Writers Note – Storyverlauf

Season 1: [Everdawm Arc]  
Everdawn, MainCast und teilweise das Worlbildung vorstellen. Der Ort im Wals muss gezeugt werden, wo die schüler hingehen um sich auch mal vor den lehrern zu verstecken, nur für die freundesgruppe. Die gegen während ser pyjama party dahin.  
Dort ist ein herz für tyler und Juliana mit Magiezauber verewigt. Da reden die zwei nochmal untereinander, dass sie sich nun trennen. Das Juliana froh ist adoptiert zu werden. Immerhin ist es sehr schwer da die optionen sehr gering sind, da die Schule ja geheim jst und nur wenige häuser, die mit als spontoren/ freunde der Direktorin und lehrer, die aber auch oft dort versteckt leben, noch davon wissen.)  
Nach Sabrinas betrayel und die bekanntgebung, dass everdawn angeriffen wird sneeks motsu out to see her mom. Danach erst kurze Haare und tattoos.

**Ende**: Schüler müssen sich darauf vorbereiten Everdawn zu verlassen, da die Academy angegriffen werden wird.

Seaspn 2: [Sklavenhaus Name Arc]  
Flucht + Kagami & Shoutas Kampf an der Front:

Die Gruppe trennt sich, da sie nicht wissen ob die Armee nicht noch aus anderen Richtungen kommt und alle wollen sich an einem Ort im Wald wieder treffen (nicht alle qissen vom ort z.B. aletea, aber in jeder gruppe ist min. 1er) , den alle gut kennen, nur sollen alle auf anderen Wegen him, falls einer der Wege tatsächlich von Angreifern benutzt wird (in Limiels Vision, wurde nur von der einen Seite gezeigt, weil diese schneller da waren und nach dem tot aller, war die vision zu ende. Ob ein paar von der Armee von anderen Eingängen kam, war dadurch nicht klar)  
Yona und Renji treffen auf ihren Bruder bei der Fluchz von dem sie nichts wussten (er ist 5 Jahre jünger = 14. Er hat von der academy gehört,  während seiner recherche über seine verschlollen geschwister. Der sich auf einen anderen weg als die armee in die academy geschlichen hat). Er wirkt etwas verstörend und erzählt mit einem breiten grinsen und auf gerissenen Augen davon, dass er ihre Eltern getötet hat, da er es nicht mehr ertragen hat ihre ständigen Befehle zu hören. Er war ihr 'perfekter' Sohn, eine Mischung aus kitsune und jiangshi, und in der Lage ohne zu zögern zu töten und hohe Magie anzuwenden. Yuna ist sichtlich eingeschüchtert bei dem Anblick ihres psycho Bruders der ihr näher kommt. Sie stolpert zurück immer noch mit dem Blick wie gefesselt auf ihren jüngeren Bruder. Er kniet sich vor sie. Renji steht etwas weiter weg und ruft "Steh auf, Yuna. Yuna! Steh auf." Und geht langsam in ihre Richtung. "Sag mal hattest du nicht noch einen Zwillingsbruder?" Fragt der psycho um sich schauend. Yuna verzieht ihr Gesicht immer noch ihr Blick nicht von ihm lassen. Auf seinem Gesicht macht sich ein hämisch grinsen breit "Er ist bereits tot. Dabei bin ich extra gekommen, um euch noch einmal kennenzulernen bevor ich euch ins Jenseits befördern muss!" Yuna starrt ihn an. "Keine Sorge Schwester-Herz, es ist zu deinem besten" sagt er und legt seine beiden Hände um ihre  Hals. Renji stoppt erschrocken als er sieht wie der psycho seine Hände immer fester um ihren Hals schließt und rennt dann auf beide zu. "Rühr sie nicht an." Schriet Renji, während er ihm ein Faustschlag verpasst. Er spricht schnell einen Zauber, um ein kleines Messer herbei zu zaubern. Der psycho wischt über seine Wange, und grinst renji dabei ein "ein Faustschlag! Wie primitiv. Gefällt mir." Er rappelt sich auf und zaubert aus einem Knochen den er hervorholt ebenfalls ein Messer herbei. "Dann schauen wir mal, was du mir so beibringen kannst, großer Bruder." Yuna ist sitzt immer noch wie angekurbelt auf dem Boden, während renji und der psycho anfangen zu kämpfen.  
Renji und der psycho liefern sich einen evenwürdigen Kampf bis der psycho zum Schluss mit einem Zauber renji hinterrücks trifft, als es am ende doch so schien das renji doch die oberhand hat. Der psycho setzt sich auf renji und hebt das messer "Ich habe unseren kleinen Kampf wirklich genossen. Aber jetzt ist es an der Zeit für dich zu gehen. Ist es so bestimmt das der Scandfleck vernichtet werden muss." Doch kurz bevor er zusteche  kann fliegt ein pfeil durch sein herz. Yuna die beim anblick, renji verlieren zu können zum bogen greifen konnte und schoss. Daraufhin stirbt psycho und yuna verfällt in tiefe schildgefühle, ein leben genommen zu haben. Sie bricht zusammen und bleibt auf dem kien auf eem boden sitzend, während sie gedankenverlorend durch die Gegend schaut. Renji will sie wieder zu sich rufen, aber yuna reagiert nicht. Mitsu die zurück kam, um zu schauen wo sie bleiben entdeckt die zwei. "Wir müssen hier weg. Wer weiß, wie lange kagami die Armee aufhalten konnte." "Yuna will sich nicht mehr bewegen. Sie reagiert nicht." Schluchzt Renji. Mitsu schaut kurz zur Leichen mit dem Pfeil in der brust und seufzt tief. Dann schnappt sie yuna und hebt sie über ihre Schulter. Beide rennen los mit Yuna levlos über Mitsus Schulter hängend.

Ein paar schüler bleiben zusammen und verusuchen die Sklaven zu befreien (Mitsus Familie).  
Die Rainbowunicorn Familie die das Sklavenhaus mit betreiben haben einen Selbstzerdtörungszauber in dem Haus zur Sicherheit eingebracht. Dies ist ein schwerer Zauber, wo eine Rune als Bombe dient. Um diese aufzuhalten braucht es eine Gegenmaßnahmen in kurzer zeit. Rebecca wegt ab,  
-> dass sie alle rufen könnten und zusammen eine eventuell ausreichend starke Mauer aus elemten erschaffen könnte, ABER zeit sehr knapp und die Wahrscheinlichkeit das es funktioniert liegt bei 60%. Zu 40% sterben alle. Zu 98% die im Raum mit der Bombe  
-> oder sie holen ein Artefakt das die Magie der Bombe aufhebt oder zumindestens  einschränkt. ABER keine Zeit. 100% nicht möglich.  
-> oder Rebecca benutzt das magische Artefakt das als ihr Herz fungiert um die Bombe auf ein radius von 1m explosion zu beschränken. Todesrate: 1 Person.  
Ein starker windhieb, stößt Louann und ... aus dem Raum. Mit einem Lauten knaöl fällt die tür ins schloss. Louann rennt zur geschlossenen tür und versicht sie aufzureißen "RRBECCA!" scheit sie. Rebecca, die eine steinmauer vor der tür gezaubert hat wendet sich ser bombe zu und öffnet ihrwn körper sodass sie ohr 'Herz' berührt. Die bombe qird immer kleinere und ihr herz immer schwächer. "Ich bin garnicht so pbejctiv wie ich immer tue... oder gern wäre. An dem Tag, wo wir die Academy verlassen mussten, sagte ich, dass das der beste Weg wäre mit den wenigsten Toten. ... das war gelogen. Hätte ich nichts getan, waren nur wir gestorben. Die Armee hat uns überrant ohne die schweren Verluste sie kagami ihnen zugefügt hätte. Sie hätte es nicht gekonnt, weil wir im Weg wären und sie schon ihre Familie nicht beschützen konnte. Ich hätte nicht unnötig mehr leben genommen und die anderen sind nicht allein in der Lage gegen eine ganze Armee anzukämpfen. ...... Aber ich wollte einfach, dich beschützen. Ich wollte das Du lebst" sagt Rebecca mit dem Blick zur Tür gerichtet. Die Bombe explodiert und zerstört alles in dem Zimmer. Dadurch ist die erdmaier zerstört und loouann schafft es endlich rein.

Season 3: [Rainbowunicorn-Haus Arc]  
Louann kehrt nach Hause zurück. Louann tötet ihre Familie Mithilfe von hoher Magie. Sie erweckt erschaft mit den Leichen von wachen Kagami und Rebecca als Seelenlose Kämpfer, die ihre Eltern töten.  
Ihr Bruder kann aber ebenfalls mit hoher Magie agieren und schafft es die erschaffen Hüllen zu zerstören. Louann sagt gefühlsmäßig und kalt "Du movhtest schon immer diese blutigen und manipulativen Spiele. Dann lass uns spielen. Schauen wir mal was stärker ist, die Freude an Macht über anderer oder der blutdurstige Wunsch nach Rache!" Beide beginnen in die Seele des anderen ein zu greifen und spielen mit den Erinnerungne und Hoffungen und Träumen des anderen. Schluss endlich schaft Louann es ihren Bruder zu ermorden und nimmt öffentlich die Leadposition des Hauses an mit der tragischen Story, ihre Familie sei von einem anderen Haus ermordet worden.

Mitsu tötet Louann und wird das Symbol der Freiheit und Stärke der Sklaven. Mitsus letzter Angriff war ohne Magie, sie ramte mit purer Körperkraft ihre Fingernägel in Louanns Herz, die gerade erst einen schweren Zauber, den Rebecca ihr beibrachte und sie zuvor dabei immer versagt hatte, Mitsu knapp verfehlt hat.  
Die ermodubg wurde öffentlich vor einem breiten Publikum vorgeführt die etwas weiter entfernt zu sah. Darunter auch Yuna und Renji. Mitsu konnte Yunas erschrockenen und unverständnissvollen Blick noch sehen, dann schüttelte yuna leicht den Kopf und dreht sich um. Zusammen mit renji verschwindet sie in der Masse. Mitsu schaute betrübt zu ihr bis sie verschwand. Ihr Blick wanderte zum Boden. Emotionslos starrte sie vor sich hin und musste dabei jegliche Art von Trauer bekämpfen.

**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 enchanted 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.   
- 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:   
  - 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]

Das macht dein Magiesystem noch runder und gut ausbalanciert! Ich fasse deine Ergänzungen mal übersichtlich zusammen und ergänze ein paar kleine Details zur Abrundung:

---

**Magieregeneration & Ressourcenverbrauch**

- Zauberspruch → Keine direkte Erschöpfung.   
- Bewegung → 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.   
- Blut → Stärkere Verstärkung, aber wird aufgebraucht (abhängig von der Willenskraft).   
- 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.

- 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.