

# Manti



**Kurzbeschreibung:** Mantis haben das Aussehen einer Fangschrecke, besitzen Flügel, Sprungbeine und krallenartige Schneiden an der Unterseite ihrer Arme. Sie leben als ein monarchisches Volk unter einer Königin. Sie sind dafür bekannt, dass sie Attacken auf andere Humanoiden ausführen können, um diese zu fressen.

**Rasse:** Insektenwesen

**Gestalt:** Die Mantis ähneln dem Insekt Fangschrecke. Sie gehen aufrecht, auf vier Beinen und sind ungefähr 1,70 – 1,90 Meter groß. Ihr Kopf ist abgerundet und dreieckig geformt. Sie haben große Augen, mit kleinen Pupillen und zwei Fühler über ihren Augen. Ihre Haut ist grünlich, manchmal leicht gräulich. Ihr Körper ist lang und erstreckt sich vom Kopf bis zu den vier Beinen und ragt noch ein Stück nach hinten hinaus. Die hinteren Beine dienen als Sprungbeine. Sie erlauben ihnen auch an glatten Wänden zu klettern. Mantis verfügen über ausklappbare Flügel, die sie über mehrere Kilometer weit tragen können. Herausragend sind die zusammenklappbaren Fangorgane. Es sind angelegte Arme, mit drei Gelenkknochen, die mit hoher Geschwindigkeit nach vorne schnellen und zupacken können. An der Unterseite ihrer Arme befinden sich messerartige Klingen, mit denen sie ihren Opfern schaden können. Am Ende ihrer Arme befinden sich kleine Hände, die zwar einen verkrüppelten Eindruck machen, mit denen sie aber feinmotorisch arbeiten können.

**Wesen:** Mantis machen oft einen beängstigenden Eindruck, mit ihren intensiven Blicken und den messerartigen Klingen an ihren Armen. Ihre Sprache krächzt ein wenig. Die Mantis sind ein kriegerisches Volk, das man dem einzelnen Manti auch anmerkt. Auch die Jagd ist für Mantis von großer Bedeutung. Das hohe Verlangen nach Frischfleisch, zu denen auch Humanoiden gehören können, machen den Manti zu einem Feind aller Humanoiden. Die meisten Mantis sind weiblich.

**Sprache:** Mantis sprechen eine eigene Sprache, das Mantisch. Als Fremdsprache würden sie zunächst odonisch beherrschen und dann vermutlich myrmisch. Das sind die Sprachen, die auf der Insel Green-Island gesprochen werden.

**Namen:** Mantis haben Namen wie Makara, Trasinedos, Kridraker.

**Lebensweise:** Mantis nehmen lebendige Nahrung zu sich. Es handelt sich dabei meistens um kleine Säugetiere. Mit Vorliebe werden diese auch von den Mantis gejagt. Es kann sich aber auch um andere Humanoiden handeln. Das ist vor allem im Kriegseinsatz der Fall. Es kommt beim Manti dann zu grausamen Mordattacken, bei denen sie ihre Gegner verspeisen. Das ist vor allem bei willensschwachen Mantis der Fall.

Unter den Mantis gibt es keine dauerhaften Partnerschaften. Zu einer bestimmten Zeit, ungefähr alle 30 Jahre, entwickeln die Mantis kollektiv einen Geschlechtstrieb, bei dem die Weibchen begattet werden und diese ca. 20 Eier legen. Die kollektive Empfängniszeit dauert ungefähr 10 Tage. In der Zeit finden die Befruchtungen statt. Danach legen die Frauen die Eier. Es kam bei Mantis schon vor, dass sich Mann und Frau während der Paarung gegenseitig angegriffen und verspeist haben. Ebenso kann es passieren, dass ein männlicher Manti seine eigenen Kinder verspeisen will. In dieser Zeit ist die Mutter sehr misstrauisch gegenüber ihrem Partner und schützt ihre Kinder. Obwohl es keine besondere Rollenverteilung unter den Mantis gibt, ist die Königin immer eine Frau, weil von ihr die Erbfolge ausgehen muss. Wenn es an der Zeit ist, lässt auch die Königin sich befruchten. Aus ihrer Erbfolge soll die nächste Königin kommen, die von ihr dann auch bestimmt wird.

Mantis werden nicht besonders alt, aber früh erwachsen. Die meisten Mantis sind weiblich. Diese sind oft als Soldatinnen oder Arbeiterinnen tätig.

**Lebensraum:** Die Mantis leben auf der Insel Green-Island, die von den dortigen Bewohnern auch Odon genannt wird. Auf dieser Insel ist alles mannigfaltig groß gewachsen. Gräser und Büsche sind meterhoch und auch viele Insekten sind dort übergroß. Die Mantis leben dort im Süden der Insel in in kleinen Dörfern, die alle ihre „Königinnen“ haben. Das Volk der Mantis ist zwar ein geeintes Volk, aber die Dörfer sind autark. Die Mantis leben in Holzhäusern und -hütten. Mantis sind kannibalisch und werden darum auch kaum ein Leben in einem anderen Staat führen können.

**Geschichte:** In der elbischen Ära der Ahnen entdeckten Elben, die mit Kanus unterwegs waren, die Insel Green-Island und trafen auch auf die Mantis. Es kam jedoch nicht zu einer Ausbreitung der Mantis von dieser Insel hinaus. Jahrhundertlang schon gelten die Mantis auf Green-Island als kriegerische und kannibalische Rasse, die Angriffe auf die anderen humanoiden Völker verübt. Nur die Myrmen, die sich im nördlichen Raum der Insel beheimatet sind, bieten den Mantis die Stirn. Es kam immer wieder zu grausamen Kriegen zwischen den beiden Völkern.

**Politik:** Die Mantis haben Dörfer, die wie kleine Stadtstaaten existieren und jeweils von einer Königin geführt werden. Dennoch versteht sich das Volk der Mantis als ein kollektives Volk. Die Königinnen der jeweiligen Dörfer werden durch das Erbrecht monarchisch fortgeführt. Mantis, die aus ihren Strukturen ausbrechen und flüchten wollen, werden als Verräter betrachtet und gejagt.



**Militär:** Jedes mantische Dorf ist militärisch gerüstet. Die meisten Soldaten sind weiblich. Die Mantis benötigen nicht unbedingt Waffen, weil sie ihre Schneiden wie Kurzschwerter einsetzen können und im Kampf ihre Sprünge, gelegentlich auch das Fliegen einsetzen. Sollten Mantis durch eine Übermacht angegriffen werden, kommen andere Manti-Dörfer sich gegenseitig schnell zu Hilfe.

**Kultur:** Die Mantis schützen ihre weiten Wald- und Grünflächen, die sie zur Jagd nutzen, um sich von den dort lebenden Kleintieren zu ernähren. Mantis betreiben jedoch auch Kleintierzucht. Um ihrem Jagddrang nachzugehen, lassen Mantis die Kleintiere dann in ihrem Zuhause laufen, um sie dort dann zu erlegen. Mantis können mit dem Aneinanderreiben ihrer Unterarme Musik machen. In der mantischen Welt finden damit Konzerte statt.

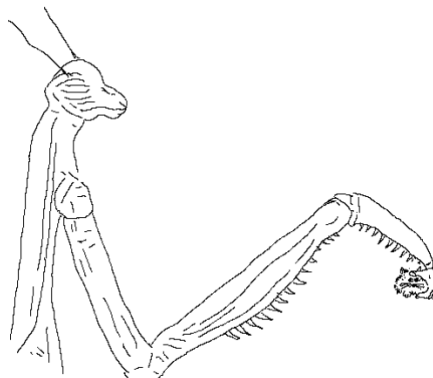
**Rituale:** In der Zeit der kollektiven Empfängniszeit feiern die Mantis das Fest der Empfängnis, bei der sich die Paare zur Befruchtung finden. 50 Tage danach, nachdem die Eier abgelegt wurden, findet das Fest der Geburt statt. Außerdem werden die jungen Mantis mit 15 Jahren feierlich im familiären Rahmen als erwachsene Mantis geehrt.

**Fähigkeiten:** Mantis haben hohe Reflexe, die sie bei der Jagd und im Kampf einsetzen. Im Wald können sie sich aufgrund ihrer Farbe gut tarnen. Sie können mit ihren Füßen an Wänden klettern, weite Sprünge vollziehen und mit ihren Flügeln über geringe Entfernungen fliegen. Die Schneiden an ihren Armen sind natürliche Waffen.

**Rollenspiel:** Die Begegnung mit Mantis bedeutet fast immer eine kriegerische Auseinandersetzung, vor allem zwischen Mantis und Myrmen. Mantis, die von ihrem Volk geflohen sind, werden immer auf der Flucht vor anderen Mantis sein, aber auch in anderen Staaten große Probleme haben. Mantis müssen sich Mühe geben, um im anderen Humanoiden keinen Leckerbissen zu sehen, vor allem in angespannten Situationen.

#### Regelhinweise:

- **Flüchtlinge:** Die meisten Mantis sind ihrem Dorf und ihrer Königin gegenüber äußerst loyal. Es gibt aber auch die Mantis, die aus dem starren nationalistischen System aussteigen wollen. Volkskritik kann im mantischen Dorf mit dem Tode bestraft werden und flüchtende Mantis werden gejagt und hingerichtet.
- **Bluttausch:** Um andere Humanoiden nicht als Speise anzusehen, braucht der Manti in WS mind. den Wert 12. Dennoch muss er in besonders angespannten Momenten einen TW auf WS ablegen, um nicht dem Bluttausch zu verfallen. Misslingt dieser TW, schnappt er nach Humanoiden, um sie zu fressen. Besonders herausfordernd ist das bei kleinen Kindern.
- **Tarnung:** Ihre grünliche Farbe und die Fähigkeit, sich lange Zeit nicht zu bewegen, macht sie im Wald oder im Dschungel zu getarnten Wesen. Sie erhalten dann auf das Talent Tarnen + 2 WM.
- **Kälte und Wärme:** Die meisten Humanoiden leben in einem Temperaturbereich von 15 – 25 °. Wird es kälter oder wärmer, kann das dem Körper schaden (siehe Sekundärregeln, „Hitze und Kälte“!)
  - Mantis haben allerdings eine Komfortzone von 15 – 30 °.
  - Sinkt bei Mantis durch Kälte die VIT unter 7, fallen sie in eine Kältestarre und schlafen ein. Sie erleiden dann keine weiteren Abzüge mehr durch Kälte; erst wieder ab einer Temperatur von – 30 °.
- **Klettern:** Mantis können an Wänden laufen. Ihre Füße und Hände bieten den Halt an glatten Untergründen. Der TW auf Klettern wird + 2 WM.
- **Springen:** Mantis können wegen ihrer Sprungbeine doppelt so weit und hoch springen. Sie können mit einem Sprung ein Araner-Netz durchreißen, benötigen hierfür aber einen guten TW in Springen.
- **Fliegen:** Mantis machen nicht häufig davon Gebrauch, aber sie können mit ihren Flügeln fliegen. Sie benötigen zum Abheben und Landen eine extra Bewegung. Nach 5 Min. Flugzeit verlieren sie – 1 VIT. Sie können eine Person transportieren und verbrauchen dann – 1 VIT mehr. Der Transport von Personen verlangt einen TW auf ST. Der Manti fliegt 10 Felder schnell; mit einem 18er-Wert fliegt er 15 Felder schnell. Das Fliegen stellt eine dauerhafte Bewegung dar. Soll eine Manti in der Luft angegriffen werden, wird die Attacke – 2 WM. Wenn der Manti einen Angriff im Flug durchführt, wird er aufgrund der Bewegung auch – 2 WM.
- **Schneiden:** Mantis haben in den Innenseiten ihrer Arme kleine Klingen, die 3 / 5 / 5+W12 TP anrichten. Beim Versuch den schnellen Armen eines Mantis zu parieren wird der TW auf REFL – 2 WM. Der Manti verwendet zum Kämpfen mit den Schneiden das Talent Nahkampf. Mantis können mit den Unterseiten ihrer Arme Laute von sich geben und damit Musik machen.



# ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

## Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 14 Jahre	6 = 22 Jahre	11 = 32 Jahre	16 = 42 Jahre
2 = 15 Jahre	7 = 24 Jahre	12 = 34 Jahre	17 = 44 Jahre
3 = 16 Jahre	8 = 26 Jahre	13 = 36 Jahre	18 = 46 Jahre
4 = 18 Jahre	9 = 28 Jahre	14 = 38 Jahre	19 = 48 Jahre
5 = 20 Jahre	10 = 30 Jahre	15 = 40 Jahre	20 = 50 Jahre

- Wurde 18 – 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW – 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss.

## Größe

Die Größe wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 1,60 m	6 = 1,70 m	11 = 1,80 m	16 = 1,90 m
2 = 1,62 m	7 = 1,72 m	12 = 1,82 m	17 = 1,95 m
3 = 1,64 m	8 = 1,74 m	13 = 1,84 m	18 = 2 m
4 = 1,66 m	9 = 1,76 m	14 = 1,86 m	19 = 2,05 m
5 = 1,68 m	10 = 1,78 m	15 = 1,88 m	20 = 2,10 m

## Familiäre Verhältnisse

Mit dem W20 werden dreimal die Familiären Verhältnisse ermittelt.

W20	Sippe
1 – 10	<b>Keinen Familienkontakt:</b> Die Eltern, Familie oder Sippe lebt nicht mehr. Die Gründe dafür kann sich der Spieler frei ausdenken.
11 – 13	<b>Kontakt zu Geschwistern:</b> Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Ein Kontakt zu Eltern besteht aus irgendwelchen Gründen nicht mehr. Die Anzahl der Geschwister kann sich der Spieler frei ausdenken.
14 – 15	<b>Kontakt zu Pflege-Eltern:</b> Der Charakter ist bei Pflegeeltern groß geworden und hat zu diesen noch Kontakt. Da Mantis in ihrem Volk keine Familien führen, wäre es denkbar, dass der Manti außerhalb ihres Systems von einem Pflege-Elternteil einer anderen Rasse aufgezogen wurde. Ob das noch ein Pflege-Elternteil oder beide sind, kann sich der Spieler frei ausdenken.
16 – 17	<b>Kontakt zu Eltern:</b> Mantis haben keinen Familienbezug. Der Manti pflegt jedoch noch Kontakt zur Mutter.
18 – 20	<b>Freie Wahl!</b>

W20	Partnerschaft
1 – 12	<b>Keinen Partner:</b> Der Charakter ist Single. Das ist bei Mantis auch so üblich.
13 – 14	<b>Wechselnde Partnerschaften:</b> Der Manti führt mehrere Partnerschaften, um sich auf diese Weise seinen Partner für den Tag der Befruchtung zu sichern. Der Tag der Befruchtung könnte in den nächsten Abenteuern stattfinden. Sollte der Manti nicht auf Green-Island leben, muss der Wurf wiederholt werden.
15 – 17	<b>Partner:</b> Der Manti hat einen Partner, den er sich bereits für den Tag der Befruchtung gesichert hat. Danach wird sich das Paar wieder voneinander trennen. Der Tag der Befruchtung könnte in den nächsten Abenteuern stattfinden.
18 – 20	<b>Freie Wahl!</b>

...

W20	Kinder
1 – 13	<b>Keine Kinder:</b> Der Charakter hat keine Kinder
14 – 15	<b>Ein Kind</b> (nur bei weiblichen Mantis): Der Manti hat nach der Befruchtung nur ein Kind bekommen, zu dem er eine Beziehung pflegt. Evtl. ist das Kind noch jung und bedarf noch die Erziehung des Mantis oder der Manti hat die Beziehung zu dem Kind nicht aufgegeben. Diese Auswahl ist nicht bei männlichen Mantis möglich. Männliche Mantis ziehen die Kinder nicht auf und neigen sogar manchmal dazu, sie aufzufressen. Die männliche Manti muss nach der Befruchtung seine Partnerin verlassen. Der männliche Manti hat keine Kinder!
16 – 17	<b>Mehrere Kinder</b> (nur bei weiblichen Mantis): Der Manti hat nach der Befruchtung W20 Kinder bekommen, zu denen er eine Beziehung pflegt. Evtl. ist das Kind noch jung und bedarf noch die Erziehung des Mantis oder der Manti hat die Beziehung zu dem Kind nicht aufgegeben. Diese Auswahl ist nicht bei männlichen Mantis möglich. Männliche Mantis ziehen die Kinder nicht auf und neigen sogar manchmal dazu, sie aufzufressen. Die männliche Manti muss nach der Befruchtung seine Partnerin verlassen. Der männliche Manti hat keine Kinder!
18 – 20	<b>Freie Wahl!</b>

## Persönlichkeitsmerkmale

- Es werden drei PM ausgewürfelt, die allerdings auch abgelehnt werden können, wenn der Spieler dafür jeweils 50 Talentpunkte opfert oder wenn ein anderes bereits erhaltendes PM dafür um 3 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.
- Der Manti erhält das rassebedingte PM Bluttausch, das nicht abgelehnt werden kann.

## Talente

Im Folgenden sind die Startwerte der Talente aufgelistet und Besonderheiten, die sich bei der Rasse ergeben. Eine genaue Beschreibung zu den Talenten findet sich in Teil A, unter „Talente“.

Regenerative Talente		Hinweise zu Talenten	
Budo	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Klettern:</b> Der Manti erhält auf den TW auf Klettern + 2 WM. Er kann außerdem an glatten Wänden klettern.</li> <li>• <b>Springen:</b> Der Manti kann doppelt so weit und hoch springen.</li> <li>• <b>Tarnen:</b> Der Manti erhält im Grünen, z. B. im Wald auf den TW auf Tarnen + 2 WM.</li> </ul>	
Glück	5		
Lebensenergie	5		
Magie	/		
Mut	10		
Vitalität	5		
Willensstärke	3		

Körperliche Talente	
Aussehen	3
Motorik	5
Reflex	7
Saufen	5
Sinnesschärfe	5
Stärke	5

Kampftalente	
Fernkampf	3
Klingenwaffen	3
Nahkampf	5
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	3

Intuitive Talente	
Abrichten	3
Charisma	5
Etikette	3
Handeln	3
Instinkt	5
Lügen	5
Orientierung	7
Singen	3
Skrupellosigkeit	7
Suchen	5
Survival	7
Verkl. / Schminken	3
Verstecken (Dinge)	5

Mobilitätstalente	
Kanu	3
Kutschfahrt	3
Reiten	3
Seefahrt	3

Bewegungstalente	
Akrobatik	5
Feinmotorik	5
Fliegen	5
Klettern	7
Rennen	7
Schleichen	7
Schwimmen	3
Springen	7
Tanzen	5
Tarnen	7
Werfen / Fangen	5

Wissenstalente	
Alchemie	3
Arkanes Wissen	3
Astronomie	3
Gassenwissen	3
Fährtenlesen	5
Geschichte	3
Humanologie	3
Intelligenz	5
Jura	3
Medizin	3
Naturkunde	5
Pflanzenkunde	7
Pharmazie	3
Rechnen	3
Sprachen / Schriften	3
Staatskunst	5
Tierkunde	7
Waffenkunde	3

Arbeitstalente	
Ackerbau	3
Bau-Architektur	3
Brauen / Winzern	3
Fischen	5
Forstarbeit	3
Gerben	5
Hauswirtschaft	3
Holzbearbeitung	3
Jagen	7
Kochen / Backen	5
Malerei	3
Metallbau	3
Musizieren	7
Viehzucht	3
Schauspiel	3
Steinarbeiten	3