



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Willenspunkte

		1	2	3	4	5	6						
		7	8	9	10	11	12	13					
		14	15	16	17	18	19	20					

Die Zeichnung wurde für Vakmars Beitrag „Der Seelensammler“ zum Sternenschild-Wettbewerb 2018 angefertigt (<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=20&t=4421>)



Beispiel 1: Luxor steht auf 6. Ein Gor würde von 13 auf 6 laufen, stattdessen lässt Luxor ihn auf 11 oder 17 laufen.

Beispiel 2: Luxor steht auf 38. Ein Troll würde von 39 über die Marktbrücke auf 38 laufen. Die nächsten an Luxors Feld angrenzenden Felder wären 28 oder 32, aber diese grenzen beide nicht an 39 an. Deswegen muss sie den Troll ungehindert auf 38 laufen lassen.

Spät am Abend erst – oder schon früh am Morgen – machten sich die letzten Tavernenbesucher auf den Heimweg. Die Gesellschaft war wachsam, waren doch schon einige unbedachte Trunkenbolde über Nacht mitten in einen kreatürlichen Hinterhalt gelaufen und nie mehr gesehen worden. Erleichterung machte sich in der Gruppe breit, als hinter dem nächsten Hügel ein kleines oranges Flämmchen aufleuchtete. Eine gebeugte, dunkel gewandete Gestalt mit einer Laterne stand dort. Wortlos signalisierte sie den Andori, ihr zu folgen. Aufatmen war zu hören. Die Gestalt war in diesen Landen altbekannt und jeder wusste, dass niemandem etwas Böses geschehen konnte, solange sie einen nach Hause begleitete.

Der letzte Bauer war sicher in seiner Kate angekommen. Luxor, die Wächterin der Nacht, entfernte sich ein wenig von der Hütte, bedeckte ihre Laterne und setzte sich auf den Boden. Schlaf war ihr fremd, und so verbrachte sie die Nächte oftmals damit, Wesen sicher durch die Gegend zu führen. Dazu fühlte sie sich bestimmt, das erfüllte sie. Luxor blickte hoch in den Himmel und betrachtete die unzähligen Sterne der Himmelskuppel. Das genoss sie. Sie wusste, dass sie anders war als diese Menschen, Zwerge und Taren. Sie konnte Dinge, die andere nicht konnten. Sie konnte intuitiv ein Gefühl von Sicherheit in Tieren wecken. Sie konnte Kreaturen gebieten, sich von ihr fernzuhalten. Sie war anders, überlegen, und doch fühlte sie diesen Drang, den Sorgenvollen, den Schutzlosen, den Schwachen zu helfen. Seltsam. Unerklärlich, eigentlich.

Aus dem Südlichen Wald vernahm Luxor den Angstschrei eines Rehs. Sorgfältig erhob sie sich wieder und enthüllte ihre Laterne. Zweifelsohne ein Gor auf der Jagd – eine niedere Kreatur, die sie mit Wut erfüllte! Ihre trockenen Lippen verzogen sich zu einem Grinsen in Gedanken an die Furcht, die sie diesem widernatürlichen Wesen einhauchen konnte. Während Luxor sich dem südlichen Wald langsam näherte – sie war einfach nicht mehr die Schnellste in ihrem Alter – verfärbte sich das Laternenlicht violett und tauchte die stille Umgebung in ein düsteres Licht. Das dürfte mal wieder eine lange Nacht werden.