

MONSTER 2GO

MARREN	
KÖR: 9	AGI: 10
ST: 5	BE: 2
HÄ: 4	GE: 8
GEI: 3	VE: 1
	AU: 0
 23	 15
 12	 6
 15	 18
Bewaffnung	Panzerung
Haumesser/Beil (WB+1, zerbricht bei Schlagen-Patzer), W20/2 Wurfgeschosse (z.B. Steine, WB+0, Distanzmalus -1/2m)	Fell mit Mähne (PA+2)
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.
Beute: 1B:12	
GH: 5	GK: no
	EP: 73

Verbreitung

Marren trifft man vor allem in den Gebirgszügen der Blenden an, wo sie in eisigen Höhlen ein primitives Leben führen. Allerdings scheuen sie auch das südlichere Flachland nicht, auch wenn sie hier meistens nur in großen, beutehungrigen Horden sporadisch unterwegs sind.

Aussehen

Marren haben eine fliehende Stirn, eng beisammen stehende Augen und Wülste über diesen, einen kräftigen, hervor ragenden Kiefer sowie ein zotteliges, weißes Fell und eine Mähne im Nackenbereich. Ihre Arme sind lang und kräftig, die Hände baumeln während des Gehens fast bis zur Kniekehle herab. Während des Rennens benutzen Marren alle Gliedmaßen und erreichen so ein hohes Tempo.

Achtung! Marren rennen mit dem 3fachen Laufen-Wert, können dabei aber nichts in den Händen halten. Dies gilt daher auch nicht für

DIE MARREN

VON UISGE BEATHA



den Sturmangriff! Für den gilt - wie gewohnt - der doppelte Laufen-Wert.

Ihre primitiven Werkzeuge (steinerne Schaber, Feuerbohrer und Schnur, knöcherne Angelhaken, ...) tragen sie meist in Lederbeuteln um den Hals, ihre Waffen (Haumesser oder Beile aus Stein, Holz oder Horn) in einer Rückenscheide.

Soziologie

Marren leben in Großfamilien, die sich meist in Gruppen aufteilen. Diese Gruppen sind flexibel und stellen oft nur flüchtige Bündnisse dar. So findet man Einzelgänger neben Paaren sowie gemischt- oder getrenntgeschlechtlichen Gruppen. Die Gruppen bestehen aus bis zu 25 Mitgliedern und werden, genau wie die bis zu 120 Kopf starken Großfamilien, von einem dominanten Männchen geführt.

Kampf

Marren versuchen meist Gegner mit einer Übermacht zu stellen. Die Feinde werden, wenn möglich, umzingelt und mit Wurfgeschossen bekämpft. Dabei werfen die Marren ihre Geschosse gerne ins Getümmel (siehe GRW S. 44). Wenn die Munition verschossen ist, werden verletzte oder von der Gruppe getrennte Gegner im Nahkampf angegriffen. Sollte mehr als die Hälfte der Gruppe gefallen oder die Marren nicht mehr in Überzahl sein, brechen sie den Kampf ab und versuchen zu fliehen.



Dungeonslayers ist © Christian Kennig und wird unter der CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet. Bild: Philippe Semeria (https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Yeti#/media/File:Yeti_by_Philippe_Semeria.jpg) unter CC BY 3.0, Layout: Karl „Sintholos“ Jung.