matar a muchos portadores de bastones, crea su personaje con esto en mente.

Magos normales:

- ◆ Mago del Círculo (soldado: bastón)
- ◆ Apóstata (soldado: bastón)

Magos de élite:

- ◆ Mago de sangre
- ◆ Alto mago del Círculo



MAGO DE SANGRE

Resistencias elementales				
Normal	Normal	Normal	Normal	Muy débil
Categoría de botín		Arquetipo		
Apóstata		Devastador		
Aptitudes importantes		Rasgos especiales		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Hemorragia paralizante ◆ Transfusión ◆ Teletransporte 		<ul style="list-style-type: none"> ◆ Resistencia elevada a la magia ◆ Inmune a las paralizaciones ◆ Salud y armadura muy débiles 		

- ◆ Como mejor ataque, el mago invoca magia de sangre para absorber la vida de los enemigos que haya dentro del área de efecto. Un efecto ralentizador continuo culmina en una parálisis total, que suele dejar a la víctima por los suelos cuando más necesita curarse.
- ◆ Haciendo honor a la percepción popular sobre sus artes, el mago de sangre absorbe la vida de los enemigos que lo rodean y se la transfiere a sí mismo.
- ◆ Aunque es débil frente a la magia espiritual, las aptitudes del mago de sangre para teletransportarse y regenerar salud a costa de la de sus enemigos pueden hacer que el combate se alargue, a no ser que hagas de él tu prioridad.



ALTO MAGO DEL CÍRCULO

Resistencias elementales				
Normal	Normal	Normal	Normal	Muy débil
Categoría de botín		Arquetipo		
Círculo de los hechiceros		Devastador		
Aptitudes importantes		Rasgos especiales		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Orbe espiritual ◆ Rayo ◆ Campo de fuerza ◆ Teletransporte 		<ul style="list-style-type: none"> ◆ Resistencia elevada a la magia ◆ Inmune a las paralizaciones ◆ Salud y armadura muy débiles 		

- ◆ Orbe espiritual ralentiza a las víctimas con daño espiritual, provocando luego una explosión con un empujón considerable.
- ◆ Si sufre un ataque, el alto mago puede introducirse en una esfera de invulnerabilidad temporal. Si no, usará un hechizo de teletransporte para retroceder y poder recuperarse.
- ◆ Los altos magos del Círculo comparten aptitudes con el mago esclavista y el alquimista de la Camarilla.

LOS DALISHANOS

Los dalishanos han elegido vivir como antiguamente, así que son más duros que los ciudadanos de la elfería. Los cazadores dalishanos son famosos por su habilidad con el arco, un estereotipo *shemlen*, pero son igualmente eficaces con la espada larga, teniendo en cuenta sus milenios de experiencia.

Rasgos del grupo:

- ◆ Inmune a la naturaleza*
- ◆ Muy débil frente a la electricidad
- ◆ Inmune a las paralizaciones

Análisis del grupo:

- ◆ Pese a su afinidad por la magia, son rivales bastaste fáciles de batir, aunque pueden incluir un asesino en el grupo.
- ◆ A menos que tomes cierta decisión en la historia de Merrill, no tendrás que vértelas demasiado con los dalishanos.

Dalishanos normales:

- ◆ Guerrero dalishano (soldado: arma y escudo, a dos manos, dos armas)
- ◆ Arquero dalishano (soldado: arquería)

Dalishanos de élite:

- ◆ Asesino dalishano

ASESINO DALISHANO

Resistencias elementales				
Normal	Muy débil	Normal	Inmune*	Normal
Categoría de botín		Arquetipo		
Dalishano		Asesino		
Aptitudes importantes		Rasgos especiales		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Sigilo ◆ Puñalada ◆ Separarse 		<ul style="list-style-type: none"> ◆ Inmune a las paralizaciones ◆ Armadura y salud débiles 		

- ◆ Los dalishanos no hacen uso de los venenos y toxinas más comunes entre los *shemlen*. Sus hojas encantadas llegan hasta el alma de la criatura y dejan una herida que sigue sangrando con daño espiritual.
- ◆ Una inmunidad innata a Parálisis impide que puedas usar dicha técnica contra asesinos con un glifo.



DEMONIOS

Las criaturas más peligrosas del Velo se alimentan de las emociones de los mortales. Surgen cuando un mago es poseído y son la razón de la existencia del Círculo de los hechiceros. Consulta las entradas de la Enciclopedia sobre los demonios y el Velo en la página 254 del capítulo Extras.

Rasgos del grupo:

- ◆ Inmune a Silenciar

Análisis del grupo:

- ◆ Los demonios pueden renderte una emboscada cuando y donde sea; saldrán del suelo o poseerán y transformarán a una criatura. Si apartas a tus compañeros más débiles del combate, puede que los ataquen y éstos no cuenten con ayuda alguna. La habilidad Codo con codo puede ser útil a magos en apuros.
- ◆ La rama de paria dalishano de Merrill funciona muy bien a la hora de explotar la debilidad de un demonio al daño por naturaleza.
- ◆ Podrá dormir a las sombras cuando estén agrupadas.

Demonios normales:

- ◆ Sombra (soldado)
- ◆ Abominación (soldado)

Demonios de élite:

- ◆ Demonio del deseo
- ◆ Demonio de la cólera
- ◆ Demonio del orgullo (fuego)
- ◆ Demonio del orgullo (veneno)

DEMONIO DEL DESEO

Resistencias elementales				
Normal	Muy débil	Normal	Muy débil	Inmune*
Categoría de botín		Arquetipo		
Demoníaco		Comandante		
Aptitudes importantes		Rasgos especiales		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Maldición de invulnerabilidad ◆ Aura de resistencia a la magia 		<ul style="list-style-type: none"> ◆ Inmune a Silenciar ◆ Armadura elevada ◆ Fortaleza elevada 		

- ◆ El demonio del deseo evita el combate cuerpo a cuerpo, favoreciendo el daño moderado de su ataque a distancia mientras avanzan sus sombras.
- ◆ El aura de su comandante imbuye a otros con enorme resistencia a la magia.
- ◆ El demonio del deseo cuenta con una defensa muy débil en realidad, y confía en su armadura para detener los ataques continuados. En la dificultad Pesadilla, asegúrate de que tus magos cuenten con bastones espirituales para atacar desde lejos.



DEMONIO DE LA CÓLERA

Resistencias elementales				
débil	Normal	Inmune*	Normal	Normal
Categoría de botín		Arquetipo		
Demoníaco		Asesino		
Aptitudes importantes		Rasgos especiales		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Sigilo ◆ Puñalada ◆ Cólera ardiente ◆ Separarse 		<ul style="list-style-type: none"> ◆ Inmune a Silenciar ◆ Bonificación al ataque media ◆ Armadura y salud débiles 		

- ◆ Te resultará más fácil acabar con el demonio de la cólera cuando comprendas que opera como un asesino. Usará sus aptitudes para abandonar el combate tan rápidamente como apareció, desvaneciéndose en un charco de lava para golpear de nuevo a tus compañeros más débiles.
- ◆ Tras golpear con sigilo, el segundo ataque del demonio de la cólera deja a la víctima en llamas, produciéndole un daño continuado.
- ◆ En las primeras etapas del juego te será fácil dar con Bolas de fuego, armas de fuego y accesorios. En la dificultad Pesadilla, comprueba bien tus habilidades y tus objetos para no caer ante los demonios.

DEMONIO DEL ORGULLO (FUEGO)

Resistencias elementales				
Muy débil	Normal	Inmune*	Muy débil	Normal
Categoría de botín		Arquetipo		
Demoníaco		Matón		
Aptitudes importantes		Rasgos especiales		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Virote flamigero ◆ Escudo de fuego ◆ Puño de fuego ◆ Prisión aplastante ◆ Pisorón ◆ Cargar 		<ul style="list-style-type: none"> ◆ Inmune a Silenciar ◆ Salud elevada ◆ Daño muy elevado ◆ Bonificación moderada al ataque y a la armadura ◆ Defensa muy débil 		

- ◆ Esto ya debería ser un acto reflejo, pero un mago puede mejorar los ataques de los tanques y de los dañadores con el tipo de daño requerido si se equipa con un bastón y cuenta con el apoyo de armas elementales.
- ◆ La versión del demonio del orgullo del movimiento Prisión aplastante se centra en una ubicación. Tendrás apenas unos instantes para sacar a tu grupo de su vórtice.
- ◆ La rama de paria dalishano de Merrill produce daño por naturaleza. Si se usa Gracia de Arlathan para compensar las exigencias de Sangre del primero, su aptitud Heridas del pasado podrá con armaduras muy fuertes y con la resistencia al daño del enemigo gracias a impactos directos.
- ◆ Si Merrill comienza a crear amenazas con su daño, podrá beneficiarse de una poción de armadura de roca, de una barrera o de Escudo arcano.

DEMONIO DEL ORGULLO (VENENO)

Resistencias elementales				
Normal	Muy débil	Muy débil	Inmune*	Normal
Categoría de botín		Arquetipo		
Demoníaco		Matón		
Aptitudes importantes		Rasgos especiales		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Virote envenenado ◆ Escudo de veneno ◆ Prisión aplastante ◆ Pisorón ◆ Cargar 		<ul style="list-style-type: none"> ◆ Inmune a Silenciar ◆ Daño elevado ◆ Bonificación moderada al ataque y a la armadura ◆ Defensa muy débil 		

- ◆ En su forma venenosa, los puntos débiles del demonio del orgullo cambian. De nuevo, mejora a tus luchadores con bastones de electricidad y con armas elementales.
- ◆ Los escudos de ambas formas infligen un daño constante en los luchadores con bastones de electricidad y con armas elementales.
- ◆ El ataque rápido del demonio del orgullo puede revertirse, al igual que el de un orco, y proporciona una oportunidad de conseguir impactos fáciles desde atrás.
- ◆ Fortaleza y una magia que resista la fuerza pueden acelerar en gran medida una lucha con un demonio del orgullo, superando su capacidad de derribo con muchos movimientos.
- ◆ El daño de un alto jefe puede requerir la constante atención de un miembro del grupo y dar al traste con tus tácticas. Aparte de Escudos arcanos y Barreras, otra manera de mantener unido al grupo es gracias a la acción de un guerrero de la especialidad maestro de barallas.

- FUNDAMENTOS
- RECORRIDO
- MISIONES
- MAPAS
- ESTRATEGIA Y ANALISIS
- INVENTARIO
- BESTIARIO
- EXTRAS
- ESTRUCTURAS
- ARQUETIPOS
- RANGOS
- IDENTIFICAR ENEMIGOS
- ENGENDROS TENEBRÓSOS
- MABARI
- DRAGONES
- ARAÑAS
- CÁRTEL
- CAMARILLA
- MAGOS
- DALISHANOS
- DEMONIOS
- GOLEMS
- GUARDIAS DE KIRKWALL
- PROFANOS
- QUNARI
- PIRATAS
- TEMPLARIOS
- ESCLAVISTAS
- MATONES CALLEJEROS
- MUERTOS VIVIENTES
- MERCENARIOS
- JEFES (REV. DE TRAMA)

RESUMEN DE LA HISTORIA



No tienes que haber probado ningún juego anterior de Dragon Age para comprender la trama y disfrutar de Dragon Age II. Aunque todos los juegos se desarrollen en el mismo universo lleno de matices, cada episodio es independiente de los demás. Si tienes curiosidad por conocer más detalles del contexto, debes saber que hay una continuidad entre los sucesos y los personajes, e incluso algunos hechos se desarrollan desde diferentes perspectivas. Los juegos pertenecen a la misma época en términos generales y se enmarcan durante y después de la quinta Ruina, aunque Dragon Age II cubre 10 años, y Origins y El Despertar apenas duran 2 ó 3.

DRAGON AGE: ORIGINS

Origins comienza en el año 30 de la era del Dragón, cuando Ferelden sufría la amenaza de la quinta Ruina. Nuestro protagonista, al que después conoceremos como "el héroe de Ferelden", tuvo que abandonar su hogar debido al derecho de llamamiento y fue reclutado por Duncan, un guarda gris veterano que se iba a unir a las fuerzas del rey Cailan. Al llegar a la histórica fortaleza de Ostagar, se encomendó una primera misión a los nuevos reclutas: recuperar unos antiguos documentos de un puesto avanzado de los guardas antes de que avanzasen los engendros tenebrosos. En el corazón de la espesura de Korcari se encontraron a Morrigan y a su madre Flemeth, una antigua bruja de la espesura, y éstas les proporcionaron los pergaminos que andaban buscando.

Al volver a Ostagar, los nuevos reclutas tuvieron que pasar por el rito iniciático conocido como "la Iniciación". Solo los que beben un preparado de la venenosa sangre de los engendros tenebrosos pueden convertirse en guardas grises. No todos sobreviven a este ritual, pero los que lo hacen quedan marcados para siempre por la corrupción.



Cuando la horda de engendros tenebrosos se reunió, el héroe de Ferelden recibió el encargo de iluminar el faro para indicar a las fuerzas del teyrn Loghain que lanzasen un ataque por los flancos. El regimiento del rey plantó cara con orgullo en Ostagar y dirigió a la horda hacia la trampa pero, cuando el ataque comenzó, Loghain se retiró de la batalla en un acto de traición y dejó que arrasaran Ostagar. Tanto el rey como Duncan fueron asesinados, pero el héroe y sus compañeros guardas sobrevivieron en una almenara gracias a la ayuda de Flemeth, la vieja bruja.

Los supervivientes temieron que el mundo hubiera perdido toda esperanza y, junto a Morrigan, que se les unió en ese momento, decidieron pedir ayuda a la autoridad de los guardas grises. Gracias a la venerable ley de Thedas, los pergaminos de los antiguos tratados que habían recogido podrían revivir las alianzas milenarias en tiempos de la Ruina.

De este modo, el grupo del héroe partió rápidamente a reclamar los tratados. Tras muchas aventuras y desventuras, reunieron a los ejércitos del arl Eamon de Risco Rojo, los clanes de elfos dalishanos, los enanos del corazón de Orzammar e incluso al Círculo de los hechiceros, cuyos miembros habían estado en cuarentena bajo la atenta vigilancia de la orden templaria. En épocas de peligro, las razas y facciones de Ferelden siempre habían tenido que olvidar sus diferencias para poder enfrentarse a sus enemigos comunes.

Se convocó una gran asamblea para concentrar fuerzas y desafiar la autoridad del usurpador Loghain. En esa reunión se supo que solo un guarda gris podría acabar con el archidemonio que lideraba la Ruina, un acto de sacrificio que exigía la muerte de ambas partes. La esencia vital del demonio renacería en el grupo de engendros tenebrosos más cercano y se haría inmortal a menos que se transmitiera al guarda o a su futuro hijo en caso de que el jugador decidiera realizar un ritual específico con Morrigan.

Muchas opciones finales del juego estaban abiertas al jugador, así que no hay una final ideal de Dragon Age: Origins, ni los desarrolladores han establecido una versión de los hechos modélica.

DRAGON AGE: ORIGINS – EL DESPERTAR

La expansión El Despertar retomaba la historia seis meses después del final de Origins. El jugador asumía el papel de un guarda comandante encargado de los guardas grises en el Alcázar de la Vigilia. El guarda venía de la ciudad de Amaranthine y se encontró con que el Alcázar había sufrido el ataque de los engendros tenebrosos. Tras haber terminado la quinta Ruina y sin un archidemonio que pudiera dirigir a dichos engendros tenebrosos, un ataque de ese calibre no era posible.

Tras despejar el Alcázar, se descubrió una nueva forma de engendro tenebroso, los discípulos, quienes poseían inteligencia y además podían hablar, algo que hasta entonces se creía imposible. Haciendo gala del respeto por el método empírico, el guarda comandante se decidió a comprobar si los discípulos sangraban y morían como cualquier otro engendro tenebroso.

El encuentro con el enigmático Arquitecto (el "padre" de los discípulos) desveló la existencia de unas criaturas mucho más extrañas; el jugador se enteró de la existencia de la sensible madre de la camada y fue en su búsqueda para acabar con ella. Más tarde se sabía que la quinta Ruina surgió del sincero, pero torpe, plan del Arquitecto de crear discípulos independientes y libres.



El Despertar terminaba con la típica toma de decisiones complicada. Un grupo de engendros tenebrosos se había unido para asaltar la ciudad de Amaranthine, mientras otro avanzaba hacia el Alcázar de la Vigilia. En medio de este conflicto, el guarda comandante tenía que elegir entre uno de los dos lugares para enviar a sus tropas y salvar la vida de quienes allí se encontraban.

Caras conocidas

Los jugadores de Origins se alegrarán de reencontrarse con personajes principales y secundarios en Dragon Age II. Aunque la mayoría apenas aparecen en escenas sueltas, nos sirven para recordar que la quinta Ruina solo fue un capítulo de la extensa historia de Thedas. La vida sigue gracias al héroe de Ferelden.

- Isabela**
Capitana duellista del barco pirata "el Canto de la sirena". Se proclamó a sí misma "reina de los mares orientales y la espada más afilada de Llomerryn".
- Anders**
El malhumorado guarda gris de El Despertar.
- Merrill**
La aprendiz de custodia de la historia original.
- Alistair**
El guarda gris y compañero templario del héroe de Ferelden.
- Leliana**
La barda ladrona de Orlais que volvió a la Capilla tras una epifanía.
- Zevran**
Un elfo urbano y asesino de los cuervos antivanos que cayó en deshonra por no lograr matar al héroe de Ferelden.
- Nathaniel Howe**
Otro compañero y pícaro asesino de El Despertar al que ahora busca **Dehlah Howe**.
- Bodahn y Gandal Feddic**
Este mercader enano y su hijo, que es un encantador, fueron rescatados de los engendros tenebrosos en el camino imperial a las afueras de Lothering.
- Caballero capitán Cullen**
El templario encarcelado por Uldred durante la trama del Círculo roto ahora disfruta de un ascenso.
- Justicia**
Un espíritu libre del Velo que ha sumado fuerzas con Anders y que se ha vinculado a Wynne.
- Gketch**
El elfo urbano y ratón de biblioteca del contenido La canción de Leliana es nervioso por naturaleza, pero fue útil para los bardos de Orlais.
- Bonny Lem**
Un mercader espía al servicio de Marjolaine.
- Gophia Dryden**
Una guarda comandante del contenido Castillo de los guardas que terminó relacionada con la magia de sangre.

FUNDAMENTOS

RECORRIDO

MISIONES

MAPAS

ESTRATEGIA Y ANALISIS

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRAS

LOGROS Y TROFEOS

ENCICLOPEDIA DE DRAGON AGE

RESUMEN DE LA HISTORIA