

Eingereichter Beitrag des

NSC - Contest 2007

Von Patrick „Pestbeule“ Kröpp

Ebeneezer "Ebby" Jonz



Erklärung: Mein Beitrag zum NSC-Minicontest ist ein Abenteurer und Archäologe, der auf **Eberron** zuhause ist. Er ist etwas an Indiana Jones und Jackie Chans Rolle in „Mission Adler – Der starke Arm der Götter“ angelehnt und ich hoffe ein paar Leute finden die Umsetzungen passend, gelungen oder wenigstens lustig. Das erste mal erschien der NSC namentlich erwähnt im Sharn Kobold (ebenfalls ein Bericht aus meiner Feder).

Ebeneezer wurde in dem ausklingenden Jahren des Letzten Krieges, im Jahre 968 NBK geboren. Seine Mutter verstarb bereits sehr früh an einer seltenen Dschungelkrankheit, während sein Vater, der ein bekannter Professor der Morgrave-Universität war, sein Leben vollends dem Studium des mysteriösen Kontinents Xen'drik verschrieben hatte. Nach dem Tod der Mutter stürzte sich der bekümmerte Vater vollends in seine Arbeit. So wuchs der junge Ebeneezer, fast ohne die Obhut seiner Eltern auf und für seine Erziehung war der freundliche strenge aber liebevolle alte Diener des Hauses verantwortlich. Ebeneezer war schon als kleiner Junge sehr aufgeweckt und lauschte stets begeistert den Geschichten aus Xen'drik, in den seltenen Momenten, in welchen sein Vater Zeit für ihn hatte. Als der noch junge Ebeneezer langsam Älter wurde, stellte sich heraus, das dem Jungen die führende Hand seines Vaters und die Liebe seiner Mutter fehlte. Er trieb er sich in den schlechteren Vierteln Sharns herum und nannte mehrere bekannte Taschendiebe seine Freunde. Es dauerte nicht lange bis er auf die schiefe Bahn geriet und nur der Ruf seines Vaters konnte ihn mehrmals vor dem Richter bewahren. Um dem Jungen die Flausen auszutreiben, nahm sein Vater ihn bei der nächsten Expedition auf den Dschungel-Kontinent mit. Dort konnte er sich um seinen Sohn kümmern. Ebeneezer war vom ersten Augenblick an von den titanischen Ruinen der Riesenzivilisation begeistert. Wenn sein Vater nicht gerade nach einer verschollenen Stadt suchte, Ausgrabungen tätigte oder Schriftstücke entzifferte, kümmerte er sich als Privatlehrer um seinen Sohn. Als Ebeneezer Monate später nach Sharn zurückkehrte, hatte ihn ein neuer Eifer erfasst. Er wollte es seinem Vater gleichtun und Archäologe werden. Er schrieb sich an der Morgrave-Universität in Sharn ein und saugte das Wissen auf wie ein trockener Schwamm.

Der „Letzte Krieg“ ging aber nicht spurlos an dem jungen Mann vorbei. Während seiner Forschungsexpeditionen in Xen'Drik war Ebeneezers Vater auf Hinweise auf ein uraltes, mächtiges Artefakt der Riesen gestoßen. Schon bald wurden auch andere Nationen und Wissenschaftler auf diese Entdeckungen aufmerksam – allen voran Karnath. Eines Nachts drang eine Spezialeinheit der Smaragdklau in das Anwesen Vaters und entführte diesen. Das war genau 1 Jahr vor dem Tag der Klage. Sein Vater war seitdem verschollen. Seit diesem Tag hasst Ebeneezer Karnath und alles wofür diese Diktatur steht. Er beendete sein Studium an der Universität und verfolgte die Spuren seines Vaters durch die 5 Nationen und darüber hinaus. Noch heute, nach dem Ende des Krieges, ist unklar wohin sein Vater verschleppt wurde und worum es sich bei diesem Artefakt handelte. Heute, mit 30 Jahren, ist Ebeneezer freier Angestellter des Sharn Kobolds und Hobby-Archäologe und Schatzjäger, der enge Kontakte mit der Morgrave-Universität pflegt. Einige seiner Errungenschaften waren die Entdeckung des „Juwels des Rachi“ und die Beschaffung der „Urne des Nurdakai“ – eines großen Kriegsfürsten des Dhakaani-Imperiums, dem es gelang die Tairnadal von Khorvaire zu vertreiben. Meist ist er damit zufrieden die Artefakte vor Grabräubern oder bösen Mächten zu bewahren und oft spendet er sie der Morgrave-Universität. Manche Gegenstände befinden sich allerdings in seinem Privatbesitz – wovon die mächtigsten und teuersten sicher in den Schatzkammern der Hauses Kundarak liegen. Er befindet sich selten in seinem Anwesen in Sharn. Den Großteil seiner Zeit verbringt er auf Reisen und Expeditionen, die er mit dem geerbten Vermögen seines Vaters oder den Mitteln der Morgrave-Universität finanziert. Stets auf der Suche nach neuen Kulturen, Schätzen der Vergangenheit und dem Schicksal seines Vaters.

Persönlichkeit: Ebeneezer – für seine Freunde Ebby - ist ein charmantes Rauhbein. Obwohl er alles andere als ein Gentleman ist, verfallen ihm regelmäßig Frauen, wegen seiner strahlenden Augen und dem charmanten Lächeln. Er kann sich zwar sehr gut an eine vornehme Gesellschaft anpassen, fühlt sich dort aber meist sehr unwohl. Er ist lieber auf einem Kanu in einem reißenden Fluss unterwegs, erforscht eine alte Ruine oder Schwingt sich mit seiner Peitsche über einen Abgrund. Dort ist er in seinem Element. Seit der Entführung seines Vaters hasst Ebeneezer den Orden der Smaragdklau. Er hegt auch wenig Sympathie für Karnath, auch wenn es sich offiziell von dem Orden losgesagt und ihn als „staatsfeindliche Organisation“ eingestuft hat. Nach einer traumatischen Begegnung mit Skorpionen in seiner Kindheit in den Dschungeln Xen'driks, hat Ebeneezer eine leichte Phobie vor Skorpionen. Er hängt der Philosophie an, das die Kunstschatze und Relikte der Vergangenheit wieder

ans Tageslicht gebracht werden müssen. Dennoch verachtet er Grabräuber, die diese Relikte nur ihres Materiellen Wertes oder ihrer Macht stehlen und verkaufen.

Aussehen: Wenn er nicht gerade an der Morgrave-Universität seine Reisen schildert, ist Ebenezer selten ohne seinen Filzhut zu sehen, der ein Erinnerungsstück an seinen Vater ist. Ebenezer kultiviert sorgfältig ein leicht ungepflegtes Äußeres. So achtet er darauf nie ganz rasiert zu erscheinen und „pflegt“ seinen 3-Tagebart und hat eine leicht zersauste Frisur. Er trägt meist bequeme Kleidung: braune Hosen, beiges Hemd und eine abgenutzt wirkende Lederjacke. Insgesamt macht er einen verwegenen Eindruck. Er hat ein charmantes Lachen und seine Augen strahlen.

Plotbooks: Der SL kann diesen NSC auf sehr vielfältige Weise in seiner Kampagne einsetzen. Als Ratgeber, als Auftraggeber, als Gönner, als Führer oder gar als Konkurrent der SC's. Ebenezer könnte die Gruppe anheuern um das Schicksal seines Vaters herauszufinden. Oder um ihn dabei zu unterstützen seinen Vater aus dem Griff der Smaragdklaue zu befreien. Ist es der Smaragdklaue gelungen das Artefakt zu bergen oder liegt es immer noch in den Tiefen Xen'driks verborgen? Er könnte den SC als Führer durch den Dschungel dienen, der die SC begleitet um an ihren Entdeckungen teilzuhaben. Auch könnte er mit dem Vermögen seines Vater eine Expedition für die SC organisieren und so zu einem Gönner für die Charaktere werden. Er könnte aber auch ein Gegenspieler der SC sein, der versucht vor ihnen ein altertümliches Relikt zu bergen oder eine verlorene Stadt zu finden. Vielleicht sind die SC aber auch in Besitz eines alten Artefaktes oder Kunstschätzen und Ebenezer möchte sie für die Öffentlichkeit und das Morgrave-Museum oder auch für seine Privatsammlung.

Ebenezer „Ebby“ Jonz: Männlicher Mensch (Breländer), Schurke der 2. Stufe/ Experte der 4. Stufe/ Wagemutiger Erforscher der 3. Stufe: HG 8; Mittelgroßer Humanoider (Mensch); TW 6W6+12 und 3W8+6; TP 55; INI +3, BR 9m; RK 16 (Berührung 14, auf dem falschen Fuß 14); G.-AB/R.-AB +6/+6; A Nahkampf +10/+5 (1W3 Betäubungsschaden, Peitsche[Meisterarbeit]) oder Nahkampf +9/+4 (1W3, Faustschlag) oder Nahkampf +10/+5 (1W6/19-20, Machete [Meisterarbeit]) oder Fernkampf +10 (1W8/19-20, Leichte Armbrust [Meisterarbeit]; BA Hinterhältiger Angriff +1W6; BE Aktionspunkte, Ausweichbonus, Entrinnen, Fallengespur +2, Fallen finden, Wagemutiges Abhetzen; GES CG; AP 5; RW: REF +10, WILL +4, ZÄH +4; ST 10, GE 16, KO 14, IN 14, WE 8, CH 12.
Fertigkeiten: Balancieren +5, Bluffen +4, Entfesselungskunst +5, Informationen sammeln +4, Klettern +6, Leise bewegen +6, Magischen Gegenstand benutzen +8, Mechanismus ausschalten +10, Schätzen +7, Schriftzeichen entschlüsseln +12, Schwimmen +5, Seil benutzen +7, Sprachen Sprechen (Riesisch, Elfisch, Handelssprache, Goblinisch), Springen +5, Suchen +8, Turnen +7, Überlebenskunst +3, Verstecken +5, Wissen (Architektur und Baukunst) +7, Wissen (Gewölbekunde) +8, Wissen (Geographie) +10, Wissen (Geschichte) +12, Wissen (Lokales: Xen'drik) +8.
Talente: Entscheidender Vorteil (EKS), Umgang mit exotischer Waffe (Peitsche), Verbesserter Waffenloser Schlag, Waffenfinesse, Zusätzliche Aktion (EKS).
Ausrüstung: Peitsche (Meisterarbeit), Machete (wie Kurzsword, allerdings Hieb, Meisterarbeit), Leichte Armbrust (Meisterarbeit), 10 Bolzen, Lederrüstung (Meisterarbeit), *Fedora* (Filzhut) *der nützlichen Dinge* (wie *Robe der Nützlichen Dinge*, allerdings nur noch mit 2W4 Gegenständen nach Wahl des SL), *Praktische Umhängetasche* (wie *Hewards Praktischer Rucksack*), Seil 15 m, Ausweisungspapiere mit Bild, Ausgrabungswerkzeuge (Hämmer, Pickel, Pinsel, Bohrer...), Fackeln, Feuerstein und Stahl, Schlafsack, 50 GM, Kreditbrief von Haus Lyrandar für Koninentalflüge mit Luftschiff.