



**Charaktername** Grem Linun  
**Spielname**

**Spezies** Guuz  
**Geschlecht** weiblich

**Konstitution**

**2**

Retungswurf: 2

**Stärke**

**1**

Retungswurf: 1

**Geschick**

**7**

Retungswurf: 10

**Reflexe**

**5**

Retungswurf: 8

**Intelligenz**

**5**

Retungswurf: 5

**Charisma**

**2**

Retungswurf: 2

**Gesamt EP**

**0**

**Ausbau EP**

**0**

**Magiepunkte (MP)**

**TempLeP:**

**Fernkampf**

**3**

**Nahkampf**

**1**

**Initiative**

**5**

**BEW**

**3**

**Ausweichen / Geist / Körper**

**14 / 14 / 11**

**Panzerung**

**1**

**Lebenspunkte (LeP)**

**9**

**TempLeP:**

Fernkampfwaffen	Angriff	Schaden	Reichweite	Lade	Attribute
Laserwaffe 1/2	3	2 Feuer	Nah		Null-G
	3	0			
	3	0			
	3	0			
	3	0			
	3	0			

Nahkampfwaffen	Angriff	Schaden	Attribute
Waffenloser Kampf	1	0 Hieb	Schwach
Dünne Klinge 1/2	1	1 Stich	Finesse
	1	0	
	1	0	
	1	0	
	1	0	

Panzerung	Name	PAZ	Attribute
Getragen	Gepanzerte Kleidung	1	-
Deckung			
Dermal			
Kraftfeld			

**Erlernete Talente**

1: \*Elektronik (3 Stufen, Intelligenz, L&S)  
 1: \*Handwerk (3 Stufen, Geschick, L&S)  
 1: Saboteur (3 Stufen)  
 1: \*Schatten (3 Stufen)  
 1: \*Naturwissenschaft (3 Stufen, Intelligenz, L&S)  
 1: Schlösser Öffnen  
 3: Sprache Gash  
 2: Sprache Ariz

**Besonderheiten**

**\*\*Technisch begabt\*\*:** Der Charakter besitzt ein hohes technisches und theoretisches Wissen. Auf die Ausübung der Talente aus der Talentgruppe "Technik" erhält der Charakter drei mal nach dem Ausruhen Vorteil auf seine Erfolgswürfe.  
**\*\*Magisch unbegabt\*\*:** Für magische Talente und Zaubersprüche muss dieser Charakter, durch seine magische Unbegabtheit, das Doppelte an Erfahrungspunkten zahlen. Zusätzlich erhält er eine dauerhafte WM:-2 auf den Rettungswert Geist.  
**\*\*Super Saboteur\*\*:** Der Guuz erhält das Talent Saboteur, wobei er +1w6 zusätzlichen Schaden verursacht.  
**\*\*Schneller Löser\*\*:** Die Handlung Lösen (siehe Kampf) gilt für den Guuz als Freie Handlung.  
**\*\*Wassersammler\*\*:** Guuz können in ihren Hauttaschen viel Wasser einlagern und ihr Körper ist eine Flüssigkeitsmangel gewohnt, so das sie zehnmahl länger ohne zusätzlicher Flüssigkeit auskommen, als andere.  
**\*\*Tentakelbeine\*\*:** Anstatt Beine, besitzt der Guuz ca. 100 Tentakel, die halb so lang sind wie sein Oberkörper. Dadurch kann er sich sehr gut auf unterschiedlichen Oberflächen fortbewegen, so das für ihn kein schwieriges Gelände gilt und er beim Versuch zu Klettern, er Vorteil erhält und auch Vorteil beim Versuch jemanden zu Umklammern.

**Resi. / Immun. / Empfindlich.**

Resi: Giftschaden  
**\*\*Resistenz gegen Erschöpfung\*\*:** Die ersten drei Level einer Erschöpfung ignoriert der Guuz.



**Charaktername** Grem Linun  
**Spielername**

**Spezies** Guuz  
**Geschlecht** weiblich

**Sozialer Rang/Stufe** 3 / 2  
**Lebenshaltungskosten / Monat** 1000 C  
**Beruf** Rang 1 - Einbrecher  
**Gestalt** Sehr Schmal  
**Körpergröße** Sehr Klein 1 KG  
**Tragkraft** 9 Slots  
**Essenz** -1

**Charaktereigenschaften** redselig, lebensfroh, spaßig, gutmütig  
**Nahrung** Vegetarisch, 3/Tag  
**Schlaf** 8h/Tag  
**Altersstufen** 40/90/110/120  
**Alter** 21  
**Art** Humanoide, Warmblüter  
**Geschlecht** weiblich  
**Sicht** normaler Sichtbereich, Farbe

**Äußerlichkeiten**  
 Dunkle violettfarbene Haut, die mit gelben Tätowierungen von kleinen Hämmern geschmückt sind. Ihr unteres rechtes Auge zuckt ständig nervös und einige der rechten Mundzotten sind kürzer als die anderen.

**Äuðeres**  
 Grem trägt schwere Stiefel, einen Overall und eine dicke schwere Schürze mit Taschen. Über dem Overall eine knallgelbe Weste mit hunderten von kleinen Taschen für Werkzeuge und Ersatzteilen.

**Persönliche Einstellung**  
 Grem wird als listig und lustig beschrieben. Sie macht gerne Witze und kommt mit jedem gut klar, dem sie begegnet, auch wenn sich diese Wesen nicht so nett verhalten. Grem kichert vielfach über ihre eigenen Witze oder über Handlungen anderer Wesen, auch wenn sie nicht lustig erscheinen. Grem ist ein Nerd, sodass sie ständig Spiele zockt oder merkwürdig verdrehte Serien schaut. Sie sammelt in ihrer Freizeit kleine Kuschtiere, bevorzugt in schrillen Farben.

**Lebenslauf**  
 Grem ist auf Biri, als Tochter von Flüchtlingen aus den Meltonischen Reichen aufgewachsen und hat früh angefangen, sich und ihre Familie mit kleinen Einbrüchen über Wasser zu halten. Eines Nacht ist sie in der Firma Y-Trade Inc. eingebrochen und von dem Besitzer - Yelerion Arh'n - auf frischer Tat ertappt worden. Nach einem langen Gespräch das bis zum Morgengrauen ging, war sie nicht nur eine Erfahrung reicher, sondern hatte einen Freund gefunden und jemand der sich um sie kümmerte und mit neuen Aufträgen versorgte. Yelerion machte sie mit der Landoranerin Lamui Magu bekannt, die für ihm ebenfalls Aufträge erledigte, mit der sich Grem ebenfalls gut anfreundete. Bei einem Speedpod-Rennen, Grem behauptet das sie ein System hat, um den Gewinner vor dem Start schon zu identifizieren, lernte sie den Morunk Rag Nam kennen, mit dem sie heute noch gerne abhängt. Grem war schon einige Zeit nicht mehr im Bulagus-System, doch sie wird sich sehr freuen, die Möglichkeit zu nutzen ihre Familie wiederzusehen.



**Charaktername** Grem Linun  
**Spielername**

**Spezies** Guuz  
**Geschlecht** weiblich

**Ausrüstung**  
 Einhändige Dünne Klinge  
 Einhändige Laserwaffe  
 Waffenhalter  
 Gepanzerte Kleidung  
 Kleiner Rucksack  
 zwei Satz billige Kleidung  
 Qad  
 Biometer  
 Erweiterte Realität (Holo-Manschette)  
 Schlafsack  
 20m Seil  
 Med-Kit  
 Taschenlampe  
 10x Rationskekse  
 2x Speedheal (A)  
 Neurolink  
 Terminal, Werkzeug-Kit (Handwerk und Elektronik) mit WM:+1  
 Chamäleon-Anzug mit einem Bonus +2 anstatt +1.  
 Kontakt bei einem Konzern, Macht 3, Beziehung 3  
 Werkzeug-Kit (Schlösser öffnen)  
 Kontakt: Organisiertes Verbrechen, Macht 1, Beziehungsstärke 1

**Ausrüstung**