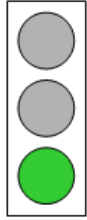


MANTODE



Gestaltet von ChatGPT

Kurzbeschreibung: Mantoden sind Humanoiden mit körperlichen Eigenschaften von Schreckfangkrebse. Herausragend an ihnen ist der linke Arm, der eine Schere darstellt. Mantoden sind submarine Lebewesen, die einen brummigen, aber auch gemütlichen Eindruck vermitteln.



Klasse: Aquanoid

Gestalt: Mantoden stellen eine Mischung aus Krebs und Mensch dar. Ihre Kopfform ist breit und flach, zwei breite Augen stechen hervor. Über den Augen befinden sich zwei Fühler. Im Mund befinden sich kleine Zähne und vier größere Werkzeugzähne. Ihre Haut ist gräulich. Mantoden haben zwei verschiedene Arme. Der rechte Arm ist mit einer Hand ausgestattet, der linke Arm ist eine große krebserartige Schere. Mit dieser Schere kann die Mantode auf massive Weise Dinge durchkneifen und zerdrücken und sie kann damit zuschlagen. Die Haut der Mantoden hat einen chitinartigen Zellstoff, der sie vor umweltbedingten Einflüssen schützt. Der Torso besitzt außerdem einen schützenden Chitinpanzer. Weibliche Mantoden sind etwas größer als die männlichen.

Wesen: Mantoden machen anfangs einen brummigen, aber auch gemütlichen Eindruck. Sie scheinen ihr Leben zu genießen und sind ein wenig arbeitsfaul. Sie sind ein geselliges Volk, die mit den Lasten des Lebens locker umgehen. Sie greifen wenig in die politischen Veränderungen ihrer Umwelt ein, sondern lassen geschehen, was geschehen soll. Mantoden sind recht friedlich und besonnen. Sie wirken wie alte, weise Leute, die ihre Handlungen erst überdenken. Da sie auch ein wenig älter als andere Humanoiden werden können, bringen sie ihre Erfahrungen auch gerne ins Gespräch ein. Mantoden wissen, dass sie eine aussterbende Spezies sind und haben sich daran gewöhnt. Sie blicken ihrem Schicksal gelassen entgegen.

Sprache: Mantode reden mantodisch. Eine Sprache, die von leichten zutschenden und schnalzigen Lauten durchzogen ist. Unter Wasser entfaltet sich ihre Sprache über viele Meter. Als Fremdsprache beherrschen die Mantoden zuerst die piscavische Sprache.

Namen: Mantoden haben gemütliche Namen wie Knut oder Geralda.

Lebensweise: Mantoden ernähren sich von Fischen, Algenarten, Muscheln und was das Meer sonst noch an Köstlichkeiten hergibt. Sie essen kein Fleisch von Landlebewesen. An Getränken nehmen sie fast alles zu sich, wobei sie meistens Wasser trinken. Mantoden können Alkohol trinken, tun es aber selten. Die Fortpflanzung geschieht nach üblicher Paarung und Befruchtung. Mantoden gehen dauerhafte Partnerschaften ein. Das Weibchen kann nur einmal in ihrem Leben Kinder zur Welt bringen. Sie legt dafür aber bis zu 6 Eier, die im Wasser ausgebrütet werden. Die Brutzeit beträgt 50 Tage. Die einst so gefährliche Brutzeit, in der die Mutter die Brut schützen musste, während der Vater seine Frau versorgte, wurde durch die moderne Technologie wesentlich verändert. Die Eier können heute in technisch überwachten Brut-Aquarien gelegt werden. Die Mantodenbabys sind in ihren ersten Monaten noch Larven und sehr sensibel und durch Umwelteinflüsse noch sehr gefährdet. Ihr Chitinpanzer bildet sich erst allmählich aus.

Lebensraum: Der Heimatort der Mantoden ist der wasserreiche P2-Klasse-Planet Cymophan, der sich im Miranda-Sektor befindet. Seitdem die Mantoden ihren Planeten verlassen können, beteiligen sie sich am kosmischen Fortschritt und leben auch an unterschiedlichen Orten des Universums. Die Mantoden, die in der piscavischen Unterwasserwelt von Cymophan integriert sind, sind seit der Kosmischen Epoche auch Teil der Allianz geworden. Auf Cymophan leben nur noch knapp 150.000 Mantoden in der riesigen piscavischen Unterwasserwelt Visala Kanu. Die Hauptstadt heißt Ssgalitra und ist piscavisch geprägt.

Geschichte: Vor Jahrhunderten haben die Mantoden und die Piscaven im Meer des Planeten Cymophan große Kriege geführt. Die Piscaven gewannen diese Kriege und die Mantoden wurden dadurch sehr dezimiert. An diese Zeit erinnern lediglich noch Aufzeichnungen. Die restlichen Mantoden sind dann von der Bevölkerung der Piscaven aufgenommen worden. Aufgrund ihrer dezimierten Größe sind sie jedoch ein aussterbendes Volk geworden. Während der Interstellaren Epoche sind die Mantoden und Piscaven von den Raumfahrern des Planeten Smaragd entdeckt worden. Die Zivilisation der Mantoden und Piscaven war bereits sehr fortgeschritten, aber kaum auf das ländliche Leben ausgeweitet und überhaupt nicht auf Raumfahrt ausgerichtet. In der Kosmischen Epoche wurde der Planet dann Teil der Allianz. Die Mantoden sind seitdem auch im Weltall anzutreffen. Sie reisen mit Raumschiffen durch das Universum oder besiedeln andere wasserreiche Monde und Planeten. Im Jahr 115 übernahm die Mantode Xerzeng das Kanzleramt der Allianz. Der Geheimdienst der Allianz und die Legaten deckten bald auf, dass es sich bei Xerzeng um einen Negaten handelte, der dem Allianzstaat innenpolitisch große Schäden zufügte. Xerzeng tauchte unter und ein neuer Kanzler musste gewählt werden.

Rituale: Jährlich finden für die Mantoden die so genannten Chill-Days statt. Dabei handelt es sich um eine Woche, in der die Mantoden ihre Arbeit niederlegen und ihr Leben in bewusster Ruhe genießen wollen. Ansonsten beteiligen sich die Mantoden am jährlichen piscavischen Weltfest, bei dem über mehrere Tage alles besonders geschmückt wird und die Natur gefeiert wird. In diesen Tagen werden auch Vorträge über den Artenbestand der Meere gehalten.

Image / Rollenspiel: Mantoden haben weltweit einen guten Ruf und gelten als ruhige und beruhigende Vertreter in der Gesellschaft. Mit einem zornigen Mantoden sollte man sich allerdings nicht anlegen, weil sie ordentlich zuschlagen können.

Fähigkeiten: Die Mantoden sind Wasserlebewesen und entwickeln im Wasser große Kräfte, außerdem können sie unter Wasser atmen. Dafür stehen sie in der Gefahr auszutrocknen, wenn sie ihrem Körper lange Wasser vorenthalten haben. Sie können großen gravitativen Druck aushalten, weil sie das Leben in Meerestiefen gewohnt sind. Sie besitzen einen Scherenarm, der schweren Schaden verursachen kann und einen Chitinpanzer, der ihren Oberkörper schützt, sowie einen chitinartige Zellstoff, der sie vor geringen Strahlungen schützt.

Regelhinweise:

- Im Wasser:
 - Mantoden können unter Wasser atmen. Jedoch nur bis zu einer Tiefe von 200 m, also bis zum Tiefseebereich Mesopelagial, denn bis dorthin ist der Sauerstoffanteil für Mantoden noch vorhanden. Um weiter zu tauchen benötigen Mantoden also auch Taucherausrüstungen.
 - Mantoden schwimmen und tauchen 3 x so schnell und weit als andere Humanoiden.
 - Die Mantode kann unter Wasser sehen und hören und erleidet dort keine negativen WM.
 - Befindet sich die Mantode im Wasser oder wird ihr Körper überwiegend mit Wasser befeuchtet, erhält sie + 2 LE, + 2 VIT, + 2 REFL und + 2 ST.
Befindet sich die Mantode an Land, sinken diese Boni nach einer Stunde um je einen Punkt.
 - Wenn der Körper der Mantode einen Tag lang nicht mit Wasser benetzt wird, erleidet die Mantode - 1 LE und - 1 VIT.
Der Abzug bleibt bestehen und kann sich durch die Tage verstärken, bis die Mantode wieder mit Wasser befeuchtet wird. Dann erhält die Mantode wieder die Boni und die Werteverluste regenerieren nach den üblichen Regeln.
- Druck: Mantoden erleiden durch die Schwerkraft nicht so schwere Abzüge wie Land-Humanoiden. Sie können 10fach mehr Druck aushalten.
Ein Land-Humanoid erleidet bei + 0,1 GRAV sofort und einen Tag lang - 1 LE, - 1 REFL, - 1 VIT und - 1 WM auf alle TW.
Wasser-Humanoiden erleiden nur 10 % der Abzüge. + 0,1 GRAV würde ihnen also noch gar nichts ausmachen. Erst bei einem Druck von 0,5 GRAV würden sie durch das Aufrunden - 1 LE, - 1 REFL, - 1 VIT und - 1 WM auf alle TW erhalten.
Auf diese Weise können Mantoden nicht bloß enorme Wassertiefen aushalten, sondern sind auch ideal auf fremden Gestirnen mit schwerer Gravitation einsetzbar. Ebenso stellen die Schubkräfte in Raumschiffen bei höheren Antriebssystemen für sie weniger Probleme dar.

Zu den Wassertiefen: Ab 10 m Wassertiefe herrscht GRAV + 0,1, ab 20 m Wassertiefe GRAV + 0,2 usw. Siehe dazu auch unter Sonderregeln unter „Druck und Schwerkraft“!
Die piscavischen Unterwasserstädte befinden sich in einer Wassertiefe von 100 - 500 m. Ab 200 m Tiefe beginnt die dunkle Tiefenzone, in der auch die Pflanzen stark abnehmen. Die obersten Eingänge der Städte sind oft in einer Wassertiefe von 50 m angebracht. Für Sporttaucher ist dies schon eine problematische Tiefe, weil sich ab 60 m Tiefe der Sauerstoff in den Behältern aufgrund des Drucks toxisch wird. Einige Unterwasserstädte haben aber auch noch tiefere Abschnitte. Um den Druck zwischen den Zonen auszuhalten, halten sich Humanoiden eine ¼ Std. lang in Druckschleusen auf, in der die Körper der Dekompression ausgesetzt werden und sie danach die schwerere Druckzone aushalten können.
- 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“!)
 - Mantoden haben allerdings dagegen eine Komfortzone von - 10 ° bis + 25 °.
- Chitinpanzer: Ihr chitinartiger Zellstoff schützt vor leichter atomarer Strahlung (1 Std. lang) und vor Hitze. Er schützt die Mantode außerdem am Torso, also am kompletten Rücken, am Bauchbereich und am Oberkörper mit + 1 NBS und + 2 NRS.
- Schere: Mit dem Scherenarm können Mantoden Dinge eindrücken oder zerschmettern. Der Scherenarm richtet 5 / 6 / 6+W12 TP an, wenn er zukneift. Der einfache Schlag richtet 3 / 4 / 4+W6 TP an.
- Strahlung: Der Zellstoff der Mantode schützt 1 Std. lang vor leichter atomarer Strahlung.
- SINN: Im tiefen Meer kann es düster bis dunkel werden. Im Düstern erhält die Mantode keine negativen WM und das gilt auch für das Leben an Land.

ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 20 Jahre	6 = 45 Jahre	11 = 90 Jahre	16 = 130 Jahre
2 = 25 Jahre	7 = 50 Jahre	12 = 100 Jahre	17 = 135 Jahre
3 = 30 Jahre	8 = 60 Jahre	13 = 110 Jahre	18 = 140 Jahre
4 = 35 Jahre	9 = 70 Jahre	14 = 120 Jahre	19 = 145 Jahre
5 = 40 Jahre	10 = 80 Jahre	15 = 125 Jahre	20 = 150 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 – 4	Keine Familie: Der Charakter hat keine Familie.
5 – 6	Geschwister: Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Weitere Familienangehörige existieren nicht.
7	Entferntes Familienmitglied: Der Charakter hat Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied, z. B. einem Onkel, einer Tante, einem Cousin oder einer Cousine. Weitere Familienangehörige existieren nicht.
8	Eltern: Der Charakter pflegt Kontakte zu seinen Eltern oder zu einem der Elternteile.
9	Großeltern: Der Charakter pflegt Kontakte zu seinen Großeltern oder zu einem seiner Großeltern.
10	Großfamilie: Der Charakter ist Teil einer größeren Familie, bestehend aus Eltern, Großeltern, Geschwistern, evtl. auch Tanten, Onkel oder Cousins. Er pflegt den Kontakt zu ihnen.
11	Pflegeeltern: Der Charakter ist bei Pflegeeltern groß geworden und pflegt noch Kontakte zu ihnen oder nur noch zu einem der beiden.
12 – 13	Partner: Der Charakter führt eine Partnerschaft. Der Spieler entscheidet darüber, ob das Paar zusammenlebt. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.
14 – 15	Ehepartner: Der Charakter ist verheiratet. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.
16	Affäre: Der Charakter ist verheiratet und führt eine heimliche Affäre. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.

17	Geschieden und Kind: Der Charakter ist von seinem Ehepartner geschieden und die beiden unterhalten ein Kind. Es können auch mehrere Kinder sein. Wie die Absprachen zur Kindererziehung sind, denkt sich der Spieler frei aus. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.
18	Kind oder Kinder: Der Charakter hat ein Kind oder auch mehrere Kinder, aber keinen Partner bzw. Ehepartner mehr. Es kann sich bei dem Kind oder bei den Kindern auch um Pflegekinder handeln. Wenn der Charakter alt genug ist, können diese Kinder auch schon eigene Kinder haben. Der Spieler entscheidet darüber, ob er noch weitere Verwandtschaft hat.
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.

Talente

- Die Talente starten mit dem Wert 5, außer die Folgenden:
 - **Regenerative Talente:** LE 9, PSI /, ScT 0
 - **Mobilitätstalente:** Fahrzeuge 0, Flugzeuge 0, Motorräder 0, Nautik 9, Panzer 0, Robale 0
 - **Kampftalente:** BW 0, Budo 0, NK 9
 - **Bewegungstalente:** FL /, Reiten 0, SCHW 9
 - **Intuitive Talente:** EH 0
 - **Handwerkliche Talente:** Elektrik 0, Fischen 9, Verkleiden / Schminken 0
- Folgende Talente verändern sich, wenn die Mantode mit Wasser befeuchtet wird:
 - **Regenerative Talente:** LE + 2, VIT + 2
 - **Körperliche Talente:** REFL + 2, ST + 2

Psinetiken

- Die Mantode 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

- Die Mantode 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.



Gestaltet von ChatGPT