

# Arthur „Narbengesicht“ Harland



Name	Arthur Harland
Alter	66 Jahre
Herkunft	<a href="#">Dawiya Re</a>
Spieler	<a href="#">NSC</a>

## Kindheit und Jugend

[todo]

## Berufsleben

18-22

Als Prospektor auf einem Bergungsschiff angeheuert und als Mädchen für alles im Dienst. Er bekommt einen neuen Kontakt mit dem er sich anfreundet (Ereignis 6; Lebensereignis 7) und er wird sogar befördert.

22-26

Während eines Bergungseinsatzes geht etwas gewaltig schief und er wird von seinem Kontakt hintergangen und dieser ist seitdem sein Rivale (Ereignis 2 Unglück). Befördert wird er trotzdem.

26-30

Unerwarteter weise kommt ein Einzugsbescheid rein, er soll der Handelsflotte zugeordnet werden. (Ereignis 11) Das wirft ihn so aus der Bahn, dass er nicht weiter befördert wird.

30-34

Er wird Einberufen als Händler, unglücklicherweise bricht jedoch Zeitnah ein Krieg aus, aus dem er nur mit Müh und Not entkommen kann. (Unglück 3) Raumschiffe auf 1 gesteigert.

34-38

Da er den feindlichen Schiffen Problemlos entkommen ist, dachte er sich, warum nicht bei der Raumflotte anheuern, Die suchen jetzt bestimmt Piloten. Leider übersteht er die Musterung jedoch nicht, da er den Termin verpasst und von nun an durch das Universum streunert. Er gerät an einen Ort von dem er selbst überrascht ist, wie er dorthin gekommen ist, er kann sich nämlich an gar nichts mehr erinnern. (Unglück 6)

38-42

Aber da er nun schonmal da ist, und der Scoutdienst dort eine Außenstelle hat heuert er dort an als Kundschafter. Auf einem fremden Planeten Strandet er dann und wird bei dem Absturz schwer verletzt, Was ihm einige sehr unschöne Narben verpasst. (Unglück 6)

42-46

In der Schule hat er mal was von Kolonialisierung fremder Planeten gehört und sich gedacht, wenn er schon mal hier ist, warum kann er es dann nicht versuchen. Schließlich hat der Planet ja eine Kolonie. Leider wurde die Kolonie jedoch von einem ansässigen Barbarenstamm ausgerottet, oder aber sie sind zu den Barbaren geworden? man weiß es nicht... Dennoch hat er Glück als er bei der Kolonistsiedlung etwas Geld findet. (Ereignis 6 /Lebensereignis 10 /+2 auf einen Abfindungswurf ... 8.000 Cr.)

Jedenfalls schließt er sich ihnen an und kann sich sogar unter ihnen beweisen, dass er im Rang aufsteigt.

46-50

Während seiner Zeit bei den Barbaren lernt er die ein oder andere nützliche Fertigkeit (Ereignis 4 Milieu 1). und kann sich weiterhin beweisen, so dass er jetzt den Rang eines Kriegers erfüllt.

50-54

Er findet seine große Liebe unter den Barbaren, muss jedoch feststellen, dass sie nicht an ihm interessiert ist und ihn scheinbar ausgenutzt hat. (Ereignis 6 Lebensereignis 4) Das wirft ihn so aus der Bahn und verbittert ihn, dass er auf seinem Rang bleibt.

54-58

Er bleibt weiter bei den Barbaren und er lernt auch wieder etwas dazu aber im großen und ganzen passiert nichts (Ereignis 4)

58-62

Seine ehemalige große Flamme hat den Häuptling des feindlichen Stammes geheiratet und da sie sämtliche schwächen seines Stammes zu kennen glaubt greifen sie an. Arthur kann sich jedoch verteidigen während sein Häuptling und der Großteil seines Stammes bei dem Angriff fällt. (Ereignis 8)

62-66

Arthur hat sich alleine Zurückgezogen und muss sich jetzt durchschlagen, das Leben am Limit verfeinert jedoch seine Fertigkeiten und er richtet sich eine Meute (Wölfe, Wildhunde, was auch immer) ab um seinem Plan der Rache gerecht zu werden. (Ereignis 10 Tiere (abrichten) 1) Auch wenn er im Rang steigt, ist er noch lange kein Häuptling, was ihm bleibt ist der Wunsch nach Rache!!!

## Zahlen, Daten, Fakten

### Attribute

Stä	Ges	Aus	Int	Bil	Soz
5 (-1)	4 (-1)	4 (-1)	9 (+1)	6 (+0)	6 (+0)

### Fertigkeiten

Astrogation	0	Geselligkeit	0	Handfeuerwaffen (Projektilepistole)	0
-------------	---	--------------	---	-------------------------------------	---

Kommunikation	0	Mechanik	0	Milieu	1
Multitalent	3	Nahkampf (Klingen)	2	Null-G	0
Pilot (kleine Schiffe)	0	Pilot (Raumschiffe)	1	Raumanzug	1
Tiere (abrichten)	1	Überleben	1	Überreden	0
Verdeckte Operationen	0				

## Abfindungen

### Herumtreiber Prospektier:

1. 4 Waffe
2. 5 +1 Bil
3. 3 Verbündeter
4. 6 1 Schiffsanteil

### Händler Handelsflotte:

Keine da plötzlich ein Krieg ausbricht, steigert jedoch Pilot Raumschiffe auf 1

### Herumtreiber Streuner:

Keine warum weis er auch nicht mehr... Gedächtnislücke

### Scout Kundschafter:

Hässliche Narben im Gesicht...

### Herumtreiber Barbar:

1. 4 Waffe
2. 3 Verbündeter
3. 3 Verbündeter
4. 1 Kontakt
5. 6 1 Schiffsanteil
6. 5+2 8.000 CR
7. 1 -
8. 1 -

## Ausrüstung

From:

<https://t1066.de/wiki/> - **Traveller 1066**

Permanent link:

[https://t1066.de/wiki/nsc/arthur\\_harland](https://t1066.de/wiki/nsc/arthur_harland)

Last update: **2020/04/24 11:05**

