

LA MINI-GUIDA UFFICIALE



DRAGON AGE II™



PRIMA IS AN AUTHORIZED ELECTRONIC ARTS LICENSEE.

BiOWARE™



LA GUIDA UFFICIALE COMPLETA

DRAGON AGE™ II



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

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



BiOWARE™

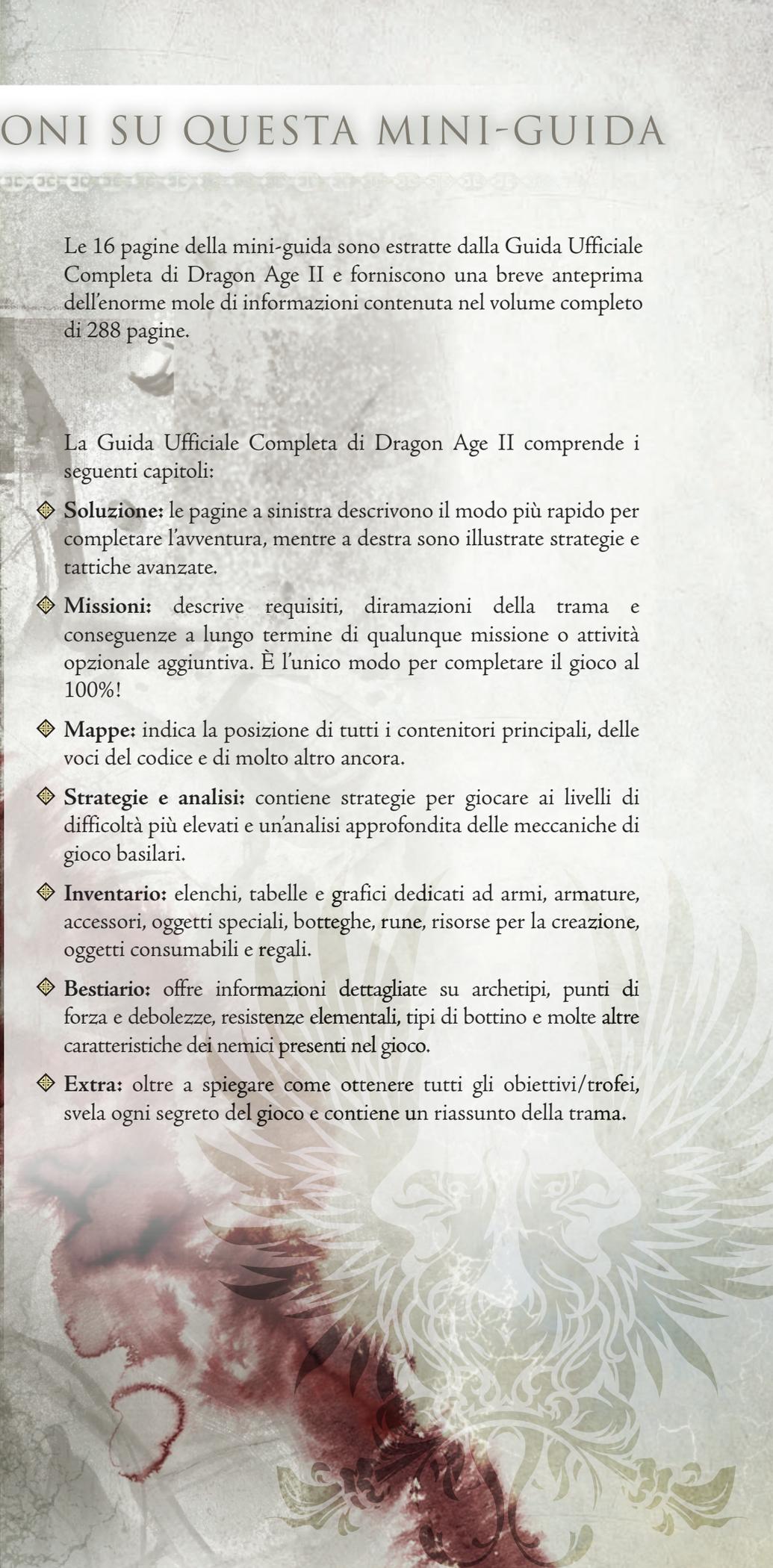


INFORMAZIONI SU QUESTA MINI-GUIDA

Le 16 pagine della mini-guida sono estratte dalla Guida Ufficiale Completa di Dragon Age II e forniscono una breve anteprima dell'enorme mole di informazioni contenuta nel volume completo di 288 pagine.

La Guida Ufficiale Completa di Dragon Age II comprende i seguenti capitoli:

- ◆ **Soluzione:** le pagine a sinistra descrivono il modo più rapido per completare l'avventura, mentre a destra sono illustrate strategie e tattiche avanzate.
- ◆ **Missioni:** descrive requisiti, diramazioni della trama e conseguenze a lungo termine di qualunque missione o attività opzionale aggiuntiva. È l'unico modo per completare il gioco al 100%!
- ◆ **Mappe:** indica la posizione di tutti i contenitori principali, delle voci del codice e di molto altro ancora.
- ◆ **Strategie e analisi:** contiene strategie per giocare ai livelli di difficoltà più elevati e un'analisi approfondita delle meccaniche di gioco basilari.
- ◆ **Inventario:** elenchi, tabelle e grafici dedicati ad armi, armature, accessori, oggetti speciali, botteghe, rune, risorse per la creazione, oggetti consumabili e regali.
- ◆ **Bestiario:** offre informazioni dettagliate su archetipi, punti di forza e debolezze, resistenze elementali, tipi di bottino e molte altre caratteristiche dei nemici presenti nel gioco.
- ◆ **Extra:** oltre a spiegare come ottenere tutti gli obiettivi/trofei, svela ogni segreto del gioco e contiene un riassunto della trama.



ENCICLOPEDIA DI DRAGON AGE



IL CONTINENTE DEL THEDAS

ORLAIS

Ricca e ambiziosa, Orlais è la nazione umana più potente di tutto il Thedas. Attualmente governato dall'Imperatrice Celene I, il regno annovera una vasta aristocrazia, nota per la sua cultura e la sua stravaganza. Celene condivide i sogni espansionistici del fondatore di Orlais, Kordilius Drakon, secondo cui i confini della nazione dovrebbero estendersi fino a quelli del continente.

Molti nobili orlesiani appartengono al rinomato ordine cavalleresco dei cadetti. L'addestramento militare dei cadetti è noto per la sua severità, in quanto instilla nei cavalieri una rigida disciplina e un codice d'onore che contano di più della vita stessa del cadetto. I cadetti non conoscono paura e la loro lealtà è assoluta. La punizione per il disonore è la morte, pena che un cadetto accetta di buon grado qualora venisse meno ai propri doveri nei confronti del lord.

Un'altra caratteristica della classe nobiliare è la sua propensione per l'alta moda, spesso importata da altre terre, ad esempio Nevarra e i Liberi Confini, ma sempre estremizzata entro i confini di Orlais. Uomini e donne sfoggiano cosmetici di vario genere, con sottili differenze a indicarne il rango sociale. In pubblico, gli orlesiani indossano spesso maschere molto elaborate, tramandate all'interno delle famiglie e utilizzate per identificarle in modo simile all'araldica degli stemmi nobiliari.

La capitale di Orlais è Val Royeaux, città che vanta l'Università di Orlais, uno dei maggiori centri culturali del continente: l'istruzione offerta da questa scuola, la migliore che si possa comprare, attira numerosi nobili rampolli da tutto il Thedas. L'Università è un'istituzione relativamente moderna, e i suoi professori di larghe vedute si sono già scontrati più volte con i conservatori religiosi per i contenuti delle lezioni. È probabile che questo problema sia destinato a peggiorare in futuro.

IMPERO TEVINTER

Un tempo impero esteso a tutto il Thedas, il Tevinter attuale è una vestigia decadente della gloria del passato incentrata su Minrathous, a nord. Questa leggendaria città, un tempo gioiello dell'intero continente, è governata da potenti incantatori tramite una forma di magocrazia.

Il Tevinter è disprezzato quasi unanimemente dalle altre nazioni. La nobiltà è famosa per la sua dissoluzione e per lo schiavismo, praticato ancora oggi. L'Impero è il centro del mercato nero, del contrabbando (inclusa l'accoglienza dei maghi fuggiti dagli altri regni) e del commercio degli schiavi. Sebbene possa sembrare sulla via del declino, il Tevinter è ancora una nazione molto potente, con una considerevole forza militare. Indubbiamente rivolgerebbe il proprio interesse verso le nazioni del sud, se solo non fosse distratto dalle costanti guerre con i qunari del Seheron e di Par Vollen.

Gli antichi lord magister governavano l'Impero collettivamente, mantenendo il controllo del popolo tramite il potere d'infiltrarsi nei sogni. Sebbene simili lord non esistano più, a tutt'oggi alcuni maghi sono rinomati viandanti dei sogni e divinatori.

L'Impero attinge una grande varietà di soldati dai suoi territori per formare un imponente esercito. Tuttavia, sono due le peculiarità dell'esercito del Tevinter a essere considerate leggendarie e note in tutto il Thedas: l'uso degli elefanti, le enormi creature importate per secoli dalle colonie costiere nei pressi delle giungle nord-occidentali, e il trio d'imponenti golem da guerra, acquistati dai nani e noti come "juggernaut".

I colonizzatori del Tevinter hanno lasciato il segno su tutto il Thedas, come si nota ancora oggi dalle rovine e dalle strade di questo impero decaduto. Sebbene le antiche storie vengano ormai narrate per spaventare i bambini, la verità dei loro eccessi può sconvolgere persino i cuori più coraggiosi.

FERELDEN

Il Ferelden è una nazione relativamente temperata nella parte sud-orientale del Thedas, popolata da culture barbare e militaristiche che

hanno cominciato a civilizzarsi soltanto negli ultimi secoli. Considerati secondari dalle altre nazioni, e in particolare dagli orlesiani, che hanno controllato e occupato la valle del Ferelden per secoli, negli ultimi anni i fereldiani hanno fatto passi da gigante. Orgogliosi e indipendenti, odiano essere considerati "primitivi" e mirano a diventare una grossa potenza del continente.

Il Ferelden confina a ovest con l'impero di Orlais, con cui mantiene relazioni molto tese. Le due nazioni sono divise dalle catene delle Montagne Gelide, che prevengono ostilità più frequenti. Proprio tra queste montagne è situato Orzammar, l'ultimo regno dei nani.

Buona parte delle altre nazioni considera anarchici i fereldiani: il loro desiderio di libertà ha portato a un atteggiamento culturale liberistico verso l'applicazione delle leggi e il comportamento in generale. Sebbene le trasgressioni più gravi vengano subito punite, molte altre vengono ignorate, lasciando che i cittadini si facciano giustizia da soli. I piccoli furti sono piuttosto comuni, poiché le guardie intervengono soltanto per i crimini più gravi. Il commercio è del tutto sregolato, a patto che i mercanti paghino le tasse: bordelli e bische d'azzardo non sono soltanto tollerate, ma persino previste.

Lothering e la Gran Via Imperiale

La famiglia Hawke abitava a Lothering, un villaggio a nord dell'antica fortezza di Ostagar. L'insediamento, nato come stazione commerciale e di rifornimento per Redcliffe e per i mercanti di Orzammar, è situato a un crocevia della Gran Via Imperiale. Col tempo, i coloni sono diventati autosufficienti tramite la costruzione di mulini e fattorie.

La Gran Via Imperiale è un'antica meraviglia architettonica edificata dall'Impero Tevinter. Costruita dagli schiavi usando le cave di pietra di Kirkwall, questa strada sopraelevata parte da Minrathous, passa da Orlais e si snoda verso est, fino al Ferelden. Il progetto originale non è mai stato completato, e molte sezioni sono cadute in rovina nel corso dei secoli. Ciononostante, è ancora utile a molti viaggiatori che temono i lupi.

BASI DEL GIOCO

SOLUZIONE

MISSIONI

MAPPE

STRATEGIE E ANALISI

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRA

OGGETTIVI E TROFEI

ENCICLOPEDIA

STORIA





LIBERI CONFINI

“Liberi Confini” è il nome collettivo assegnato al gruppo di ricche città-stato nella parte centrale del continente. Gli abitanti dei Liberi Confini discendono dai tenaci barbari, e le loro città sono riunite in una libera confederazione che raramente le mette d'accordo su qualcosa, a meno che uno dei regni vicini non diventi aggressivo: in tal caso, i Liberi Confini presentano un fronte militare compatto e in grado di dare filo da torcere a qualsiasi nemico.

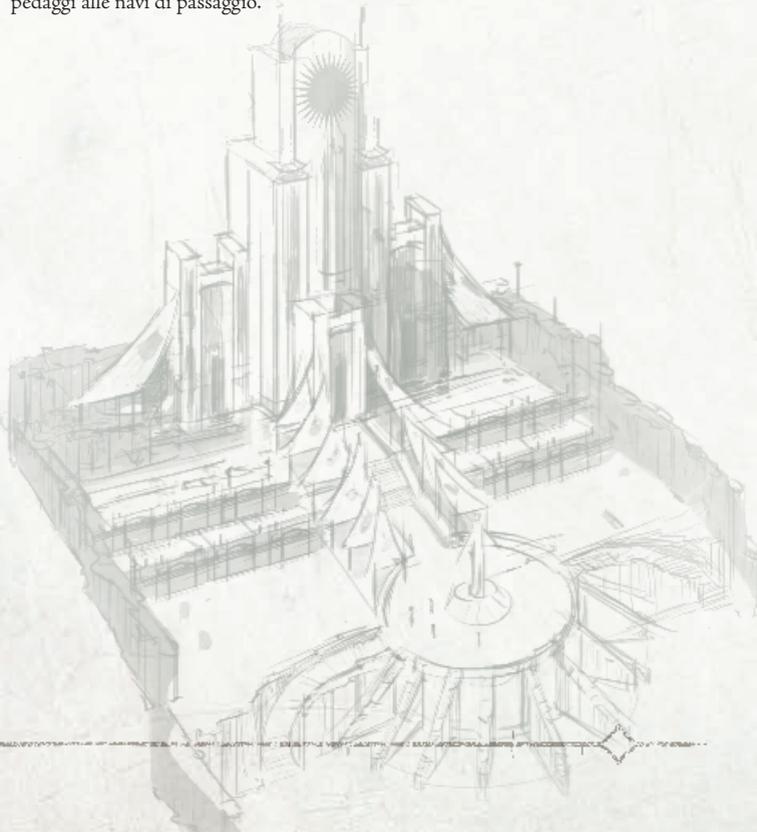
I Liberi Confini sono anche noti come “il granaio del Thedas”, poiché le fattorie lungo le sponde del fiume Minanter forniscono buona parte del cibo del continente. La città più grande della confederazione, Porto Brullo, accoglie coloro che raggiungono la sua maestosa piazza centrale via fiume.

Kirkwall

Ultima delle grandi città dell'Impero, Kirkwall venne fondata nel 620 Era Antica dall'arcimago Emerius Krayvan. Migliaia di schiavi elfici vennero importati per estrarre la pietra dalle cave, sopportando brutalità che andarono ad alimentare la terribile reputazione di Kirkwall. Costruita su queste basi di sofferenza, la “Città delle Catene” divenne il centro del commercio di schiavi dell'Impero, nonché la destinazione dei prigionieri catturati durante le conquiste. Ancora oggi, è una delle città più grandi dei Liberi Confini.

Arrivando dal mare è impossibile non notare l'imponente muro nero che dà il nome alla città. Sulla facciata della scogliera sono state incise le figure degli Antichi Dei, un pantheon di idoli pagani che sfida con sprezzo le onde. Nonostante gli sforzi della Chiesa e del tempo per eliminarli, la presenza di questi vili guardiani sembra destinata a durare per molti altri secoli.

L'accesso marittimo al porto avviene tramite uno stretto canale, scavato nella scogliera e fiancheggiato dalle colossali statue di bronzo dei Gemelli di Kirkwall. Grazie a una rete di catene che si estende dal faro fino ai Gemelli, la città può sbarrare l'unico accesso marittimo navigabile, estorcendo pedaggi alle navi di passaggio.





Forca

Pietrificate nella sofferenza, le numerose statue di schiavi torturati non rendono giustizia a coloro che vennero venduti in schiavitù. Al contrario, l'ingresso cittadino e il cortile dalle alte mura della Forca sono un retaggio del crudele passato di Kirkwall, che secondo i magister servivano a soffocare gli spiriti dei nuovi arrivati, stroncando ogni speranza di fuga o di emancipazione. Esecuzioni giornalieri adornavano il patibolo di cadaveri freschi, ricordando agli schiavi quali fosse la loro unica via per la libertà. Passando dalle buie stive di una galea al porto e infine alla Forca, i rifugiati fereldiani di oggi potrebbero provare lo stesso terribile senso di disperazione.

Città inferiore

Ai tempi dell'Impero, questa zona ospitava il recinto degli schiavi. Le condizioni di vita saranno anche leggermente migliorate, ma è impossibile non notare la divisione geografica delle classi sociali di Kirkwall. Labirinto sconfinato di baracche, vicoli ed edifici di fortuna, la Città inferiore ospita personaggi pittoreschi e non di rado urtanti. L'enclave elfica è il più grande dei vari ghetti, dove la disperazione e le squallide condizioni di vita lasciano occasionalmente spazio all'evidente orgoglio delle piccole comunità unite.

Gli abitanti del luogo possono almeno consolarsi sapendo di non essere in fondo alla scala sociale: i più poveri in assoluto si rifugiano infatti nelle fognie sottostanti, in quantità tali che le gallerie sotterranee di Kirkwall si sono guadagnate il soprannome di "Città oscura".

Città superiore

Costruite per l'élite locale all'apice della fortuna dell'Impero, le residenze e le piazze della Città superiore lasciano ancora oggi senza fiato. In passato, inerpandosi per le strette scale, i visitatori avrebbero assistito a uno spettacolo ben più decadente e stravagante di quello attuale, più raffinato.

La fortezza e la Chiesa sono i simboli stessi dall'attuale rispettabilità di Kirkwall. Entrambe sono state ricavate da ricche residenze dei lord magister, che avevano fatto fortuna grazie al commercio degli schiavi. I padroni originali credevano che la posizione rialzata della Città superiore potesse isolarli dagli eventi sottostanti, perciò la rivolta popolare e la disperata determinazione di chi non aveva nulla da perdere li colse impreparati.

NEVARRA

Originariamente una delle città-stato più grandi dei Liberi Confini, negli ultimi due secoli Nevarra ha beneficiato nella propria posizione e si è aggressivamente espansa, diventando una potenza in grado di rivaleggiare con la stessa Orlais. Dopo una lunga guerra con gli orlesiani per il controllo delle ricche colline minerarie a ovest, la vittoria di Nevarra ha aumentato considerevolmente il prestigio e le ricchezze dei suoi abitanti.

Sebbene la città originale di Nevarra rimanga la capitale, la posizione della città di Cumberland rispetto al fiume Minanter rende quest'ultima un naturale e attivo punto di commercio con il resto dei Liberi Confini e oltre.

I nevarriani possono vantare molti eroi leggendari del passato, i cui nomi sono ancora venerati dalla popolazione moderna. Le statue di questi uomini e di queste donne sono piuttosto comuni, e le loro salme sono conservate in ricche tombe. Gli antenati della famiglia al governo, i Pentaghost, erano dei cacciatori di draghi famosi per averne quasi causato l'estinzione.

ANDERFEL

Gli abitanti delle Anderfel furono i primi umani ad affrontare i prole oscura, ed è proprio dalla loro lingua che derivano i nomi degli hurlock e dei genlock. In questo paesaggio desolato, secoli di Flagelli hanno devastato le steppe, al punto che oggi si è soliti dire che i cadaveri dei caduti non si decompongono, poiché bestie e insetti non sopravvivono tanto da cibarsene. Ciononostante, le frequenti incursioni dei prole oscura hanno temprato gli orgogliosi abitanti di questa povera e remota nazione, conferendo loro volontà ferrea e incrollabile determinazione: i loro sacerdoti sono tra i più devoti, e i loro guerrieri sono i più temuti in tutto il Thedas.

L'ordine dei Custodi Grigi venne fondato nelle Anderfel per respingere il primo Flagello, e ancora oggi mantiene il proprio quartier generale nella fortezza di Weisshaupt, dove risiede un'imponente forza militare. Sebbene il re risieda nella capitale di Hossberg, i Custodi vengono trattati come lord e bann, ed esercitano ancora una notevole influenza sul popolo, incalzato dalla costante minaccia di un'invasione.

ANTIVA

Grazie al caldo clima nord-orientale, Antiva è una nazione dai prosperi vigneti e dal buon tenore di vita. Il regno vanta una dinastia nobile molto rispettata di cui si trova traccia nel corso dei millenni, anche se nei fatti si tratta di una plutocrazia privata: in realtà, l'autorità della monarchia attuale è da tempo eclissata dal vero potere dei banchieri e delle classi più ricche. Ad Antiva il denaro controlla il potere, e con il giusto capitale si può risolvere qualsiasi problema diplomatico esterno: basta un borsello nelle mani giuste o la minaccia d'interrompere alcuni affari.

Nonostante l'assenza di una forte tradizione militare, c'è un motivo se Antiva ha raramente temuto un'invasione: la famigerata Casata dei Corvi. Gli antivani non avranno una grande reputazione sul campo di battaglia, ma producono alcuni degli assassini più letali del Thedas. Se un generale dovesse conquistare queste terre, quanto durerebbe prima di esser colto dalla morte sotto forma di un bicchiere di vino, un balcone pericolante o una deliziosa torta? La reputazione dei Corvi è tale da tenere alla larga interi eserciti. Se mai dovessi fare qualcosa di cui pentirti nella docile Antiva, sappi che sarai appena entrato nel regno dei pugnali.

- BASI DEL GIOCO
- SOLUZIONE
- MISSIONI
- MAPPE
- STRATEGIE E ANALISI
- INVENTARIO
- BESTIARIO
- EXTRA
- OGGETTIVI E TROFEI
- ENCICLOPEDIA
- STORIA



VIE PROFONDE

Al giorno d'oggi, qualunque nano conosce i racconti sulle Vie Profonde del passato, una vasta rete di gallerie che univa i vari thaig, caverne in cui erano stati costruiti insediamenti in onore dei Campioni. Queste strade sotterranee erano un'opera incomparabile di artigianato, con secoli di pianificazione e ingegneria incisi nella geometria delle pareti. Le statue dei Campioni vegliavano sui viandanti, mentre all'interno di piccoli canali scorreva un flusso continuo di lava che garantiva luce e calore alle Vie Profonde.

Quest'antica creazione, un tempo motivo d'orgoglio, è ormai fonte di rimpianti per ciò che è andato perduto. Oggigiorno, soltanto due thaig restano abitati: Kal-Sharok e Orzammar, sotto le Montagne Gelide. Quando i prole oscura apparvero per la prima volta, i nani sigillarono gli ingressi delle loro amate strade, lasciandosi tutto alle spalle e ritirandosi. Con il passare degli anni, la corruzione si diffonde sempre di più.

PAR VOLLEN

Alcuni studiosi ritengono che i primi umani del Thedas fossero giunti dalle foreste pluviali di Par Vollen molte migliaia di anni prima, dopo essere migrati a sud dell'arcipelago. Le piramidi che avevano costruito si ergono tutt'oggi, e sono considerate un'autentica meraviglia dai viandanti della regione.

Trecento anni fa, nel 6:30 Era dell'Acciaio, approdarono le prime navi da guerra dei qunari. Protetta da armature e armata di cannoni, la forza d'invasione travolse rapidamente le popolazioni locali, in un bagno di sangue breve ma decisivo. In seguito, venne fondata una colonia e costruita una base strategica sulla costa meridionale. Oggigiorno, Qunandar è una capitale sfavillante, famosa per le sue grandi cupole e per i suoi acquedotti.

Sebbene siano stati scacciati dal continente del Thedas dalle Sacre Marce, i qunari controllano ancora Par Vollen, che considerano parte del proprio impero. La città rimane un solido punto d'appoggio nella regione. Negli anni, i contatti con la madre patria sono stati intermittenti a causa dei turbolenti oceani settentrionali, e se qualche nave sia davvero scampata alla traversata resta ancora oggetto di dibattito.

Si narra che Par Vollen fosse popolata da un'altra popolazione, nota con il nome di "fex", ma di essa si sa ben poco.

RIVAIN

In quanto ad aspetto e cultura, quella dei rivainiani è una popolazione unica tra gli umani del Thedas: gli abitanti di Rivain, infatti, possiedono una pelle olivastra o scura, e si distinguono per l'uso di tatuaggi e piercing su tutto il corpo. Più elaborate sono le decorazioni, maggiore è il rango sociale di chi le sfoggia. I rivainiani mantengono relazioni amichevoli con gli elfi, dai quali potrebbero aver adottato tali pratiche. I rivainiani non sono grandi seguaci di Andraste, e alcuni si sono persino convertiti al Qun, la religione dei qunari.

Altro fronte della grande guerra dell'invasione qunari, la storia di Rivain è piena di massacri e crimini di guerra da ambo le parti. Alla fine, le forze qunari vennero respinte a nord, nelle terre che mantennero poi grazie agli accordi di pace siglati nel Trattato di Llomerryn. Nei secoli seguenti, la città di Kont-aar è coesistita pacificamente con il resto di Rivain, e in nessun altro luogo del Thedas è possibile trovare una simile interazione tra le due culture.

Nonostante i veti imposti sulla magia, i rivainiani mantengono la tradizione di onorare le proprie veggenti, sagge streghe locali in grado di conversare con gli spiriti e lasciarsi possedere da essi, anche se, presumibilmente, solo per il bene dei propri villaggi.

SEHERON

Mentre Par Vollen resta stabilmente in mano ai qunari, il Seheron è un'isola contesa. In passato, faceva parte dell'Impero Tevinter, finché non venne reclamata dai qunari sessant'anni fa. La battaglia per il suo dominio continua tutt'oggi. I tumulti sono aggravati dalla significativa presenza di Tal-Vashoth, bande di una razza dotata di corna (nota come "kossith") che ha rifiutato il Qun.

Le particolarità più interessanti del Seheron risalgono ai tempi d'oro dell'antico Impero, ma il suo retaggio gli si è rivoltato contro: molti schiavi elfici, infatti, si sono volontariamente convertiti al Qun e prestano servizio nei ranghi qunari, aiutando gli invasori a scacciare i loro antichi padroni del Tevinter. Anche gli umani rimasti si sentono abbandonati dall'Impero. Poiché il Tevinter non ha mai firmato il Trattato di Llomerryn, è qui che l'invasione qunari continua a essere combattuta. Agli occhi dei qunari, il Seheron è ancora "kabethari"... Una terra da conquistare e convertire, letteralmente "coloro che devono essere istruiti".

RAZZE E RELIGIONI

BASI DEL GIOCO

SOLUZIONE

MISSIONI

MAPPE

STRATEGIE
E ANALISI

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRA

OGGETTIVI
E TROFEI

ENCICLOPEDIA

STORIA



UMANI

La razza più numerosa, ma anche quella più divisa. Soltanto in quattro occasioni gli umani si sono uniti in nome di una causa comune, e sono passati secoli dall'ultima volta. La religione e la Chiesa giocano un ruolo importante nella società umana, distinguendoli culturalmente dagli elfi e dai nani più di ogni altra cosa. Mentre le altre razze sono in declino, quella degli umani ha prosperato e continua a diffondersi.

In passato, gli umani veneravano un pantheon draconico di Antichi Dei, lord draghi che, secondo le leggende, avevano governato il Thedas prima degli umani e ora dormivano sottoterra. In seguito, il popolo si ritrovò a soffrire sotto il giogo dell'Impero Tevinter, un vasto impero dominato dai magister, signori della magia oscura. Col tempo, l'Impero venne sfidato da un'orda barbarica proveniente dal sud, i cui eserciti erano guidati da Maferath e da sua moglie, la profetessa Andraste.

Andraste portò gli insegnamenti di un nuovo dio, il Creatore, e la sua parola si diffuse rapidamente. Le masse oppresse dall'Impero si ribellarono per sostenere l'invasione barbarica, e alla fine buona parte del sud cadde di fronte a tale forza. La Sacra Marcia di Andraste non venne fermata finché suo marito non la tradì: geloso del suo potere, Maferath consegnò Andraste all'arconte del Tevinter, che la bruciò sul rogo.

Secondo il Canto della Luce, alla morte di Andraste il Creatore voltò le spalle all'umanità. Egli non tornerà per trasformare il mondo in un paradiso terrestre, a meno che il Canto della Luce non sia celebrato in tutto il mondo. Fu così che iniziò la diffusione della Chiesa. I sacerdoti della Chiesa furono oppressi finché il leggendario Imperatore Drakon di Orlais non decise di convertirsi e di sostenere la loro causa, diffondendo la Chiesa in tutte le terre conquistate in suo nome. Oggi la Chiesa è diffusa in tutto il mondo conosciuto e il suo potere è indiscusso, anche se cominciano a sorgere alcuni conflitti interni.



NANI

È noto che i nani siano una razza robusta e barbata, che spesso compensa in larghezza la scarsa altezza. Il luogo comune li vuole dotati di una solida costituzione, poiché le malattie sembrano piuttosto rare tra i nani. Tuttavia, la vicinanza ai prole oscura ha comportato un crollo del loro numero: un basso tasso di fecondità, unito alle perdite in battaglia, ha significato un costante calo della popolazione nanica negli ultimi mille anni.

La loro natura immutabile è al tempo stesso un dono e una maledizione. Da una parte, ha permesso loro di sviluppare la tenacia necessaria a sopravvivere in condizioni che sterminerebbero qualsiasi altra razza, nonché la pazienza per portare la propria ingegneria a un livello tecnologico che supera persino quello dei quinari (i nani hanno padroneggiato l'uso degli ingranaggi e una limitata tecnologia a vapore). Inoltre, i nani hanno sviluppato una certa immunità al lyrium. D'altro canto, il rifiuto ad accettare il cambiamento delle tradizioni ha irrigidito la loro società con un inflessibile sistema di caste, in cui tutto ciò che un nano può aspettarsi dalla vita è determinato dalla nascita. Le vittime più gravi di questo sistema sono i "senzacasta", nani che hanno perso qualsiasi diritto legale commettendo un crimine, discendendo da criminali o abbandonando la propria casta per andare a vivere in superficie. Col tempo, molti dei senzacasta finiscono per lavorare per il karta, la più grossa organizzazione criminale nanica, le cui bande offrono sempre lavori sporchi per i disperati.

I nani non possiedono una religione degna di tale nome e non credono negli dei. La loro filosofia promuove la perfezione e un legame quasi intimo con la roccia che li ospita. Chiamata in modo reverenziale "la Pietra", i nani ne parlano come se fosse viva. Essi sono i figli della Pietra: la rispettano, la temono, la amano e la ringraziano per la sua protezione e la sua generosità.

L'adorazione è riservata agli antenati. I più grandi tra i nani sono materia di leggenda, e le loro gesta gli valgono il rango di Campione. Alla morte, un Campione diventa parte della pietra più compatta alla base di tutte le montagne... Letteralmente, diventa parte delle fondamenta su cui poggia la società nanica. Nel thaig di Orzammar, enormi statue dei Campioni del passato sorreggono la volta cavernosa. Quest'onore non è riservato esclusivamente ai guerrieri: alcuni dei Campioni più famosi erano fabbri e artigiani, cittadini comuni e re.

ELFI

Si narra che, quando gli elfi erano la prima e l'unica razza, essi fossero immortali e vivessero in armonia con la natura. Poi giunsero gli "sh'amlen", umani migrati dal nord, e in poco tempo le grandi foreste si ritrovarono a cedere terreno a villaggi e città. Questi "rapidi", chiamati così perché le loro vite duravano un istante, erano considerati poco più d'insetti nocivi. Troppo tardi gli elfi scoprirono che il contatto con gli umani aveva portato nuove malattie, causando la "rapidità" in questa razza immortale... L'invecchiamento e, infine, la morte. Inorriditi da ciò, gli elfi si ritirarono nella loro patria di Elvhenan prima dell'inesorabile espansione umana e interruppero ogni contatto.

Nel 981 Era Antica, l'Impero Tevinter interpretò questo isolamento come un atto di ostilità e dichiarò guerra agli elfi. La leggendaria città elfica di Arlathan venne assediata, ma resistette per sei terribili anni. Alla fine, i magister ricorsero a un rituale del sangue mai usato prima, trascinando l'intera città sotterranea e annientandola. I pochi sopravvissuti vennero fatti schiavi, e tutte le prove dell'antica cultura elfica andarono perdute.

Nonostante la loro liberazione dopo il crollo dell'Impero, il danno era ormai fatto: gli elfi avevano perso la loro immortalità, buona parte della propria lingua e della propria storia, e incolpavano l'umanità di tale perdita. Cercarono di ricostruire una patria nelle Valli, ma le loro pratiche pagane spinsero la Chiesa a indire una Sacra Marcia contro di loro. Sconfitti ancora una volta, gli elfi si ritrovarono divisi: gli orgogliosi nobili elfici scelsero di vivere da nomadi e diventarono i "dalish", viaggiando in gruppo e continuando ostinatamente a venerare le proprie divinità e a mantenere le proprie tradizioni, mentre gli altri elfi si rassegnarono amaramente al proprio destino, e oggi vivono tra gli umani come "elfi di città", cittadini di seconda categoria, servitori e operai che hanno dimenticato l'orgoglio del passato.



QUNARI

Giganti dalla pelle bronzea sbarcati da una terra oltre l'Oceano Boeric, i qunari sono un mistero per tutti. Tecnologicamente avanzati, raggiunsero le coste di Par Vollen a bordo di navi straordinarie e diedero immediatamente inizio alla conquista dei territori umani. I cannoni delle loro corazzate devastarono le coste, colpendo prima Rivain e poi il Seheron. Sulla terraferma, lo scintillio delle armature d'acciaio accentuava la loro superiorità fisica. Sorpresi da un nemico sconosciuto, i difensori si ritrovarono impotenti di fronte all'irregimentata disciplina qunari. I libri di storia umani la chiamano "Prima Guerra Qunari", ma la resistenza fu pressoché nulla, e i qunari marciarono verso il Tevinter per dieci anni.

Alla fine, i qunari furono respinti da una Marcia Sacra, una crociata indetta nel 7:25 Era della Tempesta che unì le forze umane come non si vedeva dal precedente Flagello. La loro arma segreta era il Circolo dei Magi: il disprezzo dei qunari nei confronti della magia non li aveva preparati al suo avanzato potenziale, e l'artiglieria venne contrastata con una pioggia di palle di fuoco. Entro la data 7:84 Era della Tempesta, l'esercito invasore era ormai sfiancato e pronto a una tregua. Tutte le nazioni si riunirono a Rivain per firmare degli accordi di pace, il Trattato di Llomeryn, tranne il Tevinter.

Qun

La razza già nota come "kossith" prese il nome di Qunari quando il profeta Koslun diffuse il Qun, al tempo stesso una filosofia e una religione. Gli insegnamenti del Qun trasformarono la loro società in un modello di efficienza e ordine. Tale ordine si basava sull'unità, perciò non venne più tollerato alcun pensiero disgregante.

Rigorosamente strutturata, la società qunari ha eliminato l'unità familiare: le coppie sono ammesse soltanto per la riproduzione, e tutti i bambini vengono consegnati alle tamassran, che si occupano della loro crescita. Sacerdotesse e insegnanti, le tamassran valutano i talenti dei loro pupilli e li assegnano a un rango quando compiono dodici anni. Il sesso preclude alcuni ruoli, poiché solo gli uomini possono diventare guerrieri, mentre alle donne vengono spesso affidati incarichi amministrativi. Non tutti i qunari nascono con le corna, e coloro che ne sono privi divengono Ben-Hassrath, una sorta di diplomatici.

La filosofia del Qun considera la magia un'influenza che corrompe le persone, contraria all'autodisciplina: più si cerca di padroneggiarla, più essa domina l'individuo. Tuttavia, poiché tutti devono avere un proprio ruolo, i "saarebas" nati con il talento magico vengono controllati da un addestratore, o "arvaarad". In caso vengano scoperti a praticare la magia proibita, viene loro tagliata la lingua per impedire che corrompano gli altri.

Per i qunari, l'umanità è una razza inferiore che pratica ancora la magia proibita e che avrebbe bisogno dell'ordine portato dal Qun. Per gli umani, invece, i qunari sono dei fanatici tiranni con un incomprensibile disprezzo per i diritti personali. Sebbene al momento esista una delicata pace tra le due razze, la guerra futura è praticamente assicurata: il Qun è una dottrina implacabile che non può essere rinnegata.



BASI DEL GIOCO

SOLUZIONE

MISSIONI

MAPPE

STRATEGIE E ANALISI

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRA

OGGETTIVI E TROFEI

ENCICLOPEDIA

STORIA

NATURA E STORIA DEL THEDAS

PROLE OSCURA E FLAGELLO

“Prole oscura” è il nome generico delle creature corrotte che vivono sottoterra, infestando le Vie Profonde e, occasionalmente, uscendo in superficie. Selvaggi e spietati, questi predatori si sono rivelati una minaccia fin dal primo momento in cui sono stati scoperti dai nani.

Durante un Flagello, un arcidemone schiera i bestiali prole oscura per formare un esercito organizzato. A migliaia emergono dalle gallerie, distruggendo ogni forma di vita e diffondendo la corruzione nel mondo.

Lorda porta con sé la malattia della corruzione, una piaga che lascia la terra distorta e annerita. Persino nella morte, il sangue velenoso dei prole oscura contamina il suolo e gli animali che se ne cibano. Follia e deformità fisiche affliggono buona parte degli esseri esposti alla corruzione, rendendola letale.

Addormentati sottoterra, gli esseri noti come Antichi Dei emettono un richiamo nei propri sogni. I prole oscura possono avvertirlo, e scavano costantemente nella speranza di trovarlo. Tuttavia, la corruzione dei prole oscura contamina gli Antichi Dei come tutti gli altri esseri viventi, e da



questa trasformazione nascono gli arcidemoni, entità draconiche che comunicano mentalmente con l'orda.

Durante gli eventi di Dragon Age: Origins - Awakening, l'Artefice aveva proposto ai prole oscura di catturare le femmine delle altre razze per farne madri della nidiata. Sebbene pochi esemplari sopravvivessero alla trasformazione, questo spiega perché esistono diversi tipi di mostruose aberrazioni: le madri umane generano gli hurlock, mentre i genlock provengono dalle nane, gli shriek dalle elfe e gli ogre dalle donne qunari.

La Chiesa sostiene che i prole oscura siano il prodotto della maledizione del Creatore a causa dell'arroganza degli uomini, e che i magister dell'antico Tevinter abbiano usato la magia per aprire dei portali verso la Città Dorata del Creatore, credendo di poter accedere al cielo. Tuttavia la loro presenza, latrice del peccato, corrompe istantaneamente il più sacro dei luoghi. Nella sua ira il Creatore trasformò i magister in vili mostruosità, esiliandoli nelle buie profondità della terra e voltando le spalle alla propria creazione. Solo quando il Canto della Luce risuonerà in tutti gli angoli del mondo il Creatore farà ritorno.



MAGIA

La magia consiste in un duro lavoro, e richiede addestramento e disciplina per raggiungere determinati effetti soprannaturali, che spesso vengono formalizzati in incantesimi. Per essere un mago, non basta esprimere un desiderio e puntare un dito.

In realtà, non tutti possono usare la magia, ed è l'abilità latente del mana a definire un mago. Spesso ereditario, è un potenziale che può rimanere celato in un mago inconsapevole, a meno che non venga stimolato da un altro mago. Chi possiede tale potenziale ha un legame speciale con l'Oblio, il piano degli spiriti, e può attingere al suo potere. Il mana serve a misurare l'abilità di un mago nell'incanalare l'energia dell'Oblio, energia che viene poi consumata per praticare la magia. Così come l'Oblio può essere plasmato da chi ne comprende la natura, il mondo fisico può essere manipolato dalla magia.

LYRIUM

La più preziosa delle sostanze, il lyrium è un catalizzatore per incantamenti e attività magiche. Pericoloso nella sua forma grezza, il lyrium è più sicuro una volta lavorato e trasformato in liquido argenteo e scintillante, sebbene non per questo meno potente. Il minerale si trova nelle vene e nei depositi naturali più profondi: la resistenza dei nani al lyrium e la loro impareggiabile esperienza nell'estrazione lo rendono un mercato più lucrativo di quello della silverite o del veridium. Ciononostante, i racconti sulla follia, sugli effetti collaterali e persino sulla morte causata dal lyrium continuano a tormentare coloro che lo commerciano.

La leggendaria reputazione delle armi e delle armature naniche deriva dal talento della casta dei fabbri nel lavorare il lyrium insieme all'acciaio. La branca dei Formari del Circolo dei Magi lo utilizza per la creazione degli incantamenti. Il consumo del lyrium rafforza il legame del mago con l'Oblio, potenziandone il mana. Si dice che anche i templari ne facciano uso per le sue proprietà di antimagia.



MAGIA PROIBITA

La magia del sangue è l'arte di alimentare gli incantesimi con la linfa vitale (nello specifico, il sangue), invece che con il mana. In passato, i magister erano soliti tenere a portata di mano un certo numero di schiavi per sfruttarne il sangue e lanciare incantesimi che andavano oltre le proprie possibilità.

Col tempo, tuttavia, l'Impero scoprì alcuni tipi d'incantesimi che potevano funzionare soltanto con il sangue. Sebbene il lyrium permetta a un mago di portare la propria mente cosciente nell'Oblio, il sangue gli permette di individuare le menti dormienti, di osservarne i sogni e persino d'influenzarne o dominarne i pensieri. Come se non bastasse, la magia del sangue permette anche di richiamare fisicamente i demoni nel mondo reale.

Una volta fondato il Circolo dei Magi, la magia del sangue venne messa al bando per l'uso illecito che si finiva col farne: inevitabilmente, prima o poi anche i maghi che attingono dal proprio sangue si ritrovano ad avere bisogno del potere altrui, della capacità di controllare le menti o di evocare i demoni.



MALEFICARUM ED ERETICI

Mentre i maleficarum sono i maghi che praticano la magia proibita, gli eretici sono coloro che praticano la normale magia senza l'approvazione del Circolo dei Magi. Tutti i maghi fuori dal controllo del Circolo, anche quelli che non praticano le arti proibite, sono considerati pericolosi, in quanto potrebbero cadere preda dei demoni e diventare degli abomini. Gli eretici vengono ricercati dal braccio armato della Chiesa, i templari, per essere poi consegnati alla custodia del Circolo. Ironicamente, spesso è proprio la caccia da parte dei templari a costringere i maghi erranti a ricorrere alla magia del sangue o all'evocazione dei demoni per poter fuggire.

Tuttavia, esistono ancora molti luoghi remoti in cui i maleficarum e gli eretici vivono in segreto o sotto mentite spoglie. In alcune zone isolate, persistono a tutt'oggi le tradizioni della magia antica: tecnicamente, gli sciamani dei villaggi barbari, gli alchimisti locali che si dilettono nella creazione di talismani d'amore, le streghe eremite che scagliano maledizioni sugli intrusi e i guardiani dalish sono tutti maghi privi dell'addestramento del Circolo. Buona parte di questi incantatori è consapevole di essere un eretico o un maleficar agli occhi della Chiesa, e tende pertanto a essere circospetta e solitaria. Poiché questi individui sono soggetti alla possessione demoniaca, i racconti di streghe e sciamani impazziti sono piuttosto comuni.

BASI DEL GIOCO

SOLUZIONE

MISSIONI

MAPPE

STRATEGIE
E ANALISI

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRA

OBIETTIVI
E TROFEI

ENCICLOPEDIA

STORIA



OBLIO

Dove andiamo quando sogniamo? L'Oblio è il piano degli spiriti, il regno dei pensieri e la fonte di tutta la magia, separato dal mondo reale dal metafisico "Velo". È il dominio del Creatore, al cui centro risiede quella che in passato era la sua Città Dorata. Mutevole e transitoria, la sua sconcertante architettura ci risulta familiare grazie ai nostri sogni. Incapaci di plasmarlo da soli, gli spiriti modellano incessantemente il loro mondo in base a ciò che scorgono del nostro. Soltanto un mago con l'aiuto del lyrium può imparare a esplorare coscientemente il mondo dei sogni, a rischio di perdere definitivamente il legame con il proprio corpo. Mentre buona parte dei mortali dimentica il tempo trascorso nell'Oblio al momento del risveglio, i maghi sono condannati a ricordare tutto.

Da qualsiasi punto dell'Oblio è possibile scorgere la Città Nera, il palazzo corrotto del Creatore scomparso. Un viandante che cerca di avvicinarsi si ritroverà sempre alla stessa distanza, incapace di raggiungerla.

SPIRITI E DEMONI

I visitatori dormienti del regno dell'Oblio trovano i propri pensieri più confortanti sotto la vigile presenza dei suoi benigni abitanti. Gli spiriti della decisione e della compassione intessono sogni che rafforzano l'anima del dormiente, mentre gli spiriti superiori della giustizia, della fede e della speranza possono provocare visioni e causare epifanie divine nei loro protetti mortali.

Per ognuno dei cinque gruppi di spiriti benigni, esiste una relativa controparte: i demoni, fonte della paura nei confronti dei maghi e della magia proibita. Secondo il folclore popolare, i demoni sarebbero gli spiriti dei primi figli del Creatore, splendidi ma imperfetti. In quanto tali, provano gelosia nei confronti delle creature che hanno ricevuto la scintilla divina della vita.

In passato, i lord del Tevinter evocavano i demoni per utilizzarli contro i propri nemici. Tali patti vengono oggi considerati magia proibita, ma non sempre è necessario invitare volontariamente un demone: per natura, i maghi sono costantemente a rischio di diventare un tramite per l'apparizione dei demoni.

Se il Velo tra il mondo fisico e l'Oblio è abbastanza sottile, i demoni possono attraversarlo e possedere i corpi di qualsiasi creatura predisposta, viva o morta che sia. È sufficiente sognare, poiché è nel sonno che le menti mortali vagano per l'Oblio e possono essere attirate dai sussurri dei demoni. Tuttavia, i demoni aumentano il proprio potere nutrendosi delle forti emozioni: ira, pigrizia, fame, desiderio e superbia determinano la forma assunta da una manifestazione demoniaca.

Quella dell'abominio è la forza più potente e distruttiva di tutte, e si verifica quando un demone possiede un essere vivente dotato di abilità magiche. È proprio la paura di generare un simile orrore che ha spinto a creare il Circolo dei Magi, in cui i maghi vengono contenuti e controllati (e, se necessario, selezionati) per evitare simili episodi.

ECONOMIA E VALUTA

Sebbene i nomi e l'aspetto delle monete cambino a seconda della nazione, la valuta segue sempre lo stesso sistema: cento monete di rame ne valgono una d'argento, mentre cento monete d'argento equivalgono a una d'oro. Un tempo, le dimensioni e la purezza delle monete variavano da regno a regno, e alcune regioni non accettavano monete diverse nel commercio. Furono le gilde naniche dei mercanti a sviluppare uno standard, rifiutandosi di accettare le valute che non rispettassero le loro specifiche: buona parte delle nazioni si adattò in fretta. Le transizioni particolarmente costose possono avvenire in "lingotti" (blocchi solidi) e "forme" (gruppi di lingotti), ma si tratta di valute speciali delle gilde dei mercanti e dei governi, raramente utilizzate nel commercio di tutti i giorni.

MONETA	VALUTA FERELDIANA	VALUTA ORLESIANA	EQUIVALENTI
1 moneta d'oro	1 sovrana	1 reale	100 monete d'argento
1 moneta d'argento	1 pezzo d'argento	1 corona	100 monete di rame
1 moneta di rame	1 pezzo di rame	1 soldo	-

INCONTRO DEI POPOLI

Quando il Ferelden era ancora diviso in tribù barbariche, i bann (o baroni) riconobbero che i problemi comuni richiedevano decisioni comuni. La soluzione fu l'Incontro dei Popoli, nel quale ai bann veniva garantita salvezza e tregua per tutta la durata del consiglio.

Nei vari Incontri dei Popoli, i bann scelsero di combattere contro l'occupazione dell'Impero, respingere i lupi mannari e seguire Maferath e Andraste nel corso della storia. Da allora, l'Incontro dei Popoli è diventato un corpo legislativo ufficiale in grado di scavalcare le decisioni del re su qualsiasi materia di legge, sebbene si tenda a non esercitare tale potere se il re al governo è sufficientemente forte.

Originariamente il luogo dell'Incontro dei Popoli cambiava a ogni consiglio, ma dopo l'incoronazione del primo re gli Incontri si sono sempre svolti a Denerim. L'Incontro dei Popoli viene convocato almeno una volta all'anno, e da quando Re Maric è salito al trono la frequenza è salita a una volta per stagione. Pertanto, buona parte delle famiglie nobili possiede una tenuta a Denerim, in cui risiedere insieme al proprio seguito nei periodi di permanenza nella capitale del Ferelden.

CRONOLOGIA

Dragon Age II deve il proprio nome al calendario della Chiesa, adottato per sostituire quello del Tevinter e delle altre razze. L'anno in corso è il 9:30 Era del Drago, ovvero il trentesimo anno della nona era. Ogni era dura cento anni, e nel 99° anno i sacerdoti di Val Royeaux osservano portenti e presagi per il futuro, consigliando la Divina sul nome da scegliere per l'era successiva, predicendo il secolo in arrivo: in questo caso, l'avvistamento di un drago adulto, razza ritenuta estinta, si rivelò araldo di un'era di violenza e sconvolgimenti.



BASI DEL GIOCO

SOLUZIONE

MISSIONI

MAPPE

STRATEGIE E ANALISI

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRA

OGGETTIVI E TROFEI

ENCICLOPEDIA

STORIA

GRUPPI E ORGANIZZAZIONI PRINCIPALI

CHIESA E TEMPLARI

La Chiesa è la religione dominante nel Thedas. Prevalentemente praticata dagli umani, venne fondata dai seguaci della profetessa Andraste, che rifiutarono di abbandonare la propria fede alla sua morte. Gli andrastiani venerano il Creatore di ogni cosa, nella speranza di essere perdonati un giorno. Il testo principale della religione è il Canto della Luce, una raccolta di preghiere e di parabole derivata dagli insegnamenti della profetessa.



Si narra che la prima persona a convertirsi fu Hessarian, l'arconte che aveva ordinato l'esecuzione di Andraste. Il Canto sostiene che Hessarian avesse provato un tale rimorso nel guardare Andraste bruciare da spingerlo a trafiggerla con la spada per salvarla da una morte lenta e dolorosa. La spada divenne così un emblema di misericordia nel simbolismo della Chiesa, e Hessarian permise la venerazione del Creatore per facilitare la propria ricerca di redenzione. Tuttavia, fu l'Imperatore Kordilius Drakon I di Orlais a formalizzare il culto in una religione e a creare la prima Chiesa.

Il credo principale della Chiesa afferma che l'umanità abbia peccato nei confronti del Creatore tramite la venerazione degli Antichi Dei, la pratica della magia proibita e la trasgressione dei magister, che invasero persino i cieli, credendo di poter usurpare la Città Dorata. Da allora, il Creatore avrebbe dimenticato l'umanità, lasciandola ad affrontare la sua punizione nella forma dei prole oscura. Tuttavia, quando il Canto della Luce risuonerà in tutti gli angoli del mondo, il Creatore lo udirà e ripristinerà l'ordine.

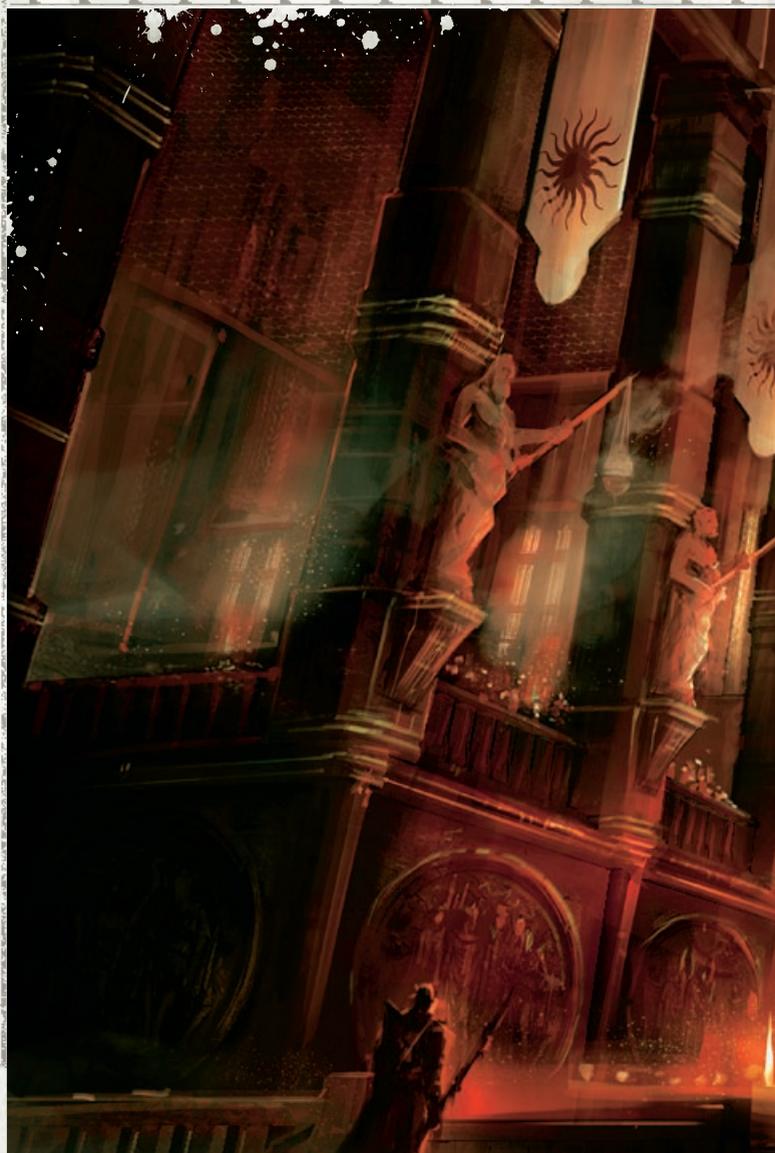
Questo atto di redenzione è stato interpretato evangelicamente come una spinta a predicare, fare proseliti, diffondere il messaggio e convertire nuovi seguaci... Con la forza, se necessario. E così la Chiesa ha fondato il suo braccio armato, l'ordine dei templari, per imporre il bando dell'apostasia e dei crimini eretici. I templari hanno adottato la spada fiammeggiante come loro emblema.

Poiché Andraste era donna, tutte le sacerdotesse della Chiesa sono femmine. Gli uomini possono essere "fratelli", ovvero studiosi e iniziati, ma si tratta di una posizione minore e non consacrata. Coloro che ricevono un'istruzione religiosa e marziale dalla Chiesa possono diventare templari. A capo della Chiesa vi è la Divina, che guida l'organizzazione dal suo trono nella Gran Cattedrale di Val Royeaux. Sotto di lei vi sono le somme sacerdotesse, alcune delle quali amministrano le Chiese delle principali città.



La Chiesa permea la società umana di tutte le nazioni: ogni villaggio possiede almeno un tempio, che fornisce servizi pratici alla comunità, occupandosi dei malati e raccogliendo offerte per i poveri. La Chiesa offre ospitalità ai viandanti e una rete pubblica di comunicazioni. Se un contadino analfabeta ha bisogno di mandare un messaggio in un'altra città, i dotti sacerdoti della Chiesa scrivono e inviano la lettera per lui.

Grazie a questa influenza sul popolo, la Chiesa può esercitare una notevole pressione politica sulle classi dirigenti di molte aree d'interesse. In casi eccezionali e in nome di Andraste, la Divina può invocare una Sacra Marcia. In passato, queste crociate religiose hanno mobilitato migliaia di soldati per distruggere i nemici eretici del Creatore. La Sacra Marcia più recente è quella contro i qunari.



CIRCOLO DEI MAGI

La Chiesa non proibisce completamente la magia: i comandamenti del Creatore affermano che la magia deve servire l'uomo, non dominarlo. Pertanto, è stato creato il Circolo dei Magi, un modo legittimo e sicuro di usare la magia. Esso tiene sotto controllo le persone dotate di abilità magiche. Solitamente il talento per la magia si manifesta durante l'adolescenza, e chi possiede rilevanti abilità magiche viene costretto a entrare nel più vicino Circolo dei Magi, dove potrà apprendere sotto supervisione. Praticare la magia senza appartenere a un Circolo è un reato capitale, e i trasgressori vengono ricercati come eretici. I maghi che praticano la magia proibita, come, ad esempio, la magia del sangue, sono invece definiti "maleficarum" e soggetti a una caccia spietata.

I maghi del Circolo dei Magi moderno fanno il possibile per evitare di apparire corrotti, temendo il ritorno delle persecuzioni del passato e la perdita dei fragili diritti acquisiti. Su invito del Circolo, i templari vengono stanziati in ogni sua torre come cani da guardia, per condurre indagini su ogni minimo sospetto di uso pericoloso della magia. Il Circolo sopporta questo affronto in quanto necessario.

A capo di ogni Circolo vi è un primo incantatore, che sorveglia i numerosi maghi e i loro apprendisti. Questa figura assume tale carica per tutta la vita e ha il diritto di scegliere il proprio successore, prendendo però in considerazione i "vivi suggerimenti" dei templari

che, negli ultimi anni, sono stati raramente contraddetti. Se necessario, i primi incantatori si riuniscono nella città di Cumberland per eleggere un grande incantatore, il diretto rappresentante del Circolo dei Magi che vive nella Gran Cattedrale di Val Royeaux e ricopre il ruolo di consigliere e osservatore della Divina.

ADEPTI DELLA CALMA

Gli apprendisti del Circolo dei Magi devono superare la prova segreta del Tormento per dimostrare la propria resistenza alla possessione demoniaca. Eseguita con l'aiuto dei templari, pronti a eliminare il novizio in caso di fallimento, la prova serve a scoprire i maghi troppo pericolosi per essere lasciati in vita. Alternativamente, se ci sono dubbi sulle possibilità di successo di un apprendista o se questi lo richiede personalmente, il novizio può affrontare il Rito della Calma.

Il Rito recide definitivamente il legame dell'apprendista con l'Oblio, eliminando così la possibilità di attirare i demoni attraverso il Velo. L'effetto collaterale più controverso è la rimozione della magia e delle emozioni: incapaci di lasciarsi distrarre dai sogni, dai desideri e dai sentimenti, gli adepti della Calma, freddi e distaccati, dimostrano un'incredibile capacità di concentrazione. Gli adepti della calma vengono solitamente assegnati alla tediosa e difficile creazione degli oggetti magici, e formano la branca degli incantatori del Circolo, i Formari.

BASI DEL GIOCO

SOLUZIONE

MISSIONI

MAPPE

STRATEGIE
E ANALISI

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRA

OGGETTIVI
E TROFEI

ENCICLOPEDIA

STORIA



CUSTODI GRIGI

Famoso gruppo d'impavidi guerrieri, maghi ed esploratori, i Custodi Grigi dedicano la propria vita all'annientamento dei prole oscura. Si narra che possano avvertire la presenza dell'orda e che conoscano le tattiche necessarie a combatterli. Inoltre, possiedono gli unici registri contenenti i dettagli sulle incursioni nelle caverne sotterranee, nonché i racconti sulle madri delle nidiate e sugli arcidemoni finora sorti e distrutti per mano dei Custodi Grigi. In passato, le nazioni umane inviavano volentieri dei tributi ai Custodi Grigi, fornendo loro non soltanto cibo ed equipaggiamento, ma anche un flusso costante di reclute.

In tempi migliori, la leggendaria fortezza di Weisshaupt ospitava migliaia di uomini e uno stormo di grifoni pronti per la battaglia. Tuttavia, l'organizzazione è ormai caduta nell'ombra: sebbene sia ancora rispettata e persino temuta per il suo valore in battaglia, è spesso ritenuta inutile dalle terre in cui non compaiono prole oscura da secoli. Solo nelle Anderfel, vittima delle continue invasioni dei prole oscura, i Custodi Grigi mantengono una certa influenza. Qui l'ordine venne formato da ex soldati dell'Impero, veterani temprati dalla battaglia che avevano rinnegato il proprio giuramento di fedeltà per risanare le terre dalla maledizione dei prole oscura.



I candidati dei Custodi Grigi vengono solitamente selezionati in base a uno specifico talento: volontà ferrea, resistenza o abilità in combattimento (fisica o magica). Se necessario, un comandante dei Custodi può invocare il diritto di coscrizione per reclutare i membri di altre organizzazioni. Tuttavia, i Custodi sono anche misericordiosi nei confronti degli infetti dal Flagello, poiché condividono un terribile segreto.

I candidati sono obbligati a sottoporsi all'Unione, un rituale d'iniziazione che comprende il consumo di una miscela accuratamente preparata contenente sangue dei prole oscura. Alcuni muoiono istantaneamente, ma non tutti. Quelli che sopravvivono ricevono la corruzione dei prole oscura, sviluppando un profondo legame con l'orda e avvertendo la presenza e gli ordini dell'arcidemone quando questi si rivolge alle sue aberrazioni. Inoltre, i Custodi sviluppano un'immunità alla malattia del Flagello, per la quale non esiste altra cura. Diventando Custodi Grigi, portano l'oscurità nella loro luce. È probabile che un Custode muoia prima di aver compiuto trent'anni per colpa del veleno ingerito. Pertanto, i Custodi trascorrono i loro ultimi giorni vagando per le Vie Profonde e portando nella tomba quanti più prole oscura possibile, un destino onorevole che garantisce loro il sommo rispetto dei nani.

I sacrifici non finiscono qui. Un arcidemone non può essere ucciso in modo convenzionale, poiché il suo spirito passa al più vicino prole oscura, in quanto privo di anima, affinché possa rinascere quando il suo corpo viene distrutto. Essendo i Custodi Grigi infetti, possono anch'essi attirare lo spirito dell'arcidemone. Il Custode che sferra il colpo mortale dovrà quindi ingannare l'anima dell'arcidemone, attirandola nel proprio corpo e ponendo così fine al Flagello, con risultati fatali per entrambi.

Il motto dei Custodi Grigi? "Nella guerra e nella vittoria. Nella pace e nella vigilanza. Nella morte e nel sacrificio."



CORVI DI ANTIVA

Solitamente, la sparizione di un rivale in amore o la morte di un giovane nel fiore degli anni viene considerata un mistero. Questo non vale per Antiva, dove tutti indicano immediatamente la Casata dei Corvi. In quanto gilda più temuta di assassini, spie e ladri, i Corvi offrono i propri servigi ai ricchi e ai potenti, prosperando in modo proporzionale alla propria infamia e alla crudele efficienza dei loro oscuri agenti, addestrati fin dall'infanzia.

Pertanto, la reputazione dei Corvi è il tesoro meglio protetto di tutta Antiva. Il loro codice d'onore, se così si può definire, richiede che i contratti vengano portati a termine e gli accordi rispettati. Il fallimento nell'eliminazione di un obiettivo corrisponde alla morte dell'agente, sebbene si mormori che uno di questi sia riuscito a sfuggire all'ira dei capigilda grazie alla sua abilità o alla fortuna.



BASI DEL GIOCO

SOLUZIONE

MISSIONI

MAPPE

STRATEGIE
E ANALISI

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRA

OGGETTIVI
E TROFEI

ENCICLOPEDIA

STORIA



FELICISIMA ARMADA

Stanziate fuori dalla città costiera di Llomerryn, i pirati della Baia di Rialto sono numerosi quanto i racconti che li circondano, anche se non altrettanto esagerati. Un tempo noti come i "pirati del Mare del Risveglio", compivano ardite incursioni lungo le rotte commerciali costiere fino a Orlais. Quando l'invasione qunari minacciò il futuro dei ricchi mercanti, loro bersaglio, i pirati giunsero a un insolito accordo: si unirono sotto un'unica bandiera corsara, la Felicissima Armada, che riunì la più grande flotta di farabutti, contrabbandieri e pirati che il mondo avesse mai visto. Dopo aver eluso e aggirato le autorità per anni, i pirati rivolsero le proprie subdole tecniche contro le temibili corazzate qunari, sferrando persino degli assalti contro Par Vollen. I mercanti di oggi rimpiangono il fatto che l'Armada sia sopravvissuta, poiché i loro capitani hanno ormai compreso come la cooperazione porti notevoli profitti.



IRRINUNCIABILE

LA GUIDA DEFINITIVA PER DRAGON AGE II



SOLUZIONI DI FACILE UTILIZZO

Istruzioni chiare, tutorial creati su misura e tattiche collaudate ti guideranno passo dopo passo attraverso la trama principale.

TUTTE LE MAPPE INCLUSE

Scopri la posizione di ogni singolo contenitore e oggetto degno di nota, inclusi i bauli del tesoro chiusi a chiave e gli oggetti collezionabili più rari.

ANALISI ACCURATA DELLA STORIA

Un resoconto di 28 pagine sui principali eventi dell'universo di gioco, inclusa un'autorevole enciclopedia di Dragon Age.

CONTENUTI EXTRA

Un'esclusiva sezione di 16 pagine ti offre incredibili materiali bonus e immagini mai pubblicate prima d'ora.

MISSIONI SECONDARIE SENZA SEGRETI

Requisiti di attivazione, diramazioni e conseguenze a lungo termine di tutte le missioni e le attività opzionali per completare il gioco al 100%.

STRATEGIE AVANZATE

Analisi dettagliata di tutti i sistemi e le meccaniche di gioco, tra cui caratteristiche, talenti, incantesimi, gestione della minaccia, effetti di stato, combinazioni tra classi e molto altro ancora.

INVENTARIO COMPLETO

Come ottenere tutti gli oggetti disponibili: armi, armature, accessori, potenziamenti per compagni, doni, ingredienti per la creazione... E tutto qui!

BESTIARIO

Colpisci dove fa più male! Schede complete di tutti gli archetipi dei nemici, comprensive di schemi comportamentali, punti di forza e di debolezza, resistenze elementali e bottini.

**GARANZIA PIGGYBACK
CONTRO GLI SPOILER!**

ADATTA A DRAGON AGE II
PER XBOX 360*, PLAYSTATION®3 E PC

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

