**Writers Note – World Building**

**The World of Velantria**  
In the year 2058, Velantria is a world ruled by magic—a force so deeply ingrained that physical strength is seen as inferior, a remnant of primitive times. Magic governs society, culture, and survival, while those born without it are left to struggle at the bottom of the social hierarchy. The society is deeply divided by species, power, and privilege, perpetuating cycles of prejudice, poverty, and violence.

**The Hierarchy of Species:**  
At the top of the social order are the *High Beings*, such as Unicorns and Angels. Their innate connection to magic, combined with unique racial gifts, has placed them in positions of absolute power. These beings dominate not only through power but also through political and economic systems, controlling the institutions that govern Velantria.  
Below them lie the *Common Folk*, comprised of simpler fantasy creatures, beings with varying degrees of magical potential. Predators like wolves and tigers are an exception, as they possess immense physical strength. Despite this, they are systematically oppressed. Born into slavery, predators live their lives in chains, bound by laws and collars enchanted to suppress their abilities. Their strength, coupled with even a shred of magical knowledge, is considered a threat to the High Beings' supremacy. Education, which is the key to unlocking magic, is deliberately kept out of reach for them.

**A World at War:**  
For the last 63 years, Velantria has been engulfed in a brutal power struggle known as the *Great Dominion War*. The war began as a battle for control between the Houses of the High Beings but devolved into chaos as internal conflicts and racial genocides arose. The Rainbow Unicorn Kingdom, one of the most powerful Houses, has spent years systematically attempting to eradicate the Tigerfolk, viewing them as an unacceptable danger to their rule. The once-unified world is now fractured, with entire regions reduced to rubble and countless lives destroyed.

**The Haven: Everdawn Academy**  
Hidden deep within the Lythra Forest, **Everdawn Academy** is a boarding school dedicated to orphans from all walks of life—regardless of species, background, or magical ability.  
The academy to created as a safe haven for children abandoned by war, discrimination, or poverty. Everdawn is not merely a school but a home—a place where orphans can find refuge, education, and, most importantly, a sense of belonging in a world that has cast them aside.  
Most arrive carrying heavy burdens—some are orphans of the war, others fugitives fleeing slavery, and many are grappling with their own insecurities and traumas. Despite its noble mission, the academy faces constant challenges: Financial Struggles, Bullying and Prejudice, Love and Friendship and The Burden of Outsiders

**World Hierachy:**  
[ ] Engle, Einhörner = "hohe wesen"  
[ ] Mermaids, Dragons, Ghost (auch Gini-Geister), Vampire, Teufel, kitsune, jiangshi  
[ ] Humans, Tier-wesen, "normale wesen", spider, skelett  
[ ] Roboter  
[ ] Tiger, Wolf, "strong wesen"  
[ ] Kristallseher, "illegale wesen"

**Writer Note – Magie System**

Magiestufen  
- 1. Einfache Zauber (nur Zauberspruch) → Kleine, harmlose Effekte (z. B. Licht erschaffen, kleine Gegenstände manifestieren).   
- 2. Fortgeschrittene Zauber (Spruch + Haltung/Bewegung)→ Kontrolle der vier Grundelemente, bzw die Manipulation von Objekten (je schwerer, desto anstrengender/ Kraft aufwendiger der Zauber, z.B. je mehr Wasser, desto mehr Kraft ist anzuwenden, tortzdem muss es fließende und ruhige Bewegenungen sein)  
- 3. Schwere Zauber (Artefakt + Spruch)→ Komplexe Effekte (z. B. Tränke, Heilsalben).   
- 4. Höhere Magie (Willenskraft + Kombinationen)→ Magie mit Lebewesen, Blut oder Seele.

---

2. **Elementare Magie & Bewegungen**:  
- Wasser, Matsch → Fließende, aber kraftvolle Bewegungen (wie Tai-Chi mit mehr Druck).   
- Luft, Feuer, Sand → Weiche, fließende Bewegungen (sanftere Kontrolle, wie Tänze oder Katas).   
- Eis, Erde → Sehr standhafte, kraftvolle Bewegungen (breitbeiniger Stand, festes Auftreten, eher Kampfkünste wie Karate).

3. Magische Artefakte

1. Speicher-Artefakte → Halten Magie für später bereit (z. B. Amulette, Kristalle).   
2. Verstärker → Erhöhen die Wirkung eines Zaubers (Zauberstäbe, Runen, Blut).   
3. Transformation → Verändern Dinge (Verfluchte Dolche, Amulette, die Gestaltwandlung ermöglichen).   
4. Ritualgegenstände → Notwendig für komplexe Magie (z. B. Seelenmagie oder Blutzauber).

Magische Artefakte könnten unterschiedlich mächtig sein:   
- Natürliche Artefakte (z. B. Drachenblut, verzauberte Knochen)   
- Künstlich geschaffene Artefakte (z. B. Runensteine, verzauberte Schwerter)   
- Einzigartige Artefakte (z. B. göttliche Relikte)

4. **Höhere Magie & Blutmagie**  
Deine Idee, dass \*\*Blut nur dann eine psychische Belastung ist\*\*, wenn das Opfer eine emotionale Bedeutung für den Anwender hat, ist eine geniale Einschränkung! Damit wird Blutmagie nicht nur eine reine Kraftquelle, sondern auch eine \*\*moralische Herausforderung\*\*.

- Blut als magisches Artefakt → Funktioniert ähnlich wie andere Artefakte, aber schwieriger zu kontrollieren, da der Wille des Anwenders entscheidend ist.   
- Blutopfer für Heilung → Keine physischen Nebenwirkungen für den Anwender, aber die psychische Belastung kann stören.   
- Waffenzauber durch Blut → Effekt hängt stark vom Willen des Anwenders ab. Je entschlossener er ist, desto stärker die Magie.   
- Seelenmagie = Kampf der Willenskraft → Ein Opfer mit starkem Willen kann sich wehren, was verhindert, dass Seelenmagie immer "overpowered" ist.

!!Ein Zeremoniendolch, mit dem eine Tötung "ritualisiert" wird, kann dem Anwender auch bei ohne willenskraft Blutmagie anwenden lassen.

---

**Wer kann Magie nutzen?**  
- Jeder kann Magie lernen, aber mit individuellen Stärken und Schwächen.   
- Höhere Wesen (z. B. Einhörner, Engel) haben einen natürlichen Instinkt für Magie und können von Geburt an einfache Zauber wirken.

- **Begrenzungen** hängen von mehreren Faktoren ab:

- fehlende Konzentration -> Magie wirkt generel nicht  
  - Körperliche Voraussetzungen → Wer wenig Kraft hat, hat Probleme mit erd-/eismagie. [Kraft- /Muskeltraining]  
  - Mentale Blockaden → Wer Blutmagie ablehnt, kann sie nicht richtig nutzen.  [Mentaltraining]  
  - Lernfähigkeit → Manche können sich viele Sprüche merken, andere nur wenige. [Schulung]

---

**Magieregeneration & Ressourcenverbrauch**

- Zauberspruch → Keine direkte Erschöpfung.   
- Bewegung bzw. Kraftverbruach→ Körperliche Anstrengung, was zur Erschöpfung führt. Ruhen oder Nahrung kann helfen.   
- Artefakte → Werden oft aufgebraucht (z. B. magische Kräuter, Tränke).   
- Runen → Bleiben aktiv, solange sie das Objekt berühren oder bis ein Gegenzauber sie aufhebt.   
- Speicherartefakte → Müssen nach Verbrauch durch Blut, Tränke oder andere Magie wieder aufgeladen werden.   
- Seelen- & Blutmagie → Zerrt an der eigenen Seele. Eine stärkere Seele erlaubt häufigere Nutzung. Übermäßiger Gebrauch könnte die Seele schwächen oder beschädigen. (abhängig von der Willenskraft).

- Schlechtes Gewissen & Schuldgefühle → Die Seele wird belastet und kann zu Depressionen oder Wahnvorstellungen führen.  
- Psychische Abwehrmechanismen → Manche rechtfertigen ihre Taten ("Es war notwendig"), andere stumpfen emotional ab.  
- Extreme Fälle → Magier, die zu viel Seelen- oder Blutmagie nutzen, könnten den Bezug zur Realität verlieren oder sich selbst zerstören:  
\_ Leere Hülle: Der Körper lebt, aber ohne Seele ist er wie im Koma oder hirntot. Diese Hüllen können nicht alleine leben und benötigen Maschinen oder Hilfe von Dritten (wie Ärzten), um am Leben zu bleiben.  
\_ Selbstzerstörung: Ein Magier, der seine Seele so sehr schädigt, dass er keine Hoffnung mehr sieht, könnte den Tod als Lösung ansehen

-------> Heiler, Seelenschmiede können helfen:  
- Vergessen durch Rituale → Ein Magier kann Erinnerungen an Schuld oder Trauma löschen lassen.  
- Seelische "Neuprogrammierung" → Seelenmagie kann Erinnerungen oder Überzeugungen so verändern/manipulieren, dass man das eigene Handeln als richtig empfindet. (Ist als Heilmagie umstritten!)  
- Natürliche Wege zur Seelenheilung → Vielleicht erholt sich eine Seele auch langsam durch Zeit, Meditation oder spirituelle Reisen  
   
---

**Magische Verteidigung & Gegenmaßnahmen**  
Die Art der Magie bestimmt, wie sie abgewehrt werden kann:

Gegen einfache & fortgeschrittene Magie:  
- Ausweichen oder Magie zur Verteidigung nutzen.   
- Elemente kontern sich gegenseitig (Feuerball gegen Wassermauer).

Gegen schwere Magie:   
- Gegenzauber oder magische Artefakte (z. B. Antiliebestrank gegen Liebestrank).   
- Zauberstäbe & Runen können ohne Bewegung eingesetzt werden, um schnell zu reagieren.

Gegen hohe Magie:   
- Blutverstärkte Waffen durchdringen viele Schutzzauber (z. B. ein blutverstärktes Schwert kann eine Wassermauer durchschneiden).   
- Oft hilft nur Blutmagie gegen Blutmagie → Kampf zwischen Willenskraft und Willenskraft.   
- oder spezielle Artefakte oder höhere Wesen, die besonders emun gegen Blut- & Seelenmagie sind

**Was passiert mit einer extrem geschwächten Seele nach dem Tod? -> Bsp.**Aletea  
Der Geist vergisst alles „seelenbelastende" → Wenn die Seele nach dem Tod nicht völlig verloren ist, hat sie die Chance, sich von den erlebten Qualen zu befreien.  
- Gedächtnisverlust: Die Seele hat keine Erinnerung mehr an das, was ihr Leid zugefügt hat, und ist frei von Schuld oder Schmerz.  
- Erlösung durch Erinnerung: Wenn der Geist sich daran erinnert, warum er gelitten hat und Frieden mit der Vergangenheit schließt, kann er in das Jenseits übertreten.  
- Verfall in Verzweiflung: Wenn die Seele in den Erinnerungen an das Leid wieder verfällt und sich nicht von ihr lösen kann, bleibt sie gebunden und kann nicht ins Jenseits übertreten und lebt 'ewig' als Geist weiter.