

INTRODUZIONE

Prima di continuare, prenditi un momento per familiarizzare con la struttura della guida. Nonostante l'incredibile quantità di opzioni e di opportunità che una singola partita a Dragon Age II ti può garantire, abbiamo cercato di creare una guida che non offrisse soltanto un percorso predefinito attraverso l'avventura, ma che ti permettesse di compiere delle scelte... Di giocare come *tu* desideri.

SOLUZIONE

Poiché la struttura di Dragon Age II si basa su una vasta quantità di missioni, molte delle quali con conseguenze a breve o lungo termine, la classica soluzione che ti guida dall'inizio alla fine del gioco si sarebbe rivelata un caos intricato di consigli e condizioni. Per questo motivo, abbiamo preferito offrirti quello che consideriamo un percorso divertente e appagante attraverso l'avvincente ed estesa avventura di BioWare.

In pratica, potrai considerare la nostra soluzione come il percorso ottimale per Dragon Age II, che ti fornirà un modo efficiente e proficuo per completare tutte le missioni primarie

legate alla trama. Se desideri completare tutte le attività opzionali troverai i relativi riferimenti nel capitolo Missioni compagni, ma se preferisci raggiungere velocemente la conclusione della storia, basterà attenerti alla soluzione. Segui attentamente i consigli, i suggerimenti e le informazioni, e potrai goderti una prima partita riuscita e divertente.

In generale, le pagine di sinistra del capitolo Soluzione offrono una guida dettagliata delle varie missioni primarie, mentre le pagine di destra si concentrano sulle tattiche e le strategie, offrendo introduzioni, analisi e incarichi opzionali.

STRATEGIE E ANALISI

Quando sarai pronto a comprendere più in dettaglio il gioco, nel capitolo Strategie e analisi analizzeremo le meccaniche su cui si basa l'esperienza di Dragon Age II.

Poiché molti giocatori vogliono scoprire di più su alcuni elementi chiave del gioco (ad esempio, tattiche di combattimento, capacità, avanzamento di livello e relative informazioni) senza sacrificare il gusto della scoperta nel corso della prima partita, abbiamo diviso questo capitolo in due sezioni: una iniziale "priva di spoiler" e una seconda che include elementi profondamente legati ai componenti narrativi di Dragon Age II (ad esempio, le relazioni con i compagni). Ti consigliamo di conservare la seconda parte per le partite successive.

INVENTARIO

Questo capitolo non solo fornisce informazioni su tutti gli oggetti presenti in Dragon Age II, ma rivela anche l'ubicazione degli esemplari unici (inclusi i potenziamenti per armatura dei compagni e le espansioni dello zaino) e fornisce una guida sul sistema di generazione "casuale" degli oggetti.

EXTRA

Il capitolo Extra contiene tutti i materiali riservati ai giocatori che hanno già completato il gioco almeno una volta, compresi la trama della storia (di Dragon Age II e del suo predecessore, Dragon Age: Origins) e un glossario degli eventi, dei personaggi e dei concetti principali.

Inoltre, include una guida dedicata a tutti gli obiettivi e i trofei di Dragon Age II. Se desidererai completare queste imprese, sappi che la relativa sezione comprende (inevitabilmente) grossi spoiler sul gioco. Tuttavia, abbiamo cercato di circoscrivere i suggerimenti sulle imprese completabili a determinati punti dei capitoli Soluzione e Missioni.

MISSIONI

Questo capitolo contiene informazioni su ciascuna missione di Dragon Age II, nonché dettagli sulle ripercussioni delle principali azioni o decisioni. Durante la tua prima partita, potrai seguire i riferimenti del capitolo Soluzione per completare gli incarichi opzionali o studiare soluzioni alternative alle missioni primarie più importanti. Nelle partite successive, potrai usare questo capitolo come consultazione per sperimentare le diverse soluzioni alle numerose storie collegate.

La maggior parte delle missioni si divide in cinque categorie: missioni primarie, missioni secondarie, missioni compagni, missioni minori e (in rari casi) contenuti premium.

- Il capitolo Missioni è diviso in tre sezioni, che corrispondono alla struttura in tre atti di Dragon Age II. Ogni atto è introdotto da un diagramma che offre una rappresentazione visiva delle missioni primarie.
- La sezione Missioni primarie è una sorta di appendice al capitolo Soluzione, e offre approcci alternativi alle situazioni all'interno delle missioni primarie obbligatorie della storia.
- Le sezioni Missioni secondarie, Missioni compagni e Missioni minori offrono descrizioni dettagliate e consigli sulle relative missioni, e sono studiate per soddisfare le necessità dei giocatori.

MAPPE

Il capitolo Mappe ti risparmierà la fatica di esplorare ogni angolo di ogni area in cerca di tesori, rivelandoti la posizione di tutti gli oggetti e i contenitori del gioco. Per trovare un'area visitata durante la missione attuale, consulta il sistema di schede, il capitolo Mappe o l'Indice della guida. Data l'incredibile quantità delle aree di Dragon Age II e i cambiamenti a cui sono sottoposti gli edifici visitati frequentemente, raggruppare insieme tutte le mappe per garantirti un rapido accesso era la soluzione più pratica.

BESTIARIO

Dragon Age II vanta una vasta gamma di scenari di combattimento. Questo capitolo esamina tutti i tipi di nemico, offrendoti informazioni sulle relative capacità, punti di forza e di debolezza, e spiegandoti come adattare le tue strategie per contrastare i primi e sfruttare i secondi a tuo vantaggio.

Similmente al capitolo Strategie e analisi, il Bestiario è diviso in due sezioni: una priva di spoiler (cioè con gli avversari generici) e una con spoiler (cioè con i nemici legati alla storia).

INDICE E GLOSSARIO

Da ultimo (ma, date le dimensioni di questo grosso tomo, non meno importante), il nostro Indice ti permetterà di trovare in un attimo qualsiasi informazione. Tutte le voci sono contraddistinte da un colore diverso per permetterti di evitare le sezioni contenenti spoiler finché non sarai pronto a consultarle. Infine, abbiamo creato un breve glossario per chi non ha mai giocato a Dragon Age: Origins o per chi non ha familiarità con i GDR.

BASI DEL GIOCO

SOLUZIONE

MISSIONI

MAPPE

STRATEGIE
E ANALISI

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRA

INTRODUZIONE

INFORMAZIONI
UTILI

CONCETTI
FONDAMENTALI

ATTO 1

LA SPEDIZIONE NELLE VIE PROFONDE

RIASSUNTO MISSIONI E RIFERIMENTI ALLE MAPPE

- ◆ **1. Un'amica nella guardia:** dalla Città superiore (pag. 112), dirigiti a sud fino alla Fortezza del visconte (pag. 126) → Parla con Aveline
- ◆ **1. Una nuova casa?:** raggiungi la Città inferiore (pag. 114) → Visita la casa di Gamlen (pag. 122)
- ◆ **1. Una discussione d'affari:** torna alla Città inferiore → Entra all'Impiccato (pag. 120) → Parla con Varric
- ◆ **2. Calma:** vai alla bottega Prodotti fereldiani di Lirene (pag. 122) nella Città inferiore → Parla con Lirene → Incontra Anders presso il suo ospedale nella Città oscura (pag. 119) → Recati nella Città superiore di notte (pag. 113) → Parla con il mago per entrare automaticamente nella Chiesa (pag. 125)
- ◆ **3. La lunga strada verso casa:** dalla Mappa del mondo, raggiungi Monte Spezzato nei Liberi Confini (pag. 132) → Parla con la Guardiana Marethari, poi incontra Merrill lungo il sentiero in salita → Attraversa le caverne di Monte Spezzato (pag. 136) per raggiungere il cimitero di montagna di Monte Spezzato, altrimenti inaccessibile

1 **Un'amica nella guardia, Una nuova casa?, Una discussione d'affari:** puoi esplorare Kirkwall liberamente, ma è consigliabile iniziare l'atto 1 completando le missioni primarie minori per sbloccare nuove attività. L'inclusione di Aveline nel gruppo è una priorità: reclutando questa risoluta guerriera, il tuo gruppo risulterà composto da quattro membri, il massimo consentito. Dopo aver visitato la casa di Gamlen e aver parlato con Varric all'Impiccato sarai pronto a iniziare Calma, la prima missione primaria degna di nota.

2 **Calma:** parla con Lirene nella sua bottega della Città inferiore per ottenere informazioni su Anders, poi recati dal mago e offrigli il tuo aiuto. Parla con Karl non appena arrivi alla Chiesa. Nella battaglia successiva, cerca di sconfiggere i templari e gli arcieri templari prima di rivolgere gli attacchi del gruppo contro il tenente templare e il cacciatore templare, molto più resistenti. Al termine della battaglia, il gruppo si ritroverà nella Città oscura.

3 **La lunga strada verso casa:** dopo aver incontrato la Guardiana Marethari, vendi gli oggetti che non ti servono presso il mastro artigiano del clan e riferisci a Merrill che sei pronto a partire. La maga dalish

diventa un membro del gruppo temporaneo per l'intera durata della missione. Non può essere controllata direttamente, ma parteciperà attivamente alle battaglie. Per raggiungere l'ingresso del passaggio di Monte Spezzato dovrai sconfiggere numerosi non morti; di solito la presenza di cadaveri a terra è un segno di pericolo imminente.

All'interno delle caverne di Monte Spezzato, resta vicino all'ingresso quando i ragni giganti ti attaccano; durante la battaglia ne caleranno altri dal soffitto. Subirai una seconda imboscata in un ambiente ristretto (questa volta a opera di ragni corrotti) appena prima dell'uscita del cimitero di montagna. Non salire le scale di legno durante questa battaglia (fig. 1), altrimenti arriveranno altri nemici (come cadaveri, ombre e un temibile guerriero ombra). Affronta questi nemici separatamente in un secondo momento, recupera il bottino e varca l'uscita vicina.



01

Avvicinati alla barriera per attivare una sequenza d'intermezzo; la tua reazione alla magia di Merrill può accrescere la vostra rivalità o amicizia. Quando la via è libera, avrà inizio una battaglia piuttosto impegnativa in cui agli scheletri arcieri iniziali si aggiungeranno altri mostri, come un orrore arcano e un guerriero ombra. Cerca di attaccare questo nemico per ultimo: essendo molto resistente, attirerà i tuoi attacchi mentre i nemici più deboli ti infliggeranno gravi danni. Dopo aver interagito con l'altare (e assistito alla successiva conversazione), torna all'ingresso della caverna. Verrai trasportato automaticamente all'accampamento dalish e in seguito alla Città inferiore per la conversazione finale con il tuo nuovo compagno.

USARE LA MAPPA DEL MONDO

- ◆ Tutte le uscite contrassegnate con "Esci dall'area" conducono alla Mappa del mondo; quelle con il nome di un'area portano a una mappa collegata.
- ◆ La Mappa del mondo contiene tre pagine: Kirkwall (giorno), Kirkwall (notte) e i Liberi Confini. Le località in cui puoi portare avanti missioni attive sono indicate da una freccia (▼). Accetta missioni o progredisci in quelle attive per sbloccare nuove destinazioni. Alcune di queste, tuttavia, non vengono aggiunte in modo permanente al mondo di gioco, ma scompaiono per sempre non appena soddisfi tutti i requisiti delle missioni associate.
- ◆ Certe località di Kirkwall sono disponibili soltanto di giorno o di notte. Aree come la Città inferiore, la Città superiore e il porto dispongono di versioni notturne delle rispettive mappe con bottini, personaggi e missioni del tutto diversi.

CASA DI GAMLEN

Lo zio di Hawke non è certo una persona ospitale, ma questa topaia sarà la tua base operativa per l'intera durata dell'atto 1. Visitandola puoi curare istantaneamente qualsiasi ferita e cambiare la composizione del gruppo.

- ◆ Interagisci con lo scrittoio per ottenere le lettere inviate a Hawke. Molte di esse riassumono unicamente lo svolgimento della trama (come quella che ricevi alla tua prima visita, spedita dal datore di lavoro che hai scelto al termine del prologo), altre consentono invece di attivare una missione o nuove possibilità d'interazione nel mondo di gioco. L'icona animata di una busta (✉) compare accanto alla casa di Gamlen nella Mappa del mondo ogni volta che ricevi nuova corrispondenza.
- ◆ Puoi usare il baule denominato Magazzino per conservare i tuoi oggetti. Ciò si rivela particolarmente utile quando vuoi mettere da parte armi, armature o accessori potenti in attesa che Hawke o un suo compagno ne soddisfino i requisiti d'uso.
- ◆ Bethany o Carver restano qui se non vengono inseriti nel gruppo. Se possiedi il cane, qui hai una sola opportunità di cambiargli il nome durante l'atto 1. Se non lo fai, verrà mantenuto il nome predefinito.

ATTIVITÀ OPZIONALI

La missione compagni Diritto di nascita (pag. 63), sbloccata la prima volta che visiti la casa di Gamlen, è un breve ma interessante episodio che attiva una serie di importanti missioni secondarie. Ottenendo la lettera Inganno (pag. 57) dallo scrittoio (vedi Casa di Gamlen) puoi addirittura reclutare un nuovo compagno. Se hai accesso alle tre missioni contenuti premium disponibili al lancio, puoi affrontare fin da subito questi brevi incarichi (vedi pag. 69).

Non dimenticare che nell'atto 1 il tuo obiettivo principale è raccogliere i fondi necessari per partecipare alla spedizione nelle Vie Profonde di Bartrand. Le sovrane guadagnate completando le missioni opzionali saranno più che sufficienti per raggiungere questo scopo.

COMPAGNI

VARRIC

Varric è senza dubbio il più disinvolto tra i compagni di Hawke. Dovrai comportarti da autentica *carogna* per stimolare la sua disapprovazione.

◆ Varric apprezza le frecciate ironiche e l'umorismo a cuor leggero. A differenza di molti altri compagni, non combatte una crociata personale, né è definito da un preciso ideale. Non fa molto caso alle situazioni in cui le persone cercano di realizzarsi senza dover necessariamente danneggiare gli altri. La sua schiettezza può tornare utile per raggiungere soluzioni pacifiche in numerose situazioni.

◆ Varric è l'unico ad avere un'arma fissa: Bianca, una balestra che si potenzia a ogni aumento di livello. Ricoprendo esclusivamente il ruolo di arciere, può sferrare una potente combinazione di attacchi AdE e debilitanti che forniscono un notevole vantaggio tattico al gruppo. Consulta pag. 184 per maggiori informazioni.



ANDERS

Incontrato per la prima volta in Dragon Age: Origins – Awakening, Anders è un eretico (un mago che rifiuta di sottomettersi al Circolo dei Magi) e un ex Custode Grigio.

◆ Anders è un personaggio sensibile. Si risentirà se lo rimproveri o se ti vede concentrato unicamente sulle tue potenziali relazioni amorose.

◆ Anders non perde occasione di ribadire il suo sdegno per il trattamento subito dai maghi a Kirkwall. Per questo non vede di buon occhio chiunque abbia a che fare con la magia del sangue o intrattenga rapporti con le entità demoniache. Non è disposto a tollerare alcuna di queste attività.

◆ Se non intendi destinare Hawke al medesimo ruolo, Anders è il compagno più indicato come guaritore di supporto. A pag. 184 puoi trovare maggiori informazioni in merito.



BASI DEL GIOCO

SOLUZIONE

MISSIONI

MAPPE

STRATEGIE E ANALISI

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRA

ISTRUZIONI

PROLOGO

ATTO 1

ATTO 2

ATTO 3



MERRILL

Se Hawke non è un mago, Merrill è la scelta più adatta per aumentare i danni magici inflitti dal tuo gruppo. Se vuoi alcuni consigli su come sviluppare la maga dalish, vai a pag. 185.

- ◆ Proprio come Anders e Bethany, Merrill disapproverà qualsiasi tuo appoggio o indulgenza nei confronti degli oppressori dei maghi.
- ◆ La crudeltà turba profondamente Merrill. È una creatura pura di cuore, nonostante i suoi legami con i demoni, perciò se preferisci un approccio "brutale" nelle interazioni con gli altri avrai qualche difficoltà a mantenere un rapporto di amicizia con lei.
- ◆ Merrill reagisce malamente a critiche o accuse. Se vuoi intrattenere e coltivare un'amicizia (o addirittura una relazione amorosa), dimostra interesse per le sue opinioni e sostienila più che puoi.



MERCANTI

I principali distretti commerciali di Kirkwall sono situati nella Città inferiore e nella Città superiore nelle ore diurne, ma puoi trovare singoli mercanti anche in altre aree. Per investire al meglio il tuo denaro, leggi i seguenti consigli e consulta il capitolo Inventario per avere maggiori informazioni.

- ◆ Il valore dell'equipaggiamento venduto dai mercanti può variare sensibilmente, perfino tra oggetti con caratteristiche simili, ma ogni mercante offre la stessa somma per gli oggetti che decidi di vendere.
- ◆ Prima di acquistare qualcosa per un membro del gruppo, controlla attentamente le caratteristiche e il livello richiesti. Prendi in considerazione anche il numero di stelle dell'articolo, poiché indica la sua efficacia in base al tuo attuale livello (tre stelle: buono; cinque stelle: eccezionale).
- ◆ Gran parte delle armi, delle armature e degli accessori disponibili nelle botteghe sono oggetti "generati", cioè scelti casualmente all'interno di categorie predefinite e adattati al tuo attuale livello. In genere non sono migliori di quelli che trovi durante i tuoi viaggi. La strategia migliore per formare un gruppo efficace è quella di conservare gli oggetti "unici" più potenti che offrono importanti benefici a lungo termine. Consulta il capitolo Inventario a pag. 194 per maggiori informazioni.
- ◆ Al livello di difficoltà Normale o Difficile, l'equipaggiamento che trovi o ricevi come ricompensa al termine delle missioni dovrebbe essere più che sufficiente durante l'atto 1.



RIASSUNTO MISSIONI E RIFERIMENTI ALLE MAPPE

- ◆ **4. Figlio ribelle:** parla con Arianni (enclave elfica della Città inferiore – pag. 114) → Parla con Thrask (Forca – pag. 118) → Incontra Samson (Città inferiore, notte – pag. 113) → Vai al porto di notte (pag. 117) → Recupera il contenuto del baule contrassegnato all'attracco privato di Arthuris (pag. 147) → Interroga Danzig (Città oscura) → Dirigiti alla Costa Ferita (pag. 134) deviando per il Passo del Morto (pag. 155) → Libera Feynriel nelle caverne degli schiavisti (pag. 148) → Torna da Arianni nella Città inferiore

4 Figlio ribelle: questa lunga missione divisa in più parti può essere affrontata in vari modi, e le tue decisioni avranno ripercussioni sugli eventi futuri. Qui prenderemo in esame l'approccio più diretto, ma a pag. 53 del capitolo Missioni puoi consultare tutte le soluzioni alternative. Ti consigliamo di inserire Aveline e Varric nel gruppo.

Dopo aver accettato la missione da Arianni, informa Thrask della tua intenzione di aiutare Feynriel, poi chiedi ad Aveline di convincerlo ad accettare il tuo aiuto. Per far parlare il personaggio successivo, Samson, non serviranno particolari doti di persuasione. Poi dirigiti all'attracco privato di Arthuris. Seleziona Varric e disattiva le trappole non appena accedi alla stanza principale. Qui gran parte dei nemici sono semplici da sconfiggere, ma il marinaio sorvegliante è sicuramente più temibile; tienilo per ultimo e immobilizzalo come puoi. La battaglia contro il capitano Reiner e l'abominio è molto più impegnativa. Gli attacchi AdE sono efficaci negli spazi angusti della stanza in cui la battaglia ha inizio, ma Reiner è un avversario ostico. In caso di difficoltà, dirigili manualmente il gruppo nella stanza principale e attiravi gradualmente i nemici. Ottieni la lettera di Thrask dai resti dell'abominio (attivando una missione secondaria) e la mappa con la posizione del nascondiglio dal baule contrassegnato, quindi allontanati usando l'ingresso dell'area.

Raggiungi la Città oscura e affronta Danzig. Puoi liberarti del suo gruppo iniziale di schiavisti con qualche attacco AdE simultaneo, ma i rinforzi di cui dispone opporranno una resistenza più tenace. Il mago schiavista è

particolarmente pericoloso. Posizionando manualmente il gruppo in cima alla scalinata puoi ottenere un vantaggio tattico (fig. 2). Ottieni la mappa per la Costa Ferita dai resti di Danzig e dirigiti verso questa località. Durante il viaggio subirai un'imboscata al Passo del Morto; soccorri Javaris per avviare la missione La promessa della polvere nera. Dopo aver ottenuto tutti gli oggetti disponibili in questa mappa (visto che non potrai più tornarci), prosegui verso la tua meta originaria. Dirigiti a sud per raggiungere le caverne degli schiavisti; se dovessi incontrare un assassino dalish lungo il tragitto, consulta pag. 107.



02

All'interno della caverna troverai un gruppo di schiavisti (presta particolare attenzione al mago schiavista). Quando incontri Varian, la soluzione più semplice e rapida è quella di chiedere subito a Varric di negoziare al posto tuo, in modo da garantire un esito pacifico. Infine resterà da decidere se inviare Feynriel al Circolo o all'accampamento dalish (come lui vorrebbe). Ai fini di questa soluzione (e delle missioni associate a questa decisione), ti consigliamo di scegliere la seconda opzione. Prendi l'uscita più a nord per tornare alla Costa Ferita. Per completare la missione devi riferire ad Arianni l'attuale posizione del figlio, ma non sei costretto a farlo subito. Già che sei in zona, infatti, potresti completare la missione La promessa della polvere nera (descritta nelle pagine seguenti).



RIASSUNTO MISSIONI E RIFERIMENTI ALLE MAPPE

- ◆ **5. La promessa della polvere nera:** dirigiti alla Costa Ferita dopo aver incontrato Javaris → Entra nella caverna dei Tal-Vashoth (pag. 148) → Visita il campo qunari (porto – pag. 116)
- ◆ **6. Il lupo e la pecorella smarrita:** aiuta Sorella Petrice nella Città inferiore (notte), poi raggiungi il suo rifugio a nord → Attraversa i labirinti della città sotterranea (pag. 143) e raggiungi il passo montano Vimmark (pag. 153) → Torna da Sorella Petrice

5 La promessa della polvere nera: alla Costa Ferita, un Tal-Vashoth metterà in allerta i propri compagni prima di andarsene. Cerca di farti strada verso nord. I Tal-Vashoth hanno una discreta resistenza al fuoco e all'elettricità, ma sono estremamente vulnerabili agli attacchi potenziati con gli elementi freddo o natura (come quelli sferrati dai bastoni dei maghi; consulta Amplificare i danni). Approfittane per superare le loro imboscate, poi entra nella caverna.

La prima battaglia dentro la caverna dei Tal-Vashoth non è nulla di particolare, al contrario di quella immediatamente successiva. Ordina al gruppo di mantenere la posizione ai piedi della scalinata, quindi cerca di attirare i nemici. Se riesci a incanalare il flusso di nemici verso Aveline, un mago equipaggiato con Cono di freddo (oltre ad altri attacchi AdE) può rivelarsi particolarmente efficace.

Tattiche simili funzionano molto bene anche nell'ultima battaglia, dove la vastità della caverna (per non parlare delle ondate di rinforzi nemici) pone il tuo gruppo in grave svantaggio. L'ideale è ordinare al gruppo di fermarsi all'interno della prima palizzata in legno (o addirittura nella caverna precedente) e cercare di attirare i nemici (fig. 3). Il capo dei Tal-Vashoth può potenziare i propri alleati (a meno che non venga temporaneamente inabilitato), perciò consideralo un bersaglio prioritario; un assalto ben coordinato con tutti i membri del gruppo può neutralizzarlo in breve tempo. L'avversario potenzialmente più pericoloso, tuttavia, è lo saarebas dei Tal-Vashoth (un mago). Se lo ignori, il tuo gruppo

potrebbe ritrovarsi in enorme difficoltà (specialmente se è raccolto in un'area circoscritta), quindi cerca di eliminarlo il prima possibile.



6 Il lupo e la pecorella smarrita: questa missione è molto abbordabile fino al momento in cui ricevi la proposta di Sorella Petrice. Assicurati soltanto di rifornirti di pozioni per ripristinare salute, mana e vigore. La prima metà dei labirinti della città sotterranea è popolata da ragni di vario tipo; ricorda che quelli velenosi possono sferrare attacchi a distanza. Dopo la sequenza d'intermezzo, i delinquenti della città sotterranea assaliranno il tuo gruppo in due ondate: sferra attacchi AdE in rapida successione per sbarazzartene rapidamente.

Al passo montano Vimmark non potrai sottrarti al confronto con Arvaarad e i suoi seguaci. Se vuoi ottenere ricompense aggiuntive, rifiuta di consegnare il saarebas dei Tal-Vashoth ai qunari. Essendo un comandante (vedi pag. 222), può potenziare i parametri dei propri alleati, ma nella fase iniziale non dovresti concentrarti soltanto su di lui. Al contrario, cerca di ridurre in fretta il numero di nemici. Metti in pausa e lancia una serie di potenti incantesimi (come Bomba vagante) e capacità contro il grosso dei nemici, prima che si separino. Nel corso della battaglia appariranno altri nemici; a questo punto è opportuno liberarsi definitivamente di Arvaarad, se ha già subito abbastanza danni. Con un pizzico di astuta coordinazione e un uso attento delle pozioni, questa dura battaglia si concluderà nel migliore dei modi. Torna da Sorella Petrice per terminare la missione.

AMPLIFICARE I DANNI

Gran parte dei nemici che incontrerai in Dragon Age II hanno specifiche resistenze e vulnerabilità. Se comprendi come queste influenzano le battaglie potrai formulare le strategie più efficaci per ogni singola tipologia di nemici. Tutto ciò è illustrato nei minimi dettagli nel capitolo Strategie e analisi (mentre i punti di forza e le debolezze delle singole creature sono descritti nel Bestiario), quindi considera le seguenti linee guida come un'anteprima di ciò che potrai leggere in seguito.

- ◆ In generale, i nemici possono avere resistenze o vulnerabilità ai danni di tipo fisico o magico. Ecco perché il più forzuto degli avversari può soccombere sotto un attacco di magia arcana, ma uscire indenne da un turbine di lame o frecce saettanti.
- ◆ In Dragon Age II ci sono cinque "elementi" distinti:



I nemici possono avere una resistenza ai vari elementi, misurata su una scala da una (resistenza minore) a cinque (immunità, oppure una vulnerabilità (minore o maggiore). Se un nemico non possiede resistenze o vulnerabilità, gli attacchi elementali infliggeranno danni normali.

- ◆ Il modo più semplice per infliggere danni elementali è tramite gli incantesimi, ma anche gli attacchi con le armi possono essere intrisi con il potere dei cinque elementi. I bastoni causano quasi sempre un certo tipo di danno elementale, anche se gran parte delle altre armi tendono a infliggere unicamente danni fisici.

Il demone dell'ira è un esempio perfetto. Poiché il suo corpo è composto da fiamme, si può (giustamente) intuire che possieda una certa resistenza al fuoco. In effetti è totalmente immune ai danni da fuoco, perciò attaccarlo con questo elemento sarebbe soltanto una perdita di tempo. Il freddo, al contrario, si rivela estremamente efficace.

Nelle battaglie più difficili, mettendo in pausa e gestendo manualmente tutti i membri del gruppo (magari a più riprese) puoi sfruttare al meglio le vulnerabilità dei nemici ed evitare di attaccare a vuoto. Inoltre, se un membro del gruppo è equipaggiato con un'arma che infligge danni elementali, sarebbe opportuno averne almeno un'altra di riserva nel caso il suo attacco venga mitigato da una resistenza nemica. Ai livelli di difficoltà più elevati, potresti addirittura predisporre un arsenale di armi elementali (in particolare bastoni) per sfruttare qualsiasi tipo di vulnerabilità.

VARIE

- ◆ Oltre a perlustrare le aree in cerca di bottino, dovresti fare il possibile per trovare nuove risorse per la creazione. Queste consentono di creare rune, pozioni, bombe e veleni, oggetti che possono tornare molto utili al tuo gruppo in battaglia. Ottieni anche 200 PE per ogni risorsa trovata. Consulta il capitolo Mappe per scoprire dove trovare i vari ingredienti.
- ◆ Tutti i bauli chiusi dell'atto 1 sono al massimo di livello normale, quindi per aprirli devi avere almeno 20 di Astuzia. Se il tuo gruppo include un ladro, sarebbe meglio aumentare questa caratteristica fin dall'inizio. I bauli complessi che richiedono 30 di Astuzia compaiono solo a partire dall'atto 2, ma ti consigliamo di incrementare già adesso questa caratteristica.
- ◆ Nelle versioni Xbox 360 e PS3 di Dragon Age II c'è un sistema molto utile per individuare i punti interattivi (in particolare le fonti di bottino) nelle immediate vicinanze. Apri il menu circolare e guardati intorno. Sopra gli oggetti d'interesse comparirà un testo descrittivo (fig. 4), ma ricorda che saranno segnalati solo i punti interattivi alla tua stessa altitudine. Nella versione PC, invece, basta premere il tasto Tab.



BASI DEL GIOCO

SOLUZIONE

MISSIONI

MAPPE

STRATEGIE
E ANALISI

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRA

ISTRUZIONI

PROLOGO

ATTO 1

ATTO 2

ATTO 3

04

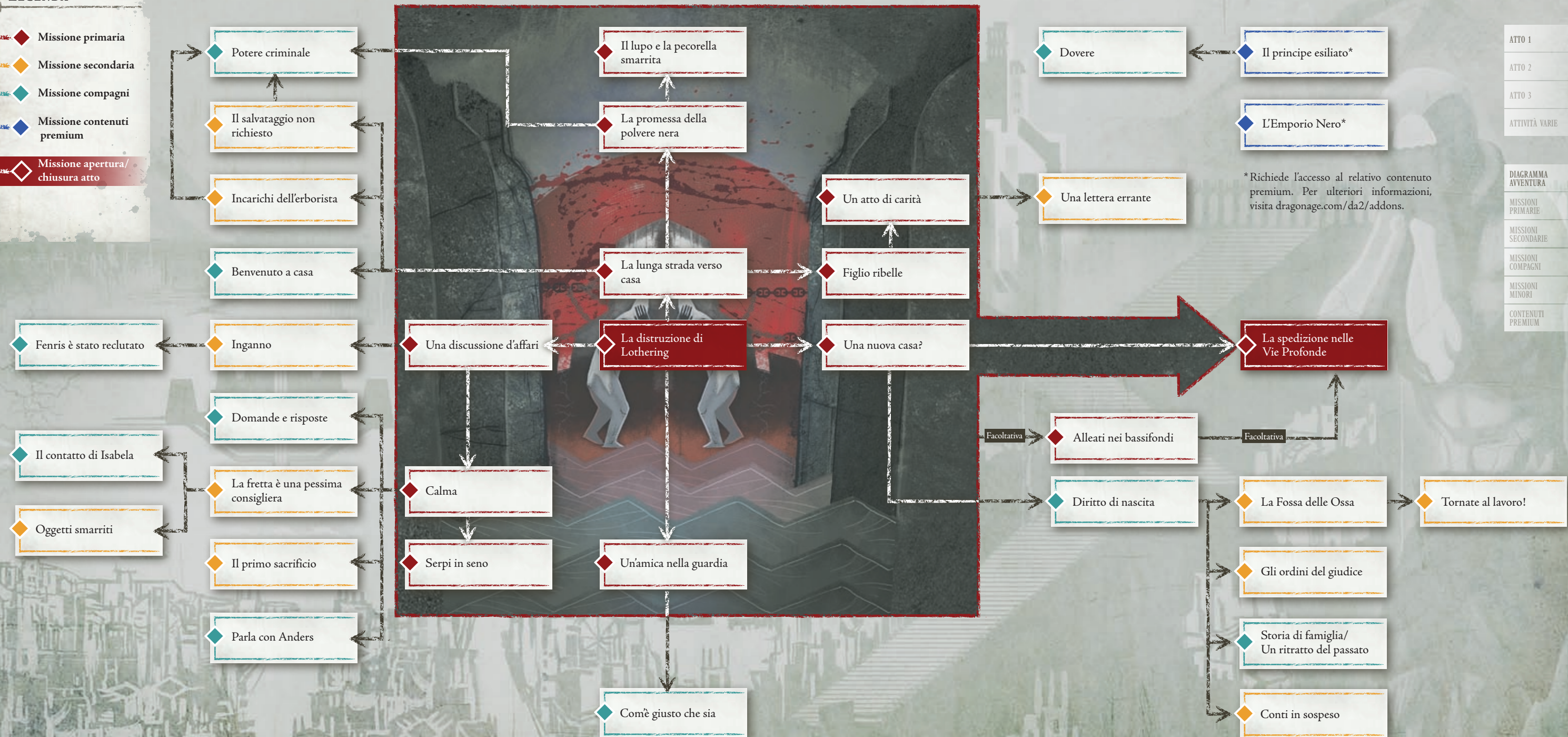
ATTO 1

DIAGRAMMA DELL'AVVENTURA

Se sceglierai di non seguire il percorso indicato nel capitolo Soluzione, usa questo diagramma per pianificare il tuo percorso durante l'atto 1 del gioco. Il seguente diagramma rivela l'ordine di sblocco per tutte le missioni primarie, secondarie e dei compagni. In queste pagine forniremo informazioni su tutte le missioni legate alla trama, più alcuni consigli sulle missioni opzionali (che solitamente hanno delle condizioni di sblocco particolari).

LEGENDA

- ◆ Missione primaria
- ◆ Missione secondaria
- ◆ Missione compagni
- ◆ Missione contenuti premium
- ◆ Missione apertura/chiusura atto



BASI DEL GIOCO

SOLUZIONE

MISSIONI

MAPPE

STRATEGIE E ANALISI

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRA

ATTO 1

ATTO 2

ATTO 3

ATTIVITÀ VARIE

DIAGRAMMA AVVENTURA

MISSIONI PRIMARIE

MISSIONI SECONDARIE

MISSIONI COMPAGNI

MISSIONI MINORI

CONTENUTI PREMIUM

MISSIONI SECONDARIE

GLI ORDINI DEL GIUDICE

BOTTINO E RICOMPENSE: ★★☆☆☆

LUOGO DI PARTENZA:

Città superiore (di giorno)

REQUISITI:

- ◆ Completa la missione compagni **Dritto di nascita**.
- ◆ Parla con il giudice Vanard nella Città superiore (vicino alla bacheca del cantore) e accetta di catturare il fuggitivo.

SOLUZIONE:

- ◆ Raggiungi le rovine abbandonate nei Liberi Confini e avvicinati al gruppo di guardie al centro dell'area per attivare una sequenza d'intermezzo. Quando Elren implorerà Hawke di fare giustizia, scegli l'opzione di dialogo più adatta al tuo stile di gioco: non è una decisione che dovrai prendere subito.
- ◆ Usa la caverna per entrare nel passaggio crollato, dove incontrerai una certa varietà di nemici: perlopiù ragni giganti, ma in seguito ti attende un numero crescente di creature dell'Oblio. Assicurati di recuperare il bottino degli aracnidi, poiché uno di loro ti fornirà la ghiandola setifera di ragno richiesta della missione **Incarichi dell'erborista**. Attenzione: il baule nella stanza a nord-est è protetto da una trappola collocata di fronte a esso, e aprendolo libererai nella stanza un gran numero di nemici a otto zampe.
- ◆ Accedi alla stanza centrale dall'ingresso a nord per dare inizio a un semplice scontro con i ragni, che si farà più complicato quando scenderanno in campo le creature dell'Oblio. Se incontrerai difficoltà, potrai ritirare il gruppo nell'area che precede l'inizio dello scontro, attirando i nemici in gruppi piccoli e più gestibili.
- ◆ Prendi l'uscita a sud e continua fino a incontrare Lia, la figlia di Elren. Dopo un breve scontro (fai attenzione ai nemici che sbucheranno alle spalle del gruppo), raggiungerai Kelder nella stanza successiva. Consulta la sezione **Conseguenze** per maggiori informazioni sulle ripercussioni future della tua decisione di eliminarlo o catturarlo.
- ◆ Se sceglierai di eliminare Kelder, potrai uscire dalla porta a sud. Se invece deciderai di risparmiarlo, Kelder fuggirà nelle profondità delle rovine, costringendoti a inseguirlo (e ad affrontare ulteriori nemici) per riuscire a fermarlo.
- ◆ Torna dal giudice Vanard per concludere la missione.

CONSEGUENZE:

- ◆ Se risparmierai Kelder, Elren non ti offrirà alcuna ricompensa, mentre il giudice Vanard ti pagherà per aver rispettato alla lettera la sua richiesta. Potrai estorcergli altri soldi tirando in ballo la parentela di Kelder (anche se Aveline, se presente, reagirà con un aumento di rivalità).
- ◆ Se deciderai di eliminare Kelder Elren ti ricompenserà, mentre Vanard se ne andrà disgustato durante il tuo incontro al termine della missione. Questa decisione innescherà un evento futuro.



INGANNO

BOTTINO E RICOMPENSE: ★★☆☆☆

LUOGO DI PARTENZA:

Casa di Gamlen

REQUISITI:

- ◆ Completa **Una discussione d'affari**.
- ◆ Leggi la lettera **Inganno** sullo scrittoio nella casa di Gamlen.

SOLUZIONE:

- ◆ Raggiungi la Città inferiore di notte per incontrare Anso il contadino, poi recati all'ingresso della casa abbandonata nella zona nord-est della mappa. Se hai completato la missione opzionale **Fori di spillo**, ti imbatterai nei banditi degli Scaltri: non cercare di evitarli, poiché eliminandoli risparmierai tempo in seguito e otterrai utili PE.
- ◆ All'interno della casa abbandonata, apri la porta a sud ed elimina tutti i nemici: durante lo scontro arriveranno altri gruppi, perciò tieniti pronto a mettere al sicuro i tuoi personaggi con attacchi a distanza. I furfanti non sono particolarmente temibili, ma potrebbero mettere in difficoltà un mago di basso livello. Apri il baule del carico del contrabbandiere e poi esci.
- ◆ Dopo una sequenza d'intermezzo, le forze del Tevinter si lanceranno all'attacco: i nemici iniziali riceveranno dei rinforzi, perciò cerca di non disperdere troppo il gruppo. Avvicinati ai gradini a ovest per fare la conoscenza di Fenris, poi accetta di aiutarlo e raggiungi la Città superiore di notte.
- ◆ Incontra Fenris nell'area delle tenute della Città superiore ed entra nella villa di Danarius.

L'elfo accompagnerà il gruppo fino alla sezione successiva, ed è probabile che sia avanzato di livello, perciò spendi immediatamente tutti i punti capacità disponibili.

- ◆ Apriti la strada tra diverse ombre (e almeno un demone dell'ira, un avversario pericoloso che dovrebbe essere eliminato con massima priorità) fino a raggiungere la stanza nell'angolo nord-est della villa. Qui elimina i nemici ed esamina le pile di bottini per ottenere la chiave del magister. Torna nel salone con le due scale che portano al mezzanino, salva la partita e preparati a una dura battaglia.
- ◆ Apri le stanze del magister per causare l'apparizione di un orrore arcano: questo nemico potrebbe causare un po' di problemi ai gruppi di basso livello, specialmente quando altri avversari si uniranno allo scontro, perciò ti consigliamo di gestire attentamente il combattimento (usando il movimento manuale del gruppo ed eventualmente cercando rifugio nelle stanze adiacenti).
- ◆ A questo punto, Fenris lascerà il gruppo. Assicurati di aver raccolto tutto ciò che ritieni degno di nota, poi torna nella Città superiore. Dopo il termine della conversazione automatica con Fenris, la missione si concluderà.

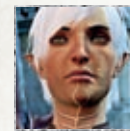
CONSEGUENZE:

Se rifiuterai di aiutare Fenris al vostro primo incontro, non lo arruolerai al termine della missione o lo lascerai in attesa davanti alla villa di Danarius per partire per **La spedizione nelle Vie Profonde**, perderai per sempre la possibilità di reclutarlo e farlo partecipare alle future missioni compagni.

GUIDA AI COMPAGNI:

Fenris soffre di una sfiducia innata nei confronti dei maghi, perciò se Hawke è esperto nelle arti arcane dovrai fare attenzione alla conversazione che si svolgerà al termine della missione. Se desideri placarlo, almeno in parte, scegli le opzioni di dialogo "Voglio solo sopravvivere" o "Niente" quando verrai sfidato per un basso punteggio di rivalità. Se desideri inimicartelo, le opzioni di dialogo "Per te è un problema?" e "Potere" implicheranno rispettivamente un aumento medio e grande di rivalità: selezionali in tale ordine per massimizzarne l'effetto. È previsto un salvataggio automatico della partita prima della conversazione, perciò potrai migliorare il tuo approccio se il primo tentativo non va come previsto.

FENRIS



Sebbene il suo corpo infuso di lyrium possa inizialmente lasciar pensare a un fragile e potente mago, l'inquieto Fenris è un guerriero fatto per gettarsi in mezzo al pericolo. In quanto esperto nelle armi a due mani, Fenris è indicato come compagno per i gruppi meno convenzionali.

- ◆ Gli eventi di **Inganno** dovrebbero essere sufficienti a suggerirti come Fenris non si trovi a suo agio con la magia e chi la pratica. Sebbene in alcuni casi l'elfo potrebbe arrivare ad accettare il fatto che, *in teoria*, i maghi possono essere sopportati se adeguatamente controllati e sorvegliati, solitamente Fenris obietterà a qualsiasi azione o affermazione esplicitamente a favore dei maghi o della loro libertà a Kirkwall. Inoltre, disapprova qualsiasi accordo con i demoni di qualsiasi tipo.

- ◆ Salvo l'ovvia eccezione dei maghi e delle creature magiche, Fenris apprezza un approccio onorevole alle transazioni con i personaggi incontrati nel corso dell'avventura. Ciò detto, l'elfo è anche abile nell'arte della sopravvivenza, e comprende meglio degli altri compagni come a volte sia necessario scendere a compromessi per evitare la morte.

- ◆ Anima torturata, Fenris può sviluppare un certo conforto dall'intimità fisica... ma non aspettarti che risponda favorevolmente a eventuali dichiarazioni d'amore entro breve termine. Come per Isabela, una relazione funzionerà meglio se cercherai la sua attenzione o il suo affetto solo per l'immediato futuro. Le risposte sbrigative o crudeli porteranno a un aumento di rivalità e, probabilmente, precluderanno una felice relazione futura.

BASI DEL GIOCO

SOLUZIONE

MISSIONI

MAPPE

STRATEGIE E ANALISI

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRA

ATTO 1

ATTO 2

ATTO 3

ATTIVITÀ VARIE

DIAGRAMMA AVVENTURA

MISSIONI PRIMARIE

MISSIONI SECONDARIE

MISSIONI COMPAGNI

MISSIONI MINORI

CONTENUTI PREMIUM

IL SISTEMA DI DIALOGO

In Dragon Age II i dialoghi sono importanti quasi quanto le battaglie. In questa sezione scopriremo la funzione delle varie opzioni di conversazione e il modo in cui è possibile plasmare la personalità di Hawke. Consulta il corposo capitolo Missioni per avere consigli sui dialoghi principali di ogni avventura e su tutte le possibili diramazioni della trama.

OPZIONI DI DIALOGO

ICONA	DESCRIZIONE	NOTE
	Diplomatica	Caratterizza la personalità Diplomatica; offende molto raramente l'interlocutore; tende ad aumentare l'amicizia.
	Servizievole	Parte della personalità Diplomatica; in genere appare quando Hawke è disposto ad aiutare l'interlocutore, oppure quando può dimostrarsi comprensivo o indulgente.
	Spiritosa	Caratterizza la personalità Spiritosa; offende raramente l'interlocutore; spesso è l'opzione "neutrale" nei dialoghi con i compagni, ma talvolta incontra il favore di Isabela e Varric.
	Seducente	Opzione di dialogo secondaria della personalità Spiritosa.
	Aggressiva	Caratterizza la personalità Aggressiva; provoca quasi sicuramente un aumento di rivalità con i compagni.
	Diretta	Opzione di dialogo secondaria della personalità Aggressiva.
	Battaglia	Scatena immediatamente una battaglia; l'esito effettivo e l'influenza sui rapporti di amicizia e rivalità con i compagni dipendono dal contesto; la decisione di interrompere bruscamente un dialogo con un demone o dei feroci schiavisti potrebbe essere apprezzata dai presenti, ma è meglio non abusarne.
	Intervento compagno	Invita il compagno specificato a intervenire nella conversazione; spesso conduce a una soluzione del tutto particolare (tendenzialmente pacifica e vantaggiosa); può anche favorire l'amicizia.
	Flirt	Consente di parlare con un compagno in modo affettuoso o sensuale; è l'unica opzione che innesca potenziali storie d'amore.
	Fine storia d'amore	Utile per rifiutare le proposte romantiche dei compagni o terminare una storia d'amore in corso; tende ad accrescere la rivalità.
	Sì	Usa questa opzione per accettare proposte o offerte di altri personaggi; in genere sblocca nuove missioni.
	No	Serve a rifiutare proposte oppure offerte di altri personaggi; rifletti attentamente prima di rifiutare una potenziale missione: spesso non potrai più cambiare idea.

ICONA	DESCRIZIONE	NOTE
	Scelta	Compare quando Hawke può scegliere tra varie risposte che risolvono la situazione in modi diversi; potrebbe aumentare l'amicizia o la rivalità; prendi una decisione in base alle caratteristiche dell'interlocutore.
	Scelta speciale	Questa rara opzione di dialogo rappresenta una scelta "unica" dagli esiti particolari; le personalità Diplomatica, Spiritosa e Aggressiva di Hawke prevedono varie opzioni di questo tipo in momenti specifici della trama.
	Pagamento/Estorsione	Seleziona questa opzione per pagare o corrompere l'interlocutore, oppure per indagare sulle possibili ricompense della missione; puoi anche usarla per esigere una maggiore ricompensa al termine di una missione, o addirittura per ricatti ed estorsioni.
	Menzogna	In alcuni casi puoi mentire per uscire da una situazione difficile; è un'opzione piuttosto rara e dagli esiti imprevedibili.
	Indagine	Apre un menu secondario con tutti gli argomenti che è possibile approfondire; questi possono fornire spunti per nuove domande e perfino sbloccare opzioni di dialogo in altre conversazioni.

PERSONALITÀ DI HAWKE

All'inizio potresti non accorgertene, ma Hawke può sviluppare tre diverse personalità in base alle opzioni di dialogo che scegli.

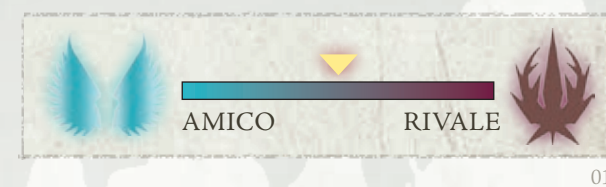
- ◆ **Diplomatica/Servizievole:** colore **azzurro** o **verde**
- ◆ **Spiritosa/Seducente:** colore **viola**
- ◆ **Aggressiva/Diretta:** colore **rosso**

La prima opzione di dialogo selezionata determina la personalità di Hawke. Iniziando un dialogo con l'opzione Diplomatica, per esempio, Hawke userà un tono disteso e neutrale nella battuta successiva. Scegliendo più opzioni dello stesso tipo rafforzerai la personalità corrispondente, mentre per cambiare atteggiamento e tonalità di voce dovrai selezionare diverse opzioni di altro tipo (in genere più del doppio rispetto a quelle scelte per impostare la personalità attuale). Questo sistema ha lo scopo di garantire una certa uniformità nel comportamento di Hawke durante ogni atto. Seleziona un certo numero di opzioni di dialogo identiche per definire in modo netto la personalità di Hawke.

All'inizio di ogni atto Hawke mantiene la personalità stabilita in precedenza ma la gamma di personalità a disposizione viene ridotta. Ciò fornisce un'occasione per cambiare il tuo atteggiamento dominante.

AMICIZIA E RIVALITÀ

Il rapporto di Hawke con i compagni viene misurato su una scala di 200 punti che spazia dalla rivalità all'amicizia. Nella schermata Personaggio (Fig. 1) è disponibile una rappresentazione visiva dei tuoi rapporti con tutti gli attuali membri del gruppo.



- ◆ Quando parli con loro o con un altro personaggio, i compagni reagiscono a tutte le opzioni di dialogo che selezioni in base alla propria specifica personalità.
- ◆ Nel capitolo Missioni, all'interno della sezione Guida ai compagni al termine di ogni scheda dedicata alle missioni, viene descritto il possibile impatto delle tue scelte sulle relazioni con i compagni. Usando queste indicazioni, ti risulterà più semplice raggiungere il valore massimo di amicizia o rivalità.
- ◆ Completando le missioni compagni e portando l'indicatore della relazione al 50% e al 100% in entrambe le direzioni, puoi sbloccare delle conversazioni intermedie e finali speciali con i compagni. Sfruttale per sviluppare e rafforzare le relazioni di Hawke con i vari membri del gruppo.
- ◆ Un altro sistema per sviluppare le relazioni è costituito dai regali, oggetti speciali che di solito rafforzano l'amicizia. Consulta il capitolo Missioni e Inventario per scoprire come ottenerli.
- ◆ Portando l'indicatore della relazione al 100% in ambo le direzioni stabilizzerai per sempre su questi valori il rapporto di amicizia o rivalità con il compagno. Inoltre, con la sola eccezione di Bethany e Carver, otterrai una capacità speciale in una branca di talenti associata all'amicizia o alla rivalità con il compagno in questione. Da questo momento in poi il vostro rapporto resterà immutabile, indipendentemente dalle scelte di Hawke (anche quelle più estreme) o dagli sviluppi della trama.
- ◆ Creare una rivalità con un compagno non significa spingerlo a tradire Hawke; anzi, se sviluppato al massimo questo tipo di rapporto può rivelarsi utile quanto la più solida delle amicizie. Una sana rivalità induce i compagni a rispettare il modo in cui affronti e risolvi le situazioni, pur non approvando i tuoi metodi o essendo consapevoli che i vostri obiettivi non coincidono del tutto.

STORIE D'AMORE

Se vuoi intrattenere una storia d'amore con un compagno, segui queste semplici linee guida.

- ◆ Flirta con l'oggetto del tuo desiderio ogni volta che ne hai l'occasione. La presenza dell'opzione Flirt, tuttavia, non sempre indica la possibilità di attivare una storia d'amore.
- ◆ Durante l'atto 2, assicurati di visitare la tenuta degli Hawke nelle ore notturne. Nel caso trovassi la tua fiamma ad attenderti, usa l'opzione Flirt per sviluppare la vostra relazione e proponi la convivenza appena compare la relativa opzione di dialogo.
- ◆ Se stai vivendo una storia d'amore, non "provarci" con altri compagni o personaggi: potrebbe finire molto male! Il tuo partner verrà comunque a saperlo, anche se gli/le sei rimasto fedele.
- ◆ Sviluppando fino in fondo il rapporto di amicizia o rivalità, completando tutte le missioni compagni (incluse le eventuali conversazioni ambientali) e consegnando i regali necessari potrai concludere nel migliore dei modi la storia d'amore durante i momenti di quiete che precedono il tumultuoso epilogo di Dragon Age II (capirai quando è il momento).
- ◆ Nel caso di Isabela e Sebastian, le cose funzionano un po' diversamente. La sezione Analisi dei compagni al termine di questo capitolo spiega come conquistare il cuore di questi due personaggi (anche se Sebastian offrirà solo una relazione casta), ma attenzione: potrebbe rovinarti la trama se sei ancora alla prima partita!



CAPACITÀ



In Dragon Age II puoi acquisire centinaia di talenti e incantesimi diversi. Per aiutarti a scegliere quelli più adatti, questa sezione analizza tutte le branche disponibili indicando le capacità che garantiscono i migliori risultati per Hawke e i suoi compagni.

Se non hai molta dimestichezza con la saga di Dragon Age, le seguenti indicazioni ti saranno sicuramente d'aiuto.

- Le **capacità attivate** hanno una durata limitata e consumano immediatamente mana o vigore. Dopo aver usato una capacità attivata, devi attendere un certo periodo di tempo (indicato dal tempo di ricarica) per poter riutilizzarla. Durante il prologo e nelle prime fasi dell'atto 1 conviene concentrarsi sulle capacità attivate. Più ne possiedi, migliori saranno le prestazioni del gruppo in battaglia.
- Le **capacità prolungate** restano attive finché non decidi di disattivarle. Durante l'uso consumano una certa percentuale della riserva di mana o vigore del personaggio.
- Le **capacità passive** offrono benefici permanenti e non consumano mana o vigore.
- I **potenziamenti** non sono capacità vere e proprie, ma miglioramenti (spesso notevoli) di capacità esistenti. Con qualche preziosa eccezione, tutti i talenti e gli incantesimi sono "versioni in miniatura" delle rispettive capacità potenziate. Senza gli ingenti danni spirituali garantiti da Disperazione, per esempio, la capacità Orrore può soltanto stordire brevemente il bersaglio. Scudo elementale, allo stesso modo, è un'aura utile soltanto ai maghi più deboli, ma con i potenziamenti Muro arcano e Scudo arcano diventa una risorsa indispensabile per l'intero gruppo. Ti consigliamo di acquisire i potenziamenti delle capacità

essenziali non appena diventano disponibili, specialmente se consentono di innescare nuove combinazioni di classe incrociate (vedi pag. 174).

- Hawke può scegliere una **specializzazione** al livello 7 e un'altra al livello 14. Sono disponibili tre specializzazioni per ogni classe. Ognuna di esse fornisce un bonus unico e sblocca un nuovo gruppo di talenti o incantesimi più potenti. I compagni di Hawke non possono specializzarsi, ma le loro branche personali offrono gli stessi talenti o incantesimi delle specializzazioni riservate a Hawke.

Non concentrarti esclusivamente sulle capacità che infliggono più danni, ma prendi in considerazione anche le capacità passive e quelle che forniscono importanti vantaggi strategici. Per esempio, ignorare completamente la branca Sabotaggio comune a tutti i ladri sarebbe un grave errore; i talenti che offre consentono infatti di incapacitare interi gruppi di nemici e di innescare combinazioni di classe incrociate, a patto di gestire la battaglia tatticamente.

Se hai accesso all'Emporio Nero (per maggiori dettagli, visita dragonage.com/da2/addons), puoi acquistare un Sospiro del Creatore per riassegnare tutti i punti capacità ottenuti durante il gioco. È la soluzione ideale in quei momenti in cui vorresti tornare indietro nel tempo e gestire diversamente ogni singolo avanzamento di livello...

Anche se non risulta essenziale fino alla seconda metà dell'atto 1, specialmente durante la prima partita, ti consigliamo di prendere confidenza con il sistema Tattiche del gioco (vedi pag. 178) per ottimizzare il modo in cui i compagni di Hawke usano le proprie capacità.

CAPACITÀ DEL GUERRIERO



ARMA E SCUDO

Disponibile per: Hawke, Aveline, Carver

- Questa è la branca più indicata per i personaggi "magnete". Pur riducendo del 25% i danni inflitti, **Difesa con scudo** consente al guerriero di sostenere meglio i colpi subiti. **Percezione** e **Protezione** sono capacità passive che rendono immuni rispettivamente agli attacchi ai fianchi e ai colpi critici; ottienile appena diventano disponibili.
- La quantità di danni che infligge è molto limitata, ma **Attacco con scudo** è una capacità fondamentale: insieme a **Colpo**, rappresenta il modo più semplice per far vacillare molteplici nemici e innescare combinazioni di classe incrociate per i maghi e i ladri.
- Dispersione** e **Assalto** sono le capacità preferite dai "magneti" per infliggere danni notevoli. Una volta potenziate, si rivelano estremamente efficaci contro gruppi di nemici disorientati nel raggio d'azione dell'arma.



A DUE MANI

Disponibile per: Hawke, Fenris, Carver

- Ogni capacità di questa branca è dedicata ai guerrieri equipaggiati con armi a due mani. Ottieni **Mano del gigante**, **Colpo possente** e **Falce** appena possibile: sono tutte capacità essenziali. Le ultime due sono efficaci contro gruppi di nemici fragili.
- È molto utile usare la capacità passiva **Distruzione** congiuntamente al talento potenziato **Turbine**: Distruzione ha una probabilità del 50% di far vacillare i nemici con un colpo critico, mentre Turbine (in combinazione con **Tornado**) ha una probabilità di colpo critico pari al 100%.



AVANGUARDIA

Disponibile per: Hawke, Aveline, Fenris, Carver

- Possanza** e **Controllo** sono capacità prolungate che si escludono a vicenda e consentono al guerriero di aumentare del 10% l'attacco o i danni. In genere, Possanza è la più indicata per i guerrieri standard. In entrambi i casi, però, rifletti attentamente prima di acquisire le versioni potenziate: sono efficaci solo in particolari strategie offensive e per certi ruoli del guerriero.
- Spaccatura** e **Massacro** sono molto utili per i guerrieri con armi a due mani.
- Se un mago lancia la capacità potenziata **Malocchio del tormento** su un bersaglio, un guerriero equipaggiato con Possanza (oltre al potenziamento **Muscolo** per migliorare i colpi critici), **Distruttore** e **Spaccatura** può inferire su di esso e infliggere gravi danni. Prova a usare questa tecnica contro i maghi che incontri ai livelli di difficoltà più elevati.



CONDOTTIERO

Disponibile per: Hawke, Aveline, Fenris, Carver

- La sezione inferiore di questa branca offre talenti che aiutano a mantenere o ripristinare il vigore e che riducono il tempo di ricarica delle capacità. È un investimento che ti consigliamo di fare se Hawke è un guerriero, mentre per i compagni controllati dall'IA dovrebbe bastare la capacità **Sostegno**.
- Rincuorare** è una capacità interessante che consente al guerriero di condividere temporaneamente gli effetti dei talenti prolungati con gli altri membri del gruppo (oltre ad accelerare la rigenerazione di mana e vigore). Il potenziamento **Unione** aumenta considerevolmente gli effetti potenziali.
- Sinergia in battaglia** (e relativi potenziamenti) è un'alternativa a Coraggio quando occorre attirare l'attenzione dei nemici verso il "magnete". Invece di aumentare la minaccia generata dal guerriero, il potenziamento **Sinergia impavida** trasferisce a chi lo utilizza il 50% dell'intera minaccia generata dai compagni. La capacità Coraggio risulta comunque più efficace, ma Sinergia impavida è utile negli ampi spazi aperti in cui la scarsa gittata di Provocare diventa un grave handicap per il "magnete".



DIFENSORE

Disponibile per: Hawke, Aveline, Fenris, Carver

- Questa branca consente ai guerrieri di sopportare meglio l'aggressione nemica. Le capacità fondamentali (anche per ottenere due capacità passive molto interessanti) sono **Protezione**, che nelle versioni potenziate aumenta difesa e tempra, ed **Egida elementale**, in virtù di tutte le resistenze elementali che fornisce. Un personaggio "magnete" dovrebbe acquisirle entrambe, passando da una capacità prolungata all'altra in base alla situazione. Ricorda che Egida elementale diventa realmente essenziale soltanto verso la fine dell'atto 1.
- La resistenza alle respinte pari al 100% fornita da **Resistenza** è utile per *qualunque* guerriero. Tutte le altre capacità non sono strettamente necessarie: sviluppale soltanto se rientrano in una tua particolare strategia.



GUERRAFONDAIO

Disponibile per: Hawke, Aveline, Fenris, Carver

- Colpo con elsa** è una capacità prioritaria per qualsiasi guerriero: consuma poco vigore e, insieme ad **Attacco con elsa**, ha un'elevata probabilità di far vacillare quasi tutti i nemici di grado medio-basso. Queste capacità sono le più convenienti e affidabili per ostacolare gli attacchi dei nemici.
- Provocare**, **Coraggio** e i relativi potenziamenti sono *fondamentali* per i "magneti". Acquisisci **Ruggito** e **Audacia** appena possibile.
- Tremore** può rivelarsi utile per i personaggi infliggi-danni con armi a due mani che non temono di generare minaccia, anche a costo di ritrovarsi a combattere contro uno stuolo di nemici.

BASI DEL GIOCO

SOLUZIONE

MISSIONI

MAPPE

STRATEGIE E ANALISI

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRA

IL SISTEMA DI DIALOGO

AMICIZIA E RIVALITÀ

CARATTERISTICHE

RESISTENZE

ELEMENTI

EFFETTI DI STATO

CAPACITÀ

COMBINAZ. INCROCIATE

RUOLI DEI PERSONAGGI

COMPOSIZ. DEL GRUPPO

TATTICHE

STRATEGIE IN BATT.

GESTIONE MINACCIA

DIFFICOLTÀ INCUBO

ANALISI DEI COMPAGNI

BASI DEL GIOCO
SOLUZIONE
MISSIONI
MAPPE
STRATEGIE E ANALISI
INVENTARIO
BESTIARIO
EXTRA

IL SISTEMA DI DIALOGO
AMICIZIA E RIVALITÀ
CARATTERISTICHE
RESISTENZE
ELEMENTI
EFFETTI DI STATO
CAPACITÀ
COMBINAZ. INCROCIATE
RUOLI DEI PERSONAGGI
COMPOSIZ. DEL GRUPPO
TATTICHE
STRATEGIE IN BATT.
GESTIONE MINACCIA
DIFFICOLTÀ INCUBO
ANALISI DEI COMPAGNI

GESTIONE DELLA MINACCIA

I nemici scelgono il bersaglio da attaccare in base al calcolo del "livello di minaccia". Ogni avversario cerca di eliminare il pericolo maggiore per la propria sopravvivenza, esattamente come tu ti concentri sugli orrori arcani o i maghi del sangue per rimuoverli al più presto dallo schieramento nemico. Gestendo la minaccia generata dal tuo gruppo puoi controllare lo svolgimento della battaglia e, per esempio, indurre i nemici ad attaccare il tuo "magnete" invece dei personaggi più deboli.

Il primo fattore preso in considerazione da questo sistema è la classe dei tuoi personaggi, con i guerrieri che saranno sempre il bersaglio prioritario dei nemici. Successivamente, la minaccia generata da ogni membro del gruppo viene calcolata in tempo reale in base ai seguenti fattori:

- ◆ La prossimità può generare 100 punti di minaccia, valore che scende a 1 a una distanza di 60 metri (nota che la minaccia ha un limite massimo di 1.000 punti). Di conseguenza, questo fattore rende meno "minacciosi" i combattenti a distanza rispetto a quelli in mischia. Se vuoi attirare l'attenzione dei nemici sul tuo "magnete", assicurati di inviarlo fin da subito contro di essi.
- ◆ I danni sono un altro fattore fondamentale. I guerrieri possono generare molta minaccia arrecando danni ingenti, ma spesso i "magneti" ne infliggono meno rispetto ai personaggi infliggi-danni. Ecco perché il tuo "magnete" deve usare Provocare o altre capacità per attirare l'attenzione dei nemici.
- ◆ La minaccia generata dai danni è direttamente proporzionale alla salute sottratta al nemico. Se l'attacco di un compagno dimezza la salute nemica, la minaccia generata da questo specifico personaggio è pari al 50% della minaccia massima (cioè 500 punti). I personaggi infliggi-danni sono quindi destinati a generare la minaccia maggiore, specialmente quando concludono le combinazioni di classe incrociate. Per ridurre la loro pericolosità occorre usare determinate capacità che limitano o trasferiscono la minaccia generata (vedi la tabella a destra).
- ◆ Gli oggetti che influiscono sulla generazione della minaccia (come Scarpa di cuoio) influenzano direttamente questi fattori, perciò conservali per i tuoi personaggi infliggi-danni più potenti.

- ◆ Anche i danni secondari generano minaccia (seppur più lentamente). Applicando auro offensive all'intero gruppo, per esempio, maghi e guerrieri possono incrementare la minaccia generata.
- ◆ Contro i boss e i nemici più grandi, agisci sulla generazione della minaccia per indurli a cambiare bersaglio e dare respiro ai membri del gruppo in difficoltà. Distraindo i nemici (vedi la sezione Strategie in battaglia alla pagina precedente) puoi ostacolarne gli attacchi: è una tecnica molto utile contro i boss, specialmente se possono essere rallentati con incantesimi o altri talenti.



CAPACITÀ ASSOCIATE ALLA MINACCIA

CLASSE	GENERAZIONE DELLA MINACCIA	CAPACITÀ	EFFETTO
Mago	50%	Esplosione mentale	Azzera la minaccia generata dal mago
Ladro	75%	Schivare, Inosservato	Riduce la minaccia generata dal ladro
		Guanto di sfida, Dritto a prua	Aumenta la minaccia generata dal ladro
		Incitamento, Armistizio	Aumenta/Riduce la minaccia generata da un compagno
		Esca, Angelo custode	Trasferisce la minaccia dal ladro all'esca
Guerriero	100%	Provocare, Ruggito	Aumenta la minaccia generata dal guerriero
		Audacia	Aumenta la minaccia generata dal guerriero
		Sinergia impavida	Trasferisce la minaccia dai compagni al guerriero

DIFFICOLTÀ INCUBO

Il livello di difficoltà Incubo introduce tre novità sostanziali nel sistema di combattimento:

1. Gli attacchi possono danneggiare anche gli alleati ("fuoco amico"). Ciò vale sia per il tuo gruppo sia per i nemici, che possono quindi danneggiarsi a vicenda.
2. I nemici sviluppano immunità elementali. Per maggiori dettagli, consulta il capitolo Bestiario.
3. I nemici infliggono più danni e diventano più difficili da abbattere. Gli Assassini hanno la possibilità di rubare pozioni al gruppo e i loro attacchi furtivi superano completamente l'armatura della vittima. I Comandanti sono in grado di dirigere le proprie truppe verso un membro del gruppo per un attacco coordinato.

Occorre adottare uno stile di gioco più accorto per sopravvivere al livello di difficoltà Incubo. Ecco qualche consiglio utile:

- ◆ Puoi diventare il peggior nemico di te stesso! Ricorda che i tuoi attacchi più potenti possono danneggiare anche gli alleati. Tra gli incantesimi AdE che attaccano solo i bersagli nemici figurano Sonno e gli attacchi elettrici della branca Primordiale.
- ◆ Gestisci con attenzione i membri del gruppo in modo che collaborino e siano perfettamente coordinati. Interrompi spesso l'azione per controllare il loro stato e impartire nuovi ordini.
- ◆ Le combinazioni di classe incrociate sono fondamentali per sconfiggere i nemici, quindi è importante che i compagni usino i propri talenti al momento opportuno. Sfruttare gli effetti di stato per aumentare i moltiplicatori di danno è la chiave per abbattere gli avversari più potenti.
- ◆ Se disponi di un guaritore spirituale con Seconda possibilità, le ferite non saranno più un problema. In caso contrario, quando sei lontano dal tuo

"campo base" devi usare un kit di pronto soccorso per rimarginare le ferite subite. Puoi trovare questi kit nei contenitori e nelle pile di bottino in qualità di tesori aggiuntivi (non sostituiscono denaro o oggetti), ma ricorda che l'inventario può contenerne al massimo quattro.

- ◆ Le battaglie proseguono finché ci sono nemici nelle vicinanze (indicati dai punti rossi sulla minimappa). Allontanandoti dal luogo della battaglia puoi forzarne la conclusione e approfittarne per curarti, oppure per salvare la partita.

- ◆ I veleni, le pozioni e le bombe ottenuti tramite la creazione sono estremamente utili in battaglia. Assegnando un effetto di rallentamento alle doppie lame di un ladro puoi volgere a tuo favore le battaglie più impegnative, e non occorre essere un mago per bere una Pozione armatura di roccia e sviluppare una notevole resistenza ai danni.

- ◆ Per usare le capacità AdE senza incorrere nel "fuoco amico" è necessario frammentare i nemici in gruppi ben definiti. La specializzazione Mago della Forza sacrifica il potenziale offensivo in favore di effetti che consentono di respingere, rallentare e attirare i nemici in zone in cui possano essere colpiti e annientati. I guerrieri possono impiegare Dispersione per respingere più nemici alla volta. Impartisci il comando Mantieni posizione per impedire ai tuoi personaggi di lanciarsi in battaglia.

- ◆ Alcuni avversari possono spazzare via i membri del gruppo più deboli con un solo attacco. Se i tuoi maghi non hanno il tempo di usare una barriera o un glifo quando un assassino diventa furtivo, cerca di aumentare la loro salute con l'equipaggiamento più adatto e investi punti caratteristica in Costituzione. Ricorda che un personaggio con meno del 10% di salute rimanente si indebolirà progressivamente fino alla morte a meno che non venga curato.

- ◆ Le tecniche di controllo degli avversari sono essenziali, soprattutto quando arcieri e nemici di grado minore minacciano di atterrare i tuoi personaggi. I danni e la potenza dei nemici aumentano di pari passo con il livello di difficoltà, e i tuoi maghi non potranno più ricorrere a Esplosione mentale senza danneggiare anche gli alleati circostanti.

ARMI UNICHE



SCUDI

NOME	ARMATURA	PROPRIETÀ	REQUISITI	ACQUISIZIONE	ATTO
Scudo del soldato del Ferelden	37	-	12 Forza 12 Costituzione	Rifugiato morto (terre infette, prologo)	1
Sfanzo del bann	72	1 slot per rune +17 salute	18 Forza 18 Costituzione	Capo della Cerchia (Città inferiore di notte)	1
Spaccatesta di Markham	66	+38 attacco +7 armatura	18 Forza 18 Costituzione	Lame di Korval (Città superiore)	1
Inclemente	86	+9 armatura +8 tempra	20 Forza 20 Costituzione	Drago (Vie Profonde, La spedizione nelle Vie Profonde)	1
La differenza	72	+41 attacco +7% danni fisici	18 Forza 18 Costituzione	Revenant (La lunga strada verso casa)	1
Scudo di Kirkwall	72	+20 difesa +7 armatura	18 Forza 18 Costituzione	Mercante di armature (Città inferiore)	1
Onda del fiume	134	+33 difesa +13 armatura	24 Forza 24 Costituzione	Rappresentante qunari (rifugio di Ser Varnell, Un'occasione mancata)	2
Signore della guerra	94	+50 attacco +4% probabilità di colpo critico	21 Forza 21 Costituzione	Lame di Korval (Città superiore)	2
Baluardo dello sbruffone	103	+10 armatura +411 resistenza alla natura	22 Forza 22 Costituzione	Rappresentante qunari (rifugio di Ser Varnell, Un'occasione mancata)	2
Spirito del 4:60 Era Oscura	146	1 slot per rune +15 armatura +7% danni fisici	25 Forza 25 Costituzione	Baule (covo degli schiavisti abbandonato, Un boccone amaro)	2
Scudo della famiglia Amell	122	2 slot per rune +12 armatura	23 Forza 23 Costituzione	Antro dell'Assassino (Tutto ciò che resta)	2
Difensore della muraglia	122	2 slot per rune	23 Forza 23 Costituzione	Bottega delle armature (cortile della Forza)	2
Scudo di prole oscura	122	+4 velocità di rigenerazione mana/vigore +489 resistenza al fuoco	23 Forza 23 Costituzione	Bottega dell'armaiolo (Città inferiore)	2
Scudo del cavaliere	190	1 slot per rune +88 attacco +5% probabilità di colpo critico 100% dei danni dell'attacco base contro i nemici che attaccano in mischia	34 Forza 28 Costituzione Aveline	Rifugio di Ser Varnell (Un'occasione mancata)	2
Muro di guardia	190	+38 armatura 100% dei danni dell'attacco base contro i nemici che attaccano in mischia	27 Forza 27 Costituzione	Baule (Vie Profonde, Alla ricerca di Nathaniel)	3
Muro di Lord Bearing	208	1 slot per rune +94 attacco +47 difesa +10 tempra	29 Forza 29 Costituzione	Hanker (vicolo decrepito, Quasi quasi)	3
Pietra angolare	208	+94 attacco +21 armatura Immunità alla respinta	28 Forza 28 Costituzione	Jeven (Città oscura, Favore e colpa)	3
Scudo del focolare	174	1 slot per rune +17 armatura +4 velocità di rigenerazione salute +19% guarigione del personaggio	28 Forza 28 Costituzione	Ricompensa di missione da parte di Meredith (Un piatto che va servito freddo)	3
Scudo vulcanico	227	1 slot per rune +23 armatura +12% danni da fuoco	29 Forza 29 Costituzione	Bottega delle armature (cortile della Forza)	3
Scudo del risoluto	248	2 slot per rune +25 armatura +8% resistenza magica	31 Forza 31 Costituzione	Pila di ossa (Sala dei Templari, L'ultima goccia)	3
Alleato dei maghi*	271	3 slot per rune +17% resistenza magica	32 Forza 32 Costituzione	Missione Fede	3
Bastione di Lady Rosamund*	86	3 slot per rune	20 Forza 20 Costituzione	Reliquie e anticaglie dell'emporio (Emporio Nero)	1

* Contenuto scaricabile (per informazioni, visita dragonage.com/da2/addons).

ARMI DA GUERRIERO

I requisiti minimi per impugnare le armi da guerriero si basano sulla Forza (gli scudi richiedono anche Costituzione) e su determinate branche.

SCUDI E ARMI A UNA MANO

Le armi a una mano e gli scudi possono essere utilizzati soltanto dai guerrieri dotati della branca Arma e scudo. Poiché tale equipaggiamento sarà richiesto principalmente dal tuo guerriero "magnetè", cerca le seguenti caratteristiche:

- ◆ Potenzianti ad armatura, resistenze e tempra.
- ◆ Bonus a salute, rigenerazione e guarigione del personaggio.
- ◆ Miglioramento della generazione della minaccia.
- ◆ Respinta, stordimento e colpi mortali: questi attacchi possono ridurre il numero dei nemici che infliggono danni.

Inoltre, una buona incidenza di modificatori di probabilità di colpo critico e di velocità d'attacco può contribuire alla generazione della minaccia attraverso danni potenziati.

Poiché il gioco utilizza sistemi complessi di generazione degli oggetti, sappi che le caratteristiche degli oggetti qui elencati equivalgono a valori medi, che possono subire lievi variazioni in meglio o in peggio. Il formato utilizzato nella colonna Acquisizione è: possessore dell'oggetto (luogo, missione).

ARMI A UNA MANO

NOME	ARMATURA	PROPRIETÀ	REQUISITI	ACQUISIZIONE	ATTO
Squartatrice delle alture	12 fisici	+38 attacco +4% probabilità di colpo critico	21 Forza	Capitano di una nave (porto di notte)	1
Lama del canto e della gloria	16 fisici	+47 attacco +7% danni fisici	24 Forza	Ser Karras (cortile della Forza, Un atto di carità)	1
Mannaia superba di Palvo	12 fisici	+38 attacco +14% generazione della minaccia	21 Forza	"Capitano" Qerth (base delle finte guardie, Menzogne notturne)	1
Pugno di Thudpucker	20 fisici	1 slot per rune +57 attacco 5% probabilità di stordire	28 Forza	Merci di Bonny Lem (passaggio abbandonato)	1
Lama affilata e fidata	12 fisici	+38 attacco +14% generazione della minaccia	21 Forza	Lame di Korval (Città superiore)	1
Turbine	16 fisici	+4% probabilità di colpo critico +4% velocità d'attacco	24 Forza	Bottega delle armi (cortile della Forza)	1
Spada sbeccata	15 fisici	+18 mana/vigore +7% danni fisici	23 Forza	Bottega dell'armaiolo (Città inferiore)	1
Spada lunga della Terra Rossa	25 fisici	+76 attacco +5 danni da fuoco	32 Forza	Bartrand (villa di Bartrand, Una questione di famiglia)	2
Tuono di Sundarin	20 fisici	+438 resistenza all'elettricità +4 danni da elettricità	28 Forza	Baule (Vie Profonde, Loro degli stolti)	2
Ascia dei Venti	27 fisici	+5% probabilità di colpo critico +12% danni da colpo critico +11 danni da elettricità	35 Forza	Merci del Golem proprietario (thaig abbandonato)	2
Un colpo	21 fisici	1 slot per rune +61 attacco +8% danni fisici Uccisioni violente	30 Forza	Innley di Porto Brullo (Monte Spezzato, Cacciatore di taglie)	2
Spaccacuore di Markham	27 fisici	+5% probabilità di colpo critico +12% danni da colpo critico Uccisioni violente	33 Forza	Bottega delle armi (cortile della Forza)	2
Uno-due di Val Royeaux	13 fisici	1 slot per rune +41 attacco +4% probabilità di colpo critico	22 Forza	Cospiratore di Amaranthine (Monte Spezzato, I cospiratori)	2
Lama della città oscura	23 fisici	1 slot per rune +4% probabilità di colpo critico	30 Forza	Bottega dell'armaiolo (Città inferiore)	2
Sataareth	29 fisici	1 slot per rune +94 attacco +8% danni fisici +8% resistenza magica	38 Forza	Ricompensa di missione per aver sconfitto l'arishok (Fortezza del visconte, Richieste del Qun)	2
L'Urlatrice	20 fisici	+4% probabilità di colpo critico +11% danni da colpo critico +8% danni fisici	28 Forza	Veld (il pozzo, Il tesoro più prezioso di Gamlen)	3
Bassrath-Kata	31 fisici	+100 attacco +4% velocità d'attacco +20% probabilità di sferrare colpi di grazia +9 danni contro umani	39 Forza	Ricompensa di missione (Le spade perdute)	3
Chiodo di Perrin	25 fisici	1 slot per rune +76 attacco +19% guarigione del personaggio	32 Forza	Lame di Korval (Città superiore)	3
Il Peso	29 fisici	1 slot per rune +94 attacco +11 tempra 5% probabilità di respinta	38 Forza	Alto drago (Fossa delle Ossa, Massacro nella miniera)	3
Il Portatore del Silenzio	28 fisici	1 slot per rune +5% probabilità di colpo critico +12% danni da colpo critico +5% probabilità di annullare le magie nemiche	36 Forza	Ricompensa di missione (Alla ricerca di Nathaniel)	3
Ira del taglialegna	27 fisici	1 slot per rune +32 salute +81 attacco +16% generazione della minaccia	35 Forza	Jess "la Frusta" Varvel (vicolo diroccato, Con le redini in mano)	3
Spada del pirata	29 fisici	1 slot per rune +5% probabilità di colpo critico +12% danni da colpo critico	36 Forza	Mercanzie sospette (porto)	3
Spada della guardia cittadina	29 fisici	1 slot per rune +94 attacco +4% velocità d'attacco	36 Forza	Bottega delle armi (cortile della Forza)	3
Spada dell'Antaam	32 fisici	1 slot per rune +108 attacco +10 danni contro umani	38 Forza	Prodotti fereldiani di Lirene (Città inferiore)	3
Capolavoro di Aurvar	33 fisici	1 slot per rune +116 attacco +3 armatura +17% generazione della minaccia	41 Forza	Baule (Vie Profonde, Alla ricerca di Nathaniel)	3
La Lama vaga	33 fisici	3 slot per rune I nemici non possono schivare gli attacchi	41 Forza	Baule (rifugio dei maghi del sangue, Le ultime sacche di resistenza)	3
Glandivalis	33 da elettricità	1 slot per rune +116 attacco +3 armatura 2,5% Probabilità di assoggettamento	41 Forza	Hybris (segreta nascosta, Le pergamene di Awiergan)	3
Furia dell'Oblio*	25 fisici	2 slot per rune +5% probabilità di colpo critico +3 danni spirituali in un raggio di 2m	34 Forza	Demone del desiderio (tenuta degli Harimann, Pentimento)	2
Lama di Desdemona*	17 da natura	2 slot per rune +50 attacco	25 Forza	Reliquie e anticaglie dell'emporio (Emporio Nero)	1
Lama delle mille battaglie*	35 fisici	2 slot per rune +5% probabilità di colpo critico +8% danni fisici 5% probabilità di respinta	42 Forza	Reliquie e anticaglie dell'emporio (Emporio Nero)	3

* Contenuto scaricabile (per informazioni, visita dragonage.com/da2/addons).



BASI DEL GIOCO
SOLUZIONE
MISSIONI
MAPPE
STRATEGIE E ANALISI
INVENTARIO
BESTIARIO
EXTRA
INTRODUZIONE
PROPRIETÀ EQUIPAGG.
ARMI UNICHE
ARMATURE UNICHE
ACCESSORI UNICI
EQUIPAGG. GENERATO
OGGETTI SPECIALI
CREAZIONE
BOTTEGHE

MAGHI

Pare che a Kirkwall ci siano eretici in abbondanza, ma in realtà gran parte dei maghi della città vivono all'interno del Circolo dei Magi, sotto l'occhio vigile dei templari.

Tratti comuni:

- ◆ Elevata resistenza magica
- ◆ Armatura molto ridotta
- ◆ Immunità alla paralisi
- ◆ Elevata vulnerabilità allo spirito

Analisi della categoria:

- ◆ Gli incantesimi spirituali ed entropici possono infliggere potenti danni spirituali. Ottenendo il bonus del 25% garantito da Maestria spirituale puoi diventare ancora più efficace contro i maghi.
- ◆ Dissolvere magie interrompe qualsiasi incantesimo e infligge danni spirituali.
- ◆ I maghi sono sempre un bersaglio prioritario, anche perché possono vanificare i tuoi sforzi curandosi quando la propria salute scende sotto il 25%. L'eretico può teletrasportarsi, perciò finiscilo al più presto.
- ◆ Sviluppando al massimo la branca Fuggitivo del Tevinter, Fenris ottiene una resistenza magica del 45% che si aggiunge a quella fornita da aure e accessori. Se i maghi sono i tuoi nemici giurati, affidati a questo personaggio.

Maghi standard:

- ◆ Mago del Circolo (soldato – bastone)
- ◆ Eretico (soldato – bastone)

Maghi d'élite:

- ◆ Mago del sangue
- ◆ Alto mago del Circolo

MAGO DEL SANGUE

Resistenze elementali				
Normale	Normale	Normale	Normale	Molto vulnerabile
Categoria di bottino		Archetipo		
Eretico		Devastatore		
Capacità principali		Tratti speciali		
◆ Emorragia paralizzante ◆ Trasfusione ◆ Teletrasporto		◆ Elevata resistenza magica ◆ Immunità alla paralisi ◆ Armatura e salute molto ridotte		

- ◆ La specialità di questo mago consiste nel ricorrere alla magia del sangue per assorbire l'energia vitale di tutti i bersagli nell'area d'effetto. Un effetto di rallentamento continuato culmina nella paralisi totale, impedendo alla vittima di recuperare salute.
- ◆ Senza preoccuparsi di rimediare alla pessima reputazione di cui godono, i maghi del sangue si difendono con una capacità in grado di sottrarre e trasferire l'energia vitale dei bersagli circostanti.
- ◆ Pur essendo vulnerabili allo spirito, i maghi del sangue possono teletrasportarsi e assorbire la salute altrui prolungando la durata della battaglia, quindi cerca di eliminarli al più presto.



ALTO MAGO DEL CIRCOLO

Resistenze elementali				
Normale	Normale	Normale	Normale	Molto vulnerabile
Categoria di bottino		Archetipo		
Circolo dei Magi		Devastatore		
Capacità principali		Tratti speciali		
◆ Globo spirituale ◆ Dardo ◆ Campo di forza ◆ Teletrasporto		◆ Elevata resistenza magica ◆ Immunità alla paralisi ◆ Armatura e salute molto ridotte		

DALISH

Avendo scelto di vivere secondo gli antichi precetti, i dalish sono più tenaci degli elfi cittadini dell'enclave. Secondo il classico stereotipo *sh'amlen*, i cacciatori dalish sono tutti abili arcieri, ma non sono da sottovalutare quando brandiscono le proprie spade lunghe mossi dal rancore accumulato in millenni di storia.

Tratti comuni:

- ◆ Immunità alla natura*
- ◆ Elevata vulnerabilità all'elettricità
- ◆ Immunità alla paralisi

Analisi della categoria:

- ◆ Nonostante la loro affinità alla magia, i dalish sono avversari semplici da affrontare (sebbene possano includere degli assassini).
- ◆ A meno che non prendi una certa decisione durante la storia di Merrill, combatterai contro ben pochi dalish durante il gioco.

Dalish standard:

- ◆ Guerriero dalish (soldato – arma e scudo, a due mani, doppie armi)
- ◆ Assassino dalish

Dalish d'élite:

- ◆ Assassino dalish

ASSASSINO DALISH

Resistenze elementali				
Normale	Molto vulnerabile	Normale	Immune*	Normale
Categoria di bottino		Archetipo		
Dalish		Assassino		
Capacità principali		Tratti speciali		
◆ Furtività ◆ Colpo alle spalle ◆ Disimpegnarsi		◆ Immunità alla paralisi ◆ Armatura e salute ridotte		

- ◆ I dalish non si affidano alle tossine e ai veleni usati abitualmente dagli *sh'amlen*. Le loro lame incantate affondano nell'animo del bersaglio, aprendo una ferita che infligge danni spirituali continuati.
- ◆ Questi assassini sono immuni alla paralisi, perciò non puoi ricorrere ai glifi per proteggerli.



DEMONI

Le misteriose entità che abitano oltre il Velo si nutrono delle emozioni dei mortali. Le creature più pericolose si manifestano quando un mago viene posseduto, e il Circolo dei Magi è stato fondato proprio per evitare questi tragici episodi. Consulta le voci dell'enciclopedia dedicate ai demoni e all'Oblìo a pag. 254 del capitolo Extra.

Tratti comuni:

- ◆ Immunità all'ammutilamento

Analisi della categoria:

- ◆ I demoni possono comparire ovunque e in ogni momento, sbucando dal terreno o addirittura possedendo e mutando una creatura sulla mappa. Se posizioni i compagni più deboli troppo distanti dal vivo della battaglia, potrebbero ritrovarsi senza supporto in caso di attacco. L'abilità Supporto furtivo del ladro può soccorrere i maghi in difficoltà.
- ◆ La branca Paria dalish di Merrill è perfetta per sfruttare la vulnerabilità ai danni da natura che è tipica dei demoni.
- ◆ Le ombre possono essere addormentate; approfittane quando sono raggruppate.

Demoni standard:

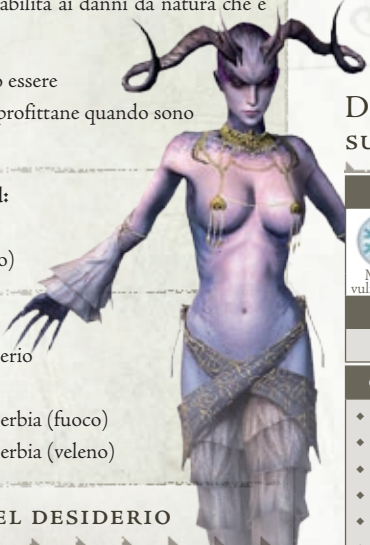
- ◆ Ombra (soldato)
- ◆ Abominio (soldato)

Demoni d'élite:

- ◆ Demone del desiderio
- ◆ Demone dell'ira
- ◆ Demone della superbia (fuoco)
- ◆ Demone della superbia (veleno)

DEMONI DEL DESIDERIO

Resistenze elementali				
				
Normale	Molto vulnerabile	Normale	Molto vulnerabile	Immune*
Categoria di bottino			Archetipo	
Démons			Commandant	
Capacità principali			Tratti speciali	
◆ Vulnérabilité ◆ Résistance magique			◆ Immunisé contre Silence ◆ Armure élevée ◆ Trempe élevée	
◆ Il demone del desiderio evita di combattere in mischia, preferendo infliggere danni moderati da lontano mentre le sue ombre avanzano. ◆ La sua aura di comandante aumenta la resistenza magica degli alleati. ◆ L'armatura del demone del desiderio fa sì che possa resistere ad attacchi ripetuti, ma la sua difesa è in realtà piuttosto bassa. Al livello di difficoltà Incubo, assicurati che i tuoi maghi non attacchino a distanza con bastoni dello spirito.				



DEMONI DELL'IRA

Resistenze elementali				
Molto vulnerabile	Normale	Immune*	Normale	Normale
Categoria di bottino		Archetipo		
Demone		Assassino		
Capacità principali		Tratti speciali		
◆ Furtività ◆ Colpo alle spalle ◆ Ira ardente ◆ Disimpegnarsi		◆ Immunità all'ammutilamento ◆ Bonus medio all'attacco ◆ Armatura e salute ridotte		



Resistenze elementali				
Molto vulnerabile	Normale	Immune*	Molto vulnerabile	Normale
Categoria di bottino		Archetipo		
Demone		Bruto		
Capacità principali		Tratti speciali		
◆ Dardo infuocato ◆ Scudo di fuoco ◆ Pugno infuocato ◆ Prigione frantumante ◆ Zampata ◆ Carica		◆ Immunità all'ammutilamento ◆ Salute elevata ◆ Danni molto elevati ◆ Bonus moderato ad attacco e armatura ◆ Difesa molto ridotta		

- ◆ Il demone della superbia è in realtà un'unica creatura che può assumere due forme potenziate.
- ◆ A questo punto del gioco dovresti saperlo bene, ma ricorda che un mago può potenziare i danni inflitti dal gruppo e gli attacchi del "magnete" equipaggiando il bastone più adatto alla situazione e attivando armi elementali.
- ◆ La versione di Prigione frantumante del demone della superbia colpisce un'unica zona. Hai pochi istanti a disposizione per allontanare il gruppo da questo vortice impetuoso.
- ◆ La branca Paria dalish di Merrill infligge danni da natura. Se usi Grazia di Arlathan per compensare le penalità di Sangue dell'inizio, con la sua capacità Ferite del passato puoi intaccare la salute dei nemici con valori di armatura e resistenza ai danni molto elevati.
- ◆ Merrill può attivare Armatura di pietra, Barriera o Scudo arcano se i danni che infligge iniziano a generare minaccia.

DEMONI DELLA SUPERBIA (VELENO)

Resistenze elementali				
Normale	Molto vulnerabile	Molto vulnerabile	Immune*	Normale
Categoria di bottino		Archetipo		
Demone		Bruto		
Capacità principali		Tratti speciali		
◆ Dardo avvelenato ◆ Scudo velenoso ◆ Prigione frantumante ◆ Zampata ◆ Carica		◆ Immunità all'ammutilamento ◆ Danni elevati ◆ Bonus moderato ad attacco e armatura ◆ Difesa molto ridotta		

- ◆ Le vulnerabilità del demone della superbia si modificano quando assume la forma velenosa. Potenzia il gruppo equipaggiando bastoni dell'elettricità e attivando armi elementali.
- ◆ Gli scudi di entrambe le forme infliggono danni continuati ai bersagli nelle immediate vicinanze.
- ◆ La carica del demone della superbia può essere evitata come quella dell'ogre, e offre l'opportunità di mandare a segno qualche colpo alle spalle.
- ◆ La tempra e gli incantesimi che resistono alla forza possono accorciare notevolmente la battaglia, impedendo al demone della superbia di atterrare i membri del gruppo.
- ◆ Gli ingenti danni inflitti da questo boss possono eliminare all'istante un compagno e mandare in fumo la tua strategia. Oltre a proteggerli con Scudo arcano e Barriera, prova a usare un guerriero con la branca Condottiero per tenere unito il gruppo.

BASI DEL GIOCO

SOLUZIONE

MISSIONI

MAPPE

STRATEGIE E ANALISI

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRA

STRUTTURA DEL CAPITOLO

ARCHETIPI

GRADI

IDENTIFICARE I NEMICI

PROLE OSCURA

MABARI

DRAGHI

RAGNI

KARTA

CERCHIA

MAGHI

DALISH

DEMONI

GOLEM

GUARDIE DI KIRK WALL

SACRILEGHI

QUNARI

PIRATI

TEMPLARI

SCHIAVISTI DEL TEVINTER

FURFANTI

NON MORTI

MERCENARI

BOSS (SPOILER!)

STORIA

Non è indispensabile aver giocato ai precedenti titoli di Dragon Age per poter apprezzare Dragon Age II e la sua storia. Sebbene i vari episodi siano tutti ambientati nello stesso universo di gioco, ciascuno di essi narra una storia a sé. Tuttavia, se l'ambientazione t'interessa, vale la pena di osservare come ci sia una certa continuità tra gli eventi e i personaggi dei vari titoli, e come alcuni avvenimenti siano vissuti da diverse prospettive. I giochi si svolgono più o meno in contemporanea, durante e dopo il quinto Flagello, sebbene Dragon Age II copra un arco di 10 anni, anziché i 2-3 anni di Dragon Age: Origins e di Awakening.

DRAGON AGE: ORIGINS

Dragon Age: Origins è ambientato nell'anno 30 dell'Era del Drago, quando il Ferelden venne minacciato dal quinto Flagello. Il nostro protagonista, in seguito conosciuto come "Eroe del Ferelden", viene strappato dal proprio luogo di nascita in virtù del Diritto di Coscrizione e reclutato da Duncan, un esperto Custode Grigio in procinto di unirsi alle forze di Re Cailan. Una volta raggiunta la storica fortezza di Ostagar, alle nuove reclute viene affidata la prima missione: recuperare degli antichi documenti da un avamposto dei Custodi prima che la Prole Oscura avanzi. Nelle Selve Korcari le reclute incontrano Morrigan e sua madre Flemeth, la vecchia Strega delle Selve, che consegna loro i documenti richiesti.

Al loro ritorno a Ostagar, le reclute vengono sottoposte alla cerimonia d'iniziazione nota come "Unione": soltanto bevendo un preparato di sangue velenoso di prole oscura si diventa Custodi Grigi. Non tutti sopravvivono a tale prova, e i superstiti sono per sempre segnati dalla corruzione.



Quando l'orda della Prole Oscura si riunisce per attaccare, all'Eroe del Ferelden viene assegnato l'incarico di accendere un fuoco di segnalazione per comunicare alle forze di Teyrn Loghain di attaccare il nemico ai fianchi. Il reggimento di Cailan si erge orgoglioso a difesa di Ostagar, attirando in trappola l'orda, ma, una volta iniziato l'attacco, Loghain tradisce il re e ritira le truppe dalla battaglia, lasciando Ostagar in mano alla Prole Oscura. Re Cailan e Duncan muoiono durante lo scontro, e l'Eroe e Alistair vengono salvati dalla torre dall'intervento della vecchia Strega delle Selve, Flemeth.

Temendo che tutto il mondo sia ormai perduto, i superstiti, accompagnati da Morrigan, decidono d'invocare l'autorità dei Custodi Grigi: secondo le vecchie leggi del Thedas, le pergamene degli antichi trattati recuperate nelle Selve Korcari potrebbero restaurare le vecchie alleanze dei tempi dei Flagelli passati.

E così il gruppo dell'Eroe si mette in viaggio per invocare i diritti dei trattati. Dopo varie missioni e avventure, la compagnia arruola gli eserciti di Arle Eamon di Redcliffe, i clan degli elfi dalish, i nani di Orzammar e persino il Circolo dei Magi, i cui membri erano stati rinchiusi in quarantena sotto lo sguardo vigile dell'ordine dei templari. In tempo di pericolo, le razze e le fazioni del Ferelden arrivano a dimenticare le proprie differenze per affrontare un nemico comune.

In seguito, viene convocato un Incontro dei Popoli, nel quale le forze riunite si ritrovano per sfidare l'autorità dell'usurpatore Loghain. Qui l'Eroe apprende come soltanto un Custode Grigio possa uccidere l'arcidemone che guida un Flagello, con un sacrificio che pone fine alle vite di entrambi: l'essenza vitale del demone rinascerebbe nel corpo del prole oscura più vicino, rendendolo immortale, a meno che non venga attirata dal Custode stesso... o dal figlio non ancora nato di un Custode, in caso l'Eroe decida di eseguire un certo rito con Morrigan.

Il finale del gioco lascia spazio a diverse decisioni, e vale la pena di notare come nessun finale di Dragon Age: Origins sia considerato "standard" o "giusto" dagli sviluppatori.

DRAGON AGE: ORIGINS – AWAKENING

L'espansione Awakening riprende la storia di Dragon Age: Origins a sei mesi dalla sua conclusione. Il giocatore veste i panni di un comandante dei Custodi Grigi incaricato di assumere il comando della Fortezza della Veglia. Una volta raggiunta Amaranthine, il comandante scopre che la Fortezza della Veglia è stata attaccata dai prole oscura. Con la fine del quinto Flagello e nessun arcidemone a controllare i prole oscura, un assalto organizzato dovrebbe essere impossibile...

Dopo aver ripulito la torre della fortezza, il comandante scopre l'esistenza di una nuova forma di prole oscura: i discepoli, esseri intelligenti e dotati di parola, cosa ritenuta impossibile fino a quel momento. Con ammirevole rispetto per il metodo empirico, il comandante stabilisce che i discepoli possono sanguinare ed essere uccisi come tutti gli altri prole oscura.

L'incontro con l'enigmatico Artefice (il "padre" dei discepoli) rivela l'esistenza di creature ancora più insolite: il comandante scopre infatti l'esistenza della Madre, una madre della nidiata senziente, e gli viene chiesto di scoprirla. Soltanto in seguito apprenderà come il quinto Flagello sia stato causato dall'esperimento dell'Artefice, animato da buoni propositi ma fallito, mirato a creare dei discepoli indipendenti e liberi di pensare con la propria volontà.



Awakening si conclude con un'altra scelta difficile: un gruppo di prole oscura si è riunito per assediare la città di Amaranthine, mentre un altro sta marciando verso la Fortezza della Veglia, e il comandante dei Custodi Grigi sarà costretto a scegliere chi aiutare, salvando e sacrificando vite innocenti.

Volti familiari

Se hai giocato agli altri titoli di Dragon Age, potresti ritrovare alcuni personaggi principali e secondari nel corso dell'avventura di Dragon Age II. Sebbene molti di questi facciano soltanto delle brevi comparse, ti ricorderanno come il quinto Flagello sia stato soltanto uno dei tanti capitoli della turbolenta storia del Thedas, e come la vita vada avanti, grazie all'Eroe del Ferelden.



Isabela

Duellante e capitano della nave pirata "Richiamo della Sirena", nonché autoproclamata "regina dei mari orientali" e lama più affilata di Llomerryn.

Anders

Beffardo mago e Custode Grigio di Awakening.

Alistair

Custode Grigio e templare, compagno dell'Eroe del Ferelden.

Merrill

Apprendista della guardiana nella storia d'origine dalish.

Leliana

Ex bardo di Orlais, entrata nella Chiesa dopo un'improvvisa illuminazione.

Zevran

Assassino elfico dei Corvi di Antiva, caduto in disgrazia dopo aver fallito nell'uccidere l'Eroe del Ferelden.

Nathaniel Howe

Ladro e compagno del comandante dei Custodi di Awakening, attualmente cercato da Delilah Howe.

Bodahn e Gandal Feddie

Il mercante nano e il figlio incantatore, salvati dai prole oscura lungo la Gran Via Imperiale nei pressi di Lothering.

Capitano Cullen

Templare imprigionato da Uldred nella missione "Il Circolo spezzato", recentemente promosso.

Giustizia

Spirito liberato dall'Oblio che si è fuso con Anders, in modo simile allo spirito che risiedeva in Wynne.

Gketch

Colto elfo di città de "Il canto di Leliana" (contenuto scaricabile).

Benny Len

Mercante e spia al servizio di Marjolaine.

Gophia Dryden

Ex comandante dei Custodi Grigi del contenuto scaricabile "La Fortezza dei Custodi", rimasta coinvolta nell'uso della magia del sangue.

BASI DEL GIOCO

SOLUZIONE

MISSIONI

MAPPE

STRATEGIE E ANALISI

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRA

OBIETTIVI E TROFEI

ENCICLOPEDIA

STORIA