

JORB

Druide vom Bronhain, Rang 43

Ablage für beliebig viel Gold und Edelsteine

Sonderfähigkeit: Fällt Jorb unter 0 Willenspunkte: Legt seine Heldenfigur hin und stellt den Geist dazu. Behandelt fortan den Geist als seine Heldenfigur und ignoriert die liegende. Als Geist darf Jorb zum Laufen Willenspunkte statt Stunden abgeben. Beendet Jorb seinen Tag, steigt er auf 0 Willenspunkte.

Steigt Jorb auf/über 0 Willenspunkte: Legt alle Gegenstände von Jorbs Heldentafel zum Geist, nehmt den Geist vom Spielplan und richtet Jorbs liegende Heldenfigur wieder auf. Hat Jorb 0 oder mehr Willenspunkte, kann er als eigene Aktion seine dritte **Figur „Geistermarder“** bewegen. Jeder Schritt kostet ihn 1 Willenspunkt. Der Marder darf 1 kleinen Gegenstand mitbewegen. Das geht auch im Vorbeigehen.



Stärkepunkte

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

Willenspunkte



-6 -5 -4 -3 -2 -1

0 1 2 3 4 5 6



7 8 9 10 11 12 13



14 15 16 17 18 19 20



Heldenfigur

Jorbs Geist

Geistermarder

Stellt zu Beginn des Spiels den Geist neben dem Spielplan bereit und den Marder auf Jorbs Starfeld.

Regeln fürs Fallen auf 0 Willenspunkte gelten für Jorb stattdessen erst beim Erreichen des Minus-Stärke-Felds.
Beispiel: Jorb darf durch Überstunden auf/unter 0 Willenspunkte fallen, nicht aber auf das Minus-Stärke-Feld.

Beispiel: Jorb kommt auf dem Minen-Spielplan nicht aus dem Spiel, wenn er auf/unter 0 Willenspunkte fällt, sondern wenn er das Minus-Stärke-Feld erreicht.

Anmerkungen:

Während Jorb **0 bis 6 Willenspunkte** hat, hat er im Kampf **keine** Heldenwürfel zur Verfügung. Sofern er keinen anderen Würfel werfen kann (z.B. den Wassergeist-Würfel oder einen großen schwarzen Würfel) kann, addiert er keinen Würfelwert zu seinem Kampfwert.

Soll Jorb mitten in einer Aktion seine Heldenfigur wechseln, muss er die Aktion sofort unterbrechen. Nach dem Wechseln darf er (muss aber nicht) die Aktion mit der neuen Heldenfigur fortsetzen (sofern das noch geht, d.h. z.B. im Kampf sein Gegner noch in Reichweite steht).

Das Wechseln der Heldenfigur gilt **nicht** als Betreten eines Felds. Effekte wie das Ereigniskartenziehen beim Geheimen See, Aktivieren von Höhlenplättchen oder Willenspunkteverlust durch Arbaks werden dadurch nie ausgelöst.

Während der Geist im Spiel ist, wird Jorbs liegende Heldenfigur völlig **ignoriert**.

Beispiel: Liegt Jorbs Heldenfigur auf einem Brunnenfeld, wird der Brunnen bei Sonnenaufgang aufgefrischt.

Steigt Jorb auf 0 oder mehr Willenspunkte, muss er **sofort** alle Gegenstände, Gold, Edelsteine, Nahrung und Holz von seiner Heldentafel auf dem Feld des Geists ablegen, bevor der Geist aus dem Spiel kommt und seine liegende Heldenfigur wieder aufgerichtet wird (dort, wo sie hingelegt wurde).

Der **Marder** kann 1 Plättchen mit sich mitbewegen, das mit einem Falken verschickt werden könnte, also auch Nahrung, Gold und Edelsteine. Keine großen Gegenstände, kein Holz, keine Bauern.

Der Marder kann auch Felder betreten/überqueren, die für die Bewegung von Helden gesperrt sind.

Die Spieler dürfen Goldmünzen auf einem Spielplanfeld jederzeit gegen andere Goldmünzen vom selben Wert aus dem Vorrat tauschen. *Beispiel: Zwei 1er Goldmünzen auf dem Spielplan werden gegen eine 2er Goldmünze umgetauscht, damit der Marder diese transportieren kann.*

Jorb darf durchs Bewegen des Geists **nicht aufs Minus-Stärkefeld** und durchs Bewegen des Marders höchstens auf -1 Willenspunkte fallen.

Willenspunkte für Überstunden werden beim Bewegen des Zeitsteins fällig. Jorbs Zeitstein wird üblicherweise...

... bei der Aktion Laufen **nach** jedem Schritt eine Stunde weit bewegt, und ...

... bei der Aktion Kämpfen **vor** jeder Kampfrunde eine Stunde weit bewegt.

Teil II: Jorb kann den **Nixenstaub** nicht nutzen, wenn er 0 oder weniger Willenspunkte hat. Der Marder kann **Bootsstrecken** nutzen und das Schiff betreten. Kehrt Jorbs Geist zurück und war der Geist an Bord, so fallen Gegenstände, die nicht in der Kajüte oder auf der Heldentafel von anderen Helden an Bord Platz haben, ins Meer und kommen aus dem Spiel.

Teil III: Der Geist und der Marder können **Sprungfelder** immer nutzen.

NAJUKTARI

Eine Kurzgeschichte aus einer anderen Welt, in der dieser Fan-Held noch ein halber Eisdämon war. Sie passt zwar inzwischen überhaupt nicht mehr zu Jorb, aber da sie schon geschrieben wurde, packe ich sie dennoch mal hier hinzu.
Passt auch prima zur Story der Fan-Heldin Sian aus Part VI (<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=13&t=5186>), wenn auch gar nicht zu meiner Interpretation der Eisdämonen in den bärig gebutterten Fan-Geschichtchen (<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=11&t=5828>).

Najuk sah die weiße Gestalt, die sich aus den nebelverhangenen Bergen des Fahlen Gebirges löste. Eine Wolke aus Schnee und Eis wirbelte um sie herum, und es schien, als würde sie darauf schweben. Die Erscheinung trug das Antlitz einer Frau. Sie hatte etwas Faszinierendes an sich, und Najuk konnte sich ihrem Bann kaum entziehen. Sie strahlte eine solche Eiseskälte aus, dass er spürte, wie seine Glieder langsam erstarren. Bewegungslos sah er die durchscheinend anmutende Gestalt auf sich zukommen, und das Letzte was er hörte, bevor ihn die Sinne verließen, war: „Ich bin Siantari. In den tiefen Schluchten des Kuolema scheint niemals die Sonne auf das ewige Eis, und dort ist mein Reich.“

Die nächsten Stunden – oder waren es Tage? – nahm Najuk kaum wahr. Hin und wieder blubberte sein Bewusstsein gerade lange genug herauf, damit Najuk die beißende Kälte um seinen Körper bemerken konnte. Dann umfing ihn immer wieder der gnädige Mantel der Ungewissheit.

Zumindest so lange, bis laute Schreie wie aus weiter Ferne an sein Ohr drangen:

„Wo ist sie hin?“

„Morar hat sie gerade noch hinter diesen riesigen Felsen gesehen!“

„Krah, ich kann für mich selbst sprechen! Sie hat sich ins Zentrum des Sturms verkrochen. Krah! Könnt ihr nicht einfach ihrer Eisspur folgen?“

„Können vor Lachen, Schnee und Eis liegen hier überall gleichmäßig knietief!“

„Zwergenknie zählen nicht!“

Eine eiskalte Handfläche klatschte auf Najuks Brust.

Er öffnete seine Augen und blinzelte, als gleißendes Licht hineinschien. Es wurde etwas erträglicher, als eine Gestalt vor das grelle Leuchten trat. Najuk erblickte das ausdruckslose Gesicht Siantaris, welches sich ihm näherte. Die Herrin des Kuolema-Gebirges sah angeschlagen aus. Eines ihrer Geweihe war abgebrochen und sie schleppte sich auf ihn zu, als ob sie nicht einmal mehr die Kraft hätte, aufrecht zu stehen. Es blieb gerade genug Zeit für Najuk, um festzustellen, dass das umliegende Rietgras völlig verschneit wirkte, ja gar er selbst bis über die Hüfte eingeschneit worden war. Dann presste Siantari auch ihre zweite Hand auf seine Brust und sein Gesichtsfeld verschwamm.

Als nächstes nahm Najuktari wahr, wie er neben dem Geschehen stand und auf Siantari und seinen eigenen bewusstlosen Körper niederblickte. Die Kälte war noch da, doch biss sie ihn nicht mehr. Eine eigenartige Ruhe erfüllte ihn. Er wusste nicht, wie ihm das kommuniziert worden war, doch er verstand nun, dass dies schon immer der Plan gewesen war. Der Dämon des ewigen Eises musste fortbestehen, und dafür musste Siantari Najuk zu ihrem Nachfolger machen. Nur indem sie seinen Körper in diesen Zustand zwischen Tod und Leben brachte, konnte Najuks Geist aus seinem Leib gerissen und vom Eisdämonen Tari erfüllt werden. Und nur so würde Najuktari später seinen menschlichen Körper im ewigen Eis versenken können, damit sein Geist noch für Jahrhunderte den des Eisdämons nähren konnte, während er den langjährigen Kampf gegen die Wärme fortführte. Es war gut so. Es musste so sein. Das Schicksal wollte es so.

Najuktari blickte an sich herunter und sah, wie sich aus plötzlich umherwirbelndem Schnee ein neuer Körper um seinen Geist herum zu formen begann und stetig opaker wurde. Es schien, als ob er dem Eis entwuchs. Siantari blickte ihn an, ein schwaches und doch triumphierendes Lächeln auf ihrem Gesicht. Dann schloss sie ihre Augen und ihr Körper sank langsam in den vereisten Untergrund ein.

Plötzlich blubberte ein letzter Rest Widerstand in Najuktari auf. Eigentlich hatte er sein Leben lang die kalte Jahreszeit nicht gemocht. Er war ein leidenschaftlicher Bäcker, kein Herold des ewigen Eises! Und seine Familie ... er mochte nicht einmal daran denken, was seine Familie denken würde, wenn er nicht mehr nach

Hause zurückkäme. Beim Herz der heiligen Mutter, sie mussten sich bereits jetzt schon solche Sorgen machen!

Najuktari ballte die noch leicht durchscheinenden Schneehände seines neuen Körpers zu Fäusten. Es fühlte sich ungewohnt an, aber nicht unangenehm. Nach einem letzten Blick auf seinen komatösen menschlichen Körper rannte er los. Er hatte doch vorhin rufende Stimmen vernommen.

„Zu Hilfe! Man helfe mir!“, rief er, so laut er konnte. Was erheblich lauter als sonst zu sein schien. Seine Stimme klang klirrend und scholl durch den Schneesturm.

Siantari schlug ihre Augen auf und riss sich wieder aus dem Eisboden los. Mit verärgelter Miene hechtete sie nach Najuktari und bekam knapp seine Ferse zu fassen. Najuktari stürzte in den Schnee und wurde, umgeben von kalter Dunkelheit, erneut von innerer Ruhe erfüllt. Was für einen Sinn gab es schon, sich einem Dämon zu widersetzen? Das ewige Eis würde unweigerlich kommen, und nur in einer Rolle als Herr des Eises würde er die kommende Eiszeit überdauern können.

Da schoss ein Lebewesen hinter einem nahe liegenden Felsen hervor, ein rothaariger Mann in grüner Waldläufer-Kleidung. Ohne lange zu fackeln, zückte der Neuankömmling ein Messer, stürzte sich auf Siantari und riss die Herrin des Kuolema-Gebirges von Najuktaris Schneekörper fort.

„Ich hab sie! Hierher!“

Eine weitere, stämmigere Person tauchte hinter dem Felsen auf, und diese war Najuktari gar wohlbekannt. Das war Kram, ein Held von Andor. Kram hielt eine große Axt fest im Griff, die, wie Najutarik überrascht feststellte, komplett vereist war. Er trat einen Schritt vor und machte seine Axt zum Schwung bereit. Die Edelsteine im tulgorischen Knochenhelm auf seinem Kopf begannen, rötlich zu schimmern. Er fühlte sich offensichtlich bedroht durch die Anwesenheit der beiden Gestalten aus Eis vor ihm.

Ruhig und beschwichtigend hob Najutarik seine Hände und sprach:

„Ich hege keinen Zwist mit euch, Helden von Andor, ganz im Gegenteil, als Andori und erst recht als Geretteter bin ich euch zu ewigem Danke verpflichtet. Mein Name ist Najukt... Najuk, und mein eigentlicher Leib liegt euch zu Füßen. Die Macht eines Eis-Dämons scheint meinen Geist in diesem gefrorenen Gefäß zu halten, obschon der Eis-Dämon und seine finsternen Absichten noch immer bei unserem Vorgänger, der Herrin des Kuolema, zu verweilen scheinen.“

„Na, na, plapper‘ nicht so verschwurbelt, oder wir werden noch ganz misstrauisch“, brummelte Kram mit einem breiten Grinsen. Nach einem Kontrollblick, dass Siantari keine akute Gefahr mehr darstellte, fügte er an: „Und, wie kriegen wir deinen Geist jetzt wieder in deinen Körper hinein?“

Einiges erfolgloses Probeln folgte, doch am Ende genügte es, Najuktari auf einem Stückchen zerriebenen Heilkrauts herumkauen zu lassen. Urplötzlich fühlte Najuktari ein Ziehen zurück in seinen leblos daliegenden Menschenkörper, seine Schneegestalt verging in einem Wirbel aus Schneeflocken und Najuk öffnete wieder seine leiblichen Augen.

Nachdem er sich überschwänglich bei den Helden für seine Rettung bedankt und ihnen lebenslänglich Gratisbrote aus seiner Bäckerei versprochen hatte (Fenn hatte begeistert angenommen, Kram zumindest zu Beginn freundlich protestiert und ein dritter, plötzlich aufgetauchter Held namens Hogo äußerst eloquent abgelehnt), kehrte Najuk so geschwind er nur konnte nach Hause zurück. Seine Familie war wie befürchtet außer sich gewesen vor Sorge um ihn und hatte schon das halbe Rietland nach ihm abgesucht. Entsprechend übergücklich waren sie über seine Rückkehr, aber auch erschreckt ob seiner Schilderung der gruseligen Begegnung mit einer Eis-Dämonin. Als Najuk an diesem Abend mit seinen Liebsten das Brot brach, schienen die erschreckenden Erlebnisse der vergangenen Tage bereits kaum mehr als eine intensive Erinnerung. Das lag alles nun hinter ihm, so dachte er.

Erst als Najuk im kommenden Winter vom einem höllischen Fieber erwischt wurde und Najuktari plötzlich wieder in einem Schneekörper vor seinem Krankenbett stand, erkannte er, wie falsch er damit gelegen hatte.