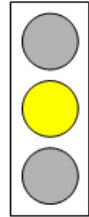


MANTI



Gestaltet von ChatGPT

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. Myrmen gegenüber sind sie oft feindselig gesonnen.



Klasse: Insektoid

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 und in der Übersetzung der Kom-Links wiederholen sich gelegentlich einige Wörter im Satzbau. 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, macht den Umgang mit ihnen oft schwierig. Die meisten Mantis sind weiblich.

Sprache: Mantis sprechen eine eigene Sprache, das Mantisch.

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. Wie es bei Menschen in grausamen Kriegsmomenten geschieht, wenn deren Psyche einen Übersprung erleidet und sie zu Vergewaltigungen übergehen, so kommt es beim Manti 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 Manti-Nation befindet sich im Xam-Sektor (G4). Der Xam-Sektor ist ein Sternensystem mit einem Roten Riesen und drei Planeten. Herausragend ist der P3-Klasse-Planet Green-Grass, von dem die insektoiden Spezies Araner, Libraner, Mantis, Myrmen und die Anuren und Plantoiden her stammen. Auf dem riesigen Planeten existiert eine Insekten- und Pflanzenwelt, die überdimensional groß gewachsen ist. Anstelle von Bäumen existieren dort eher riesengroße und breite Gräserkulturen. Es ist den Spezies dort nie gelungen, ein einheitliches Staatensystem zu errichten. Gründe dafür waren Kriege und natürliche Gefahren, wie die Kreatur Arachnide. Die Mantis besiedelten darum in ihrer Interstellaren Epoche den benachbarten Planeten Nurgrin, der für die Mantis ideale Lebensbedingungen bietet. Einige Mantis leben aber auch noch in kleinen Einzelkolonien für sich auf Green Grass. Durch den Kontakt mit anderen Spezies leben einige wenige Mantis inzwischen auch an anderen Orten der Galaxie, was sehr selten der Fall ist, weil Mantis stark an ihr staatliches System auf Nurgrin gebunden sind und sie aufgrund der vergangenen Jahre einen sehr schlechten Ruf genießen.



Geschichte: Auf dem riesigen Planeten Green-Grass haben sich verschiedene Spezies entwickelt, vorrangig Insektoiden. Schon in der Frühzeit war die Bildung von größeren Staaten nur schwer möglich. Um sich gegen die natürlichen Probleme des Planeten zu wehren, fehlten die technischen Möglichkeiten. Die Arachniden-Kreatur und andere Gefahren machten die Entwicklung auf dem Planeten schwer. Die Mantis waren damals schon eine kriegerische Spezies, die andere Humanoiden angriff und sich auch kannibalisch über sie hermachte. Dies führte auch zu Jahrtausenden langen Kämpfen und Kriegen. Vor allem das organisierte Volk der Myrmen, wagte es immer wieder, den Mantis die Stirn zu bieten. Die Größe des Planeten ermöglichte es den Spezies, sich in sichere Nischen zurückzuziehen und dort allmählich fortschrittliche Kleinstaaten zu gründen. In vielen Fällen kamen in solchen Staatengebilden auch völlig unterschiedliche Spezies zusammen. Bis heute existieren auf Green-Grass so genannte Kolonien mit verschiedenen Spezies, die für Fortschritt und extraterrestrische Besucher offen sind. In solchen Kolonien finden sich aber kaum Mantis, weil diese auf Green-Grass einen sehr schlechten Ruf haben.

Die Mantis konnten sich damals stark organisieren und sie gehörten, neben den Myrmen, zu den ersten Kleinstaaten, die fortschrittlich genug waren, um sich auf Green-Grass zu behaupten und sich in die Digitale Epoche und schließlich auch in die Interstellare Epoche hinein zu begeben. Die Kriege zwischen den Mantis und Myrmen erreichten in der Zeit ihren Höhepunkt und es fand ein Wettfeiern um das Weltall statt. Schließlich fanden beide Völker relativ

zeitgleich ihren idealen Planeten. Die Mantis zogen vom gefährlichen Planeten Green-Grass davon und besiedelten den Planeten Nurgran. Die Myrmen taten das gleiche und besiedelten den Planeten Ems. Und der Krieg zwischen den beiden Völkern hielt an und wurde zu einem interplanetaren Krieg, der noch lange verhinderte, dass die beiden Spezies weiter ins All expandieren konnten.

Im Jahr 106 der Kosmischen Epoche entdeckte das Allianz-Explorerschiff Excelsior den Xam-Sektor. Der erste Kontakt mit den Mantis war problematisch. Die mantischen Soldaten griffen die Allianz-Soldaten an und daraufhin schwelte viele Jahre lang eine feindschaftliche Spannung zum Allianz-Staat. Die Myrmen erhielten einen positiven Kontakt zur Allianz, der es ihnen ermöglichte, das Weltall näher kennenzulernen.

Die Mantis erkannten, dass es eine Gefahr war, fortschrittlich abgehängt zu werden und so nahmen sie im Jahr 122 Friedensverhandlungen mit unterschiedlichen Staaten auf, zu denen auch die Allianz und der Myrmen-Staat gehörten. Zwischen den Mantis und den Myrmen wurde ein Waffenstillstand vereinbart. Dennoch kommt es immer mal wieder vor, dass sich Mantis und Myrmen bei einer zufälligen Begegnung angreifen, weil ihre emotionalen Wunden noch sehr tief sitzen. Inzwischen kommt es selten vor, dass sich Mantis auch außerhalb ihres totalitären Staatensystems bewegen.

Politik: Die Manti-Nation ist ein kollektiv-nationalistisches Volk, das militärisch organisiert ist. Die Manti-Nation ist eine Erb-Monarchie mit einer Königin an ihrer Spitze. Es gibt in dem Staat auch einige Kritiker, die versuchen sich von ihrer Diktatur zu lösen. Diese werden als Systemkritiker bezeichnet. Sie haben nicht die Absicht ihren Staat zu unterwandern, sondern nur das politische System zu ändern. Der Staat geht militärisch gegen die Systemkritiker vor. Es kam dabei geschichtlich auch immer wieder zu Hinrichtungen. Einige Systemkritiker verlassen auch die Manti-Nation, was vom Staat her jedoch nicht erwünscht ist. Trotz der Friedensvereinbarungen mit anderen Staaten ist die Manti-Nation immer noch ein totalitärer Staat, der Kritik nicht zulässt.

Die Technik der Mantis ist gut entwickelt. Sie haben in der Raumfahrt das Bullet-System zuerst entwickelt und setzen diese Invasions-Sphäriker für Bodenangriffe oder zur Raumschiffkaperung gegen ihre Feinde ein. Die Manti-Nation verwendet als Währung die Ira. Das ist eine Münzwährung, die aus einem besonderen Kristall hergestellt wird. Der Name Ira stammt von einer früheren mächtigen Königin.

Kultur: Die Mantis leben in fortschrittlichen Häusern und Städten. Zwischen ihren Lebensräumen schützen sie aber auch weite Wald- und Grünflächen, die sie zur Jagd nutzen, um sich von den dort lebenden Kleintieren zu nähren. Mantis können gezüchtete Kleintiere aber auch lebendig im Supermarkt erwerben. Um den Jagdtrieb nicht zu verlieren, 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.

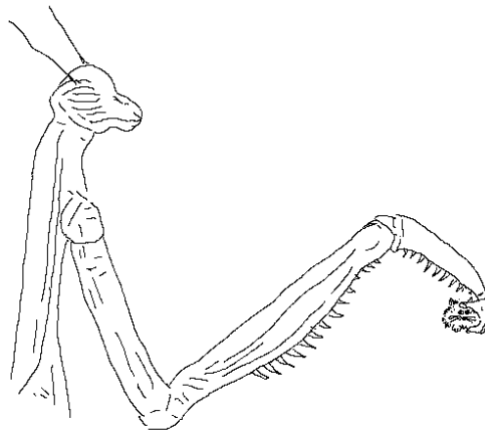
Rituale: In der Zeit der kollektiven Empfängniszeit feiern die Mantis das Fest der Empfängnis, bei der sich die Paare zur Befruchtung finden. 50 Tage danach, nachdem die Eier abgelegt wurden, findet das Fest der Geburt statt. Außerdem werden die jungen Mantis mit 20 Jahren feierlich im familiären Rahmen in das kollektive Manti-Volk aufgenommen.

Image und Rollenspiel: Auch wenn die Manti-Nation Friedensverträge unterzeichnet hat, ist das noch kein Garant dafür, dass eine Begegnung mit einem Manti-Raumschiff oder einem Manti friedlich abläuft. Vor allem bei einer Begegnung zwischen Mantis und Myrmen kann es auch an öffentlichen Orten plötzlich zu gewaltsamen Auseinandersetzungen kommen, weil diese Spezies ihre tiefen emotionalen Verletzungen noch nicht überwunden haben. Systemkritische Mantis versuchen in anderen Staaten Fuß zu fassen oder ein eigenständiges Leben zu führen. Das wird von der Manti-Nation nicht geduldet. Mantis müssen sich außerdem Mühe geben, um im anderen Humanoiden keinen Leckerbissen zu sehen, vor allem in angespannten Situationen.

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 glatten Wänden klettern, weite Sprünge vollziehen und mit ihren Flügeln über geringe Entfernungen fliegen. Die Schneiden an ihren Armen sind natürliche Waffen.

Regelhinweise:

- **Systemkritisch:** Die meisten Mantis sind ihrem Staatengebilde und ihrer Königin gegenüber äußerst loyal. Es gibt aber auch die systemkritischen Mantis, die aus dem starren nationalistischen System aussteigen wollen. Volkskritik kann im Manti-Staat mit dem Tode bestraft werden.
- **Bluttausch:** Um andere Humanoiden nicht als Speise anzusehen, braucht der Manti in WS mind. den Wert 13. 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 MOT + 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 °.
 - Wenn die Temperatur auf 0 ° sinkt, fällt der Manti schon bald in eine Kältestarre und schläft ein. Dadurch kann der Manti bis zu – 10 ° im Schlafmodus überleben. Allerdings wacht er nicht von alleine auf und würde, wenn es kälter wird, erfrieren.
- **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 17er-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 = 16 Jahre	6 = 26 Jahre	11 = 36 Jahre	16 = 46 Jahre
2 = 18 Jahre	7 = 28 Jahre	12 = 38 Jahre	17 = 48 Jahre
3 = 20 Jahre	8 = 30 Jahre	13 = 40 Jahre	18 = 50 Jahre
4 = 22 Jahre	9 = 32 Jahre	14 = 42 Jahre	19 = 55 Jahre
5 = 24 Jahre	10 = 34 Jahre	15 = 44 Jahre	20 = 60 Jahre

- Wurde 17 – 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW – 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss.
- Wenn der Spieler das Alter korrigieren bzw. selbst bestimmen möchte, muss er dafür 50 Talentpunkte opfern.

Größe

Die Größe wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 1,50 m	6 = 1,72 m	11 = 1,78 m	16 = 1,86 m
2 = 1,60 m	7 = 1,74 m	12 = 1,79 m	17 = 1,88 m
3 = 1,65 m	8 = 1,75 m	13 = 1,80 m	18 = 1,90 m
4 = 1,68 m	9 = 1,76 m	14 = 1,82 m	19 = 1,95 m
5 = 1,70 m	10 = 1,77 m	15 = 1,84 m	20 = 2 m

- Wenn der Spieler die Größe korrigieren bzw. selbst bestimmen möchte, muss er dafür 50 Talentpunkte opfern.

Familiäre Verhältnisse

Mit dem W20 werden die familiären Verhältnisse ermittelt.

- Wenn der Spieler seine familiären Verhältnisse ablehnen bzw. selbst bestimmen möchte, muss er hierfür 50 Talentpunkte opfern.

W20	Familie
1 – 14	Keine Familie: Der Charakter hat keine Familie.
15	Geschwister: Mantis haben keinen Familienbezug. Der Charakter hat jedoch Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern.
16	Kontakt zur Mutter: Mantis haben keinen Familienbezug. Der Manti pflegt jedoch noch Kontakt zur Mutter.
17	Partner: Der Manti hat einen Partner, den er sich 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	Ein Kind: <u>Bei einem weiblichen Manti:</u> Der Manti hat nach der Befruchtung W20 Kinder bekommen. Zu mind. einem dieser Kinder pflegt der Manti noch eine Beziehung. Oder er zieht die Kinder noch auf, weil sie noch jung sind. <u>Bei einem männlichen Manti:</u> Der männliche Manti hat keine Kinder! Männliche Mantis ziehen die Kinder nicht auf und neigen sogar manchmal dazu, sie aufzufressen. Die männliche Manti muss nach der Befruchtung seine Partnerin verlassen.
19 – 20	Freie Wahl

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 4 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.
- Der Manti erhält das speziebedingte PM Blutausch, das nicht abgelehnt werden kann.

Talente

- Die Talente starten mit dem Wert 5, außer die Folgenden:
 - **Regenerative Talente:** MUT 9, PSI /, ScT 0, WS 0
 - **Körperliche Talente:** Budo 0, FM 0, REFL 9
 - **Mobilitätstalente:** Motorräder 0, Nautik 0, Panzer 0, Robale 0
 - **Kampftalente:** BW 0, Budo 0, KLW 0, NK 9, SCHWW 0
 - **Bewegungstalente:** KL 9, Reiten 0, RENN 9, SCHL 9, SCHW 0, SPR 9
 - **Intuitive Talente:** Abrichten 0, EH 0, Jagen 9, Musik 9, SKR 9, SURV 9
 - **Handwerkliche Talente:** Agrarwirtschaft 0, Hauswirtschaft 0, Malen / Zeichnen 0, Verkleiden / Schminken 0
 - **Wissenstalente:** Botanik 9, MED 0, Politik 0, Psychologie / Pädagogik 0, Zoologie 9

Psinetiken

- Der Manti kann keine Psinetiken beherrschen.

Budo

- Der Charakter beherrscht Budo, wenn die Talente Budo und NK mind. auf 13 angehoben werden. Je Talentwert in Budo ab dem Wert 13 beherrscht der Charakter einen Kampftrick.

Scitech

- Der Manti ist wenig geeignet für Scitech-Modifikationen; dennoch ist es möglich. Das Talent ScT muss dafür auf 13 angehoben werden. Für jeden Wert ab 13 erhält der Charakter eine Modifikation.