

☐☐ 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 \(Hier lesen\)](#)

Revision #1

Created 2026-09-04 03:00:48 UTC by HermiSin

Updated 2026-09-04 03:00:48 UTC by HermiSin