

DRAGON AGE II

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.

Inhalt

Kapitel 1

Hauptquests

- Die Zerstörung von Lothering
- Weit von zu Hause entfernt
- Ein neues Zuhause?
- Eine Freundin bei der Stadtwache
- Eine Geschäftsbesprechung
- Akt der Gnade
- Besänftigung
- Freunde ganz unten
- Die Expedition in die Tiefen Wege

Gerüchte

- Der eigensinnige Sohn
- Schwarzpulver versprechen
- Wölfe hüten
- Feinde unter uns

Sekundärquests

- Aufgaben des Kräuterkundigen
- Die Knochengrube, Zurück an die Arbeit!
- Lockvogel
- Auf Befehl des Magistrats
- Ungebetene Rettung, Lose Enden, Wunderwirker
- Das erste Opfer
- Blinder Eifer
- Wer's findet, darf's behalten

Kapitel 1: Weitere Nebenbeschäftigungen

- Kapitel 1: Die Gefährtenquests
- Kapitel 1: Die Nebenquests

Kapitel 2

Hauptquests

- Anforderungen des Qun (Einleitung)
- Schwarzpulver-Gefälligkeit
- Der Weg nach Hause
- Hauptverdächtiger
- Angeboten und verloren
- Alles, was bleibt
- Dem Qun folgen
- Auf der Jagd nach einem Dieb
- Anforderungen des Qun (Abschluss)

Gefährtenquests

- Varric
- Anders
- Aveline
- Fenris
- Isabela
- Merrill

Sekundärquests

- Narrengold
- Nächtliche Schrecken
- Kapitel 2: Aufgaben des Kräuterkundigen
- Der Täter ist einer von uns!
- Höhlenkrabbler / Höhle der Toten / Spitz auf Spitzhacken
- Seeräuber auf den Klippen

Kapitel 2: Weitere Nebenbeschäftigungen

- Nebenquest: Verbotenes Wissen
- Kapitel 2: Die Nebenquests

Kapitel 3

Hauptquests

- Showdown / Auf der Flucht
- Am besten kalt serviert
- Der letzte Strohalm

Gefährtenquests

- Merrill
- Varric
- Anders
- Aveline und Isabela

Sekundärquests

- Minenmassaker
- Kapitel 3: Aufgaben des Kräuterkundigen

Kapitel 3: Weitere Nebenbeschäftigungen

- Nebenquest: Die awierganischen Schriftrollen: Entfesselter Stolz
- Nebenquest: Die verlorenen Schwerter

Anhang

- Rüstungsverbesserungen der Gefährten

Kapitel 1

Hauptquests

Verderbte Ödlande: Die Zerstörung von Lothering

Erste Schritte

Willkommen zu unserer Komplettlösung zu 'Dragon Age 2'. Auf den folgenden Seiten erfahrt ihr alles zu den Haupt- und Nebenbeschäftigungen von Biowares neuem Rollenspiel und wie ihr sie meistert. Ihr durchläuft zuerst die Klassenwahl und anschließend das Tutorial, das vor allem für die Anfänger unter euch gedacht ist. Da sich in diesem Abschnitt eure Lebensenergie ständig regeneriert, könnt ihr in Ruhe alle Fähigkeiten eurer gewählten Klasse einmal ausprobieren. Kenner des Vorgängers 'Dragon Age: Origins' metzeln sich direkt zur Charaktererstellung durch. Ihr lernt dabei kennen, wie Gegner in Gruppen agieren und dürft am Ende sogar eure erworbenen Kenntnisse gegen einen Oger ausprobieren. Letztere Auseinandersetzung macht euch mit Bosskämpfen etwas vertrauter.

Während der Charaktererstellung könnt ihr nicht nur das persönliche Aussehen eures Helden oder Heldin bestimmen, sondern außerdem die grobe Richtung der Handlung aus dem Vorgänger in das Spiel einfließen lassen. Wenn ihr den Vorgänger selbst gespielt habt, steht es euch frei, einen Spielstand mit dem Storyende in 'Dragon Age 2' einbringen, wie ihr es selbst erlebt habt.

Nach der Charaktererstellung werdet ihr wieder in die Verderbte Ödlande in der Nähe des zerstörten Lotherings versetzt. Der zukünftige Held flieht mit seiner Familie vor der Dunklen Brut durch die Ödnis. Seid ihr noch unerfahren in der Fantasywelt, solltet ihr die Gelegenheit nutzen, um euch mit den grundlegenden Funktionen der Gruppensteuerung vertraut machen. An eurer Seite kämpfen Carver und Bethany und werden später durch die Templer Aveline Vallen sowie Ser Wesley verstärkt. Unterwegs auf dem linearen Pfad erhaltet ihr zudem die ersten Level-Ups. Studiert die zahlreichen Skills der Fertigkeiten-Bäume der verschiedenen Klassen und entscheidet euch jeweils für eine Spezialisierung eurer Gruppenmitglieder sowie für euch selbst. Konzentriert euch in den ersten Spielstunden auf einen Spezialisierungszweig.

Nach den ersten Kämpfen gegen die Hurloks müsst ihr es am Ende mit einem Oger aufnehmen, mit dem ihr schon vorhin im Tutorial Bekanntschaft gemacht habt. Dieses Mal kommandiert ihr jedoch eine Gruppe Helden gegen das Biest. Spätestens jetzt empfiehlt es sich, mit der Gruppensteuerung und vor allem dem Taktiken-Menü vertraut zu machen. Mit Hilfe der Taktiken definiert ihr auf verschiedene Situationen angepasste Verhaltensmuster eurer Gefährten, damit ihr während der Kämpfe nicht den Überblick verliert. Eine gute Basistaktik, mit der eigentlich jedes Gruppenmitglied ausgestattet sein sollte, wäre die automatische Einnahme von Heiltränken bei einem Gesundheitswert unter 50 Prozent.

Nachdem euch die **Hexe Flemeth** aus der Korcari-Wildnis vor der Übermacht der Dunklen Brut gerettet hat, erreicht ihr die Stadt Kirkwall. Von Flemeth erhaltet ihr außerdem die Quest „Weit von zu Hause entfernt“.

Hof der Galgenburg

Ihr kommt mit dem Schiff in Kirkwall an, jedoch wird euch der Zugang zur Stadt verwehrt. Sprecht ihr beim Gitter mit **Gardist Wright**, erfahrt ihr von **Hauptmann Ewald** im Hof der Galgenburg. Ihn sollt ihr als Nächstes aufsuchen. Begebt euch zur markierten Stelle auf der Karte. Unterhaltet euch mit Ewald und geht die diversen Dialogoption durch, bis ihr auf Hawkes Onkel Gamlen Amell zu sprechen kommt. An dieser Stelle startet ein Überfall von Deserteuren, in den ihr verwickelt werdet. Unterstützt Ewalds Männer, damit dieser anschließend euren Onkel Gamlen holt. Nach dem Gespräch wisst ihr, dass es zwei Personen gibt, die euch Zugang in die Stadt Kirkwall verschaffen können: **Athenril** oder **Meeran**.

Entscheidet ihr euch, für Meeran tätig zu werden, müsst ihr gegen Lord Friedrich und dessen Schergen im Hof der Galgenburg antreten. Diese Option solltet ihr wählen, wenn ihr euch bereits sicher genug für einen einigermaßen zähen Kampf fühlt. Schaltet zuerst die Leibwächter aus und konzentriert euch anschließend auf Friedrich, der ziemlich gut einstecken kann. Kehrt anschließend zu Meeran zurück. Leichteres Spiel habt ihr, wenn ihr euch für Athenrils Auftrag entscheidet. Überzeugt Händler Cavril im Hof der Galgenburg mit Argumenten, seine Schulden bei Athenril zu bezahlen. Plündert danach die Truhe und kehrt zu Athenril zurück. Damit habt ihr die erste richtige Hauptquest von 'Dragon Age 2' erfolgreich abgeschlossen.

Sunderhügel: Weit von Zu Hause entfernt

Zum Lager der Dalish

Vergesst bei aller Geschäftigkeit nicht, dass ihr der **Hexe Flemeth** noch einen Gefallen schuldig seid. Außerdem trifft ihr während dieser Aufgabe ein neues Gruppenmitglied. Wenn ihr zum Sunderhügel reisen wollt, müsst ihr euch zu einem der auf der Stadtkarte verzeichneten Übergänge begeben. Wählt auf der Karte das Umland auf und reist zum Sunderhügel in den Freien Marschen. Dort angekommen, schnetzelt ihr euch durch die Gruppe Riesenspinnen. Dahinter erreicht ihr den Eingang zum Lager der Dalish-Elfen. In der Zwischensequenz übergebt ihr auftragsgemäß das Amulett an die Hüterin. Sie gibt euch weitere Anweisungen, wie mit dem Amulett zu verfahren ist.

Trefft euch wie von der Hüterin empfohlen am Anfang des „Sunderhügel-Weges“ mit Merrill. Sie kämpft von zunächst als nicht steuerbarer NPC an eurer Seite. Arbeitet euch also auf dem Weg vor, bis ihr den Eingang zur Höhle erreicht. Unterwegs stellen sich euch Skelette in den Weg. Betretet und säubert die Höhle. Bevor ihr die Abzweigung zum „Berg-Friedhof“ nehmt, lohnt sich ein Abstecher die Treppe hoch. Übersteht den Überfall der Untoten und plündert anschließend die Truhe. Wenn ihr bereits Varric in der Gruppe habt, kann der Schurke mit links das einfache Schloss der Truhe knacken.

Berg-Friedhof

Habt ihr den Übergang „Berg-Friedhof“ passiert und die Höhle verlassen, steht ihr vor einer magischen Barriere. Merrill deaktiviert die Barriere mit Hilfe von Blutmagie. Bevor ihr euch dem Altar auf dem Friedhof nähert, solltet ihr euch auf einen fordernden Kampf einstellen. Unter den untoten Angreifern befindet sich ein Arkaner-Schrecken. Schaltet ihn frühzeitig aus, da die Kreatur sich heilen und weitere Leichen herbeirufen kann. Lasst Merrill anschließend am Altar das Ritual ausführen. Nach der folgenden Zwischensequenz mit einer alten Bekannten, sollt ihr euch wieder auf den Weg zurück ins Lager der Dalish machen.

Wenn ihr aber dem Pfad weiter auf den Sunderhügel folgt, versperren euch Fallen den Weg. Wechselt auf Schurke Varric und entschärft die Fallen. Besiegt ihr dahinter den Wiedergänger und ein paar Meter weiter ziemlich viele Schatten, entdeckt ihr auf der Spitze des Sunderhügels den zugehörigen Kodex-Eintrag. Benutzt den Weg über die Höhle, wenn ihr wieder ins Lager der Dalish zurückkehren wollt. Dort wartet schon die Hüterin auf euch. Merrill begleitet euch nun als vollwertiges Gruppenmitglied nach Kirkwall und die Quest wird abgeschlossen.

Unterstadt: Ein neues Zuhause?

Gamlens Haus

Mittlerweile habt ihr wahrscheinlich die ersten Schritte in Kirkwall und Umland hinter euch. Wenn ihr mit der Story weitermachen möchtet, empfiehlt das Tagebuch, Gamlens Haus einen Besuch abzustatten. Begeht euch in das Wohnviertel in der Unterstadt. Sobald ihr das Haus betreten habt, wird die Hauptquest abgeschlossen. Seht euch ein wenig um, um an weitere Aufgaben freizuschalten. Auf dem Schreibtisch liegen einige Briefe an Hawke. Hier könnt ihr bei Bedarf unter anderem Nebenquests wie zum Beispiel zu Beginn „**Akt der Gnade**“ annehmen. Verfügt ihr über Premiuminhalte, solltet ihr einen Blick in die Truhe im Nebenzimmer werfen. Unterhaltet ihr euch mit Hawkes Mutter, aktiviert ihr Carvens Gefährtenquest „**Geburtsrecht**“.

Feste des Vicomte: Eine Freundin bei der Wache

Das nächste Gruppenmitglied

Templerin Aveline ist im Verlauf des ersten Jahres in Kirkwall bei der Wache untergekommen. Besucht sie in der Feste des Vicomte, die ihr über den Weg durch die Oberstadt erreicht. Unterhaltet ihr euch mit ihr, aktiviert ihr deren Gefährtenquest „**So, wie es sein sollte**“. Die Festung ist gleichzeitig Avelins Behausung. Wenn ihr die Gefährtenquest absolvieren möchtet, müsst ihr sie in die Gruppe aufnehmen. Das könnt ihr bequem mit Hilfe des Horns neben der Eingangstür der Feste bewerkstelligen. Ansonsten ist diese Hauptquest auch schon wieder vorbei.

Unterstadt: Eine Geschäftsbesprechung

Der Plan

Varric wollte etwas geschäftliches mit euch besprechen, was euch diese Hauptquest ins Tagebuch einträgt. Begeht euch in die Unterstadt und sucht dort die Taverne zum „Gehängten Mann“ auf. Dort vertieft der Zwerg weiter die Details der geplanten Expedition in die Tiefen Wege, für die ihr ja noch 50 Goldstücke auftreiben müsst. Außerdem erhaltet ihr die nächste Hauptquest „**Besänftigung**“ sowie weitere Gerüchte, denen ihr nachgehen könnt, um etwas extra Kleingeld zu verdienen. In der nächsten Hauptquest versuchen wir, den Grauen Wächter in der Unterstadt aufzuspüren.