

LEMUREN

Ein trockener Wind streicht über die Ebene, fegt die feine graue Asche zwischen dem schwarzen Lavagestein zu flachen Dünen zusammen. Kleinere Ansammlungen verkrüppelter Nadelhölzer stehen wie vereinzelte Borstenbüschel auf der grauen Haut eines Titanen.

Gelblich wölbt sich der schwere Himmel über die trostlose Einöde, der beißende Geruch nach Schwefel dringt aus allen Ritzen des Gesteins.

Inmitten der grauen Ebene gähnt gleich einem klaffenden Maul ein Krater, groß genug um wohl eine ganze Stadt in seinem Rachen versinken zu lassen. Bizarre Felszähne wie aus schwarzem Basaltgestein herausgeschmolzen umsäumen den Schlund, der das Unglaubliche birgt. Regungslos, als würde selbst die Zeit hier stillstehen, schwebt der mächtige schwarze Fels über dem Feuer der Welt. Die Glut aus den Tiefen des Kraters malt lodern rote Ornamente in das schwarze Felsgestein.

Die Nacht bricht herein und das Himmelsgelb weicht einer samtigen Schwärze. Die ersten Sterne blicken mit ihren kalten Augen auf die Welt und in ihrem Antlitz erwacht der Fels zum Leben.

Wie eine Knospe öffnet sich seine Spitze und Felszungen wölben sich Blütenblättern gleich bis zum Rand des Kraters. Wenigen war es bisher vergönnt, dieses ehrfurchtgebietende Schauspiel zu beobachten und davon zu berichten.

Blumen der Nacht werden diese schwebenden Felsen im Volksmund genannt - unbezwingbare Heimstatt der unheimlichen Lemuren.

In der Geschichtsschreibung der Völker werden die Lemuren zum ersten Mal kurz vor dem Kataklysmus erwähnt - im Gemeinen als Teufel der Nacht oder blaue Dämonen bezeichnet.

Tatsächlich halten sich die Lemuren für die älteste Rasse der Welt, die ersten, die dem Feuer der Welt entstiegen. Und einiges spricht dafür, daß sie in der Tat eine sehr, sehr alte Rasse sind. Den in den Legenden längst vergangener Zeiten stößt man immer wieder auf Hinweise, daß sich die Menschen damals vor blauen Geistern fürchteten - Blauen Geistern, deren Beschreibung unwillkürlich an die Lemuren erinnert. Besonders interessant ist die Tatsache, daß gerade in den südlicheren Landen, dem jetzigen Shai- Anarat, die meisten derartigen Legenden zu finden sind. Sogar die Sprache der Lemuren weist erstaunliche Parallelen zu der shai -anarischen Sprache auf. Und bis heute trägt manch ein shai - anarischer Assassine einen kleinen Glücksbringer bei sich - ein grob geschnitztes Holzgürchen mit gehörntem Kopfe.

Zu hunderten leben die Lemuren in ihrer schwebenden Felsfestung, dem 'Dim'uhan' was in Lem - kai soviel heißt wie 'Hüter des Lebens'. Denn daß, was für Unwissende aussieht wie Fels lebt wahrhaftig.

Tief im Inneren des Dim'uhan lebt eines der erstaunlichsten und mächtigsten Geschöpfe dieser Welt - das Duadim. Ein Wesen, dessen lemurischer Ursprung kaum noch erkennbar ist, verwachsen mit dem Stein der Festung. Die Kräfte des Duadims haben den Krater geschaffen, die Festung geformt und es sind seine Kräfte, die den Dim'muhan in der ständigen Schwebelage halten. Seine Magie durchdringt den gesamten Fels und macht ihn so zu einem lebenden, wachsenden Organismus. Ein Organismus, dessen Energien vom kalten Sternenlicht gespeist werden. Und nur des Nachts kann der Dim'muhan betreten oder verlassen werden.

In unregelmäßigen Zyklen wird im Dim'muhan ein Lemurenkind geboren, daß weder Mann noch Frau ist. Wenn dies geschieht, verläßt eine größere Anzahl Lemuren mit dem Kind die Festung um sich in einem steinernen Kokon auf den Feuerflüssen tief im Herzen der Welt an einen neuen Ort tragen zu lassen - hier wird das junge Duadim eine neue Felsfestung entstehen lassen.

Niemand weiß vorher, wo dieser neue Dim'muhan auftauchen wird.

Die Lebensspanne der Lemuren erstreckt sich selten über 70 menschliche Jahre und da ihnen ein ausgesprochen schlechtes Zeitgefühl zu eigen ist, kennen selbst sie nicht die Lebensdauer eines Duadims. Aber es heißt, wenn im Dim'muhan keine Kinder mehr geboren werden, neigt sich das Leben des Duadims dem Ende zu - der Krater wird in sich zusammenstürzen und nichts wird mehr an den Dim'muhan erinnern.

Ein Dim'muhan ist eine autarke Welt für sich. Eine solche Lemurengemeinschaft hat keinen Herrscher im herkömmlichen Sinne - es ist das Duadim, das für diese Gemeinschaft sorgt. Ein priesterähnliche Kaste, die Dim'hadij, steht in ständigem, telepathischen Kontakt mit diesem Wesen und kümmert sich um dessen Wohlergehen und geben dessen Weisungen und Wünsche an die Gemeinschaft weiter. Ein Dim'hadan verläßt so gut wie nie den Dim'muhan

Es gibt auf der ganzen, bekannten Welt nur wenige Dim'muhan und diese haben kaum Kontakt zueinander. Angeblich kennen nur die Duadims ihre genaue Zahl.

Die größten und bekanntesten Dim'muhan sind zur Zeit Neyphat und Alyanth. Cahalth, der einstmals größte Dim'muhan zerbarst kürzlich über den Lohen des Erdfeuers - ein mächtiger Dämon Malagash' soll hierbei seine Hand im Spiel gehabt haben.

Weitere kleinere Dim'muhans sind Gizaith, Samanth, Calynth und Talath. (siehe Karte)

Familien im eigentlichen Sinne gibt es in einem Dim'muhan nicht. Lemuren wählen ihre Partner willkürlich und selten für eine längere Zeit. Kinder, die aus so einer Verbindung hervorgehen, werden von der Gemeinschaft betreut. Verkrüppelt oder anderweitig behindert geborene Kinder werden direkt nach der Entbindung ins Erdfeuer geworfen, da nur starke und gesunde Kinder den Fortbestand des Volkes garantieren. Diese haben dann in ihren ersten Lebensjahren völlige Narrenfreiheit im Dim'muhan

Ihrem eigenen Nachwuchs gegenüber sind Lemuren ausgesprochen nachsichtig und liebevoll - würden aber jederzeit den Sprößlingen einer anderen Rasse skrupellos die Kehle durchschneiden.

Im Alter von ca. 7 Jahren beginnt die eigentliche Erziehung des Nachwuchses und die Kinder verlassen zum ersten mal den Dim'muhan. Meist nimmt ein erwachsener Lemur ein oder auch mehrere Kinder unter seine Obhut. Dabei suchen sich die die Lemuren die Kinder aus, die sie als fähigste Nachfolger ihres eigenen Könnens und Wissen erachten

Und haben die jungen Lemuren diese harte Schule erfolgreich hinter sich gebracht, dürfen sie sich stolz als Zögling eben jenes Erziehers ('Tenhir' : lem-kai für Lehrer)bezeichnen. Ein lemurischer Name wie Khirun ten'Mahud bedeutet von daher sinngemäß soviel wie 'Khirun, Zögling des Mahud' Mit der erweiterten Namensgebung gilt ein Lemur in der Gemeinschaft als erwachsen.

Lemuren haben von Geburt an eine gewisse Magieresistenz, die sich im Alter nicht selten zur völligen Magieimmunität entwickelt. Erstaunlicherweise sind Lemuren aber unfähig, selbst Magie zu wirken. Und diese Unfähigkeit bestimmt auch ihr primäres Lebensziel - das Streben nach Möglichkeiten, doch Magie wirken zu können. Kein magisches Artefakt ist vor ihnen sicher - sie streifen in kleineren Gruppen durch alle Lande der Welt, ständig auf der Suche nach magischen Objekten, die ihnen, wenn auch nur zeitweilig, die ersehnten Fähigkeiten geben.

Dabei ist ihnen jedes Mittel recht. Lemuren sind wahre Meister im Meucheln und Giftmischen, sowie im Brauen von magischen Tränken. Und diese Mittel setzen sie ohne jegliche moralische Bedenken ein, sind doch sie alleine die einzig würdige Rasse auf der Welt.

Sind Lemuren einmal auf der Fährte eines magischen Artefaktes oder einer Spruchrolle sei dem Besitzer tunlichst geraten, diesen Gegenstand freiwillig auszuhändigen - diese Geste könnte seine Lebenserwartung positiv beeinflussen.

Mit der Aussicht, eine Spruchrolle oder ein Artefakt angefertigt zu bekommen, sind Lemuren auch durchaus bereit, für Angehörige anderer Rassen gewisse Dienste zu leisten, wobei sie keine Unterschiede zwischen den Rassen machen - daß einzige Kriterium ist der Wert der Entlohnung.

Nie aber sollte ein Auftraggeber die Entlohnung vor dem Dienst anfertigen lassen oder gar aushändigen. Lemuren fühlen sich in keinster Weise an Verträge mit niederen Rassen gebunden und so kam es schon des öfteren vor, daß ein derart unbedachter Auftraggeber noch nichtmals mehr die Gelegenheit bekam, über seinen Fehler nachzudenken.

Kleinere Artefakte und Spruchrollen behalten Lemuren zumeist selbst - seltene und mächtige Artefakte hingegen jedoch tragen sie als Beute in ihren Dim'muhan, wo diese in dem ringförmig um die Halle des Duadims verlaufenden Gewölbe der Artefakte gesammelt werden - je mehr kostbare Artefakte und arkane Gegenstände ein Dim'muhan besitzt, desto höher ist sein Ansehen.

Auch wenn kein Lemur einem magischen Artefakt widerstehen kann, sind sie dennoch nicht ausschließlich damit beschäftigt, Artefakte zu jagen - viele betätigen sich auch als Drogenhändler oder Kopfgeldjäger.

Niemals würde ein Lemure einen seiner eigenen Rasse heimtückisch ermorden - untereinander haben Lemuren einen hohen Ehrenkodex.

Lemuren aus einem Dim'muhan arbeiten stets zusammen, da das Wohl des Dim'muhan, insbesondere des Duadims über allem steht. Treffen in seltenen Fällen Lemuren verschiedener Dim'muhan zusammen, kann es durchaus vorkommen, daß die eine Gruppe der anderen ihre Artefakte abjagen will - dies wird aber stets im offenen Kampf geschehen.

Ansonsten stellen sich Lemuren niemals dem offenen Kampf, außer ihnen bleibt keine andere Wahl.

Sie sind die geborenen Nachtjäger. Zu mehreren greifen sie blitzschnell hinterrücks aus den Schatten an, um dann ebensoschnell wieder in der Dunkelheit zu verschwinden.

Für ihre hochempfindlichen Augen ist die Nacht hell wie der Tag, Sonnenlicht bereitet ihren Augen größte Schmerzen und führt nach kürzester Zeit irreparabel zur Blindheit. Lemuren meiden das Tageslicht - bedingt es ein Umstand, daß sie dennoch ans Tageslicht treten müssen, so geschieht dies nur mit sorgfältigst verdunkelten Augen und es wird bevorzugt der Schatten aufgesucht. Ansonsten, fernab vom heimischen Dim'muhan verkriechen sich Lemuren tagsüber in dunklen Höhlen oder verdunkelten Behausungen.

Aufgrund ihrer relativ geringen Lebenserwartung sind Lemuren sehr risikofreudig und wissensdurstig. Die meisten von ihnen sind hochgebildet und neben der Suche nach Artefakten auch ständig auf der Suche, ihren Wissensdurst zu stillen.

Oft suchen sie sich Lehrmeister anderer Rassen - diesem begegnen sie dann auch mit einem bedingten Respekt. Wissen beeindruckt Lemuren

Ein solches Lehrverhältnis birgt durchaus einen gegenseitigen Nutzen, steht doch der Lehrmeister während dieser Zeit unter dem Schutz des Lemuren. Nur nach der Lehrzeit steht der Lehrmeister oft ohne Lehrbücher mehr da - die sind dann genauso plötzlich verschwunden wie der Lemure selbst. Und die reichhaltige Bibliothek eines Dim'muhan wird wieder um ein paar Exemplare reicher sein.

Das einzige, was den Lemuren wirklich heilig ist, ist das Duadim ihres jeweiligen Dim'muhan.

Allerdings haben einige Lemuren auf ihren Reisen durchaus Gefallen an den Glaubensgrundzügen der Göttin Arachne gefunden. Manche haben sich einem derartigen Kult angeschlossen, andere haben Gefallen an dem Prinzip der Fardea gefunden. Stets aber steht das Wohl des Duadims über allem.

Lemuren haben eine menschliche Gestalt mit zumeist schlanken, geschmeidigen Körpern. Ihre Haare sind durchweg schwarz, können aber im hohen Alter ergrauen. Ihre Haut hat einen intensiven, graubläulichen Farbton, der individuell variieren kann und ihrer zumeist hohen Stirn entspringt zu beiden Seiten jeweils ein spitzes Horn, dessen Länge das Alter bestimmt. Als Geschöpfe der Nacht haben sie große Augen, deren weit geöffnete Pupillen oft nicht mehr die Iris erkennen lassen und vielen von ihnen, insbesondere den Jägern, sind raubtierhafte Zähne gewachsen.

Sie sprechen meist sehr leise in knappen Sätzen und oft verständigen sie sich nur in einer ihnen eigenen Zeichensprache.

Zusatz zum Regelwerk: Den Nachteil 'Tagblindheit' haben Lemuren automatisch und dürfen sich dafür die EP nicht gutschreiben.

Magieimmunität schützt nicht gegen Bettlerflüche.