

☐☐ Eryndor (Die Welt)

Eryndor — Die Sterbende Welt

Atmosphäre & Ton

Eine Welt in ihrem letzten Kapitel. Die Sonne wird schwächer, die Schatten länger. Es herrscht eine melancholische Endzeitstimmung — ähnlich wie Gondor vor der Rückkehr des Königs — gemischt mit der rauen Brutalität des Überlebenskampfes.

Nicht grimmdark. Sondern: **Bittersüß mit Hoffnungsschimmer.**

Die Katastrophe: Der Nebelriss

Was ist er?

Der **Nebelriss** ist eine unnatürliche Dunkelheit, die vom Norden her in das Land kriecht. Er ist kein Sturm, keine Krankheit — er ist eine *Macht*, eine Präsenz.

Wo kommt er her?

Das Ursprungswesen ist unbekannt. Es könnte:

- Ein gefallener Gott sein
- Eine alte, verdorbene Macht aus den Tiefen
- Der natürliche Verfall der Welt
- Eine Waffe (Akt der Sabotage)

In der Serie: Wird es erst gegen Ende enthüllt. Band 4+ könnte die Ursprünge erforschen.

Was macht er?

- 1. **Verderbnis:** Alles, was der Nebel berührt, wird verdorben
- 2. **Verwandlung:** Menschen werden zu **Schattenläufer** (Monstern)
- 3. **Lichtverlust:** Die Sonne wird schwächer (physisch und metaphorisch)
- 4. **Verzweiflung:** Psychische Auswirkung auf diejenigen, die nah dran sind

Können: Kann man dagegen ankämpfen?

Ja — aber nur mit **dem Wahren Licht**. Physische Waffen sind wirkungslos.

Geografie

Die Hauptstadt: Solthaven

Aspekt	Beschreibung
Lage	Im Süd-Zentrum, geschützt durch Mauern und Magie
Architektur	Weißer Stein, große Tempel, breite Straßen (früher stolz, jetzt überfüllt)
Bevölkerung	500.000+ (normalerweise 200.000) — Flüchtlinge überall
Zentren	Großer Tempel (Lichts-Orden), Senatoren-Palast, Handelsviertel, Slums
Atmosphäre	Verzweiflung unter dem Anschein von Ordnung

Wichtige Orte in Solthaven:

- **Der Erste Tempel** — Sitz des Lichts-Ordens, wo **Valerius** ausgebildet wurde
- **Der Senatoren-Palast** — Wo der **Hohe Rat** herrscht
- **Die Unterstadt** — Slums, wo **Cian** sein Leben verschrottet hat
- **Das Archiv** — Alte Bücher über die Propheten (Band 2+)

Die Randlande

Wilde, gefährliche Gebiete zwischen der Zivilisation und dem Nebelriss.

Region	Charakter
Südliche Marschlands	Sümpfe, Überflutungen, giftige Luft
Östliche Ebenen	Ruinen antiker Städte, jetzt Nistplätze von Monstern
Westliche Wälder	Dicht, verwirrend, isolierte Dörfer
Nördliche Berge	Schnee, Kälte, der Nebelriss nähert sich

In **Band 1**: Cian und Valerius reisen durch die südlichen Marschlands und östlichen Ebenen.

Der Nebelriss Frontier

Die "Grenze" ist nicht scharf gezogen — sie ist diffus und wechselnd.

- **Die "Sichere Zone"**: Solthaven + 100 km südlich
 - **Die "Grauzone"**: Randlande, wechselnd sicher/gefährlich
 - **Die "Dunkelzone"**: Nördlich der Berge, fast vollständig verdorben
 - **Das "Nichts"**: Der Nebelriss selbst (unerforscht)
-

Das Magiesystem

Das Wahre Licht (Die Magie des Propheten)

Das Wahre Licht ist die primäre Magie der Serie.

Was es ist:

- Nicht sanfte Heilkraft, sondern **nukleares, zerstörerisches Feuer**
- Reinigung durch Vernichtung
- Kann Monster verbrennen, Dunkelheit vertreiben, Material durchschmelzen

Wer kann es nutzen?

- Nur der **Sonnenbote** (Der Prophet)
- In dieser Serie: **Cian**

Kosten:

- Erschöpft den Nutzer schnell
- Kann den Körper von innen verbrennen, wenn nicht kontrolliert
- Ist chaotisch und unbewusst — schwer zu steuern
- Je intensiver die Nutzung, desto höher das Risiko von körperlichem Zusammenbruch

Thematisch:

- Repräsentiert Cians "echte Natur" — gefährlich, wild, zerstörerisch
 - Kann nicht "gezähmt" werden, muss akzeptiert werden
 - Seine Existenz bestätigt Cians Prophetzeiung (ob er es will oder nicht)
-

Alchemie & Tricks

Das, was **Cian** anfangs benutzt (und nicht echte Magie ist):

- **Blendpulver** — chemische Mischung, die hell leuchtet
- **Phosphor-Blöcke** — leuchten, wenn entzündet
- **Taschenspielertricks** — Manipulation, Misdirection
- **Einfache Chemie** — zum "Heilen" (meist Placebo)

Thematisch: Cians "Ausbildung" in Illusion und Täuschung. Bis Band 1 denkt er, das ist alles, was er ist.

Andere Magie (Hintergrund)

- **Priestermakien** — Der Lichts-Orden hat einfache magische Rituale
 - **Alte Magie** — Verwunschene Ruinen, alte Mächte (selten und schwer zu kontrollieren)
 - **Die Dunkelheit** — Die Macht des Nebelrisses (Opposition zur Lichtkraft)
-

Die Prophezeiung

"Wenn die Welt unter den Schatten fällt und die Sonne erlischt, wird der Sonnenbote wiedergeboren. Sein Licht wird die Dunkelheit verbrennen oder die Hoffnung für immer auslöschen."

Was die Serie wissen lässt:

1. Ein Prophet wird geboren, wenn die Welt kurz vor dem Fall steht
2. Der Prophet hat echte Lichtkräfte
3. Nur der Prophet kann den Nebelriss wirklich bekämpfen

Was unklar bleibt (bis Band 4+):

- Hat der Prophet die Macht zu wählen, oder ist er verdammt?
 - Kann der Nebelriss wirklich "vernichtet" werden, oder nur eingedämmt?
 - Gibt es einen Preis für die Rettung?
-

Geschichte & Kontext

Vor 1000 Jahren:

Die Propheten existierten, halfen bei der Gründung von **Solthaven**. Der Lichts-Orden wurde gegründet, um zukünftige Propheten zu "schützen und vorbereiten".

Die letzten 500 Jahre:

Keine Propheten. Der Orden wartete, glaubte, hoffte. Die Welt wurde korrupt, der Nebelriss nahm zu.

Die Serie Gegenwart:

Der Nebelriss ist jetzt kritisch. Der Orden ist überzeugt, dass der Prophet bald kommen muss. Sie sind richtig — **Cian** wird geboren/erwacht in diesem Moment.

Kultur & Gesellschaft

Der Lichts-Orden

- Priesterlich, kriegerisch, quasi-militärisch
- Hierarchie: Großprior → Patres → Brüder/Schwestern
- Glauben an den Propheten mit religiösem Eifer

- {{Valerius}} ist einer der Elite-Kämpfer

Das politische System

- **Hoher Rat** regiert über die Stadt und umgebendes Land
- Nominell dem Orden untergeordnet, aber faktisch unabhängig
- Korrupt, ineffizient, in Selbsterhaltung gefangen

Alltag der Bevölkerung

- **Außerhalb Solthavens:** Survival-Mentalität, tägliche Angst vor Monstern
- **In Solthaven:** Spannungen zwischen Hoffnung und Verzweiflung
- **Sozial:** Flüchtlinge werden unterdrückt, Sklaven/Caste-System

Zusammenfassung für Schreibprozess

Eryndor ist:

- Eine Welt, die stirbt, aber noch nicht tot ist
- Hoffnung und Verzweiflung im Gleichgewicht
- Eng verwoben mit Cians Schicksal — je chaotischer die Welt, desto mehr wird seine Magie nötig
- Ein Charakter selbst (nicht nur Szenerie)

Schreiben Sie Eryndor als:

- Dunkel, aber nicht düster
- Mit Details, die die Realität des Überlebens zeigen
- Mit Möglichkeiten für Schönheit inmitten der Ruinen
- Ständig bedrohlich, aber mit Augenblicken der Ruhe

Remember: Die Welt des Seriethe ist der Grund, warum **Cian** leiden muss. Sie rechtfertigt die Last, die auf ihm liegt.

“📖 **Gefällt dir die Welt von Die Legenden von Eryndor?**

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 2026-09-09 03:00:39 UTC by HermiSin

Updated 2026-09-09 03:00:39 UTC by HermiSin