

Kontinent Zephyron

- [Karten und Lore](#)
 - [Lore](#)
 - [Die Religion von Frammyk und Kalnir](#)
 - [Karte](#)
- [Orte](#)
 - [Sootvale](#)
- [Firmen](#)
 - [Steamy Corporation](#)
 - [Sulphur inc.](#)
- [Kreaturen](#)
 - [Ruille Bälle](#)
 - [Imiterende Zwillingsoktopoden](#)
 - [Allumeren](#)

Karten und Lore

Lore

Das große Unglück

Man weiß nicht viel über diesen schicksalshaften Tag, doch das wenige, dass man weiß ist markerschütternd. Gutenhügel schrieb in seinen Memoiren:

Es lag schon vorher etwas in der Luft. Etwas Schreckliches, etwas Totes. Die magischen Kristalle verloren schlagartig ihre Kraft, Magier fielen in Komata und naturgebundene Wesen suchten, die flucht. Die Flucht, weg von der Stadt Lori dem Herzen von Zephyron. Ich befand mich auf einem der letzten fliehenden Boote, da ich meine Bücher noch zusammen sammeln musste, als es geschah. Ein schwarzer Blitz, der alles Licht in sich versammelte, war über dem Horizont zu sehen. Der Himmel nahm die Farbe, aller Farben ein. So als wären Regenbögen in einer brutalen Schlacht. Jeder lichtspendende Kristall an Board platzte und plötzlich: stille... Eine verstörend laute, stille. Die Lichtspiele am Himmel wichen einem allesverschlingendem Schwarz, und der Blitz versiegte.

Und dann, ein langsames Grollen, das lauter wurde. So als hätte man einem Drachen sein Ei gestohlen und dieser jagt nun hinter einem her. Und es kommt näher und näher, wird immer lauter und lauter! Und dann war es so weit, jedes bisschen Glas, das es bis jetzt überlebt hatte, barst, meine Brille hatte ich zum Glück schon längst verloren, ansonsten würden mir meine Augen sicherlich nicht mehr dienen. Ich hielt mir meine Ohren zu und legte mich flach auf den Boden, während das immer lauter werdende Grollen die Wellen antrieb, die mit unserem Boot nur so spielten. In den wenigen Momenten, in denen ich noch was sehen konnte, sah ich wie ganze Teile Zephyrons weggestoßen worden, um ganz neue Inseln zu formen. Danach verlor ich das Bewusstsein. Kalt wurde es um mich herum und nass. Wir waren weit weg im östlichsten Ozean unserer bekannten Welt, ohne ein Zeichen des Chaos am Himmel. Wir waren sicher ...

Die Religion von Frammyk und Kalnir

Die Geschichte

Die Chroniken der Magie, niedergeschrieben von Gutenhügel

Eis und Feuer

Am Anfang der Existenz selbst, als noch pures nichts in dieser Welt war, gab es nur Eis und Feuer, genannt Kalnir und Frammyk. Bloße Konzepte nur, doch sie wurden sich bald selbst bewusst, dass sie die einzigen waren. Sie bekriegten sich, obwohl es noch nichts zu bekriegen gab, denn sie waren noch nichts und doch versuchten sie, einen Vorrang in sein selbst zu erlangen. Aus diesem Widerspruch der Elemente wurde die Zeit selbst geboren. Sie spuckte Materie aus und nun da Kalnir und Frammyk nicht mehr nur Konzepte waren, sondern tatsächlich existierende Wesen. Sie hatten Zähne, Blut und Fleisch, doch richtige Formen hatten sie noch nicht. Kalnir biss Frammyk in den Hals, doch dieses kratzte und verbiss sich ebenfalls. Und als sie sich so verbissen, tropfte ein eiskalter Blutstropfen von Kalnir auf Frammyk, und ein Tropfen flüssigen Feuers von Frammyk tropfte ebenso auf Kalnir. Ihre Kampfbewegungen wurden immer langsamer und sie waren nur noch ein Knäuel blau wie das Eis mit einem Fleck roten Feuers und Rot wie Lava mit einer Stelle, Blau wie das tiefste Meer. Diesen Anblick, den kein Auge sah, merkte sich die Magie selbst. Magie-sensitive Menschen sahen es in den Träumen, sie erkannten ein Symbol und es sollte als Yin und Yang in die Geschichte eingehen.

So verbunden bemerkten die beiden, dass es doch keinen Sinn mehr hat zu streiten und ließen voneinander ab. Sie sahen sich um und sahen Chaos, alles war zufällig, Farben waren durcheinander und es gab nicht einmal Muster. Es gab zwar noch keine Sprache, doch sie brauchten diese nicht, um sich zu verstehen. Sie glitten ein Stück durch den Weltenraum, doch sie schreckten auf, als sie einen grünen Lichtblitz an der Stelle entstand, wo sie sich vor kurzem noch bekämpft hatten, dort wo alles begann. Sie sahen eine Kreatur, klein verglichen mit ihnen, doch es war nicht so chaotisch wie alles andere. Er sah so aus, wie man einen Menschen beschreiben würde, nur dass er Muster auf seinem Körper hatte, es war ein grünes Leuchten, das sich in Streifen von seinem Herzen weg floss. Er sah die beiden mit großen Augen an, und sprach die ersten Worte: „Seid ihr meine Eltern?“ Sie wussten, dass die Antwort ja lautete. Sie schwebten zu ihrem Kind und verwandelten sich, nun sahen sie es ähnlich. Kalnir verwandelte sich in einen hageren, dünnen, aber muskulösen Mann mit langen, glatten Haupthaar und kantigen Gesicht und

Frammyk verwandelte sich in eine etwas kleinere Frau mit weichen Gesichtszügen und rotem, gewellten Haar. Auch sie hatten beide diese vom Herz weg fließenden Muster, nur dass sie bei Kalnir eher gezackt und geradlinig waren, wie bei einem Riss im Eis und die Farben reichten von einem fast weißen hellblau zu einem tiefen Cyan. Bei Frammyk jedoch war es anders, ihr Muster hatte Schnörkel und Abzweigung und wand sich um ihren Körper wie wilder Efeu, auf ihr reichten die Farben von einem sanften, doch feurigen Orange zu glühendem Dunkelrot. „Wieso verstehen wir dich?“ fragten sie ihren Sohn: „Ich weiß nicht, diese Sprache ist alles was ich weiß.“ Frammyk mit einem sichtlich verwirrten Gesichtsausdruck hakte nach: „Und kennst du deinen Namen? Wir kennen nämlich unsere. Ich weiß das ich Frammyk heiße, ich weiß nicht woher und nicht wieso. Es ist einfach nicht greifbar wie diese Sprache.“ Er antwortete traurig: „Nein, ich kenne meinen Namen nicht doch vielleicht könnt ihr mir einen geben. Hast du eigentlich einen Namen Papa?“ „Ich heiße Kalnir. Frammyk wie fändest du es wenn wir unseren Sohn Chrorik nennen würden?“ „Das klingt gut.“ „Also ist das nun mein Name?“ Fragte Chrorik. Sein Vater Kalnir nicht mit einem leichten Lächeln auf den Lippen. Sie sahen in die Ferne durch die unbeschreibbaren Farben und Formen des Anfangs die sich durch das Ewige Schwarz zogen. Der Mann, der neben der Größe seiner Eltern wie ein kleines Kind wirkte, was er auch war, schwebte zwischen seiner Mutter und seinem Vater und Lächelte beide an. Doch gerade als Frammyk ihn mit einem Lächeln ansah wie er weiter die bunten Farben ansah, fiel ihr auf dass er die Augenbrauen in fragender Verwirrung zusammenzog. „Was ist denn kleiner?“ „Wo wollen wir denn leben? Wir können doch nicht ewig im Chaos bleiben.“ Seine Eltern realisierten was sie tun mussten. Sie hoben die Hände und bändigten die Materie. Frammyk formte Sterne und Bälle aus glühender Lava und Kalnir ließ die glühenden Lava Bälle erkalten. Sie hatten alles gebändigt, bis auf eines: die Magie. Man kann die Magie nicht kontrollieren. Als sie auf einem Planeten landeten der in der perfekten Distanz zu einem Stern war, sodass es Kalnir nicht zu warm und Frammyk nicht zu kalt wurde setzten sie sich hin. Alles was sie geschaffen haben, ist nun so weit weg, nur kleine Punkte am Himmelszelt. Sie setzten sich auf einen Fels, und sahen in die Ferne, die Landschaft war abwechslungsreich und hübsch, wirkte aber sehr karg. Der Planet auf dem sie saßen drehte sich, und so traf schon bald das Licht des Sterns um den sie kreisten auf die Berge und Ebenen und tauchte sie in ein feuriges Rot. Frammyk lachte auf wie ein Kind als sie diesen Anblick sah doch Kalnir versteckte hinter ihr vor dem Licht und der Wärme. Sie bemerkte das und lehnte sich nach hinten. Chrorik der das ganze Schauspiel mit angesehen hat stand von seinen Eltern unbemerkt auf. Er wusste nicht was er tat und glaubte dass sich seine Eltern genauso gefühlt haben mussten als sie Ordnung ins Chaos gebracht haben. Von einer unbekannten Macht in seinem inneren gelenkt riss er die Arme in die Höhe und kreiste mit der Hüfte, seine Füße fühlten sich an als wären sie mit der Welt selbst verbunden und er sah wie die tiefer gelegenen Ebenen von einer transparenten Flüssigkeit bedeckt wurde die immer blauer zu werden schien, je mehr sie wurde. Als sie fast an der Anhörung angekommen war auf der sie standen, stoppte sie mehr zu werden. Als seine Eltern das bemerkten wichen sie zurück doch er nicht. Aus irgendeinem Grund wusste er dass keine Gefahr von ihr ausging. Als sie schon seine Zehenspitze berührte hörte sie auf mehr zu werden. „Es ist Wasser!“ rief er freudig aus. „Woher weißt du das?“ Fragte ihn seine Mutter die schützend vor seinem Vater stand. „Ich weiß es aus demselben Grund, aus dem wir alles andere auch zu wissen vermögen: Die Magie hat es uns geflüstert.“ Und so, sahen sie dabei zu wie sich grünes Leben im Wasser bildet. „Irgendwann wird dieses Leben so komplex sein, wie alles andere.“

Die Wahrheit

Kalnir und Frammyk waren die mächtigsten Magier der alten Zeiten. Welcher Spezies, sie mal angehört haben mögen, ist nicht festzustellen, da sie sich unentwegt verwandeln. Doch sie hatten ein Kind, Chrorik, der in Lor ██████████

Karte



Orte

Sootvale



Eine dicht besiedelte Stadt an der Westküste, und die größte Stadt von ganz Zephyron. Rein legal wird sie angeführt vom demokratisch gewählten Lothar Synzemann, aber jeder weiß, dass die Stadt sich von 2 Cooperation-Lords regiert wird. Diese sind [Steam Corp.](#) und Sulfur Inc.

Die Zweiteilung der Stadt ist zwar nicht offiziell auf der Stadtkarte verzeichnet, doch keiner kommt von einer Hälfte in die andere, ohne zumindest an Wachen vorbeizulaufen. Nicht jeder wird kontrolliert, aber dennoch genug, um die meisten Infiltrationen zu verhindern. Beide Seiten führen extensive Kataloge der Mitarbeiter des jeweils anderen. Es gibt nur selten direkte Auseinandersetzungen, doch beide Seiten sind stets auf einen Konflikt vorbereitet. Meistens kaufen sie sich gegenseitig stadtgebite ab, wenn sie diese benötigen, was allerdings nur selten der Fall ist.

Firmen

Steamy Corporation

Steamy Corporation ist eine stahlverarbeitende Wissenschaftsfirma, angesiedelt in [Sootvale](#). Sie regieren die südwestliche Hälfte der Stadt. Ihre Erfindungen konzentrieren sich primär auf Autonomatrons und Künstliche Arbeitskraft, sowie Effizienz im Alltag und Spionage-Werkzeug.

Aufrechterhalten wird Steamy Corp. durch ihre eigene paramilitärische Organisation, die Kupferherzen.

Geschäftsleitung

Boss: Norman Steamy

Produktionsleiter: Sarah Storm

Entwicklungsleiter Autonomatrons: Susan Guffin

Entwicklungsleiter Alltagseffizienz: Benwick Dorning

Entwicklungsleiter Spionage: Norman Spyer

Entwicklungsleiter künstliche Arbeitskraft: Sammy Hyners

Firmen

Sulphur inc.

Sulphur inc. ist die weniger beliebte Firma, im Vergleich zur Steamy Corp.

Die Straßen in der Nähe der Dulpgur Inc. riecht es immer etwas seltsam, wie nach Schwefel und anderen Säuren? Woran dort wohl geforscht wird?

Die Bewohner Zephyrons sind gegen alles was knallt und stinkt, sind daher der Sulphur Inc. Nicht wohl gestimmt. Allerdings kümmert sich diese Firma um alle Abfälle der Stadt und um die Gesundheitsregularien, also wird ihre Präsenz akzeptiert.

Kreaturen

Ruille Bälle

Ruille Bälle, im Volksmund auch rostplage genannt, sind kleine schwarze Klumpenförmige Wesen, die sich Mithilfe 9 kleinerer klumpenbällchen am Unterleib fortbewegen.

Sie ernähren sich primär von leicht rostenden Metallen und Legierungen wie manche Arten von Stahl, Kupfer und Eisen. Einem jeden Maschinenbauer sind sie eine plage.

Da sie Hitze möglichst vermeiden, sind eng besiedelte Gegenden, sowie große dampftriebwerke meist sicher vor ihnen.

Ihre Korrosive spucke ist ist ein oft benutztes gut unter saboteuren und schrottzerkleinerer.

Imitierende Zwillingsoktopoden

Imitierende Zwillingsoktopoden, im Volksmund auch Immis genannt, sind kleine grüngelbliche leicht durchsichtige oktopoden, die geschwungene Muster auf dem Kopf haben.

Immis werden immer in Pärchen gezüchtet, da sie dadurch eine bestimmte Option erfüllen sollen. Ein immi wird immer die Bewegungen des anderen immitieren, was heißt, das durch besondere Fäden die an die Tentakel gebunden werden, Nachrichten über mehrere Kilometer weit verbreitet werden können.

Es gab auch die Idee sie für Fernbedienungen von Robotern zu benutzen, doch das hat einen großen Nachteil. Wenn ein Immi stirbt, dreht der andere durch. Er wird wahnsinnig, was entweder eine verrückte Fernbedienung ergibt, oder im schlimmeren Fall, einen Roboter der unkontrollierte Bewegungen macht.

Für kleine Applikationen sehr praktisch, für großes wird es allerdings sehr schnell sehr gefährlich.

Allumeren

Allumeren sind ein Planktonartiges schwarmlebewesen. Sie leuchten auf, wenn sie durch schnelle strömungen bewegt werden.

Allumeren sind die Beleuchtung der Stadt und werden in einem großen Becken im Zentrum der Stadt gezündet. Sie sind die Lichtquelle der Stadt. Jeden Morgen und jeden Abend tauschen ächzend laute pumpen das Wasser in den Lampen aus, um sie entweder für den Abend mit allumeren zu füllen, oder sie zu leeren.