

Die Vorgeschichte im Schnelldurchgang

WAS BISHER GESCHAH

Ihr habt nicht alle Vorgänger gespielt oder Erinnerungslücken bei ihrer Story? Kein Problem, unser Story-Recap bringt euch wieder auf den neuesten Stand! Von Stephanie Schlottag

D

ie Story von Dragon Age ist hervorragend, komplex und ein perfektes Beispiel für Dark Fantasy. Doch wenn man die Vorgänger noch gar nicht gespielt oder einfach viel vergessen hat (schließlich hat der letzte Serienteil, Inquisition,

schon zehn Jahre auf dem Buckel), wird man in The Veilguard rigoros ins kalte Wasser geworfen. Aber dafür habt ihr ja uns: Wir fassen die ganze Story zusammen, die vor The Veilguard passiert ist. So müsst ihr nicht ewig überlegen, wie die Lage zwischen Magiern und Templern ist oder was der Unterschied zwischen Eluvian und Evanuris war.

Wir fangen mit einer kleinen Tour durchs Setting von Dragon Age an, und dröseln anschließend die drei ersten Hauptspiele für euch auseinander.

Thedas: Das Setting von Dragon Age

Frischen wir erstmal die Grundlagen auf. Die Welt von Dragon Age heißt Thedas (steht für The Dragon Age Setting). Hier leben **Menschen, Elfen, Zwerge und Qunari** in wechselhafter Beziehung miteinander.



Veilguard wirft euch storytechnisch direkt ins kalte Wasser.

Menschen sind das dominante Volk, Elfen wohnen am Rand der Gesellschaft in Städten oder frei in der Wildnis (die Dalish-Clans). Zwerge hausen in unterirdischen Städten und folgen einem strengen Kastensystem. Qunari sind meistens große, humanoide Hornträger, aber auch alle, die ihrem Glauben folgen, dürfen sich Qunari nennen.

Alle Völker außer den Zwergen können mit magischen Fähigkeiten geboren werden. Diese Anlage kann extrem gefährlich sein, da

Magier Dämonen aus der Geisterwelt **Nichts** anlocken. Daher werden magisch Begabte üblicherweise in sogenannte Zirkel gesteckt und dort streng von Templern überwacht.

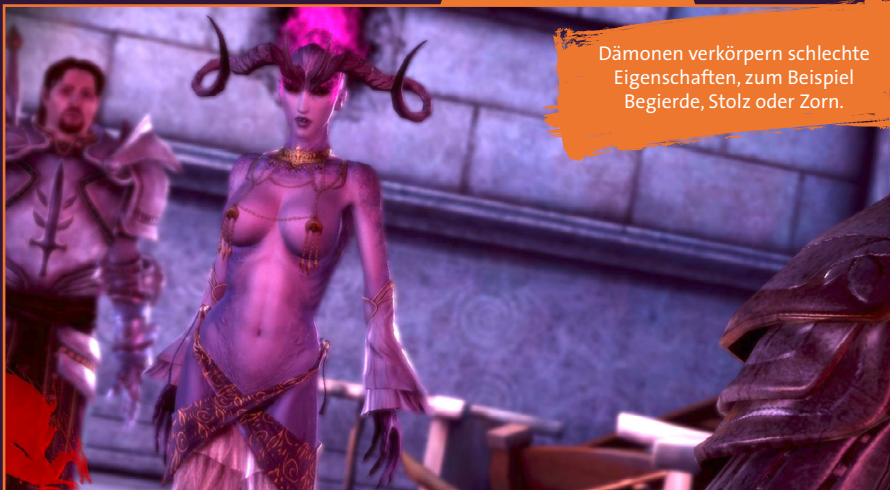
Templer vs. Magier

Templer konsumieren eine Substanz namens **Lyrium**, mit der sie Magier im Zaum halten. Gleichzeitig kann der Konsum aber schwere Nebenwirkungen haben und sie anfälliger für den Einfluss finsterner Mächte machen. Magier, die als zu gefährlich gelten, werden »besänftigt«. Ein netter Ausdruck für eine Art Lobotomie, die ihnen jegliche Emotionen und Charaktereigenschaften nimmt.

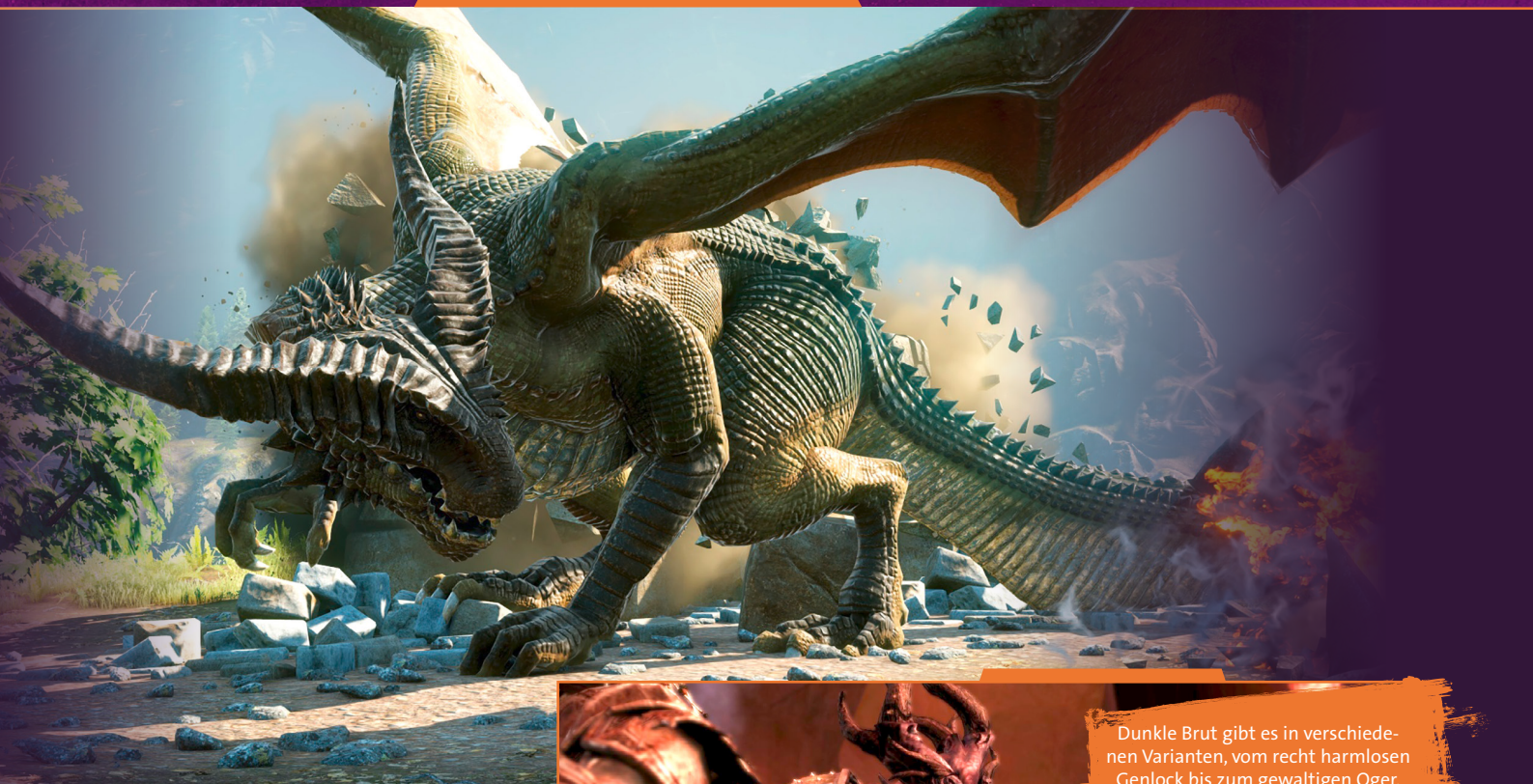
Die dominante Religion in Thedas ist die überwiegend menschliche **Andrastische Kirche**, sie wird oft einfach nur Kirche genannt. Die Kirche huldigt dem **Erbauer** – einem Gott, der alles erschaffen haben soll, sich nach schweren Freveln aber von seiner widerspenstigen Schöpfung abwandte. Die Heilige Andraste gilt als seine Braut und Prophetin. Sie wurde einst im Magier-Imperium von Tevinter lebendig verbrannt und so zur verehrten Märtyrerin.

Die Dunkle Brut

Die größte Bedrohung aller Völker ist die **Dunkle Brut**: Widerwärtige und blutrünstige



Dämonen verkörpern schlechte Eigenschaften, zum Beispiel Begierde, Stolz oder Zorn.



Kreaturen, die tief unter der Erde leben. Wenn sie dort einen schlafenden Alten Gott finden und ihn verderben, erwacht er als Erzdämon in Drachenform und eine sogenannte **Verderbnis** bricht aus. Dann strömt die Dunkle Brut massenhaft aus ihren unterirdischen Verstecken, um alles Leben auszulöschen. Die Kreaturen übertragen eine tödliche Seuche, die Infizierte in zombieähnliche Wesen verwandelt.

So, nun habt ihr sämtliches Hintergrundwissen, um die Geschichte der drei bisher erschienenen Rollenspiele problemlos im Schnelldurchlauf (wieder) zu erleben!

Dragon Age: Origins

Origins (2009) erzählt die Geschichte **des Helden (oder der Heldin) von Ferelden**. Das ist der Spielcharakter, den ihr anfangs erstellt. Durch unglückliche Umstände, abhängig von eurer gewählten Herkunft (die namensgebende »Origin«), kommt ihr in Kontakt mit Dunkler Brut und müsst euch dem grimmigen Kommandanten Duncan vom **Orden der Grauen Wächter** anschließen.



Dunkle Brut gibt es in verschiedenen Varianten, vom recht harmlosen Genlock bis zum gewaltigen Oger.

Die Grauen Wächter und Alistair

Die Grauen Wächter stehen an vorderster Front im Kampf gegen die Verderbnis. Sie trinken das Blut der Dunklen Brut, und wer überlebt, ist danach immun gegen ihre Krankheit und kann den lockenden Gesang des Erzdämonen hören. Auch euer Spielcharakter durchläuft dieses Ritual und erwacht als Grauer Wächter oder Graue Wächterin. So lernt ihr euren Kameraden **Alistair** kennen. Zu zweit sollt ihr ein Signalfeuer in

der umkämpften Stadt Ostagar entzünden, damit Truppen dem König Cailan zur Hilfe eilen. Dessen Schwiegervater Loghain weigert sich aber, und die königliche Armee, der König selbst und Duncan fallen der Dunklen Brut zum Opfer. Die Verderbnis breitet sich ungehindert immer weiter aus.

Morrigan und Leliana

Eine Hexe namens **Flemeth** rettet unseren Spielcharakter und Alistair. Ihre Ziehtochter

Flemeth ist nur ein anderer Name von Mythal, der Elfen-göttin der Gerechtigkeit.



Solas ist Fen'Harel, auch der »Schreckenswolf« genannt.



Morrigan schließt sich den beiden an, später stoßen weitere Verbündete dazu, darunter die tief gläubige Bardin und Spionin **Leliana**. Da Loghain ihnen die Schuld am Königstod zuschiebt, reisen sie durch die Welt und suchen Hilfe bei Elfen, Zwergen, Magiern und in der königstreuen Stadt Redcliffe. Flemeth wird als scheinbar böse enttarnt, verwandelt sich in einen Drachen, und die Gruppe tötet sie – wiederum scheinbar.

Alistair enthüllt später, dass er der Bastard des verstorbenen Königs und somit der nächste Thronerbe ist. Nachdem Loghain besiegt wurde, wird nun ein neuer Herrscher über Ferelden ausgerufen. Die Entscheidung trifft ihr selbst, meistens dürfte die Wahl auf Alistair fallen.

Die politischen Streitigkeiten sind nun beigelegt, doch da ist ja immer noch der Erzdämon mit seiner Armee. Um ihn zu besiegen, muss sein Körper getötet und seine Seele dann in einer anderen Hülle gefangen werden, wo sie vernichtet werden kann. Entweder zeugt Morrigan mit eurem Begleiter Alistair oder einem männlichen Spielcharakter einen Sohn, dessen unschuldige Babyseele den Erzdämon läutert.

Oder Alistair, ein rekrutierter Loghain oder Held / Heldin von Ferelden opfert sich selbst. Auf jeden Fall wird die Verderbnis beendet und Thedas ist erstmal wieder sicher.

Dragon Age 2

Im zweiten Teil (2011) geht es um den Spielcharakter **Hawke** (wieder nach eurer Wahl männlich oder weiblich) und den Konflikt zwischen Magiern und Templern. Diesmal wird die Geschichte von einem Zwergendichter namens Varric erzählt, der in den folgenden Spielen wieder sehr wichtig wird (mehr dazu in unserem Varric-Artikel). Er wird von einer Sucherin namens **Cassandra** verhört.

Hawke ist während der Geschehnisse von Dragon Age: Origins mitsamt Familie vor der Verderbnis aus Ferelden in den Stadtstaat Kirkwall geflohen. Auf dem Weg rettet Flemeth Hawke und fordert dafür später einen Gefallen ein. In Kirkwall verdingt sich



Magierin Morrigan macht bei unserer Party mit.

Hawke zunächst als Söldner(in). Ein Jahr danach rekrutiert Zwerg Varric Hawke für eine gefährliche Expedition in die Tiefen, doch der Ausflug geht mächtig schief, als Varrics Bruder Bartrand erneut wegen eines seltsamen roten Lyrium-Idols durchdreht. Varric und Hawke entkommen gerade so, immerhin mit ordentlich Schätzen in der Tasche.

Kampf gegen Arishok

Wiederum drei Jahre später rücken wütende Qunari auf Kirkwall zu. Hawke wird vom Stadtrat beauftragt, eine Lösung für die Krise zu finden. Schuld an der Misere ist Piratin Isabela, die ein wertvolles Qunari-Artefakt gestohlen hat, ohne das sie nicht mehr in ihre Heimat zurückkehren können.

Hawke rettet die Stadt vor dem Qunari-Anführer, dem Arishok, und wir zum Champion von Kirkwall ausgerufen. Damit ist die Karriere aber noch nicht vorbei, denn kurze Zeit später übernimmt Templerin **Meredith** die Herrschaft über die Stadt und unterdrückt den ansässigen Zirkel der Magier.

Das Attentat von Anders

Nachdem ein Familienmitglied von Hawke entführt wird, will der Champion eigentlich gar nicht weiter in den blutigen Konflikt gezogen werden. Doch Freund und Magier **Anders** sprengt die Kirche in die Luft, was

zum offenen Krieg zwischen Magiern und Templern führt. Hawke muss eine Seite unterstützen. Am Ende stellt sich heraus, dass Meredith vom Lyrium-Idol in den Wahnsinn getrieben wurde und auch der oberste Magier ein Schurke war.

Die Geschichte endet damit, dass Magier und Tempel weltweit gegeneinander vorgehen. Die Magierzirkel wollen die harte Hand der Tempel abschütteln, die sich wiederum von der Kirche lösen, um abtrünnige Magier zu jagen. Varric will Hawke suchen, um diesen Krieg zu beenden.

Im kurzen Addon **Dragon Age 2: Legacy** kämpfen Hawke und Varric gegen ein Kartell, das Hawkes Verwandte jagt. Sein Anführer ist der uralte **Magister Corypheus** aus Tevinter. Er wird am Ende besiegt und (scheinbar) getötet, aber im nächsten Spiel extrem wichtig.

Dragon Age: Inquisition

Der dritte Teil dreht sich wieder um einen neuen Spielcharakter, den **Inquisitor** beziehungsweise die **Inquisitorin** (ab hier liebevoll mit dem Fan-Namen Inky benannt). Anfangs lautet euer Titel aber noch lange nicht so, denn ihr seid ein ziemlicher Niemand, zur falschen Zeit am falschen Ort.

Die Kirche hält eine Versammlung ab, bei der Magier und Tempel endlich Frieden schließen sollen. Doch eine Explosion zerreißt dieses Konklave, tötet die meisten wichtigen Personen aus allen drei Fraktionen, saugt euch ins Nichts und brennt euch ein seltsames grünes Mal in die Hand. Doch es kommt noch schlimmer, durch einen Riss im Himmel strömen Dämonen nach Thedas.

Auftritt: Elfenmagier Solas

Ihr entdeckt, dass ihr solche Risse praktischerweise mit eurem grünen Mal schließen könnt. Cassandra und Leliana verhören euch und kommen zum Schluss, dass ihr unschuldig seid. Gemeinsam mit Varric und einem rätselhaften Elfenmagier namens Solas macht sich Inky auf eine Expedition gegen die Dämonen auf.

Nach einigen Heldentaten werdet ihr **Herold von Andraste** getauft, viele sehen in euch eine Erlösergestalt – und das machen



Flemeth tarnt sich zunächst als alte Frau, wird dann zum Drachen – und selbst das ist noch nicht ihre wahre Gestalt.

sich Cassandra, Leliana und die anderen direkt politisch zunutze. Sie gründen die Inquisition aus alten Zeiten neu. Als unabhängige Organisation will sie die Risse schließen und sucht dafür überall in Ferelden und Orlais nach Verbündeten.

Alte Bekannte, neue Begleiter

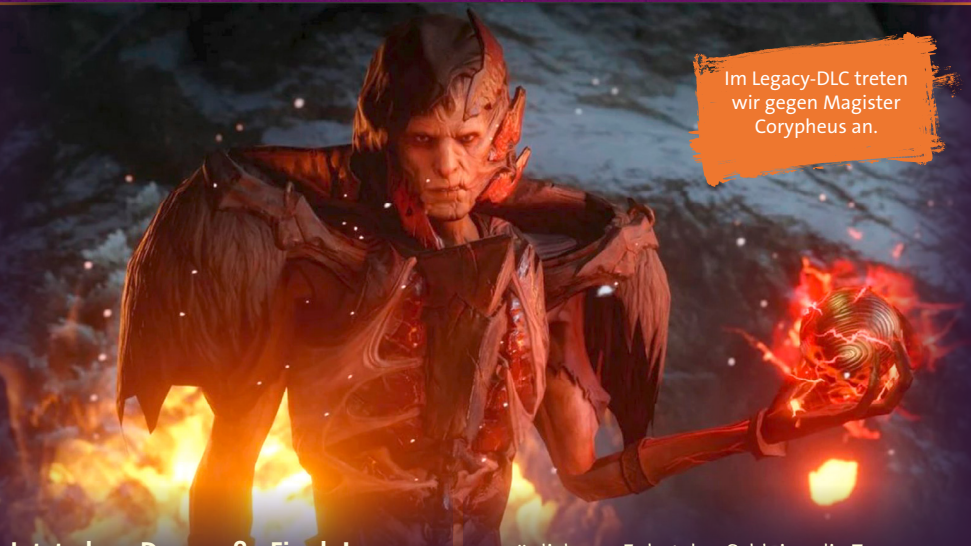
Der neue Erzfeind entpuppt sich als **Corypheus** – also derselbe Kerl, den Hawke und Varric im Legacy-DLC vermeintlich besiegt haben. Er war einer der ersten, der zu Dunkler Brut verdorben wurde, und will nun selbst zu einem Gott werden. Dazu verführt er sogar die Grauen Wächter. Je nach euren Entscheidungen in den vorherigen Spielen tauchen sogar **Hawke und Alistair** auf, um ein wenig mitzumischen. Das kann zu einer grausamen Entscheidung am Ende einer Hauptquest führen: Einer von beiden muss alleine im Nichts zurückbleiben und gegen einen riesigen Dämon kämpfen, sein Schicksal ist ungewiss.

Inky findet weitere treue Gefährten wie Zwergen-Kundschafterin **Harding** und besucht einen politisch wichtigen Ball am Hof von Orlais, wo plötzlich Morrigan aus Origins auftaucht und sich der Sache der Inquisition anschließt. Sie enthüllt, dass Corypheus hinter einem magischen Elfenportal her ist, einem sogenannten **Eluvian**. Um seine Pläne zu vereiteln, reist ihr mit Morrigan zu einem Tempel der alten Elfengöttin **Mythal** (Elfengötter heißen Evanuris, nicht verwechseln).

Das große Finale?

Einer von beiden trinkt aus einem magischen Brunnen und gewinnt dadurch unschätzbare Wissen, wird aber an Mythals Willen gebunden. Die entpuppt sich als Flemeth, Morrigans angeblich böse Ziehmutter aus den beiden Vorgängerspielen. Was auch erklärt, warum sie ihren scheinbaren Tod damals überlebt hat.

In einem gemeinsamen Kraftakt besiegt Inky schließlich Corypheus mitsamt seines finsternen Drachen, schließt den großen Riss im Himmel und feiert den glorreichen Sieg. Allerdings verschwindet euer Verbündeter Solas plötzlich, trifft sich mit Mythal, entpuppt sich selbst als alter Elfengott **Fen'Harel** und absorbiert ihre Kraft.



Im Legacy-DLC treten wir gegen Magister Corypheus an.

Jetzt aber: Das große Finale!

Was genau es damit auf sich hat, wird erst im DLC **Eindringling** erklärt, der gleichzeitig das richtige Ende von Inquisition inszeniert. Zwei Jahre nach dem Sieg über Corypheus trifft Inky in Orlais ein, um dort mit den Machthabern über die Zukunft der Inquisition zu reden. Dabei wird eine Qunari-Verschwörung aufgedeckt: Die Qunari wurden von einem »Agenten von Fen'Harel« angestachelt und wollen nun durch Eluvian-Portale in Thedas einfallen.

Inky rettet die Anwesenden, besiegt die Qunari und begegnet am Ende Solas, dem ehemaligen Kameraden. Er lässt endlich die Fassade fallen und stellt sich als Fen'Harel

persönlich vor. Er hat den Schleier, die Trennung zwischen Nichts und Thedas, einst errichtet und dadurch die alte Elfenzivilisation ins Verderben gestürzt. Seit dieser Tat wird er von Dalish-Elfen als Verräter geschmäht.

Dramatischer Auftakt für Veilguard

Doch nun will er seine Taten wiedergutmachen und den Schleier einreißen. Was allerdings bedeuten würde, dass Dämonen und Geister frei in die Welt eindringen könnten. Das führte bisher immer zu unsäglichem Leid und Blutvergießen.

Inky schafft es nicht, Solas aka Fen'Harel von seinen Plänen abzubringen. Und das ist der Auftakt zu Dragon Age: The Veilguard! ★



Der Arishok ist ein mächtiger Gegner. Seine einzige Schwäche sind Feinde, die im Kreis rennen.



Die bunt gemischte Schar der Inquisition.



Der rätselhafte Solas (Mitte) hilft uns gegen die Dämonen. Oder tut er nur so?