

- INTRODUCTION
- CHEMINEMENT
- QUÊTES
- CARTES
- ANALYSES & TACTIQUES
- INVENTAIRE
- BESTIAIRE
- SUPPLÉMENTS
- STRUCTURE DU GUIDE
- ÉCRAN ET COMMANDES
- LES BASES DU JEU

STRUCTURE DU GUIDE

Chaque partie de Dragon Age II est unique : le jeu offre en effet au joueur la possibilité d'écrire, par le biais des multiples choix qu'il opère, sa version personnelle de l'histoire. Forts de ce constat, les auteurs du guide que vous tenez entre les mains se sont fixé un objectif simple : vous aider à tracer votre propre voie à travers l'aventure, en vous donnant les moyens d'agir en connaissance de cause. Cette double page présente les différents chapitres de l'ouvrage.

CHEMINEMENT

Avec son nombre considérable de quêtes et ses multiples embranchements, l'aventure de Dragon Age II est tout simplement immense. Plutôt que de chercher l'exhaustivité à tout prix (au risque d'obtenir un chapitre fourre-tout et impossible à lire), nous avons choisi de répartir la masse d'informations disponibles sur l'ensemble du guide.

Le cheminement correspond à une partie « optimale » de Dragon Age II ; il propose un itinéraire profitable et gratifiant à travers les missions essentielles du scénario principal, tout en offrant régulièrement des

références de pages (des passerelles en quelque sorte) vers le chapitre Quêtes, où sont étudiées les nombreuses activités optionnelles offertes par le jeu.

Le chapitre Cheminement s'appuie sur une structure lisible et bien définie : les pages de gauche expliquent comment terminer chaque quête principale, tandis que celles de droite fournissent des informations complémentaires (stratégies de combat, analyses des éléments de gameplay, présentations des personnages...) qui suivent la progression naturelle du jeu.

ANALYSES & TACTIQUES

Le chapitre Analyses & Tactiques explore la substance des mécanismes sous-jacents du gameplay de Dragon Age II.

Le début du chapitre s'adresse aux joueurs qui commencent l'aventure et qui souhaitent en savoir plus sur les fonctions essentielles du jeu (comme les systèmes de combat et de progression, par exemple). La fin du chapitre s'intéresse quant à elle aux éléments de gameplay étroitement liés à l'histoire (comme les relations avec les compagnons) ; nous vous recommandons ne pas la consulter avant d'avoir terminé l'aventure, sans quoi vous risquez de vous gâcher le plaisir de la découverte.

INVENTAIRE

Ce chapitre recense tous les objets uniques de Dragon Age II et dévoile leurs attributs ; il présente également le système de génération aléatoire des pièces d'équipement, révèle comment mettre la main sur les objets spéciaux (tels que les sacs à dos ou les versions améliorées des armures des compagnons), et enfin passe au crible les inventaires de tous les marchands du jeu.

SUPPLÉMENTS

La lecture du chapitre Suppléments est à réserver aux joueurs ayant déjà terminé l'aventure. Vous y trouverez, entre autres informations sensibles, le récapitulatif de l'histoire de Dragon Age, ainsi qu'une vaste encyclopédie étudiant les principaux événements, personnages et concepts de la série.

Les Suppléments expliquent également dans une section dédiée comment débloquer tous les Trophées et Succès de Dragon Age II. Si vous êtes un collectionneur compulsif de ce type de récompenses, notez que les chapitres Cheminement et Quêtes mentionnent en temps voulu celles qui ne peuvent être récupérées qu'à certains moments précis de l'aventure.



QUÊTES

Ce chapitre passe au crible l'intégralité des quêtes de Dragon Age II, et révèle notamment les conséquences des principales actions du joueur. Utilisez-le en parallèle avec le Cheminement dès votre première partie si vous voulez accomplir les activités optionnelles du jeu ; lors d'une partie ultérieure, consultez-le ponctuellement pour orienter vos décisions tandis que vous explorez d'autres embranchements de l'histoire.

Les quêtes se divisent en cinq catégories : scénario principal, quêtes secondaires, quêtes de compagnon, quêtes annexes, et éventuellement contenu exclusif.

- Le chapitre Quêtes comporte trois parties correspondant aux trois actes de Dragon Age II. Chacune de ces parties débute par une « feuille de route », un diagramme qui montre les conditions de disponibilité des quêtes de l'acte en question.
- Les sections consacrées au scénario principal servent de complément au chapitre Cheminement ; vous y trouverez notamment la description des différents dénouements possibles des quêtes principales, et leurs répercussions sur le déroulement de l'intrigue.
- Le chapitre Quêtes propose en outre le cheminement intégral des quêtes secondaires, quêtes annexes et quêtes de compagnon.

CARTES

Pour des raisons pratiques, les cartes de l'intégralité des zones du jeu ont été regroupées dans un chapitre dédié. Les cartes du guide révèlent l'emplacement de tous les objets et butins dignes d'intérêt que vous pouvez récupérer au cours de l'aventure. Reportez-vous aux onglets du chapitre Cartes ou à l'index du guide pour trouver rapidement la carte du lieu que vous visitez dans le cadre d'une quête donnée.

BESTIAIRE

Ce chapitre examine tous vos adversaires potentiels, en révélant leurs attributs et points faibles essentiels ; il élabore également des stratégies de combat adaptées à leurs forces et faiblesses.

Toujours dans le souci de préserver le plaisir de la découverte, les boss et adversaires qui jouent un rôle important dans l'histoire sont regroupés en toute fin de chapitre.

INDEX & GLOSSAIRE

Servez-vous de l'index disponible à la fin de ce livre pour trouver rapidement les informations dont vous avez besoin. L'index utilise un code de couleurs pour signaler les entrées susceptibles de conduire à des *spoilers* potentiels. Le glossaire définit plusieurs mots-clés du vocabulaire propre à l'univers de Dragon Age, ou à celui des jeux de rôle en général.

ACTE 1

L'EXPÉDITION DANS LES TRÉFONDS



CHEMINEMENT EXPRESS

- ◆ **1. Un ami parmi les gardes :** Depuis la Hauteville (p. 112), rendez-vous dans le Fort du vicomte au sud (p. 126) → Parlez à Aveline
- ◆ **1. Un nouveau foyer ? :** Allez dans la Basseville (p. 114) → Entrez dans la maison de Gamlen (p. 122).
- ◆ **1. Rendez-vous d'affaires :** Retournez dans la Basseville → Entrez dans l'Auberge du pendu (p. 120) → Parlez à Varric
- ◆ **2. Apaisement :** Entrez dans le Comptoir férelidien de Lirène (p. 122) dans la Basseville → Parlez à Lirène → Rendez visite à Anders dans sa Clinique de Sombrierue (p. 119) → Allez dans la Hauteville à la nuit tombée (p. 113) → Parlez au mage pour pénétrer dans la Chantrie (p. 125)
- ◆ **3. Bien loin de la maison :** Voyagez jusqu'aux Terres brisées depuis la carte des Marches libres (p. 132) → Parlez à l'Archiviste Maréthari, puis rencontrez Merrill sur le chemin en pente → Traverser les Cavernes des Terres brisées (p. 136) pour accéder au Cimetière de la montagne

1 **Un ami parmi les gardes, Un nouveau foyer ?, Rendez-vous d'affaires :** Ces trois quêtes vous permettront de partir du bon pied dans l'Acte 1. Commencez par recruter un membre essentiel de l'équipe en la personne d'Aveline ; faites ensuite un détour par la maison de Gamlen, puis partez enfin à la rencontre de Varric dans l'Auberge du pendu. Une fois que vous avez rempli ces quelques formalités, préparez-vous à mener à bien votre première mission digne de ce nom.

2 **Apaisement :** Après vous être entretenu avec Lirène dans sa boutique de la Basseville, allez voir Anders et acceptez de lui venir en aide. Parlez ensuite à Karl dans la Chantrie. Lors du combat qui débute à l'issue de la conversation, supprimez en priorité les soldats de mêlée et les Archers, avant de diriger vos coups sur le Lieutenant et le Chasseur templier, vos deux plus coriaces adversaires. Le groupe est automatiquement conduit dans la Sombrierue à la fin de la bataille.

3 **Bien loin de la maison :** Après votre rencontre avec l'Archiviste Maréthari, faites éventuellement affaire avec le Maître façonnier du

clan, puis allez à la rencontre de Merrill. La mage dalatienne se joint à vous pour toute la durée de la mission. Au cours du trajet jusqu'au Passage des Terres brisées, vous vous heurtez régulièrement à des morts-vivants dont les corps jonchent le sol. Merrill participe activement aux combats, mais vous ne pouvez exercer aucun contrôle sur ses actions.

À peine avez-vous pénétré dans les Cavernes des Terres brisées que vous êtes frappé par deux vagues successives d'Araignées géantes ; affrontez les arachnides depuis l'entrée de la grotte. Des Araignées corrompues vous tendent une autre embuscade près de l'accès au Cimetière de la montagne. Après leur avoir réglé leur compte, montez les marches en bois (image 1) pour provoquer l'apparition du prochain groupe d'ennemis – dans lequel figure notamment un dangereux Guerrier de l'ombre. Une fois que vous avez fait place nette, fouillez les dépouilles des créatures puis empruntez la sortie.



01

Approchez-vous de la barrière magique pour déclencher une scène, à l'issue de laquelle s'engage une bataille féroce. Les Archers squelettiques sont bientôt rejoints par une Entité innommable et un Guerrier de l'ombre. Celui-ci étant de loin le plus résistant de tous vos adversaires, supprimez d'abord un à un chacun de ses camarades, avant de vous occuper de son cas. Lorsque les armes se sont tuées, interagissez avec l'autel, puis retournez à l'entrée de la grotte ; après une halte dans le Campement dalatien, vous êtes automatiquement conduit dans la Basseville, où Merrill rejoint officiellement votre groupe.

LA CARTE DU MONDE

- ◆ La sortie d'une zone peut être connectée soit directement à la carte du monde (le jeu vous propose alors de « Quitter la zone »), soit à un autre lieu (dont le nom s'affiche alors à l'écran).
- ◆ La carte du monde regroupe trois plans différents : Kirkwall (jour), Kirkwall (nuit) et les Marches libres. Une flèche (▼) indique les destinations où vous avez des objectifs de quête à remplir. De nouveaux lieux apparaissent sur les cartes à mesure que vous progressez dans l'aventure ; notez que certains d'entre eux ne sont plus accessibles à partir du moment où vous n'avez plus de tâche spécifique à y accomplir.
- ◆ Vous ne pouvez visiter certains lieux de Kirkwall que durant la journée, ou au contraire seulement à la nuit tombée. Les principaux quartiers (comme la Basseville, la Hauteville et les Docks) sont en revanche communs aux deux cartes de la cité ; toutefois, les opportunités offertes, la nature des butins et l'identité des habitants diffèrent selon que vous les explorez de jour ou de nuit.

MAISON DE GAMLEN

La modeste demeure de Gamlen vous servira de base d'opérations tout au long de l'Acte 1. Le fait d'en franchir le seuil guérit les blessures éventuelles de vos personnages ; vous pouvez également y modifier la composition de votre équipe.

- ◆ Interagissez avec le secrétaire pour ramasser votre courrier. La première lettre que vous récupérez émane de votre ancien employeur. Si certaines missives, comme celle-ci, n'ont pas d'autre but que d'enrichir l'histoire, d'autres, en revanche, servent à activer de nouvelles quêtes ou objectifs. Une enveloppe (✉) s'affiche près de la maison de Gamlen sur la carte du monde quand vous avez reçu du courrier.
- ◆ Servez-vous du coffre pour alléger votre inventaire. Déposez-y notamment les armes, armures et accessoires dont vos personnages ne peuvent pas s'équiper parce qu'ils ne remplissent pas encore les critères requis.
- ◆ Carver/Bethany (rayez la mention inutile) vous attend chez votre oncle quand il/elle ne voyage pas à vos côtés. Si vous possédez le mabari, vous avez une occasion de modifier son nom par défaut dans la maison de Gamlen.

ACTIVITÉS OPTIONNELLES

La quête de compagnon Droit du sang (page 63), qui s'active lors de votre première visite dans la maison de Gamlen, donne accès à plusieurs objectifs secondaires lucratifs. La mission Publicité mensongère (page 57), que vous pouvez débloquent depuis le secrétaire (voir « La maison de Gamlen »), vous offre l'occasion de recruter un nouveau compagnon. Le cas échéant, vous pouvez également mener à bien les quêtes du contenu exclusif (voir page 69).

Les activités optionnelles représentent une source de revenus non négligeable ; à ce titre, elles servent votre objectif principal lors de l'Acte 1, à savoir collecter des fonds en vue de prendre part à l'expédition de Bertrand dans les Tréfonds.

COMPAGNONS

VARRIC

Varric est sans aucun doute le plus accommodant de tous les compagnons de Hawke ; seul un monstre de perfidie et de cruauté pourrait s'attirer son inimitié durable.

◆ Lui-même jamais avare d'un bon mot, Varric appréciera à leur juste valeur vos traits d'humour. Contrairement à la plupart de ses camarades, le nain ne défend pas d'autre cause que la sienne ; il fait donc preuve, sur tous les sujets, d'une grande ouverture d'esprit. Son éloquence peut par ailleurs triompher de nombreux obstacles.

◆ Varric est le seul de tous vos compagnons à porter une arme (qu'il affectueusement baptisée Bianca) dont il ne peut pas se séparer. La puissance de son arbalète augmente à mesure qu'il gagne des niveaux. La présence dans l'équipe de ce spécialiste des attaques à distance élargit notablement votre éventail d'options tactiques (voir la page 184 pour plus d'informations).



ANDERS

Anders est un mage apostat qui est devenu Garde des ombres lors des événements de Dragon Age: Awakening.

- ◆ Anders est émotif ; il prend la mouche à la moindre réprimande ou, si vous entretenez une relation amoureuse avec lui, au moindre faux pas.
- ◆ Anders dénonce avec véhémence le traitement infligé aux mages de Kirkwall. Ceci dit, il ne montre aucune complaisance vis-à-vis des mages du sang ou de ceux qui ont pactisé avec des entités démoniaques ; vous soulèverez son ire en cautionnant de telles pratiques.
- ◆ Anders est certainement celui de vos compagnons qui est le mieux placé pour occuper la fonction de soigneur. Vous en saurez plus sur ce rôle en consultant la page 184.



INTRODUCTION

CHEMINEMENT

QUÊTES

CARTES

ANALYSES & TACTIQUES

INVENTAIRE

BESTIAIRE

SUPPLÉMENTS

MODE D'EMPLOI

PROLOGUE

ACTE 1

ACTE 2

ACTE 3



MERRILL

Merrill possède un talent inné pour la magie offensive. Vous trouverez des conseils et des modèles de développement pour ce personnage à la page 185.

◆ Comme Anders et Bethany, Merrill s'indignera si vous soutenez les templiers dans le conflit qui les oppose aux mages.

◆ En dépit de son penchant pour les démons, Merrill a le cœur pur et ne supporte pas la violence gratuite. Si vous êtes du genre à imposer vos vues par la force, vous avez peu de chance de vous attirer sa sympathie.

◆ Merrill accepte mal les critiques ; le meilleur moyen d'entretenir une relation amicale (voire amoureuse) avec elle consiste à lui prêter attention et à se ranger à son avis aussi souvent que possible.



LES MARCHANDS

La Hauteville et la Basseville abritent les plus fortes concentrations de magasins à Kirkwall ; visitez ces quartiers pendant la journée si vous voulez faire des affaires. Avant de vous offrir une armure flambant neuve ou une arme dernier cri, jetez un œil aux quelques conseils suivants. Vous en saurez plus sur les sujets abordés ici en lisant le chapitre Inventaire.

◆ Il existe entre les différentes boutiques des écarts de prix parfois importants pour des pièces d'équipement pourtant similaires ; de même, certains marchands rachèteront vos biens à un meilleur tarif que d'autres.

◆ Vérifiez les restrictions (de niveau ou d'attributs) qui s'appliquent éventuellement à une pièce d'équipement avant de casser votre tirelire. Du reste, tenez compte dans votre choix du système de notation par étoiles : par exemple, selon qu'elle a obtenu trois ou cinq étoiles, une pièce est de qualité correcte ou exceptionnelle pour votre niveau actuel.

◆ La plupart des pièces d'équipement vendues en magasin sont choisies aléatoirement au sein de catégories prédéfinies, leurs statistiques étant ensuite ajustées à votre niveau. Toutefois, les pièces présentant le meilleur rapport qualité-prix sont celles dites « uniques » ; consultez le chapitre Inventaire à la page 194 pour en savoir plus à ce sujet.

◆ En mode Normal ou Difficile, le fait de jouer uniquement avec les pièces d'équipement trouvées sur le terrain ou reçues comme récompense ne représente pas un handicap lors de l'Acte 1.



CHEMINEMENT EXPRESS

◆ **4. Le fils difficile** : Parlez à Arianni dans le bascloître de la Basseville (p. 114) → Parlez à Thrask à la Potence (p. 118) → Retrouvez Samson dans la Basseville à la nuit tombée (p. 113) → Rendez-vous de nuit sur les Docks (p. 117) → Videz le contenu du coffre dans le Quai privé d'Arthuris (p. 147) → Interrogez Danzig à Sombrierue → Accédez à la Côte escarpée (p. 134) après un détour par le Défilé du trépassé (p. 155) → Libérez Feynrl dans les Grottes des esclavagistes (p. 148) → Retournez auprès d'Arianni dans la Basseville

4 Le fils difficile : Le cheminement décrit l'itinéraire le plus direct à travers les événements de la mission, dont les différents dénouements, ainsi que leurs conséquences sur le long terme, sont détaillés dans le chapitre Quêtes à la page 53 ; il suppose également que Varric et Aveline figurent dans votre équipe.

Après avoir proposé vos services à Arianni, allez parler à Thrask : dites-lui que vous désirez venir en aide à Feynrl, puis demandez à Aveline d'intervenir en votre faveur. Après avoir parlé à Samson, rendez-vous sur le Quai privé d'Arthuris. Dès que vous entrez dans la salle principale, prenez le contrôle de Varric et désamorcez les pièges qui y sont posés ; occupez-vous ensuite des ennemis présents, en faisant du Garde de la marine votre dernière cible. La difficulté monte de plusieurs crans lorsque vous faites face au capitaine Reiner ; commencez par affaiblir vos adversaires en lançant des attaques de zone, puis repliez-vous éventuellement dans la salle principale, dans le but d'y attirer vos cibles au compte-gouttes. À l'issue du combat, récupérez successivement la Lettre de Thrask (pour activer une quête secondaire) sur la dépouille de l'Abomination, puis la Carte de localisation du repaire dans le coffre.

Rendez-vous dans Sombrierue pour en découdre avec Danzig. Quelques attaques de zone simultanées devraient faire mordre la poussière à ses premiers alliés, qui sont rapidement remplacés par des adversaires d'une autre trempe – le Mage esclavagiste en particulier faisant peser sur votre équipe

une réelle menace. Vous serez en position de force si vous postez votre groupe en haut des marches (image 2). Après le combat, fouillez le corps de Danzig pour obtenir une carte qui doit vous conduire à la Côte escarpée. Au cours du voyage, vous faites une halte forcée dans le Défilé du trépassé ; portez secours à Javaris pour activer la quête La promesse de la poudre noire, puis passez la zone au peigne fin (vous n'y aurez plus accès suite à votre départ) avant de vous remettre en route. Une fois à destination, avancez vers le sud jusqu'aux Grottes des esclavagistes – notez que vous croiserez peut-être un Assassin dalatien en chemin (voir page 107).



02

Des esclavagistes (parmi lesquels figure un mage) vous cherchent querelle à l'intérieur de la caverne. Calmez leurs ardeurs, puis partez à la rencontre de Varian ; l'intervention de Varric durant la conversation permettra d'assurer une résolution pacifique du conflit. Après avoir décidé d'envoyer Feynrl dans le Cercle des mages ou, comme il le souhaite, chez les dalatians (la suite du cheminement suppose que vous avez choisi cette dernière option), retournez sur la Côte escarpée via la sortie la plus au nord. Au lieu de repartir sur-le-champ pour la Basseville, prolongez votre séjour sur place le temps d'accomplir la quête La promesse de la poudre noire (voir la double page suivante).

ACTIVITÉS OPTIONNELLES

◆ Lorsque vous explorez la Basseville et les Docks dans le cadre de la quête Le fils difficile, vous avez de fortes chances d'avoir maille à partir avec des maraudeurs ; rendez-vous à la page 65 pour en savoir plus sur les bandes armées qui envahissent les rues de Kirkwall à la nuit tombée.

◆ La quête secondaire Le cirque des idiots (voir page 59) vous permet de recruter Isabela – un personnage qui a un rôle important à jouer dans l'Acte 2. Accomplissez cette mission avant de partir pour les Tréfonds, sans quoi vous ne pourrez plus enrôler la jeune femme.

◆ Certaines quêtes de compagnon consistent simplement en une séquence de dialogue, au cours de laquelle vous avez l'occasion de faire évoluer votre relation avec l'individu concerné. Si vous avez l'intention de débloquer le Succès/Trophée « Les grands esprits se rencontrent » (voir page 242), choisissez vos répliques avec soin lors de ces scènes.



LES DÉGÂTS ÉLÉMENTAIRES

Comme expliqué ci-dessous, la plupart des ennemis présentent un certain degré de résistance ou de vulnérabilité aux différents types de dégâts que vous leur infligez. Notez que le chapitre Analyses & Tactiques approfondit les sujets abordés ici.

- ◆ En premier lieu, les ennemis ne sont pas tous égaux devant les dégâts physiques ou magiques. Par exemple, des sorts peuvent briser la défense d'une créature qui encaissait jusque-là sans broncher une pluie de flèches ou de coups d'épée.
- ◆ Par ailleurs, chaque attaque est susceptible d'infliger des dégâts élémentaires. Il existe cinq éléments au total :



Les ennemis peuvent afficher des résistances élémentaires, mais également des vulnérabilités que vous avez tout intérêt à exploiter. Si un adversaire ne présente aucune susceptibilité particulière vis-à-vis des attaques élémentaires, elles lui infligent des dégâts standard.

- ◆ Les dégâts élémentaires sont causés par les sorts, et parfois par les attaques physiques – les armes pouvant canaliser le pouvoir de certains éléments. Notez que la plupart des bâtons de mage sont associés par défaut à un élément spécifique.

Lors des combats les plus difficiles, une des clés de la victoire réside dans votre capacité à élaborer des stratégies tenant compte des forces et faiblesses de vos adversaires. Pour exploiter à fond leurs vulnérabilités (toutes clairement identifiées dans le Bestiaire), vous aurez sans doute besoin de marquer des pauses tactiques régulières, afin de choisir manuellement les capacités les mieux appropriées pour chacun des membres de l'équipe.

Si vos personnages portent une arme associée à un élément, veillez à leur confier une autre pièce d'artillerie en réserve, au cas où leurs attaques par défaut se heurtent à une résistance adverse. Dans les niveaux de difficulté les plus élevés, vous avez intérêt à posséder un arsenal qui couvre l'ensemble des éléments pour être en mesure d'exploiter n'importe laquelle des faiblesses ennemies.

NOTES ET ASTUCES

- ◆ Au cours de vos périples, vous mettrez parfois la main sur des ressources d'artisanat. Ces matériaux, dont la découverte rapporte 200 EXP, permettent de créer des runes, des potions, des bombes et des poisons – autant d'objets (dont certains sont uniques en leur genre) qui enrichissent votre arsenal. Les cartes du guide révèlent les emplacements des ingrédients d'artisanat.
- ◆ Les coffres fermés à clé sont divisés en plusieurs catégories, selon la complexité de leur mécanisme de verrouillage. Tous ceux que vous rencontrez au cours de l'Acte 1 sont de type « standard » : seul un personnage doté d'au moins 20 points en Ruse est capable de les ouvrir. Vous avez tout intérêt à développer précocement cet attribut chez un des voleurs de votre groupe.
- ◆ Une astuce toute simple facilitera la tâche des chasseurs de trésors. Si vous jouez sur consoles, affichez le menu radial et utilisez le stick Caméra pour fouiller du regard votre environnement : une brève description de tous les points d'interactivité à portée (dont les sources de butins) apparaît alors à l'écran, trahissant ainsi leur emplacement (image 4) – les points en question doivent toutefois se trouver à la même hauteur que vous. Sur PC, appuyez sur la touche TAB pour aboutir au même résultat.



CHEMINEMENT EXPRESS

- ◆ **5. La promesse de la poudre noire :** Ralliez la Côte escarpée après votre rencontre avec Javaris → Pénétrez dans la Grotte des Tal-Vashoff (p. 148) → Rendez-vous dans le Camp qunari sur les Docks (page 116)
- ◆ **6. Un berger dans un troupeau de loups :** Portez secours à sœur Petrice dans la Basseville (de nuit), puis rejoignez-la dans son Refuge plus au nord → Frayez-vous un chemin à travers les Labyrinthes des Bas-fonds (p. 143) pour accéder au Chemin de montagne de Vimmark (p. 153) → Retournez auprès de sœur Petrice

5 La promesse de la poudre noire : Sur la Côte escarpée, vous rencontrez un Tal-Vashoff qui vous met en garde contre son propre clan. Ses congénères donnent l'assaut tandis que vous avancez vers le nord. Les Tal-Vashoff résistent au feu et à l'électricité, mais sont vulnérables aux dégâts naturels et de froid (voir « Les dégâts élémentaires » sur la page de droite) – utilisez les capacités appropriées et vous ne leur laisserez aucune chance.

Le premier combat que vous livrez dans la Grotte des Tal-Vashoff est une simple formalité. Le second vous donnera plus de fil à retordre : postez-vous au pied des marches puis attirez les ennemis vers votre position ; à partir du moment où ils se sont agglutinés autour de votre défenseur, l'utilisation du sort Cône de froid et d'autres attaques de zone feront des ravages dans leurs rangs.

La dernière bataille vous oppose dans un espace ouvert à un grand nombre d'adversaires ; pour réduire les risques d'être pris à revers, réfugiez-vous derrière la première clôture en bois (voire dans la salle précédente), puis recourez à une stratégie similaire à celle du précédent affrontement (image 3). Débarrassez-vous rapidement du Chef des Tal-Vashoff, dont la seule présence octroie à ses troupes divers bonus ; il ne devrait pas résister longtemps à une série d'assauts coordonnés. Le statut de cible prioritaire échoit toutefois au Saarebas : ce mage peut vous

infliger de très lourds dégâts, surtout si vos personnages sont regroupés dans un périmètre restreint.



6 Un berger dans un troupeau de loups : Cette quête ne présente aucune difficulté jusqu'à ce que vous acceptiez l'offre de sœur Petrice, donc faites le plein de potions auparavant. Des araignées de toutes sortes ont élu domicile dans les Labyrinthes des Bas-fonds ; notez que certaines d'entre elles sont capables de cracher du venin sur une longue distance. Après une scène, vous êtes successivement pris pour cible par deux groupes de Brigands ; vous taillerez en pièces ces importuns en multipliant les attaques de zone.

Vous rencontrez l'Arvaarad sur le Chemin de montagne de Vimmark. Le conflit étant de toute façon inévitable, refusez de lui livrer le Saarebas – cette décision vous donnera accès à une nouvelle quête lors de l'Acte 2. Attachez-vous dès le début des hostilités à réduire le nombre de vos adversaires : après avoir préparé votre offensive en marquant une pause tactique, frappez-les tant qu'ils sont encore regroupés avec plusieurs attaques de zones simultanées. Vos ennemis reçoivent des renforts en cours de combat : à condition que vous ayez déjà suffisamment affaibli l'Arvaarad (en tant que Commandant, il octroie un bonus d'attributs à ses soldats – voir page 222), achevez-le avant de vous tourner vers les nouveaux venus. À l'issue de cette féroce bataille, retournez auprès de sœur Petrice pour mettre un terme à la mission.

INTRODUCTION

CHEMINEMENT

QUÊTES

CARTES

ANALYSES & TACTIQUES

INVENTAIRE

BESTIAIRE

SUPPLÉMENTS

MODE D'EMPLOI

PROLOGUE

ACTE 1

ACTE 2

ACTE 3

04

QUÊTES SECONDAIRES

ORDRES DU MAGISTRAT

BUTINS ET RÉCOMPENSE : ★★☆☆☆

POINT DE DÉPART :

Hauteville (jour)

CONDITIONS :

- ◆ Terminer la quête de compagnon **Droit du sang**.
- ◆ Parler au magistrat Vanard près du tableau du cantor dans la Hauteville, et accepter d'appréhender le criminel en fuite.

CHEMINEMENT :

- ◆ Rendez-vous dans les Ruines abandonnées depuis la carte des Marches libres. Approchez-vous du groupe de gardes au centre pour déclencher une scène. Lorsqu'Elren vous supplie de faire justice, répondez-lui comme bon vous semble – vous aurez plus tard la possibilité de revenir sur votre décision.
- ◆ Parmi les ennemis que vous devez affronter dans les ruines figurent des Araignées géantes et des créatures de l'Immatériel. Prenez la peine de fouiller tous les cadavres d'araignées : l'un d'entre eux abandonne une Glande séricigène, un objet requis pour la mission **Requêtes d'herboriste**. Le coffre de la pièce nord-est est doublement gardé : un piège est placé juste devant lui, et une nuée d'araignées envahit la salle dès que vous le fouillez.
- ◆ Lorsque vous pénétrez dans la salle centrale via l'entrée nord, vous êtes assailli par des araignées qui reçoivent rapidement le soutien de créatures de l'Immatériel. Si vous ne voulez pas prendre de risques, repliez-vous dès le début du combat dans la zone précédente dans le but d'y attirer vos adversaires par petits paquets.
- ◆ Plus loin au sud, vous rencontrez Lia, la fille d'Elren. À l'issue d'une nouvelle bataille (méfiez-vous des ennemis qui surgissent dans votre dos), vous pouvez pénétrer dans la salle où se terre Kelder. Vous êtes libre de le tuer sur le champ ou de le capturer ; les conséquences de cette décision sont analysées plus bas.
- ◆ Si vous avez exécuté Kelder, vous pouvez immédiatement quitter les lieux en passant par la porte sud ; dans le cas contraire, le fugitif vous glisse entre les doigts et s'enfonce dans les ruines. Vous le retrouverez un peu plus loin après avoir affronté quelques ennemis supplémentaires.
- ◆ Retournez auprès du magistrat Vanard pour mettre un point final à la quête.

CONSÉQUENCES :

- ◆ Si vous avez épargné Kelder, le magistrat Vanard vous paie comme prévu ; vous pouvez lui extorquer un peu plus d'argent en soulevant l'épineux problème de sa filiation avec le criminel (évidemment, Aveline désapprouvera un tel comportement).
- ◆ Si vous avez tué Kelder, parlez à Elren pour obtenir une récompense ; en revanche, vous ne recevrez rien d'autre que des menaces de la part de Vanard. Ce dénouement connaîtra un rebondissement plus tard dans le jeu.



PUBLICITÉ MENSONGÈRE

BUTINS ET RÉCOMPENSE : ★★☆☆☆

POINT DE DÉPART :

Maison de Gamlen

CONDITIONS :

- ◆ Terminer la quête **Rendez-vous d'affaires**.
- ◆ Récupérer la lettre correspondante sur le secrétaire.

CHEMINEMENT :

- ◆ Rendez-vous dans la Basseville à la nuit tombée pour y rencontrer votre contact, Anso. Mettez ensuite le cap sur la Maison abandonnée dont l'entrée se trouve dans la partie nord-est de la carte. Si vous n'avez pas encore accompli la quête annexe **La saignée**, vous aurez maille à partir avec les Malandrins des Coupe-jarrets en chemin.
- ◆ Une fois à l'intérieur de la Maison abandonnée, ouvrez la porte sud et engagez les hostilités avec les Canailles ; d'autres ennemis venant régulièrement se joindre aux festivités, veillez à maintenir vos combattants les moins résistants à l'écart de la mêlée. À l'issue du combat, emparez-vous de la Cargaison des contrebandiers dans le coffre, puis quittez les lieux.
- ◆ Les forces tévintides passent à l'assaut à l'issue de la scène. Vos adversaires recevant des renforts en cours de bataille, ne relâchez votre vigilance que lorsque le dernier de vos ennemis a expiré. Approchez-vous des marches à l'ouest pour faire la rencontre de Fenris. Après lui avoir promis votre aide, rendez-vous dans la Hauteville en pleine nuit.

◆ Rejoignez Fenris dans les Domaines de la Hauteville, puis entrez dans le Manoir de Danarius. L'elfe rejoint votre équipe à ce stade de la quête ; dépensez sans plus attendre les points de capacité qu'il possède en réserve.

◆ Des Ombres et au moins un Démon de la colère – un adversaire coriace dont vous devez faire votre cible prioritaire – ont envahi la demeure ; frayez-vous un chemin jusqu'à la pièce dans le coin nord-est du manoir. Après avoir fait place nette, fouillez le secteur pour récupérer la Clé de l'inquisiteur. Retournez dans la grande salle pourvue de deux escaliers menant à une mezzanine, et sauvegardez votre partie en prévision du combat à venir.

◆ Déverrouillez les Quartiers de l'inquisiteur pour provoquer l'apparition d'une Entité innommable. Cette redoutable créature reçoit des renforts en cours de bataille ; pour mettre toutes les chances de votre côté, dictez manuellement les actions de chacun de vos personnages et cherchez refuge dans les salles adjacentes si le contrôle de la situation vous échappe.

◆ Fenris quitte l'équipe à l'issue de l'affrontement. Après avoir pris soin de fouiller les environs, rejoignez-le dans la Hauteville pour mettre un terme à la quête.

CONSÉQUENCES :

Si vous refusez de venir en aide à Fenris lors de votre première rencontre, si vous ne le recrutez pas à la fin de la mission, ou si vous partez pour les Tréfonds en le laissant en plan devant le Manoir de Danarius, vous vous privez définitivement de ses services, ainsi que des quêtes de compagnon qui lui sont associées.

RELATIONS AVEC VOS COMPAGNONS :

Fenris se méfie des mages comme de la peste. Si Hawke en est un, il aura envers lui un préjugé défavorable à l'issue de la conversation finale. Pour limiter la casse, optez le moment venu pour les répliques « A survivre » ou « Rien du tout ». Si vous souhaitez au contraire augmenter son taux de rivalité, dites successivement « Un problème, peut-être ? » et « Le pouvoir » – sélectionnez ces phrases dans cet ordre pour un effet maximal. Votre partie se sauvegardant automatiquement juste avant la séquence, rien ne vous empêche de la recommencer au cas où vous ne seriez pas satisfait des conséquences de vos choix lors du dialogue.

FENRIS



Son corps a beau être couvert de tatouages au lyrium, Fenris ne montre aucune prédisposition pour la magie, qu'il tient au contraire en grande horreur. Son profil de guerrier spécialisé dans le maniement des armes à deux mains exige des adaptations tactiques si vous l'intégrez à votre groupe.

• Cette particularité mise à part, Fenris est une personne intègre qui sera satisfaite de vous voir agir envers vos interlocuteurs avec honnêteté. Habitué à se battre pour sa survie, Fenris sait toutefois faire abstraction de son sens moral quand sa vie ou celle de ses proches est menacée.

• Personnage torturé, Fenris est susceptible de chercher du réconfort dans les plaisirs de la chair ; ne vous attendez pas pour autant à ce qu'il réponde favorablement à la première sollicitation en ce sens. Le meilleur moyen de rentrer dans ses bonnes grâces consiste à le caresser dans le sens du poil dès les premiers échanges. Les paroles blessantes ou méprisantes éveilleront sa rivalité, et rendront difficile, voire impossible, la construction d'une relation amicale ou amoureuse.

• Comme le montrent les événements de la quête **Publicité mensongère**, Fenris n'apprécie que très modérément la compagnie des mages, même s'il leur reconnaît, du moins dans le principe, une utilité et un droit de cité. En pratique, il manifesterait son opposition à toute action servant les intérêts du Cercle des mages, et réprouverait fortement le fait de négocier avec des démons quels qu'ils soient.

INTRODUCTION

CHEMINEMENT

QUÊTES

CARTES

ANALYSES & TACTIQUES

INVENTAIRE

BESTIAIRE

SUPPLÉMENTS

ACTE 1

ACTE 2

ACTE 3

ACTIVITÉS ANNEXES

FEUILLE DE ROUTE

SCÉNARIO PRINCIPAL

QUÊTES SECONDAIRES

QUÊTES DE COMPAGNON

QUÊTES ANNEXES

CONTENU EXCLUSIF



LE SYSTÈME DE DIALOGUE



AMITIÉ & RIVALITÉ

- INTRODUCTION
- CHEMINEMENT
- QUÊTES
- CARTES
- ANALYSES & TACTIQUES
- INVENTAIRE
- BESTIAIRE
- SUPPLÉMENTS

Les dialogues sont, avec les combats, l'un des deux piliers du gameplay de Dragon Age II. Cette section examine les différents types d'options de dialogue mises à votre disposition et leur impact sur la personnalité de Hawke. Notez que les conséquences des choix de répliques lors des principales conversations du jeu sont étudiées individuellement dans le chapitre Quêtes.

LES OPTIONS DE DIALOGUE

ICONE	DESCRIPTION	NOTES
	Diplomatique	L'option de base pour forger une personnalité de type diplomatique. Permet souvent de ménager ses interlocuteurs et de générer des hausses d'amitié.
	Bienveillant	Participe à façonner une personnalité diplomatique. Sert à proposer son aide à un interlocuteur ou à lui manifester son soutien.
	Humoristique	L'option de base de la personnalité de type humoristique. Provoque des réactions neutres chez vos compagnons (voire amicales pour Isabela et Varric).
	Charmeur	Participe à façonner une personnalité de type humoristique.
	Agressif	L'option de base de la personnalité de type agressif. Entraîne souvent des hausses de rivalité chez les compagnons.
	Brutal	Participe à façonner une personnalité de type Agressif.
	Combat	Permet de clore les débats en prenant les armes. Le fait de couper court à une discussion avec un démon ou des esclavagistes est généralement bien vu ; vous risquez par contre de susciter une réprobation unanime si vous attaquez subitement un pauvre hère qui s'est trompé de camp.
	Céder la parole à un compagnon	Les interventions de vos alliés sont souvent décisives et permettent de régler pacifiquement certains conflits. Entraîne habituellement des hausses d'amitié.
	Flirt	Faire du charme à un compagnon. Le flirt est le seul moyen de démarrer une relation amoureuse.
	Terminer une romance	Permet de repousser les avances d'un compagnon ou de mettre un terme à une histoire d'amour. Entraîne en général des hausses de rivalité.
	Oui	Accepter la proposition de son interlocuteur. Permet de démarrer de nouvelles quêtes.
	Non	Refuser la proposition de son interlocuteur. Ne refusez jamais une offre de travail – vous pourriez vous priver définitivement de la quête correspondante.

ICONE	DESCRIPTION	NOTES
	Choix	Montre les différentes réponses que vous pouvez apporter dans une situation donnée. Faites votre choix en fonction de vos attentes et de votre interlocuteur.
	Choix spécial	Les choix spéciaux représentent des opportunités uniques ; ils sont proposés à des moments-clés de l'aventure à condition que Hawke ait la personnalité requise (diplomatique, humoristique ou agressive).
	Payer / Extorquer	Permet selon les cas de payer un interlocuteur, de le soudoyer, de le faire chanter, de lui extorquer de l'argent supplémentaire à la fin d'une mission, ou de se renseigner sur la nature d'une récompense.
	Mentir	Pousse Hawke à mentir pour se sortir d'un mauvais pas. Une option rare, qui ne conduit pas toujours au résultat escompté.
	S'enquérir	Ouvre un sous-menu proposant plusieurs questions sur un sujet donné. Permet parfois de débloquer de nouvelles répliques autrement indisponibles dans des conversations ultérieures.

LA PERSONNALITÉ DE HAWKE

Hawke peut développer trois types de personnalités différentes, correspondant aux options de dialogue suivantes :

- ◆ **Diplomatique/Bienveillant** : Icones de couleurs **bleu clair** ou **vert**
- ◆ **Humoristique/Charmeur** : Icones de couleur **mauve**
- ◆ **Agressif/Brutal** : Icones de couleur **rouge**

La première option de dialogue que vous sélectionnez définit la personnalité initiale de Hawke. Supposons que vous optiez pour une réponse diplomatique et que vous continuiez dans cette voie : Hawke se forge alors une personnalité diplomatique et le nombre d'options correspondantes est comptabilisé. Pour passer à une autre personnalité (agressive, par exemple), vous devrez valider une quantité de répliques de ce type égale à plus de deux fois le total en cours d'options diplomatiques. En pratique, ce système a donc pour conséquence de « figer » la personnalité de Hawke après un certain nombre de dialogues. Les compteurs d'options de dialogue sont réinitialisés au début de chaque acte ; vous avez alors une brève opportunité de changer de personnalité.

Concrètement, la personnalité de Hawke détermine le ton de sa voix, mais lui donne surtout accès à des choix spéciaux et uniques (propres à sa personnalité du moment) lors de certains dialogues.

La qualité de la relation que noue Hawke avec chacun de ses compagnons est évaluée sur une échelle de 200 points qui varie dans le sens de l'amitié ou de la rivalité. Une représentation visuelle de ce niveau est fournie dans le menu Personnages (image 1).



- ◆ Les compagnons qui participent ou assistent à une conversation réagissent à vos décisions et à vos propos en fonction de leur caractère.
- ◆ Chaque fiche de mission du chapitre Quêtes étudie les conséquences des principaux choix de dialogue sur les relations avec vos compagnons. Servez-vous de ces informations pour développer leur niveau de rivalité ou d'amitié au maximum.
- ◆ Vous débloquent des conversations spéciales (appelées « quêtes de relations ») avec un compagnon si vous effectuez ses quêtes personnelles et si votre niveau d'amitié ou de rivalité atteint la barre des 50% (dans l'Acte 2) puis des 100% (dans l'Acte 3) ; ces dialogues vous permettent de faire franchir de nouvelles étapes à votre relation avec l'individu en question.
- ◆ Les remises de cadeaux sont un excellent moyen de renforcer les liens (souvent dans le sens de l'amitié) qui vous lient à vos compagnons. Les chapitres Quêtes et Inventaire révèlent comment obtenir ces objets.
- ◆ Une fois que vous atteignez une extrémité (+100) de la jauge de relation, son niveau n'évolue plus : l'amitié ou la rivalité avec le personnage concerné vous est définitivement acquise. À ce stade, vous débloquent une capacité spéciale (différente selon la nature de la relation) sur leur arbre de talents personnel (seuls Bethany et Carver n'ont pas droit à ce bonus).
- ◆ D'un point de vue de gameplay, l'amitié n'est pas forcément préférable à la rivalité. Les deux relations ont des avantages uniques. Pour faire simple, le compagnon avec qui vous entretenez une rivalité ne comprend pas vos méthodes, mais il respecte votre autorité et votre capacité à changer le cours des choses – même si la façon dont vous atteignez vos objectifs ne correspond pas à ses idéaux.

ROMANCES

Pour nouer une relation amoureuse avec un compagnon, vous devez franchir les étapes suivantes.

- ◆ Flirtiez avec l'élu(e) de votre cœur à la moindre occasion. Cette condition est nécessaire, mais pas suffisante : vous n'aurez pas forcément la possibilité d'entamer une histoire d'amour avec un partenaire de flirt.
- ◆ À partir de l'Acte 2, faites des haltes régulières dans le Domaine Hawke à la nuit tombée. Si vous y retrouvez votre âme sœur, profitez-en pour lui conter fleurette ; au cours de la conversation, invitez-la à s'installer à vos côtés pour faire passer votre relation au stade supérieur.
- ◆ Une fois que vous avez entamé une romance, évitez de faire des avances à d'autres personnes : votre bien-aimé(e) n'apprécierait pas. Traitez-le(la) avec les plus grands égards pour rester dans ses bonnes grâces.
- ◆ Maximisez ensuite le niveau d'amitié ou de rivalité de votre moitié, remplissez toutes ses quêtes personnelles, remettez-lui son ou ses cadeaux, et partagez un moment de calme en sa compagnie avant de vous lancer dans la dernière ligne droite du jeu.
- ◆ Notez que vous devez remplir d'autres conditions pour conquérir Isabela et Sébastian (quoique la relation avec ce dernier reste forcément chaste). La section « Les compagnons » (riche en spoilers) à la fin de ce chapitre explique comment gagner les faveurs de ces deux personnages.



- SYSTÈME DE DIALOGUE
- AMITIÉ & RIVALITÉ
- ATTRIBUTS
- RÉSISTANCES
- ÉLÉMENTS
- ALTÉRATIONS D'ÉTAT
- CAPACITÉS
- COMBINAISONS INTERCLASSE
- RÔLES DES PERSONNAGES
- COMPOSITIONS D'ÉQUIPE
- TACTIQUES
- STRATÉGIES DE COMBAT
- SYSTÈME DE MENACE
- MODE CAUCHEMAR
- COMPAGNONS

LES CAPACITÉS



Il existe des centaines de talents et de sorts différents dans Dragon Age II. Pour vous aider à faire votre choix, cette section examine chacun des arbres ou écoles de capacités auxquels vous avez accès. Les capacités se divisent en différents types :

- ◆ Les **capacités activées** ont une durée d'action limitée et coûtent un nombre défini de points de mana ou d'endurance. Une fois que vous les avez utilisées, vous devez attendre qu'elles se rechargent avant de pouvoir les activer à nouveau. Durant les premières heures de jeu, débloquez en priorité des capacités de ce type – ce sont celles qui renforceront le plus votre efficacité en combat.
- ◆ Une fois enclenchées, les **capacités maintenues** agissent en permanence jusqu'à ce que vous les désactiviez. Leur utilisation « bloque » une certaine fraction des réserves de mana ou d'endurance du personnage concerné.
- ◆ Les **capacités passives** octroient des bonus permanents et ne consomment ni endurance ni mana.
- ◆ Les **améliorations** sont des bonifications d'autres capacités. Généralement, un talent ou un sort ne donne sa pleine mesure qu'à partir du moment où vous l'avez amélioré au maximum. Alors qu'Horreur a pour seul effet d'étourdir brièvement ses cibles, sa version améliorée Désespoir leur inflige en outre de lourds dégâts spirituels ; à lui seul, le Bouclier élémentaire a une influence réduite, mais ajoutez-lui le Rempart et le Bouclier mystiques et il octroie un important bonus à toute l'équipe. En bref, il est dans votre intérêt de

faire le plus rapidement possible l'acquisition des améliorations des capacités clés – surtout si celles-ci entrent dans le cadre de combinaisons interclasse (voir page 174).

- ◆ Hawke peut acquérir une **spécialisation** quand il atteint les niveaux 7 et 14 respectivement. Trois spécialisations lui sont offertes pour chaque classe. Chacune fournit un bonus unique et ouvre un nouvel arbre de talents ou de sorts spécifiques. Vos compagnons n'y ont pas accès, mais ils possèdent des arbres personnels dont certaines capacités se rapprochent de celles disponibles dans ces spécialisations.

Ne vous focalisez pas uniquement sur les capacités qui infligent de lourds dégâts ; certains modes maintenus ou altérations d'état vous donnent l'occasion de mettre en place des stratégies de combat susceptibles de faire la différence. Par exemple, ne passez pas à côté de l'arbre Sabotage des voleurs : les talents qu'il renferme permettent de neutraliser des groupes entiers d'adversaires, mais aussi de déclencher des combinaisons interclasse.

Le Soupir du Créateur est mis en vente dans le Palais des perles noires (voir dragonage.com/da2/addons pour savoir comment accéder à ce lieu) ; cet objet sert à redistribuer l'intégralité des points d'attribut que vous avez dépensés jusqu'à présent. Vous pouvez ainsi repartir de zéro si vous n'êtes pas satisfait du développement de votre personnage ou si vous souhaitez simplement explorer d'autres pistes.

Familiarisez-vous enfin avec le système des Tactiques (voir page 178) : grâce à lui, vous pouvez optimiser la façon dont vos équipiers se servent de leurs capacités, et donc améliorer l'efficacité de votre groupe de combattants.

CAPACITÉS DU GUERRIER

ARME ET BOUCLIER

Maîtrisé par : Hawke, Aveline, Carver

- ◆ Les talents de cet arbre intéresseront surtout les défenseurs. **Défense au bouclier** diminue de 25% les dégâts infligés aux ennemis mais octroie un bonus de résistance. Les capacités passives **Perception** et **Préservation** immunisent contre les attaques latérales et les attaques sournoises respectivement ; faites-en l'acquisition au plus tôt.
- ◆ Le **Coup de bouclier** (et l'amélioration **Enchaînement**) permet d'étourdir plusieurs ennemis à la fois – ce qui donne aux voleurs et aux mages l'occasion d'infliger des dégâts colossaux dans le cadre de combinaisons interclasse.
- ◆ **Disperser** et **Assaut** sont les deux principaux talents que peut utiliser le défenseur pour infliger des dégâts : une fois améliorés, ils font des ravages contre des cibles désorientées.

ARME À DEUX MAINS

Maîtrisé par : Hawke, Fenris, Carver

- ◆ Un guerrier équipé d'une arme à deux mains se doit de maîtriser tous les talents de cet arbre – à commencer par **Portée du géant**, **Grand fracas** et **Faux** (les deux dernières capacités font des ravages contre les groupes d'ennemis fragilisés).
- ◆ Les effets de **Rompre** et de **Tornade** (l'amélioration de **Tourbillon**) sont complémentaires : cette dernière a une probabilité de critique de 100%, tandis que la capacité passive fait que les coups critiques ont 50% de chance d'étourdir leurs cibles.



ECLAIREUR

Maîtrisé par : Hawke, Aveline, Fenris, Carver

- ◆ **Puissance** et **Contrôle** sont deux capacités maintenues mutuellement exclusives qui renforcent respectivement de 10% l'Attaque et les Dégâts du guerrier. Dans les deux cas, réfléchissez bien avant de débloquer leurs améliorations : elles s'utilisent dans le cadre de stratégies de combat très spécifiques.
- ◆ Faites rapidement l'acquisition de **Fendre** et **Massacre** si votre guerrier est équipé d'une arme à deux mains.
- ◆ Les victimes de **Tourment** (un sortilège de mage) seront réduites en poussières par un guerrier doté des talents **Puissance** (amélioré avec **Muscle**), **Destructeur** et **Fendre**. Réservez ce sort aux cibles coriaces et dangereuses dont vous souhaitez rapidement vous débarrasser.

MAÎTRE DE GUERRE

Maîtrisé par : Hawke, Aveline, Fenris, Carver

- ◆ La portion inférieure de cet arbre comprend des talents qui réduisent les temps de recharge et la consommation d'endurance. Leur achat se justifie pour un guerrier dont vous prenez fréquemment le contrôle ; autrement, contentez-vous de débloquer **Galvaniser**.
- ◆ **Ralliement** (et son amélioration **Unité**) donne au guerrier la possibilité de partager temporairement les effets de certaines capacités maintenues avec ses camarades (qui peuvent ainsi bénéficier de bonus défensifs et d'un meilleur taux de régénération de mana et d'endurance).
- ◆ **Synergie intrépide** transfère à l'utilisateur 50% de toute la menace générée par ses camarades. Cette variante améliorée de **Synergie de combat** permet ainsi à un défenseur de garder le contrôle de la situation lorsque ses ennemis sont placés hors de portée de sa Provocation.

DÉFENSEUR

Maîtrisé par : Hawke, Aveline, Fenris, Carver

- ◆ Cet arbre contient plusieurs talents qui aident le guerrier à mieux résister aux assauts. La maîtrise des capacités maintenues **Moulinet** (qui offre des bonus de Défense et de Trempe) et **Egide élémentaire** (qui octroie des degrés de résistances élémentaires) est essentielle pour les défenseurs, qui doivent pouvoir activer l'une ou l'autre en fonction de la situation. Notez que **Egide élémentaire** ne devient réellement utile qu'à partir de la fin de l'Acte 1.
- ◆ L'immunité contre les répulsions offerte par la capacité **Obstination** profitera à tous les guerriers. Les autres talents de l'arbre sont moins indispensables ou entrent dans le cadre de stratégies de combat très spécifiques.

BELLICISTE

Maîtrisé par : Hawke, Aveline, Fenris, Carver

- ◆ Tout guerrier digne de ce nom doit maîtriser la **Frappe du pommeau** : peu coûteuse, cette capacité (une fois améliorée avec le **Coup de pommeau**) a une forte probabilité d'étourdir sa cible. Utilisez-la pour interrompre la préparation de l'attaque ou du sort d'un adversaire.
- ◆ Les talents **Provocation**, **Bravoure** et leurs améliorations respectives sont des achats indispensables pour tout défenseur qui se respecte. Faites l'acquisition de **Rugissement** et **Bravade** le plus tôt possible.
- ◆ **Secousse** intéressera les guerriers équipés d'une arme à deux mains qui attirent régulièrement l'attention de leurs cibles à cause des lourds dégâts qu'ils infligent.

- INTRODUCTION
- CHEMINEMENT
- QUÊTES
- CARTES
- ANALYSES & TACTIQUES
- INVENTAIRE
- BESTIAIRE
- SUPPLÉMENTS
- SYSTÈME DE DIALOGUE
- AMITIÉ & RIVALITÉ
- ATTRIBUTS
- RÉSISTANCES
- ÉLÉMENTS
- ALTÉRATIONS D'ÉTAT
- CAPACITÉS
- COMBINAISONS INTERCLASSE
- RÔLES DES PERSONNAGES
- COMPOSITIONS D'ÉQUIPE
- TACTIQUES
- STRATÉGIES DE COMBAT
- SYSTÈME DE MENACE
- MODE CAUCHEMAR
- COMPAGNONS

- INTRODUCTION
- CHEMINEMENT
- QUÊTES
- CARTES
- ANALYSES & TACTIQUES
- INVENTAIRE
- BESTIAIRE
- SUPPLÉMENTS

- SYSTÈME DE DIALOGUE
- AMITIÉ & RIVALITÉ
- ATTRIBUTS
- RÉSISTANCES
- ÉLÉMENTS
- ALTÉRATIONS D'ÉTAT
- CAPACITÉS
- COMBINAISONS INTERCLASSE
- RÔLES DES PERSONNAGES
- COMPOSITIONS D'ÉQUIPE
- TACTIQUES
- STRATÉGIES DE COMBAT
- SYSTÈME DE MENACE
- MODE CAUCHEMAR
- COMPAGNONS

SYSTÈME DE MENACE

La menace désigne le procédé par lequel les ennemis choisissent leur cible parmi vos personnages. En exploitant le système à votre avantage, vous pouvez forcer vos ennemis à s'attaquer à votre défenseur plutôt qu'à un personnage plus fragile : il suffit pour cela que le défenseur représente en permanence la menace la plus élevée.

Chaque créature évalue de façon individuelle le niveau de menace de ses adversaires. Lorsque les hostilités s'engagent, les ennemis choisissent leur cible en fonction de sa classe, les guerriers étant considérés comme prioritaires. Ensuite, le niveau de menace de vos personnages évolue en temps réel selon plusieurs facteurs :

- ◆ La menace augmente avec la proximité. Entre 1 point (éloignement de plus de 60 mètres) et 100 points (corps à corps) sont rajoutés au niveau de menace (dont le seuil maximal est de 1 000 points) selon la distance qui sépare l'ennemi de sa cible – d'où la nécessité de toujours placer votre défenseur en première ligne, au cœur de la mêlée.
- ◆ Les dégâts infligés représentent le principal facteur d'évolution du niveau de menace. Pour compenser son déficit de puissance par rapport aux attaquants, le défenseur doit utiliser certaines capacités comme Provocation pour que les ennemis continuent de focaliser leur attention sur sa personne.
- ◆ La quantité de menace générée par un personnage est proportionnelle aux dégâts qu'il inflige. Si ses assauts réduisent de moitié la barre de vie d'un ennemi, son niveau de menace vis-à-vis de la créature en question augmente d'autant (la moitié de l'échelle de menace, soit 500 points). Lorsqu'ils génèrent de grosses quantités de menace (par exemple à cause des combinaisons interclasse), les attaquants ont intérêt à utiliser les capacités répertoriées dans le tableau ci-contre pour réduire rapidement leur niveau de menace.
- ◆ Confiez à vos plus puissants attaquants des objets (tels que les Chaussées de camouflage) qui affectent directement le taux de génération de menace.

- ◆ Les mages et les guerriers produisent de la menace indirecte quand ils octroient des bonus de dégâts à l'équipe.
- ◆ Contre un ennemi majeur ou un boss, vous pouvez mettre à profit les poussées de menace de vos attaquants pour ralentir puis « promener » votre adversaire (voir page précédente) le temps que votre défenseur récupère.



CAPACITÉS INFLUENÇANT LE NIVEAU DE MENACE

CLASSE	GÉNÉRATION DE MENACE	CAPACITÉS	EFFET
Mage	50%	Onde mentale	Réduit à zéro le niveau de menace
Voleur	75%	Evasion, Discretion	Diminue le niveau de menace
		Lâcher de gant, Coup de semonce	Augmente le niveau de menace
		Provocation/Armistice	Augmente/diminue le niveau de menace des compagnons
Guerrier	100%	Leurre, Bonne étoile	Transfère la menace à un double
		Provocation, Rugissement	Augmente le niveau de menace
		Bravade	Augmente le niveau de menace
		Synergie intrépide	Absorbe la menace des compagnons

MODE CAUCHEMAR

Le niveau de difficulté Cauchemar apporte trois changements notables lors des combats :

1. Le « feu allié » est activé : vos attaques de zone affectent maintenant vos propres alliés, mais vos ennemis peuvent également se blesser entre eux.
2. Les ennemis bénéficient d'immunités élémentaires. Consultez le chapitre Bestiaire pour en savoir plus sur ce sujet.
3. Vos adversaires sont plus dangereux : ils infligent davantage de dégâts et résistent plus longtemps à vos assauts. Les Assassins sont susceptibles de vous voler des potions et leurs attaques furtives passent outre l'armure de vos personnages. Les Commandants peuvent quant à eux faire converger leurs troupes vers un membre de l'équipe.

Les astuces suivantes (et une extrême prudence) vous aideront à tirer votre épingle du jeu dans ce mode :

- ◆ Vous êtes votre pire ennemi en mode Cauchemar. Vos plus puissantes attaques peuvent être fatales à vos propres alliés s'ils sont pris dans leur rayon d'action. Seuls quelques sorts de zone (comme Sommeil et les attaques électriques de l'école de l'Instinct) ne touchent que les ennemis.
- ◆ Pour une meilleure coordination entre vos personnages (et donc une efficacité renforcée), marquez des pauses tactiques régulières afin de gérer manuellement leurs actions.
- ◆ Exécutez fréquemment des combinaisons interclasse : ces techniques vous aideront à infliger des dégâts importants et donc à accélérer le dénouement des combats.

◆ Si vous jouez avec un Guérisseur vital, la capacité Seconde chance vous immunise contre les blessures. À défaut, n'ayez aucune hésitation à consommer des nécessaires de soin : le jeu vous en fournira d'autres gracieusement (dans la limite des quatre exemplaires que peut contenir votre inventaire) au côté des habituels butins que vous ramassez sur le terrain.

◆ Que vous ayez besoin d'un simple instant de répit ou de sauvegarder la partie, vous pouvez parfois interrompre un combat avant son terme en vous éloignant suffisamment de vos ennemis (ils disparaissent alors de la mini-carte).

◆ Recourez fréquemment aux produits de l'artisanat (poisons, potions et bombes) ; le fait de ralentir les ennemis avec un poison ou de renforcer votre résistance aux dégâts en avalant une Potion d'armure de pierre vous facilitera la tâche lors des combats difficiles.

◆ Pour pouvoir continuer à utiliser en toute sécurité les attaques de zone, vous devez regrouper vos ennemis loin de vos personnages. Repoussez vos cibles en utilisant les capacités de l'arbre Mage de la force ou le talent Disperser du guerrier, et intimisez l'ordre à vos troupes de rester en position pour qu'elles ne se jettent pas dans la mêlée.

◆ Face à des adversaires très puissants, protégez vos personnages les plus fragiles en élevant une Barrière ou un Glyphe autour d'eux, et augmentez leur santé maximale avec des pièces d'équipement ou en investissant dans leur Constitution. Ceci est d'autant plus utile qu'un personnage réduit à moins de 10% de sa jauge de vie saigne jusqu'à la mort à moins d'être soigné.

◆ Débarrassez-vous rapidement des combattants à distance, sans quoi vos personnages seront régulièrement renversés par leurs attaques. N'oubliez pas que les mages ne peuvent plus compter sur l'Onde mentale améliorée pour se tirer d'affaire si des alliés se trouvent à proximité.

LES ARMES UNIQUES



LES ARMES DU GUERRIER

Le port des armes du guerrier (qu'elles soient à une ou à deux mains) est soumis à des restrictions de Force ; notez que la Constitution entre également en jeu en ce qui concerne les boucliers.

BOUCLIERS & ARMES À UNE MAIN

Seul un guerrier maîtrisant les talents de l'arbre Arme et bouclier peut s'équiper de ces pièces. Celles-ci se destinant surtout aux défenseurs, recherchez en priorité les propriétés suivantes :

- ◆ Bonus d'Armure, de résistances et de trempe.
- ◆ Bonus de santé et de régénération de santé.
- ◆ Bonus de génération de menace.
- ◆ Bonus de probabilité de renversement, d'étourdissement ou de coup fatal.

Notez que les statistiques des pièces d'équipement révélées dans les tableaux de l'Inventaire sont des valeurs moyennes ; les valeurs exactes varient dans une fourchette prédéfinie. Enfin, bon nombre des notes des colonnes « Acquisition » sont écrites selon le format suivant : « Détenteur (lieu, quête) ».

BOUCLIERS

NOM	ARMURE	PROPRIÉTÉS	CONDITIONS	ACQUISITION	ACTE
Bouclier de soldat férelidien	37	-	12 Force 12 Constitution	Cadavre de réfugié (Terres viciées, Prologue)	1
Majestueuse porte du bann	72	1 emplacement de rune Santé +17	18 Force 18 Constitution	Chef de la Coterie (Basseville - Nuit)	1
Fendeur de crânes de Markham	66	Attaque +38 Armure +7	18 Force 18 Constitution	Les lames de Korval (Hauteville)	1
Force hivernale	86	Armure +9 Trempe +8	20 Force 20 Constitution	Dragon (Tréfonds, Expédition dans les Tréfonds)	1
Force-destin	72	Attaque +41 Dégâts physiques +7%	18 Force 18 Constitution	Revenant (Bien loin de la maison)	1
Bouclier de Kirkwall	72	Défense +20 Armure +7	18 Force 18 Constitution	Marchand d'armures (Basseville)	1
Mascaret	134	Défense +33 Armure +13	24 Force 24 Constitution	Emissaire qunari (Refuge de Ser Varnell, Invitation à la prudence)	2
Pacificateur	94	Attaque +50 Probabilité de critique +4%	21 Force 21 Constitution	Les lames de Korval (Hauteville)	2
L'orgueilleux	103	Armure +10 Résistance naturelle +411	22 Force 22 Constitution	Emissaire qunari (Refuge de Ser Varnell, Invitation à la prudence)	2
Liqueur de 4:60 des tempêtes	146	1 emplacement de rune Armure +15 Dégâts physiques +7%	25 Force 25 Constitution	Coffre (Repaire d'esclavagistes abandonné, Un goût amer)	2
Bouclier des Amell	122	2 emplacements de rune Armure +12	23 Force 23 Constitution	Antre du tueur (Restes d'humanité)	2
Défenseur de la muraille	122	2 emplacements de rune	23 Force 23 Constitution	Marchand d'armures (Cour de la Potence)	2
Bouclier des engances	122	Taux de régénération d'endurance +4 Résistance au feu +489	23 Force 23 Constitution	Forgeron (Basseville)	2
Le bouclier du chevalier	190	1 emplacement de rune Attaque +88 Probabilité de critique +5% 100% des dégâts de l'attaque standard contre les ennemis au corps à corps	34 Force 28 Constitution Aveline	Refuge de Ser Varnell (Invitation à la prudence)	2
Rempart	190	Armure +38 100% des dégâts de l'attaque standard contre les ennemis au corps à corps	27 Force 27 Constitution	Coffre (Tréfonds, A la recherche de Nathaniel)	3
Rempart du seigneur Peaurteur	208	1 emplacement de rune Attaque +94 Défense +47 Trempe +10	29 Force 29 Constitution	Chimère (Ruelle délabrée, Vellétés)	3
Pierre angulaire	208	Attaque +94 Armure +21 Immunité contre les répulsions	28 Force 28 Constitution	Jeven (Sombrière, Faveur et impair)	3
Bouclier de l'âtre	174	1 emplacement de rune Armure +17 Taux de régénération de santé +4 Soins reçus par ce personnage +19%	28 Force 28 Constitution	Récompense de quête donnée par Mérédiith (Un plat qui se mange froid)	3
Bouclier volcanique	227	1 emplacement de rune Armure +23 Dégâts de feu +12%	29 Force 29 Constitution	Marchand d'armures (Cour de la Potence)	3
Bouclier du résolu	248	2 emplacements de rune Armure +25 Résistance à la magie +8%	31 Force 31 Constitution	Tas d'os (Vestibule des templiers, La goutte d'eau)	3
Amie(e) de mage*	271	3 emplacements de rune Résistance à la magie +17%	32 Force 32 Constitution	Quête Foi	3
Pavois de dame Rosamund*	86	3 emplacements de rune	20 Force 20 Constitution	Reliques et antiquités du Palais (Palais des perles noires)	1

* Contenu téléchargeable (voir dragonage.com/da2/addons pour plus de détails).

ARMES À UNE MAIN

NOM	DÉGÂTS	PROPRIÉTÉS	CONDITIONS	ACQUISITION	ACTE
Fendoir d'outre-terre	12 Physique	Attaque +38 Probabilité de critique +4%	21 Force	Capitaine de navire (Docks - Nuit)	1
Lame du chant de gloire	16 Physique	Attaque +47 Dégâts physiques +7%	24 Force	Ser Karras (Cour de la Potence, Acte de miséricorde)	1
Fendoir effronté de Palvo	12 Physique	Attaque +38 Génération de menace +14%	21 Force	"Capitaine" Qerth (Repaire des Gardes masqués, Mascarade nocturne)	1
Poing de Ronchon	20 Physique	1 emplacement de rune Attaque +57 5% de chance d'assommer la cible	28 Force	Chez Bonny Lem (Passage désaffecté)	1
Lame du confiant	12 Physique	Attaque +38 Génération de menace +14%	21 Force	Les lames de Korval (Hauteville)	1
Maelström	16 Physique	Probabilité de critique +4% Vitesse d'attaque +4%	24 Force	Marchand d'armes (Cour de la Potence)	1
Épée crantée	15 Physique	Endurance +18 Dégâts physiques +7%	23 Force	Forgeron (Basseville)	1
Interminable de la terre rougeoyante	25 Physique	Attaque +76 Dégâts de feu +5	32 Force	Bartrand (Manoir de Bartrand, Affaire de famille)	2
Tonnerre Sundarin	20 Physique	Résistance à l'électricité +438 Dégâts d'électricité +4	28 Force	Coffre (Tréfonds, L'or des fous)	2
Hache des bourrasques	27 Physique	Probabilité de critique +5% Dégâts critiques +12% Dégâts d'électricité +11	35 Force	Chez le Golem central (Thaig abandonné)	2
Frappe singulière	21 Physique	1 emplacement de rune Attaque +61 Dégâts physiques +8% Mises à mort sanglantes	30 Force	Innley d'Osterburg (Terres brisées, Chasseur de primes)	2
Brise-cœur de Markham	27 Physique	Probabilité de critique +5% Dégâts critiques +12% Mises à mort sanglantes	33 Force	Marchand d'armes (Cour de la Potence)	2
Pas de loie de Val Royeaux	13 Physique	1 emplacement de rune Attaque +41 Probabilité de critique +4%	22 Force	Conspirateur d'Amaranthine (Terres brisées, Les conspirateurs)	2
Lame de Sombrière	23 Physique	1 emplacement de rune Probabilité de critique +4%	30 Force	Forgeron (Basseville)	2
Satareth	29 Feu	1 emplacement de rune Attaque +94 Dégâts physiques +8% Résistance à la magie +8%	38 Force	Récompense de quête après la victoire sur l'Arishak (Fort du vicomte, Commandements du Qun)	2
Le Hurlleur	20 Physique	Probabilité de critique +4% Dégâts critiques +11% Dégâts physiques +8%	28 Force	Veld (La Bassine, Le plus grand trésor de Gamlen)	3
Bassrath-Kata	31 Physique	Attaque +100 Vitesse d'attaque +4% Probabilité d'infliger un coup fatal +20% Dégâts infligés aux humains +9	39 Force	Récompense de quête (Les épées perdues)	3
Griffe de Perrin	25 Physique	1 emplacement de rune Attaque +76 Soins reçus par ce personnage +19%	32 Force	Les lames de Korval (Hauteville)	3
Le Poids	29 Physique	1 emplacement de rune Attaque +94 Trempe +11 5% de chance d'infliger une répulsion	38 Force	Dragon-sire (La Mine d'os, Massacre minier)	3
Le Bâillon	28 Physique	1 emplacement de rune Probabilité de critique +5% Dégâts critiques +12% Probabilité d'infliger une dissipation +5%	36 Force	Récompense de quête (A la recherche de Nathaniel)	3
Courroux du forestier	27 Physique	1 emplacement de rune Santé +32 Attaque +81 Génération de menace +16%	35 Force	Jess Varvel le "Tire-laisse" (Ruelle vétuste, La mégère apprivoisée)	3
Épée d'écumeur	29 Physique	1 emplacement de rune Probabilité de critique +5% Dégâts critiques +12%	36 Force	Marchandise douteuse (Docks)	3
Épée de garde civil	29 Physique	1 emplacement de rune Attaque +94 Vitesse d'attaque +4%	36 Force	Marchand d'armes (Cour de la Potence)	3
Lame des antaams	32 Physique	1 emplacement de rune Attaque +108 Dégâts infligés aux humains +10	38 Force	Comptoir férelidien de Lirène (Basseville)	3
La récompense d'Aurvar	33 Physique	1 emplacement de rune Attaque +116 Armure +3 Génération de menace +17%	41 Force	Coffre (Tréfonds, A la recherche de Nathaniel)	3
La lame floue	33 Physique	3 emplacements de rune Les ennemis ne peuvent pas esquiver les attaques	41 Force	Coffre (Refuge des mages du sang, Les derniers fidèles)	3
Glandivalis	33 Electricité	1 emplacement de rune Attaque +116 Armure +3 2,5% de chance d'asservir les ennemis normaux	41 Force	Hybris (Donjon caché, Les parchemins awiergans)	3
Furie de l'Immatériel*	25 Physique	2 emplacements de rune Probabilité de critique +5% Dégâts spirituels +3 dans un rayon de 2m	34 Force	Démon du désir (Domaine d'Harimann, Repentance)	2
Lame de Desdémona*	17 Nature	2 emplacements de rune Attaque +50	25 Force	Reliques et antiquités du Palais (Palais des perles noires)	1
Lame de mille et une batailles*	35 Physique	2 emplacements de rune Probabilité de critique +5% Dégâts physiques +8% Probabilité d'infliger une répulsion 5%	42 Force	Reliques et antiquités du Palais (Palais des perles noires)	3

* Contenu téléchargeable (voir dragonage.com/da2/addons pour plus de détails).



- INTRODUCTION
- CHEMINEMENT
- QUÊTES
- CARTES
- ANALYSES & TACTIQUES
- INVENTAIRE
- BESTIAIRE
- SUPPLÉMENTS
- PRÉAMBULE
- PROPRIÉTÉS DES PIÈCES
- ARMES UNIQUES
- ARMURES UNIQUES
- ACCESSOIRES UNIQUES
- ÉQUIPEMENT GÉNÉRÉ
- OBJETS SPÉCIAUX
- ARTISANAT
- ÉCHOPPES

MAGES

Même si les Apostats semblent désormais pulluler à Kirkwall, la grande majorité des individus doués pour la magie résident toutefois dans le Cercle des mages, où ils sont placés sous l'étroite surveillance des templiers.

Caractéristiques du groupe :

- ◆ Haute résistance à la magie
- ◆ Armure très faible
- ◆ Immunité contre la paralysie
- ◆ Forte vulnérabilité aux dégâts spirituels

Analyse de groupe :

- ◆ La plupart des sorts infligeant des dégâts spirituels appartiennent aux écoles de l'Esprit et de l'Entropie. Leur efficacité est majorée de 25% lorsque leur utilisateur a appris Maîtrise des esprits.
- ◆ La Dissipation inflige des dégâts spirituels à ses victimes, tout en interrompant les sorts qu'elles maintiennent ou préparent.
- ◆ Supprimez les Mages en priorité, ou ils risquent de ruiner vos efforts en soignant leurs alliés. N'hésitez pas à pourchasser votre cible si elle se téléporte loin de vous.
- ◆ Tous les talents réunis de l'arbre Fugitif rétinvide octroient à Fenris un taux de résistance à la magie de 45% ; si vous êtes amené à en découdre fréquemment avec les mages, développez ce personnage dans ce sens.

Mages standard :

- ◆ Mage du Cercle (Fantassin – Bâton)
- ◆ Apostat (Fantassin – Bâton)

Mages d'élite :

- ◆ Mage du sang
- ◆ Haut mage du Cercle



MAGE DU SANG

Affinités élémentaires				
Normal	Normal	Normal	Normal	Point faible
Catégorie de butin		Archétype		
Apostats		Ravageur		
Capacités notables		Spécificités		
◆ Hémorragie paralysante	◆ Haute résistance à la magie			
◆ Transfusion	◆ Immunisé contre la paralysie			
◆ Téléportation	◆ Santé et Armure très faibles			

- ◆ L'Hémorragie paralysante draine peu à peu l'énergie vitale des cibles prises dans son rayon d'action ; cette technique laisse ses victimes exsangues et totalement paralysées.
- ◆ Quand il est mal en point, le Mage du sang aspire l'énergie vitale des ennemis qui l'entourent pour régénérer sa propre santé.
- ◆ Ajoutez à ces deux capacités un sort de téléportation et vous comprendrez que le Mage du sang recèle un fort potentiel de nuisance ; exploitez sa vulnérabilité aux dégâts spirituels pour réduire au maximum son espérance de vie.



HAUT MAGE DU CERCLE

Affinités élémentaires				
Normal	Normal	Normal	Normal	Point faible
Catégorie de butin		Archétype		
Cercle des mages		Ravageur		
Capacités notables		Spécificités		
◆ Orbe spirituel	◆ Haute résistance à la magie			
◆ Foudre	◆ Immunisé contre la paralysie			
◆ Champ de force	◆ Santé et Armure très faibles			
◆ Téléportation				

DALATIENS

Fidèles à leurs traditions ancestrales, les Dalatien ont peu en commun avec les elfes des cités qui vivent reclus dans le bascloître. Les chasseurs dalatien sont réputés à juste titre pour être des archers habiles, mais ils excellent également dans le maniement des armes de mêlée.

Caractéristiques du groupe :

- ◆ Immunité contre les dégâts naturels*
- ◆ Forte vulnérabilité à l'électricité
- ◆ Immunité contre la paralysie

Analyse de groupe :

- ◆ Les elfes dalatien déploient un imposant arsenal militaire, mais ils se montrent incapables de recourir à la magie en combat.
- ◆ À moins que vous ne preniez une décision spécifique lors d'une quête mettant en scène Merrill, vous n'aurez que très rarement maille à partir avec les Dalatien.

Dalatien standard :

- ◆ Guerrier dalatien (Fantassin – Arme et bouclier, Arme à deux mains, Deux armes)
- ◆ Archer dalatien (Fantassin – Armes de jet)

Dalatien d'élite :

- ◆ Assassin dalatien

ASSASSIN DALATIEN

Affinités élémentaires				
Normal	Point faible	Normal	Immunité*	Normal
Catégorie de butin		Archétype		
Dalatien		Assassin		
Capacités notables		Spécificités		
◆ Furtivité	◆ Immunisé contre la paralysie			
◆ Attaque sournoise	◆ Armure et santé faibles			
◆ Retrait				

- ◆ Les lames des Assassins dalatien infligent des blessures qui continuent de faire souffrir leurs victimes en leur causant des dégâts spirituels répétés.
- ◆ Les Assassins dalatien étant immunisés contre la Paralysie, inutile de chercher à les piéger avec des Glyphes.



DÉMONS

Toujours à l'affût, les démons guettent la moindre occasion de traverser le Voile, par l'intermédiaire des rêves des mortels ou directement en prenant possession d'un mage. Vous en saurez plus sur ces créatures en consultant l'encyclopédie de Dragon Age dans le chapitre Suppléments (voir page 254).

Caractéristiques du groupe :

- ◆ Immunité contre Silence

Analyse de groupe :

- ◆ Capables de surgir du sol ou de s'emparer du corps d'un être vivant, les Démons peuvent frapper n'importe où et n'importe quand ; regroupez vos personnages lorsque vous explorez des lieux où sévissent ces créatures.
- ◆ Les sorts de l'arbre Paria dalatien de Merrill permettent d'exploiter la vulnérabilité des démons aux dégâts naturels.
- ◆ Le sort Sommeil est un excellent moyen de neutraliser un groupe fourni d'Ombres.

Démons standard :

- ◆ Ombre (Fantassin)
- ◆ Abomination (Fantassin)

Démons d'élite :

- ◆ Démon du désir
- ◆ Démon de la colère
- ◆ Démon de l'orgueil (Feu)
- ◆ Démon de l'orgueil (Poison)

DÉMON DU DÉSIR

Affinités élémentaires				
Normal	Point faible	Normal	Point faible	Immunité*
Catégorie de butin		Archétype		
Démons		Commandant		
Capacités notables		Spécificités		
◆ Vulnérabilité	◆ Immunisé contre Silence			
◆ Résistance magique	◆ Armure élevée			
	◆ Trempe élevée			

- ◆ Le Démon du désir fuit le combat rapproché ; il inflige des dégâts modérés avec ses attaques à distance et laisse aux Ombres le soin de monter au front.
- ◆ Son aura de Commandant octroie à ses sous-fifres un bonus de résistance à la magie.
- ◆ Le Démon du désir compense sa faible Défense par un niveau d'Armure élevé. En difficulté Cauchemar, veillez à ce que vos mages ne portent pas de bâton infligeant des dégâts spirituels (contre lesquels il est immunisé) avant d'engager le combat.



DÉMON DE LA COLÈRE

Affinités élémentaires				
Point faible	Normal	Immunité*	Normal	Normal
Catégorie de butin		Archétype		
Démons		Assassin		
Capacités notables		Spécificités		
◆ Attaque sournoise	◆ Immunisé contre Silence			
◆ Furtivité	◆ Bonus moyen d'Attaque			
◆ Furie infernale	◆ Santé et Armure faibles			
◆ Retrait				

- ◆ Comme tous les Assassins, le Démon de la colère cherche à frapper vite et fort (de préférence en visant vos personnages les plus fragiles), avant de se retirer aussitôt ; brisez sa routine en le neutralisant dès qu'il apparaît, et passez-le à tabac sans lui laisser un instant de répit.
- ◆ Le Démon de la colère enchaîne généralement deux attaques successives, la seconde infligeant à sa victime des dégâts de feu persistants.
- ◆ Les capacités et armes associées à l'élément feu sont à proscrire lorsque vous affrontez cet adversaire en difficulté Cauchemar.



DÉMON DE L'ORGUEIL (FEU)

Affinités élémentaires				
Point faible	Normal	Immunité*	Point faible	Normal
Catégorie de butin		Archétype		
Démons		Mastodonte		
Capacités notables		Spécificités		
◆ Gerbe de feu	◆ Immunisé contre Silence			
◆ Bouclier de feu	◆ Santé élevée			
◆ Poing de feu	◆ Dégâts très élevés			
◆ Carcan compresseur	◆ Bonus modérés d'Attaque et d'Armure			
◆ Piétinement	◆ Défense très faible			
◆ Charge				

- ◆ Le Démon de l'orgueil peut adopter deux formes différentes.
- ◆ Exploitez par tous les moyens sa faiblesse élémentaire quand il se présente sous sa forme de feu ; n'oubliez pas qu'un mage peut canaliser le pouvoir du froid dans les armes de vos combattants de mêlée.
- ◆ Le Carcan compresseur du Démon de l'orgueil n'emprisonne pas instantanément sa cible : sa proie désignée dispose d'une fraction de seconde pour s'extraitre de son rayon d'action avant son activation.
- ◆ Les sorts de l'école Paria dalatien de Merrill infligent des dégâts naturels. Si vous activez la Grâce d'Arathan pour compenser l'utilisation de Sang de la Première, son sort Blessures du passé infligera alors de lourds dégâts, indépendamment de la valeur de l'Armure de votre adversaire.
- ◆ Merrill peut se protéger avec une Armure de pierre, une Barrière ou un Bouclier mystique si elle commence à attirer l'attention de l'ennemi.

DÉMON DE L'ORGUEIL (POISON)

Affinités élémentaires				
Normal	Point faible	Point faible	Immunité*	Normal
Catégorie de butin		Archétype		
Démons		Boss		
Capacités notables		Spécificités		
◆ Gerbe de poison	◆ Immunisé contre Silence			
◆ Bouclier de poison	◆ Dégâts élevés			
◆ Carcan compresseur	◆ Bonus modéré d'Attaque et d'Armure			
◆ Piétinement	◆ Défense très faible			
◆ Charge				

- ◆ Utilisez des armes associées à l'électricité lorsque vous faites face au Démon de l'orgueil sous sa forme empoisonnée.
- ◆ Les deux variantes du Bouclier du démon infligent des dégâts répétés aux adversaires qui tentent de l'attaquer au corps à corps.
- ◆ Après avoir esquivé la Charge du Démon de l'orgueil, essayez de le frapper par surprise au moment où il reprend ses esprits.
- ◆ Plusieurs de ses attaques renversent leur cible ; vous vous faciliterez la tâche si vos personnages ont la Trempe nécessaire pour résister à cet effet.
- ◆ Puisque la méfiance est toujours de mise contre les boss, protégez-vous régulièrement avec des Boucliers mystiques et des Barrières ; notez que les talents de l'arbre Maître de guerre bénéficient à tout le groupe.

INTRODUCTION

CHEMINEMENT

QUÊTES

CARTES

ANALYSES & TACTIQUES

INVENTAIRE

BESTIAIRE

SUPPLÉMENTS

STRUCTURE DU CHAPITRE

ARCHÉTYPES

RANGS

IDENTIFIER LES ENNEMIS

ENGANCES

MABARIS

DRAGONS

ARAIGNÉES

CARTA

COTERIE

MAGES

DALATIENS

DÉMONS

GOLEMS

GARDES DE KIRK WALL

PROFANES

QUNARI

ÉCUMEURS

TEMPLIERS

ESCLAVAGISTES RÉVINTIDES

CANAILES

MORTS-VIVANTS

MERCENAIRES

BOSS (SPOILERS !)

RÉCAPITULATIF DE L'HISTOIRE



Chaque jeu de la série Dragon Age se suffit à lui-même. Ceci dit, tous partagent un cadre commun et des liens directs. Selon la chronologie propre à cet univers, ils se déroulent à une même époque, celle du cinquième Enclin – dix ans s'écoulant entre le début et la fin de Dragon Age II, contre deux ou trois pour Origins et son extension Awakening. Par conséquent, les différents épisodes peuvent raconter des événements identiques selon des perspectives multiples, ou mettre en scène à plusieurs reprises certains personnages récurrents.

DRAGON AGE: ORIGINS

L'histoire de Dragon Age: Origins débute lors de la 30ème année de l'ère du dragon, alors que le royaume de Féreldein fait face à la menace du cinquième Enclin. Le personnage qui incarne le joueur, futur héros de Féreldein, quitte sa demeure après avoir été enrôlé par Duncan dans la Garde des ombres ; tous deux se rendent dans la forteresse d'Ostagar, où est rassemblée l'armée du roi Cailan. Duncan confie à son protégé la mission de récupérer d'anciens documents dans un avant-poste de la Garde, avant l'arrivée des engageances. Accompagné par deux autres recrues, le héros s'enfonce dans les terres sauvages de Korcari, où il fait la connaissance de Morrigan et de sa mère Flémeth, une sorcière qui lui remet les parchemins.

De retour à Ostagar, les conscrits se soumettent à l'Union pour rejoindre officiellement les rangs des Gardes des ombres. Au cours de cette cérémonie d'initiation, ils sont contraints de boire une décoction contenant du sang corrompu. Seul le héros survit à cette épreuve, qui imprime définitivement en lui la souillure des engageances.



Tandis que les forces du roi contiennent la horde sauvage devant la forteresse, le héros se fraye un chemin jusqu'au sommet d'une tour pour allumer un fanal ; au lieu de répondre à ce signal et de prendre comme prévu l'armée ennemie à revers, le général Loghain retire ses troupes du champ de bataille. Suite à sa trahison, la garnison royale est décimée ; Cailan et Duncan périssent dans le massacre. De leur côté, le héros et son compagnon Alistair ne doivent leur survie qu'à l'intervention providentielle de Flémeth.

Résolus à poursuivre le combat, les deux survivants, rejoints par Morrigan, décident d'invoquer l'autorité des Gardes des ombres pour rassembler les peuples de Féreldein sous une même bannière : les

anciens traités des terres sauvages obligent les différents clans à renouer des alliances séculaires et à s'unir pour repousser la horde ennemie.

Après avoir parcouru le royaume, le héros et ses compagnons rallient à leur cause les hommes du iarl Eamon, les elfes dalatiens, les nains de la cité d'Orzammar, et même les mages du Cercle de Féreldein qui avaient été placés en quarantaine par les templiers. Avant de lancer l'assaut final contre les engageances, le héros défie le traître Loghain devant une assemblée de nobles féreldeins, réunis en conclave à Dénérim.

L'archidémon qui dirige la horde est en principe immortel, puisque son âme peut se réincarner dans la créature corrompue la plus proche. Pour mettre fin à l'Enclin, un des Gardes des ombres doit sacrifier sa vie en piégeant l'âme du démon dans son propre corps ; toutefois, il survivra à l'opération s'il a fécondé Morrigan, l'esprit de l'Ancien dieu déchu s'unissant alors avec celui de l'enfant à naître.

Selon les décisions qu'a prises le joueur tout au long de l'aventure, plusieurs fins différentes sont possibles. Il est intéressant de noter qu'aucune d'entre elles n'est considérée comme supérieure à une autre par les développeurs du jeu.

DRAGON AGE: ORIGINS – AWAKENING

L'histoire d'Awakening reprend six mois après la fin de celle d'Origins. Le joueur y incarne un commandeur de la Garde des ombres, envoyé depuis la cité d'Amaranthine pour prendre la tête d'un nouveau bastion de l'ordre, le Fort Bastel. À son arrivée, il découvre que la forteresse a été ravagée par les engageances. Avec la mort de l'archidémon, il semblait pourtant impossible que ces dernières puissent lancer un assaut d'une telle ampleur.

Tout en assurant la reconstruction de la place-forte, le commandeur doit faire face à une nouvelle menace, sous la forme des « disciples » ; ces engageances intelligentes, capables de parler et de contrôler leurs semblables, sont à l'origine de l'attaque du Fort Bastel.

Deux créatures encore plus mystérieuses se dressent bientôt sur le chemin du héros : l'Architecte, père putatif des disciples et dont les expérimentations hasardeuses auraient provoqué le réveil de l'archidémon lors du dernier Enclin ; et l'une de ses anciennes protégées, une mère couveuse douée de raison que le commandeur doit affronter dans son repaire à la fin de son aventure.



Awakening se termine sur un véritable cas de conscience. Une horde d'engageances se rassemble devant les portes de la cité d'Amaranthine, tandis qu'une seconde meute avance vers le Fort Bastel : en choisissant de sauver l'un de ces deux lieux, le commandeur abandonne de fait l'autre à son sort tragique.

Personnages récurrents

Les habitués de la série retrouveront dans Dragon Age II des personnages croisés dans les précédents épisodes. Leur présence nous rappelle que le cinquième Enclin n'était qu'un chapitre de plus dans la longue et tumultueuse histoire de Thédas.

- Isabela**
Digne capitaine du « Chant de la sirène », Isabela s'est auto-proclamée reine des mers de l'est et plus fine lame de Llomerryn.
- Anders**
Garde des ombres, mage et pince-sans-rire de son état, il apparaît pour la première fois dans Awakening.
- Alistair**
Fils bâtard du roi Maric, ce Garde des ombres est un des principaux compagnons du héros de Féreldein.
- Merrill**
Merrill est l'apprentie archiviste d'un clan d'elfes dalatiens dans Origins.
- Léliana**
Barde et voleuse, Léliana s'est convertie au culte chantriste après avoir eu une révélation divine.
- Zévan**
Assassin à la solde des Corbeaux anrivans, Zévan se fait radier de la guilde suite à sa tentative de meurtre ratée du héros de Féreldein.
- Nathaniel Howe**
Fils de l'ancien iarl Howe, ce voleur mis en scène dans Awakening est aujourd'hui recherché par sa sœur Delilah.
- Bodahn & Gandal Feddie**
Ce marchand nain et son fils rencontrent le héros de Féreldein sur la Voie impériale, à Lothering.
- Chevalier-gens-capitaine Cullen**
Aujourd'hui promu, ce templier était emprisonné à l'intérieur du Cercle des mages dans Origins.
- Justice**
Cet esprit de l'Immatériel, mis en scène dans Awakening, s'est désormais lié à Anders.
- Gkerch**
Nerveux de nature, cet elfe autrefois au service des bardes orlésiens apparaît dans le contenu téléchargeable « Le chant de Léliana ».
- Bonny Lem**
Un marchand espion au service de Marjolaine.
- Gophia Dryden**
Un commandeur-Garde victime d'un démon, dont l'histoire est racontée dans le contenu téléchargeable « La forteresse des Gardes des ombres ».

- INTRODUCTION
- CHEMINEMENT
- QUÊTES
- CARTES
- ANALYSES & TACTIQUES
- INVENTAIRE
- BESTIAIRE
- SUPPLÉMENTS
- SUCCÈS & TROPHÉES
- ENCYCLOPÉDIE DRAGON AGE
- RÉCAPITULATIF