

# Exposé

## Splitter der Wahrheit

Von Lilly Winters

**Genre:** High-Fantasy, Abenteuerroman

**Thema:** die Illusion der Wahrheit, das Recht des Urteils, moralische Grauzonen

**Erzählperspektive:** Ich-Erzähler und dritte Person Singular

**Umfang:** Geplanter Einzelroman (ca. 928 Normseiten)

**Zielgruppe:** hauptsächlich für Jugendliche ab 16 Jahren und junge Erwachsene, die sich für facettenreiche Handlungen, politische Intrigen und Fantasywelten begeistern.

**Ton & Stil:** bildreich, präzise Beschreibungen, emotional

**Vergleichswerke:** Die Geralt Saga, Six of Crows, The Atlas Six, der Medicus

### **Klappentext:**

Überall in Ardeat entfachen allesverschlingende Brände aus schwarz-weißen Flammen. Nun bezichtigt der Tempelherr Deimos, Alethea schuld daran zu sein. Ohne Erinnerungen an das Geschehene jedoch, muss sie erst die eigene Vergangenheit entschlüsseln, um ihre Unschuld zu beweisen. Bald begreift sie, dass es um mehr als nur eine alte Freundschaft geht, denn Deimos, ist längst nicht mehr ihr alter Kamerad Zelus. Es geht um größere Kräfte, als sie zuerst vermutet. Mit neuen Augen lernt sie, dass nicht alles so ist wie es scheint. Selbst die Wahrheit enthüllt ihr scheinheiliges Inneres und als das Land im Chaos versinkt muss Alethea mit aller Kraft an ihrem Ziel, an ihrer eigenen Wahrheit festhalten.

### **Protagonisten**

#### **Alethea:**

Eine junge Studentin des Naturalismus, die ihren Erfolg nie in der Akademie fand. Im Laufe der Handlung lernt sie nicht nur, dass Verurteilungen ihren Wert nicht beeinflussen, sondern auch, dass sie selbst nicht das Recht besitzt über andere zu urteilen.

#### **Asva:**

Ein Alchemist, der ursprünglich aus Ventosus stammt und sich als Crow eine hohe Stellung in seiner Wohnstadt Kerés errungen hat. Durch viele Hürden in seinem Leben schützt er sich nun mit gleichgültiger Fassade, doch begreift schließlich, dass die Macht über sein Leben in seinen eigenen Händen liegt.

**Kára:**

Eine Schmugglerin, die als Raven ihren Bruder bei seinem Geschäft unterstützt. Zwar verteidigt sie mit aller Schärfe ihre Ideale, jedoch wird ihr bisweilen klar, dass ihr Wille nicht das Universum lenkt.

**Elvira:**

Eine junge Frau, die viele Lebenswege bereits betrat und wieder verließ. Als Deimos erfand sie sich nach einem schweren Verlust neu und bestrebt nun zur Imperatorin aufzusteigen, um die völlige Kontrolle zu erlangen, die ihr auf diese Weise nie erlaubt war.

**Inhaltsangabe:**

Alethea, eine geflüchtete Studentin aus der Akademia de Lysandus, wacht nach einem Brandanschlag ohne Erinnerungen an die letzten Jahre auf. Die Dorfbewohner beschuldigen sie für diese Zerstörung verantwortlich zu sein. So muss sie flüchten, wird jedoch wenig später von einer Truppe Sklavenhändler verschleppt.

Sie entkommt gemeinsam mit den zwei anderen Gefangenen und trifft diese später als Crow und Raven wieder. Die Zwillinge lehnen zuerst ab, sie nach Lysandria zu bringen und stimmen erst zu, als Alethea ihnen ihre Dacrima anbietet, eine wertvolle Brosche jedes ausgebildeten Naturalisten. Vorerst behandeln sie Alethea lediglich mit Misstrauen und versuchen die langwierige Reise nach Lysandria zu umgehen. Zwar kann ihnen auch ihr gute Bekannter nicht weiterhelfen, doch Alethea erfährt, wo sich die Nateanidin Asthéia aufhält. Mit ihren göttlichen Kräften soll sie Licht in wirre Gedanken bringen können.

Mithilfe einiger Unterstützung gelangen sie schließlich zur Akademie. Am gleichen Tag wird diese von einem Brandanschlag nahezu völlig zerstört. Orientierungslos folgt Alethea ihren Visionen von Asthéia und beschließt sie weit außerhalb der Grenzen ihres Landes Ardeat aufzusuchen.

Unterwegs heuert sie einen Botschafter namens Quinn an, der sie bis nach Erlendh führen soll. Da die Zwillinge ohnehin ihren Vater an der Grenze von Ventosus besuchen wollen, begleiten sie Alethea. Durch einen Streit und eine waghalsige Abreise treffen sie auf eine Patrouille. Tatsächlich sind es alte Bekannte von Crow, weshalb sie zustimmen, die Truppe nach Erlendh zu schmuggeln. Dieses Vorhaben scheitert und sie werden vor

den König von Favidr und Onkel der Zwillinge gebracht. In einem Duell sterben sowohl der König als auch ihr Vater.

Alethea muss folglich ohne Raven und Crow abreisen, die sie nun als Kára und Asva kennt. Kurz vor Erlendh verrät Quinn Alethea an das ardische Militär. Zwar tauchen die Zwillinge zur Hilfe auf, doch sie werden gefasst und in eine Arena gebracht, wo sie gegen gefährliche Biester um ihr Leben kämpfen sollen.

Gerettet werden sie von Piraten, welche sie bis an die Bucht von Erlendh mitnehmen. Nach den letzten Hürden gelangt das Trio schließlich an den Fuß des Berges. Dort enthüllt Asthéia ihre Erinnerungen, die schwerer wiegen, als zuvor erwartet.

Nach einiger Zeit wird sie von der Nateanidin zurück zur Akademie geschickt und trifft die Zwillinge in Natus wieder. Zudem müssen sie den entführten Valentin aus dem Schattentempel retten. Leider kommt ihnen erneut das Militär in die Quere, doch der Hohe Naturalist Nolas bietet ihnen Zuflucht in seiner Akademie, wenn sie ihm helfen, mehr über den Tempelherr Deimos herauszufinden.

Nach langem Training planen sie dessen Aufnahmen in den Kreis der Hohen Naturalisten zu sabotieren. Jedoch scheitern sie und werden bald von einer Elitetruppe aus der Akademie vertrieben.

Durch ein Missverständnis werden sie als persönliche Begleitung für eine Hohe Naturalistin eingesetzt. Ihr Berater hilft Alethea während der Reise zur Insel Traúlis ihre primordialen Kräfte zu entfalten.

Das Trio erreicht schließlich den Hafen von Tyrus. Asva wird von ihren Gegnern aufgehalten. Anders als geplant betreten sie das Schiff des ardischen Senates, wo sie wenig später entdeckt werden. Erst kurz vor ihrer Ankunft befreit Quinn sie. Auf der Insel verjüngt Alethea sich und Kára mithilfe ihrer neu erlernten Zeitmagie. Bevor sie Deimos konfrontieren kann, verschwindet dieser spurlos.

Nach langem Schlaf verweilt Alethea in Nolas Akademie. Statt bis zum Tag des Gerichts zu warten, bricht sie in den Schattentempel ein. Deimos erwartet sie bereits. Sie fordert ihn zu verraten, wem die Dacrima tatsächlich gehört und entlarvt ihn so als Hochstapler. Seine Illusion fällt vollständig, als das Gericht gestürmt wird. Er stirbt an den Folgen seiner entfesselten Chaosmagie, doch Alethea entkommt knapp dem Tod.

Sie wird in ihre Heimat zurückgeschickt, um dort das Geschehene zu verarbeiten. Nach zeitweiliger Ruhe erscheint eine primordiale Magierin, die sie beruft, ihre Entwicklung anzutreten.

### **Hintergrund:**

Die Geschichte spielt im Westen von Korpós, einer Welt, in der jeder sein eigenes Element mit genug Übung entwickeln kann. Ardeat, auch das Land des Fortschritts

genannt, wird von dem Senat und dem Kreis der Hohen Naturalisten geführt. Der sogenannte Kyculos überwacht jegliche Aktivitäten des Naturalismus. Er besteht aus den neun Hohen Naturalisten passend zu den neun natürlichen Elementen: Wasser, Eis, Wind, Feuer, Stein, Pflanze, Schatten und Licht. Seit dem schwarzen Krieg, der das Großreich in Ardeat und Ventosus teilte, sind beide Länder verfeindet. Grund dafür sind unter anderem der Sklavenhandel und ardische Invasionen. Zeitgleich ist Korpós geprägt von dem politischen sowie religiösen Machtdrang, der den Kontinent spaltet. Die südlichste Nation Erlendh lebt größtenteils abgeschottet, ähnlich wie Bha'arya auf der anderen Seite des großen Flusses. Vielen unbekannt existiert zudem der Primordialismus, der fünf ursprünglichen Elemente. Die Primordialen sind dabei deutlich älter als die neun Nateaniden, oder auch Geister genannt, die in ganz Korpós verehrt werden. Alle Nationen sind in großen Teilen beeinflusst von unterschiedlichen Mythologien, unter anderem der griechischen und der nordischen.

**Alleinstellungsmerkmal:**

Die psychologische Tiefe und Mehrgleisigkeit der Story; das historisch angelehnte Worldbuilding, inspiriert von großen Persönlichkeiten wie z.B. Julius Caesar; die moralisch ambivalente Protagonistin ist nicht nur getriebenes Opfer, sondern auch Täterin ihres eigenen Schicksals