

Diener der Chaldar



Die Kremm

Die Kremm erwarben in der schwarzen Vorzeit die Kunst des Raumflugs von den Edlen. Das Kremm-System verfügt über drei große Erntewelten und war eins der wichtigsten Ziele der Edlen – bis die Flotte der Kremm stark genug war, ihnen den Zugang zu verwehren. Seitdem fördern die Kremm ihre eigenen Sternensteine – handeln jedoch nicht damit.

In der Zeit des Monopols waren sie die einzige sternenfahrende Rasse, die neben den Edlen regelmäßig die großen Handelsplätze anfliegen konnte. Sie traten dabei nur selten als Händler auf, sondern beförderten die Träger der Morganoiden im Schubverband. Ähnliche Geschäfte betrieben sie mit den Walküren.

Gerüchte besagen, dass Kremm und Walküren miteinander verwandt seien, doch genaueres kann niemand sagen. Die Kremm erlauben seit Urzeiten keinem Träger, ihr System anzufliegen und von den Walküren ist noch nicht einmal ihr Heimatplanet bekannt. Die Walküren treten nur als Händler für Sklaven auf, die sie zu Truppenverbänden zusammenstellen und chargenweise verkaufen.

Die Kremm zählen zu den langlebigen Völkern im *Kreis der Sieben*, den sieben humanoiden Arten, denen die Chaldar in der dunklen Vorzeit den Aufenthalt in der Sterneninsel gestatteten. Wenn sie ihre Heimatwelt verlassen, tragen sie silberne Schutzanzüge mit verspiegelten Helmvisieren. Der Kontakt mit gewöhnlicher Atemluft bereitet ihnen Schmerzen – ihre Haut reagiert mit der Luft, als hätte man sie mit Säure übergossen. Zumindest erzählen alte Geschichten davon, da kein Außenstehender die Kremm jemals ohne Schutzanzug gesehen hat.

Niemand weiß, ob die Kremm jemals eine Niederlassung außerhalb des Kremm-Systems betrieben haben. Das Gesellschaftssystem der Kremm ist unbekannt.

Bei der *Schlacht von Camlann* stellten sie den Chaldar einen großen Flottenverband und spielten zum Ende der Schlacht eine entscheidende Rolle, den Prokurator und die Handelsprinzen vernichtend zu schlagen. *»Sie kamen viel zu spät, doch sie waren absolut tödlich.«*