

DRAGON AGE

ORIGINS

PDF-Komplettlösung

by

Beastie Guides

Das Magazin für Komplettlösungen & Walkthroughs
www.beastieguides.de

Hinweis:

Diese PDF-Komplettlösung unterliegt dem Urheberrecht und darf ohne vorherige Zustimmung nicht an anderer Stelle veröffentlicht werden. Die verwendeten Titel und Logo sind Marken und/oder eingetragene Marken von Bioware und Electronic Arts GmbH.

Herkunftsgeschichten

- Menschlicher Adelige: Die Couslands von Highever (*Vorschau*)
- Mensch / Elf: Im hohen Turm der Magier (*Vorschau*)
- Stadtel: Ein Leben im Gesindeviertel
- Dalish-Elf: Ein Kind der Dalish
- Bürgerlicher Zwerg: In den Straßen der Stadt des Staubs
- Adelige Zwerg: Der Stolz des Hauses Aeducan

Tipps zu Gefährten und Spezialisierungen

- Übersicht und Fundorte der Spezialisierungen
- Die Gefährten und Gefährtenquests

Komplettlösung der Haupt- und Nebenquests

Ostagar

- Der Beitritt zu den Grauen Wächtern
- Verdorbenes Blut
- Die Truhe der Grauen Wächter
- Der Turm von Ishal
- Ostagar: Die Nebenquests
- Korcari-Wildnis: Die Nebenquests

Lothering

- Lothering und der Kaiserliche Hochweg
- Lothering: Die Nebenquests + Blackstone Freischärler

Redcliffe: Der Arl von Redcliffe

- Ein belagertes Dorf
- Schloss Redcliffe / Die Urne der heiligen Asche: Beginn
- Redcliffe: Die Nebenquests
- Redcliffe: Gemeinschaft der Magier + Blackstone-Freischärler

Der Zirkel der Magi

- Der Zerbrochene Zirkel
- In Träumen verloren
- Der Zirkel der Magi: Die Nebenquests
- Calenhad-See: Quests der Gemeinschaft der Magier

Die Urne der heiligen Asche

- Fortsetzung in Denerim und New Haven
- Verfallener Tempel und Lindwurm-Hort
- Berggipfel: Der Speißrutenlauf / Eine Prüfung des Glaubens

Brecilianwald: Das Wesen der Bestie

- Das Lager der Dalish-Elfen
- Westlicher Brecilianwald / Östlicher Brecilianwald
- Untere Ruinen / Bau der Wölfe
- Brecilianwald: Die Nebenquests

Orzammar: Ein Paragon der anderen Art

- Die Suche nach Seneschall Bandelor
- Die Gunst eines Prinzen: die erste Aufgabe
- Das Vertrauen eines Lords: die erste Aufgabe
- Zugang zu Jarvias Versteck
- Der Amboss der Leere
- Orzammar: Die Nebenquests

Denerim: Das Landthing

- Rundgang durchs Marktviertel
- Rettung der Königin
- In Gefangenschaft
- Unruhen im Gesindeviertel
- Das Landthing (Abschluss)
- Die letzte Schlacht
- Das Finale gegen den Erzdämon
- Denerim: Die Nebenquests
- Anschlagtafel des Kantors + Gemeinschaft der Magier
- Blackstone Freischärler + Gefallen für gewisse Gruppierungen

Herkunftsgeschichten

Menschlicher Adelige: Die Couslands von Highever

Väterliche Aufträge

Als menschlicher adeliger Krieger oder Schurke startet euer Abenteuer in 'Dragon Age: Origins' auf Schloss Couslands. Sprecht in der Haupthalle mit eurem Vater an, damit die Quest beginnt. Dabei sollt ihr eurem Bruder Fergus in dessen Zimmer eine Botschaft des Vaters überbringen. Unterwegs dorthin gibt es aber einiges zu tun. Geht in Richtung der Küche, wo ihr auf Ser Gilmore trefft. Er berichtet euch von eurem Hund, der gerade die Küche zerlegt. Die Quest „Unruhe in der Speisekammer“ startet. Zusammen mit Ser Gilmore seht ihr euch den Schlammassel in der Küche an. Kaum seid ihr dort angekommen, fällt eine Horde Riesenratten über euch her. Kämpft zusammen mit euren Gefährten gegen die Biester. Berichtet anschließend der Köchin von eurer Aktion. Sucht anschließend die Bibliothek auf, um Aldous bei der Geschichtsstunde zu unterstützen. Ist euer Wert im Attribut Klugheit ausreichend, erhaltet ihr mehrere Kodex-Einträge. Untersucht die Bibliothek nach weiteren Kodex-Einträgen. Im Arbeitszimmer könnt ihr gemäß der Quest „Süßer Dairren / Süße Iona“ mit Dairren oder Iona anbandeln.

Nun wird es langsam Zeit, Fergus aufzusuchen. Ihr findet ihn und seine Familie in dessen Zimmer im Schloss. Nach dem Gespräch mit der Familie schließt die Quest. Sobald ihr das Zimmer wieder verlasst, folgt eine Zwischensequenz mit einer Wendung der Ereignisse. Seid ihr wieder am Zug, müsst ihr euch in der nächsten Quest gegen die Verräter wehren.

Howes Verrat

Draußen auf dem Flur lauft ihr eurer Mutter über den Weg. Die wehrhafte Dame schließt sich euch an. Zusammen ringt ihr alle Angreifer in den Familienräumlichkeiten nieder. Tretet anschließend nach draußen. Dort spricht euch eure Mutter wieder an. Wählt im Dialog alle Optionen, bis sie auf das Schwert der Couslands zu sprechen kommt. Ihr erhaltet die Quest „Die Schatzkammer der Couslands“ und den entsprechenden Schlüssel zur Schatzkammer. Die Schatzkammer befindet sich im Süden der Burg. Unterwegs dorthin läuft euch ein Diener über den Weg. Wenn ihr wollt, könnt ihr ihn überreden, in den Kampf zu ziehen. Schlagt euch zur Schatzkammer durch. Nachdem ihr sie betreten habt, entnehmt ihr der Familientruhe das Familienschwert sowie den „Schild von Highever“.

Marschier als Nächstes zur Kapelle, wo ihr einigen bedrängten Soldaten zur Hilfe eilt. Sie schließen sich eurer Gruppe an. In der Haupthalle kämpfen die verweifelten überlebenden Truppen. Unterstützt sie im Kampf gegen die Eindringlinge. Hier trefft ihr außerdem wieder auf Ser Gilmore. Sprecht ihn auf eurem Vater an, um zu erfahren, dass er in der Vorratskammer gesehen wurde. Kämpft euch den Weg dorthin frei. In der Vorratskammer seht ihr, dass Burgherr schwer verwundet am Boden liegt. Bei ihm ist Duncan von den Grauen Wächtern. Nach einem längeren Dialog verabschiedet ihr euch von eurer Familie und reist zusammen mit Duncan nach Ostagar neuen Abenteuern entgegen.

Herkunftsgeschichten

Im hohen Turm der Magier

Die Läuterung

Wenn ihr zukünftig als menschlicher oder elfischer Magier durchs Land ziehen wollt, habt ihr euch gleichzeitig für eine der längsten Herkunftsgeschichten in 'Dragon Age: Origins' entschieden. Gleich nach dem Intro beginnt die Prüfung und ihr werdet ins Nichts geschickt. Dort findet ihr bei der „Beunruhigenden Statue“ den Kodex „Hinter dem Schleier: Geister und Dämonen“. Begebt euch nun vom Anfang aus auf den Pfad nach Süden. Unterwegs bekommt ihr es hauptsächlich mit Irrlichtgeistern zu tun. Es dauert nicht lange und ihr trefft auf eine sprechende Ratte. Sie entpuppt als menschlicher Geist. Sprecht mit dem Wesen, das sich eurer Gruppe nun anschließt. Ihr kommt bald an einer halbkreisförmigen Nische am Wegesrand vorbei. Hier findet ihr einen weiteren Kodex. Einige Meter weiter entdeckt ihr bei dem unheimlichen Bauwerk den Kodex „Die schwarze Stadt“.

Bleibt auf dem Pfad. Nicht weit entfernt trefft ihr auf den Geist Heldenmut. Wenn ihr ihn fragt, ob er euch helfen könnte, bietet er euch die Herstellung einer Waffe an. Er tut dies aber nur, wenn ihr ihn in einem Duell besiegt. Willenstarke Charaktere können den Geist alternativ einfach überreden, die Waffe rauszurücken. Habt ihr sie erhalten, zieht ihr auf dem Pfad nach Nordwesten weiter. Ihr trefft dort auf den Dämon der Trägheit. Lenkt im Dialog mit dem faulen Dämon das Gespräch darauf, wie er euch helfen könnte. Er würde eurem kleinen Gefährten die Bärenform beibringen, wenn ihr drei Rätsel für den Dämon löst. Dazu müsst ihr zunächst „Maus will es lernen, bringt es ihm bei!“ sagen, damit der Dämon die Fragen stellt, wer er sei. Gebt ihm darauf folgende Antworten in der Reihenfolge: „eine Landkarte“, „eine Rede“ und schließlich „ein Traum“. Ab sofort ist die kleine Maus als mächtiger Bär unterwegs.

Nun seid ihr für den Kampf gegen den Dämon des Zorns ausreichend gerüstet. Kehrt also zur kreisrunden Nische von vorhin zurück. Dort ist der Dämon mittlerweile erschienen. Ignoriert dabei die Irrlichter und konzentriert euch auf den Dämon. Er sollte euren magischen Angriffen nicht lange widerstehen können. Nach dem Kampf sprecht ihr wieder mit der Maus und sagt ihr, dass „das alles ein bisschen zu einfach war“, zeigt eurer Gefährt sein wahres Gesicht. Da ihr ihn mit der Frage als den wirklichen Dämon enttarnt, habt ihr die Prüfung bestanden. Quest erledigt.

Ein Magier des Zirkels

Nachdem ihr von Jowan im Schlafsaal aus euren Träumen geweckt wurdet, sollt ihr Irving aufsuchen. Plünder bei Bedarf die Truhen und Kommoden des Schlafsaals und begeben euch in die Unterrichtsräume. Im mittleren Unterrichtsraum findet ihr einen Kodex, wenn ihr nach rechts zu den Bücherregalen hochblickt. Im Mittelteil auf der rechten Seite des runden Raumes ist ein weiterer Kodex in einem Buch versteckt. Lauft anschließend die Treppe hoch zum zweiten Stock des Magierturms.

In der Bibliothek dort könnt ihr einige Kodex-Einträge entdecken. Bei Oberverzauberer Torrin gibt es einen weiteren Kodex für euer Notizbuch: „Die Bruderschaft der Verzauberer“. Im Magie-Labor liegt der Kodex „Maleficare“. Viele weitere Kodex-Einträge gibt es in der Kapelle zu entdecken. Dort könnt ihr außerdem mit Keili beten. Habt ihr alles abgegrast, begeben ihr euch zu Irving in dessen Arbeitszimmer, wo ihr außerdem auf Duncan von den Grauen Wächtern trefft. Der Obermagier überreicht euch als Belohnung für die bestandene Läuterung eure Ausrüstung. Nach dem Dialog sollt ihr Duncan im Gästezimmer des Magierturms abliefern. Habt ihr das ausgeführt, schließt die Quest.

Schädlinge im Lager

Wenn ihr zwischenzeitlich wieder etwas Action braucht, dann stattet bei Gelegenheit Oberverzauberin Leorrah einen Besuch im Magier-Labor ab. Fragt sie, was es mit der verschlossenen Tür auf sich hat. Wenn ihr der Sache nachgehen wollt, erzählt sie euch nach einiger Überredung vom Spinnenproblem in den Höhlen. Helft ihr der Zauberin, gibt sie euch den Schlüssel zur Höhle. Dort müsst ihr alle Spinnen auslöschen, die euch über den Weg krabbeln. Untersucht die Kokons, um dort Tränke zu finden. Geht die Korridore langsam ab, damit ihr es nicht mit einer ganzen Horde aufnehmen müsst. Wart ihr erfolgreich, berichtet ihr Leorrah.

Gebunden durch Blut und Magie

Wahrscheinlich ist euch Jowan schon wieder über den Weg gelaufen, als ihr Duncan ins Gestezimmer geführt habt. Jowan bringt euch zu Lilly in die Kapelle, wo das Pärchen von seinem Problem erzählt. Ihr könnt euch jetzt entscheiden, ob ihr Jowan und Lilly helfen wollt, oder es ablehnt und erst einmal brav bei Obermagier Irving petzen zu gehen. Tut ihr letzteres, rät euch Irving das Pärchen zu täuschen und ihnen erst einmal zu helfen. Nachdem ihr die Quest offiziell erhalten habt, braucht ihr einen Feuerstab, um die Tür im Untergeschoss zum Repositorium öffnen zu können. So ein Teil gibt es bei Owain im Lagerraum der zweiten Etage. Sprecht den Besänftigten auf den Feuerstab an, den ihr für eure angeblichen Forschungen benötigt. Er gibt euch daraufhin ein Formular in die Hand, das von einem Oberverzauberer unterschrieben werden muss. Geht mit dem Formular zu Oberverzauberer Sweeney in der Bibliothek, der den Zettel anstandslos unterschreibt. Holt euch den Feuerstab aus dem Lagerraum.

Zusammen mit Lilly und Jowan macht ihr euch nun zum Untergeschoss des Magierturms auf. Öffnet die erste Tür und wendet den Feuerstab bei der nächsten Tür an. Es passiert nichts. Schlagt deshalb im Dialog vor, einen anderen Weg zu suchen. Bei der dritten Tür funktioniert der Feuerstab schließlich. Im folgenden Korridor müsst ihr euch gegen unheimliche Kreaturen bis zur nächsten Tür im Norden durchschlagen. Mehrere Wächter greifen euch nun an. Geht weiter in den Raum mit den Tiefenlaurern und tretet durch die Tür im Süden. Geht durch den Kerker weiter nach Süden, bis ihr im Repositorium steht. Untersucht ihr hier die Statue von Eleni Zinovia, bekommt ihr den Kodex „Das Reich von Tevinter“. Jetzt müsst ihr das Bücherregal an der Ostwand verschieben. Die Wand dahinter bringt ihr zum Einsturz, indem ihr mit dem Feuerstab das davor stehenden Artefakt berührt.

Der Zugang zur Kammer der Phylakterien ist frei. Jetzt stehen zwischen euch und Jowans Phylakterion nur noch ein paar Wächter. Auf dem findet ihr die gesuchte Probe. Entscheidet euch, was ihr damit tut. Verlasst anschließend die Kammer über die Tür, die vorhin nicht geöffnet werden konnte. Wenn ihr schließlich das Untergeschoss verlassen habt, läuft eine längere Zwischensequenz ab. Anschließend rekrutiert euch Duncan für die Grauen Wächter. Zusammen brecht ihr nach Ostagar auf.

(Ende der Vorschau.)