

Weltenbau & Schauplätze

Hintergründe, Geografie und Lore zu Der letzte Drachenprophet

- [!\[\]\(c8dce68b26731c7aa5915072fc9d68dd_img.jpg\) Drachenwandler und Propheten](#)
- [!\[\]\(76b3245de86167eba9fcdc9cc9f32aa4_img.jpg\) Schauplätze und Epochen](#)

☐☐ Drachenwandler und Propheten

Drachenwandler und Propheten — Das Magiesystem

Die Grundregeln

1. Drachenwandler — Die Uralten

Drachenwandler sind eine uralte Spezies, nicht-menschlich, aber fähig, sich in Menschen-Form zu verwandeln. Sie können auch in ihre echte Drachenform wechseln.

- **Ursprung:** Vor ~3.000 Jahren gab es eine ganze Zivilisation von Drachenwandlern. Sie lebten neben der Menschheit, meist unsichtbar.
- **Macht:** Immense magische Fähigkeit, Unsterblichkeit, körperliche Stärke, Flug in Drachenform.
- **Schwäche:** Sie können nicht ohne einen **Propheten** überleben — nicht physisch, sondern spirituell.

2. Der Prophet — Der Sterbliche

Ein **Prophet** ist ein sterblicher Mensch mit einer besonderen Gabe: Er wird wiedergeboren mit allen Erinnerungen seiner **vorherigen Inkarnationen**.

- **Erkennungszeichen:** Ein spezifisches Symbol, das auf der Haut oder in den Genen ist. **Elias Brandt** trägt es auf seinem Medaillon.

- **Fähigkeiten:**

- Erinnerungen an alle früheren Leben
- Intuitive Verbindung zu Drachenwandlern
- Mit Training: Magische Fähigkeit, die Prophetenkraft zu nutzen

- **Die Last:** Die Erinnerungen können schwer sein. Jeder Prophet kämpft damit, sich selbst zu finden, während er die Stimmen von neun anderen in seinem Kopf trägt.

3. Die Beziehung: Drachenwandler + Prophet

Die Beziehung zwischen einem Drachenwandler und einem Propheten ist nicht optional — sie ist eine **kosmische Notwendigkeit**.

Regel A: Die Seele des Wandlers

- Ein Drachenwandler wird in seiner Seele unsterblich geboren. Aber die Seele kann verfallen.
- Die einzige Möglichkeit, die Seele zu bewahren, ist die **Liebe eines Propheten**.
- Wenn die Liebe stirbt (sei es durch Tod oder Trennung), verfällt die Seele des Wandlers zu Asche.
- Der Wandler wird zu einem **seelenlosen Scheusal** — unsterblich, aber ohne echte Emotion, ohne Liebe, ohne Menschlichkeit.

Regel B: Der Kreislauf

- Der Prophet wird wiedergeboren. Immer wieder. Über Epochen hinweg.
- Der Drachenwandler findet ihn wieder. Immer wieder.
- Sie lieben. Sie verlieren.
- Der Kreislauf setzt sich fort, bis... bis die Prophezeiung endet.

Regel C: Die Prophezeiung

Die **Prophezeiung** ist nicht explizit in der Serie dargelegt, aber wird Stück für Stück in den Bänden 1–12 enthüllt:

“Neun werden geboren. Neun werden lieben. Neun werden sterben. Im zehnten Leben wird der Prophet wählen: Zu lieben und zu bleiben — oder zu sterben und den Kreislauf zu brechen. Wenn er bleibt, wird der Wandler sterblich. Wenn er bricht, wird der Wandler frei.”

Das ist mehrdeutig absichtlich. Die Serie gibt sich Mühe, diese Worte nicht zu erklären, bis zum Finale.

Die Spezifischen Drachenwandler in der Serie

Kael asSohar — Der letzte

- **Status:** Mit Seele, stabil (durch Hoffnung auf Elias)
- **Drachenform:** Goldschimmernd, Kupferaugen, groß (30 Fuß)
- **Macht:** Immens. Er ist ein reiner Wandler, nicht hybrid. Seine Kontrolle ist perfekt.
- **Schwäche:** Emotionale Bindung. Er kann nicht ohne Hoffnung existieren.

Seryn asSel — Die verlorene Seele

- **Status:** Seelenloses Scheusal (seit ~800 Jahren)
- **Drachenform:** Silbergrau, ohne Wärme, eiskalt
- **Macht:** Reduziert. Ein seelenloses Scheusal hat weniger magische Kontrolle. Dafür ist es schmerz- und emotionslos.
- **Antrieb:** Verzweiflung. Das Einzige, das sie am Leben hält, ist die Obsession mit Erlösung.

Davan asMor — Der Gläubige

- **Status:** Mit Seele, stabil (durch ideologischen Glauben)
- **Drachenform:** Dunkelrot, kriegerisch, alte Narben
- **Macht:** Groß. Davan ist ein Kämpfer. Er nutzt weniger Magie und mehr körperliche Gewalt.
- **Schwäche:** Ideologie. Sein Glaube ist fragil. Wenn der Kreislauf gebrochen wird, könnte er zusammenbrechen.

Mira asDen — Die unabhängige Wählerin

- **Status:** Mit Seele, unabhängig (kein Prophet)
- **Drachenform:** Dunkelgrün mit irisierendem Glanz
- **Macht:** Moderat. Sie nutzt weniger rohe Kraft und mehr Finesse.
- **Stärke:** Sie ist frei. Kein Kreislauf bindet sie. Das gibt ihr Klarheit.

Die neun Propheten — Zeitleiste

#	Epoche	Name	Prophet-Zeichen	Ende	Grund
1	~2.400 v.Chr.	Unbekannt	Sichelmond-Mal	Krankheit	Natürlich
2	~600 v.Chr.	Aryen	Augenmarkierung	Krieg	Kampf
3	~300 v.Chr.	Salos	Handmarkierung	Hinrichtung	Verfolgung
4	64 n.Chr.	Caro	Schulterkennzeichen	Altersbedingt	Natürlich (nach Rettung)
5	1205	Ruaridh	Rückenkennzeichen	Pest	Krankheit
6	1347	Elyan	Handmarkierung	Pest	Krankheit
7	1888	Aldric	Brustmarkierung	Krankheit	Natürlich (langsam)
8	1967	Unbekannt	Augenmarkierung (anders)	Autounfall	Zufall/Schicksal
9	1994	Thomas	Nackenmarkierung	Alter	Natürlich (108 Jahre)
10	Gegenwart	Elias Brandt	Medaillon-Symbol	???	(Offen)

Wie die Serie Magie nutzt

Keine Magie als Handlung

Magie ist nicht das primäre Werkzeug der Serie. Die Serie ist **emotional-fokussiert**. Magie ist nur der Kontext.

Magie als Metapher

- **Erinnerungen** sind das Äquivalent zu Zauberei — sie sind nicht greifbar, aber sie verändern alles.
- **Der Kreislauf** ist nicht magisch gezwungen. Es ist strukturell. Ein Aspekt des Universums.

- **Liebe** ist die einzige echte Magie. Sie hält die Seele zusammen.

Praktische Magie (selten genutzt)

- **Verwandlung:** Ein Drachenwandler kann sich verwandeln. Es ist schmerzhaft und erfordert emotionale Energie. Kael nutzt es selten.
 - **Seelenerkennung:** Ein Prophet kann einen Drachenwandler spüren. Ein Wandler kann einen Propheten erkennen.
 - **Erinnerungen-Visionen:** Der Prophet kann tiefe Erinnerungen erleben, fast wie Träume.
-

Die Last der Erinnerung

Ein Kern-Thema der Serie ist: **Was kostet es, neun Leben zu erinnern?**

Psychologische Effekte

- **Identitätskriese:** Elias fragt sich, wer er wirklich ist. Ist er Elias Brandt oder Elyas Brandt, Caro, Aldric, Thomas?
- **Emotionale Überlastung:** Die Erinnerungen sind nicht akademisch. Sie sind voller Schmerz, Liebe, Verlust.
- **Körperliche Narben:** Manchmal trägt Elias' Körper Narben aus vergangenen Leben. Das verstört ihn.

Therapeutische Ansätze

- **Mira's Lehre:** "Die Erinnerungen sind nicht dir. Du bist ihnen nicht untergeordnet. Es ist nur Wissen."
 - **Kaels Liebe:** "Ich war in jedem dieser Leben dabei. Jeder dieser Menschen hatte Liebe. Du hast auch Liebe."
-

Was keine Magie ändern kann

Die Serie betont, dass gewisse menschliche Wahrheiten über Magie hinausgehen:

- **Schmerz ist echt.** Magie kann ihn nicht entfernen.
- **Zeit ist unerbittlich.** Ein Drachenwandler kann nicht verhindern, dass ein Prophet altert.

- **Liebe hat Grenzen.** Nicht einmal die tiefste Liebe kann den Tod verhindern.
-

Die Finale Prophezeiung (Band 12)

Im Finale wird die Prophezeiung klar:

Der Prophet kann den Kreislauf brechen. Es gibt zwei Wege:

1. **Er stirbt** — Der Kreislauf bricht, weil es keinen zehnten Propheten gibt.
2. **Er lebt** — Der Wandler wird gezwungen, menschlich zu werden, um mit dem Propheten auf Augenhöhe zu existieren. Der Kreislauf bricht, weil die Struktur zusammenbricht.

Elias Brandt wählt Weg 2. **Kael asSohar** wird sterblich. Das ist das Finale.

Status: Vollständig konzipiert. Das Magiesystem unterstützt die emotionale Erzählung.

Wichtig: Magie ist hier nicht Action-fokussiert. Sie ist metaphorisch. Die Serie lebt von den Gefühlen, nicht von der Zauberei.

“ ☐ **Gefällt dir die Welt von Der letzte Drachenprophet?**

Die ungekürzten Romane und Bände von **H. Sinther** findest du auf **Amazon & Kindle Unlimited!**

☐ [Zur Amazon Autorensseite von H. Sinther \(Hier lesen\)](#)

☐☐ Schauplätze und Epochen

Schauplätze und Epochen

Die Serie reist durch Zeit und Raum. Jede Epoche hat ihre eigene Atmosphäre, ihre eigenen Bedenken, ihre eigenen Liebeszenen.

GEGENWART (2020er)

Edinburgh, Schottland — Hauptsitz

Beschreibung: Eine alte Stadt mit grauem Stein, grünen Parks, und der Atmosphäre von unbeanspruchter Geschichte. Es ist nicht romantisch-Edinburgh aus Touristenkatalogen. Es ist grau, windig, nachdenklich.

Wichtige Orte:

Old Library Edinburgh (Band 1)

Hier trifft Elias Kael zum ersten Mal. Es ist eine versteckte Bibliothek, zu den Stunden offen, wenn Touristen nicht da sind. Der Tisch, wo Elias sitzt, ist derselbe, wo er seit drei Jahren sitzt, um in Manuskripten zu lesen.

Kael setzt sich einfach ihm gegenüber.

Universität Edinburgh (Bande 1–11)

Elias' Arbeitsplatz. Sein Büro ist eine Höhle von Büchern. Hier, während er unterrichtet, hat er plötzlich Erinnerungen an ein vergangenes Leben. Studenten bemerken es.

Edinburgh Castle (Atmospheric)

Die Kulisse. Nicht primärer Handlungsort, aber überall sichtbar. Sie zeigt die Spannung zwischen Gegenwart und Vergangenheit, die die Serie durchzieht.

Cottage in den Highlands (Band 1)

Nach London flüchtet Elias und Kael in ein Cottage auf dem Land. Hier haben sie den ersten echten Moment des Vertrauens. Es regnet. Feuer im Kamin. Kael erzählt Elias die ganze Geschichte.

London, England — Konfrontation

Beschreibung: Viktorianisch-modern vermischt. Whitechapel. Katakomben unter der Stadt.

Wichtige Orte:

Whitechapel (Band 1 Finale)

Seryn und Davan bauen hier eine kleine Basis auf. Die Gegend ist düster, alt, voller Geschichte. Elias, Kael und Fiona werden hier in ein Hinterhalt gelockt.

Katakomben unter London (Band 1 Finale)

Hier findet die Konfrontation statt. Kael verwandelt sich zum ersten Mal in voller Kraft. Die Katakomben sind eng, dunkel, gefährlich. Menschliche Gebeine liegen überall.

Isle of Skye (Band 3)

Beschreibung: Eine schottische Insel mit rauen Felsen, Meer, Dunkelheit. Isoliert. Windig.

Wichtige Szenen: Der Showdown mit Seryn findet hier statt. Elias muss sich bewusst für die prophetische Kraft entscheiden. Das Meer tobt. Der Himmel ist dunkel.

Istanbul, Türkei (Band 2)

Beschreibung: Brücke zwischen Kontinenten. Alt. Geschichte unter Geschichte. Ruinen von Konstantinopel.

Wichtige Orte:

Archive von Konstantinopel (unterirdisch)

Kael und Elias suchen hier alte Aufzeichnungen über die Propheten. Sie finden Teile von Ikonographie, Symbole, alte Namen.

Es ist eine Schatzkammer von Geschichte, aber auch eine Falle. Seryn und Davan wissen, dass Elias hier sein wird.

Paris (Band 10)

Beschreibung: 1967. Studenten auf den Straßen. Protest. Hoffnung und Veränderung.

Wichtige Szenen: Das Flashback-Leben mit Elias (1967-Name unbekannt) und Kael (als Dozent) ist in Paris während der 68er-Bewegung. Leidenschaft, Rebellion, kurzes Leben.

Lissabon, Istanbul, Edinburgh (Band 11)

Beschreibung: Geographisch weit verstreut. Jede Stadt hat einen Schein von Elias' Leben (Thomas, 1994) dort.

Diese Reise ist eine Erinnerungsreise — Elias verfolgt die Spuren von Thomas' Leben.

VERGANGENHEIT (Flashback-Bände)

1347 — Schottische Highlands (Bände 4–5)

Epoche: Die Pest. Mittelalter. Dunkelheit.

Atmosphäre: Kälte. Angst vor Krankheit. Glauben an Gott und Teufel. Die Luft riecht nach Rauch und Asche.

Wichtige Orte:

Kloster (Band 4 Anfang)

Elian (Prophet) arbeitet als Chronist im Kloster. Kael kommt als Reisender an. Sie treffen sich hier.

Pest-Siedlung (Band 4–5)

Die Seuche breitet sich aus. Der Kloster wird zu einem Lazarett. Elian erkrankt. Kael sitzt neben ihm und kämpft gegen etwas, das er nicht kontrollieren kann.

Ton: Hoffnungslos. Dunkel. Die Liebe ist schön, aber sie rettet nicht.

64 n.Chr. — Rom (Bände 6–7)

Epoche: Nero. Große Brände. Verfolgung.

Atmosphäre: Hitze. Marmor und Blut. Macht und Ohnmacht. Feuer.

Wichtige Orte:

Palazzo eines Senators (Band 6 Anfang)

Caro ist ein Sklave im Haushalt eines wohlhabenden Senators. Er ist gebildet, gelesen, wütend auf seine Situation. Kael kommt als reicher Patrizier an und erkennt das Prophet-Symbol auf Caros Hals.

Der Brand Roms (Band 6–7)

Das Feuer. Chaos. Nero. Kael jagt nach Caro durch die brennenden Straßen Roms.

Kolosseum (Hintergrund)

Es wird erwähnt, damals ein Symbol der Macht. Heute ein Symbol der Zerstörung.

Ton: Apokalyptisch. Würdevoll-hoffnungsvoll. Caro stirbt würdevoll, während Kael daneben sitzt.

1888 — Viktorianisches London (Bände 8–9)

Epoche: Viktorianisch. Jack the Ripper. Klassenunterschied. Unterdrückung.

Atmosphäre: Nebel. Gaslichter. Enge Straßen. Geheimnisse unter der Oberfläche.

Wichtige Orte:

Whitechapel (Band 8–9)

Aldric (Prophet) ist ein Drucker-Lehrling in den Arbeitersiedlungen. Kael ist ein Earl, aristokratisch, geheimnisvoll.

Ihre Liebe ist eine Sünde gegen Klassenordnung.

Earl's Manor (Band 8)

Kaels Anwesen. Es ist prächtig und kalt. Kael ist „exzentrisch“, aber niemandem ist klar warum.

Ripper-Morde (Hintergrund)

Ein anderer Wandler ist der Killer. Kael versucht, ihn zu finden und zu stoppen, während er versucht, Aldric zu lieben.

Ton: Gothic. Melancholisch. Das Leben ist kurz und bedeutungsvoll.

1967 — Edinburgh, London, Paris (Band 10)

Epoche: 1960er. Rebellion. Hoffnung. Veränderung.

Atmosphäre: Energie. Musik. Protest. Die Zukunft scheint möglich.

Wichtige Orte:

Universität Edinburgh (1967)

Kael ist Dozent. Elias (unbennant) ist Student mit politischer Wut.

Paris-Straßen (Band 10 Mitte)

1968. Barrikaden. Tränengas. Liebe in der Nähe von Widerstand.

Ton: Hektisch. Hoffnungsvoll. Aber auch: Tragisch. Das Leben endet mit einem Autounfall — so schnell.

1994 — Edinburgh, Lissabon, Istanbul (Band 11)

Epoche: 1990er. Ende des Kalten Krieges. Globalisierung. Hoffnung und Ungewissheit.

Atmosphäre: Modern, aber mit alten Kanten. Thomas (Prophet) ist nun älter als Elias aktuell. Das Leben ist lang.

Wichtige Orte:

Antiquariat Edinburgh (Band 11)

Kael ist Antiquar. Thomas ist sein Stammkunde. Sie werden Freunde — langsam, über Jahre.

Lissabon (Band 11)

Thomas und Kael reisen zusammen. Eine späte romantische Reise.

Istanbul (Band 11)

Letzte Reise. Sie sind beide älter. Thomas stirbt friedlich, mit Kael neben sich.

Ton: Reif. Melancholisch-liebevoll. Das längste Leben. Das beste Ende, weil es natürlich ist.

Raumkonzept: Wie Flashbacks Funktionieren

In Bänden 4–11 sind die Flashbacks **nicht märchenhaft**. Sie sind real.

- Elias sinkt in tiefe Erinnerungen. Er erlebt diese Leben nicht als Traum, sondern als **andere Perspektive auf seine selbst**. Manchmal ist er sich bewusst, dass er Erinnerungen erlebt. Manchmal nicht.
 - Die Szenen ändern sich zwischen Elias POV und Kael POV, um zu zeigen, wie unterschiedlich sie die gleichen Momente erlebt haben.
-

Leitmotiv-Schauplätze

Das Feuer

In allen Epochen gibt es Feuer. Rome: der Brand. Schottland: Lagerfeuer. London: Gaslichter. 1967: Rauch und Tränengas.

Feuer = Kaels Präsenz. Wärme und Gefahr.

Das Wasser

In Edinburgh, Istanbul, Lissabon, auf der Isle of Skye gibt es Wasser. Meer oder Regen.

Wasser = Tränen, Fluss der Zeit, die Tiefe unter der Oberfläche.

Das alte Haus

Ein wiederkehrendes Motiv: Alte Häuser, Klöster, Archive, Manoren. Architektur als Metapher für die Last der Erinnerung.

Geografisch-zeitliche Struktur

Band	Epoche	Orte	Primär	Flashback
1	Gegenwart	Edinburgh, London, Isle of Skye	Ja	Nein
2	Gegenwart	Istanbul, Edinburgh	Ja	300 v.Chr. (kurz)
3	Gegenwart	Isle of Skye, Edinburgh	Ja	Nein
4	1347	Schottland (Kloster, Wald)	Ja	(Framing)
5	1347	Schottland	Ja	(Kaels Perspektive)
6	64 n.Chr.	Rom	Ja	(Framing)
7	64 n.Chr.	Rom	Ja	(Gegenwart-Rahmen)
8	1888	Whitechapel, London	Ja	(Framing)

Band	Epoche	Orte	Primär	Flashback
9	1888	London	Ja	(Gegenwart-Rahmen)
10	1967	Edinburgh, Paris	Ja	(Gegenwart-Rahmen)
11	1994	Edinburgh, Lissabon, Istanbul	Ja	(Gegenwart-Rahmen)
12	Gegenwart	Finale (Weltweit konvergierend)	Ja	Nein

Status: Vollständig konzipiert. Alle Schauplätze sind emotional und historisch begründet.

Wichtig: Die Schauplätze sind nicht zufällig. Jeder Ort hat eine emotionale Resonanz zu Elias' innerer Reise.

“ ☐ **Gefällt dir die Welt von Der letzte Drachenprophet?**
Die ungekürzten Romane und Bände von **H. Sinther** findest du auf **Amazon & Kindle Unlimited!**
☐ [**Zur Amazon Autorensseite von H. Sinther \(Hier lesen\)**](#)