

HANDBUCH IMPERIALE GARDE

HILFREICHE UND ERBAULICHE SCHRIFTEN ZUR AUSBILDUNG IMPERIALER GARDISTEN

PrT 9998302851#r \$3J9

EDITION MMXXI B

Beglaubigt durch das Departamento Munitorum (Ber.2)

Offiziell herausgegeben durch Oberkommando III. Kreuzzugsarmee





Disclaimer

Wir möchten hier ausdrücklich klarstellen, dass sämtliche Inhalte, Bilder und alles damit in Verbindung Stehende einzig und allein dem Erleben und Darstellen einer fiktiven Welt dienen und in keinster Weise dazu gedacht sind, Meinungen, Überzeugungen, oder Weltanschauungen politischer, religiöser oder sonstiger Natur zu vertreten, zu verherrlichen oder zu verbreiten.

Wir distanzieren uns von jeglicher Form von realem Rassismus, Faschismus, Fremdenhass oder sonstigem Gedankengut oder Gruppierungen, die diesen Ansichten nahestehen.

Hardfacts

- Ihr spielt keine unsterblichen Helden, sondern einfache Gardisten.
- Ihr solltet euch überlegen, ob euer Charakter aus der Republik oder dem Kaiserreich auf Ordia kommt.
- Muzzleflash Generatoren sind im Spiel Pflicht.
- Keine Airsoftwaffen über 0,5J erlaubt.
- Es sind nur die erlaubten Airsoftgewehre zugelassen, bzw. solche mit einem passenden Lasergewehr Mod.
- Als Softairmunition ist ausschließlich biologisch abbaubare (sog. Bio BB) Munition erlaubt.
- Spieler verwenden nur weißen Rauch.
- Jeder Spieler braucht ein rotes Licht, um sich in der Nacht markieren zu können.
- Keine moderne Militärausrüstung (bzw. so dass es nicht auffällt).

Die hier gedruckten Texte sind je nach Verfasser geistiges Eigentum von:
Hutz Florian
Koppandi Jan
Rapp Michael
und des CONstruktiv-LARP e.V.
Kontakt: 42k-larp.de



Inhaltsverzeichnis

1.	Vorwort	4	11.1.	Gardisten des XIII. Ordia.....	27
2.	LARP im 42. Jahrtausend	5	11.2.	Kaisergrenadiere	27
3.	Spieler im 42k Universum.....	7	11.3.	Sturmpioniere	28
3.1.	Pflichten des Spielers	7	11.4.	Grenzer	28
3.2.	Erstellen eines Charakters.....	8	11.5.	Ingenieure des Kaiserreichs.....	28
3.3.	Kampf im 42k.....	8	11.6.	Senatsgarde der Republik	28
3.4.	Verhalten als Imperialer Gardist.....	9	11.7.	Mörsertrupp der Republik	28
4.	Symbole und Abzeichen	10	12.	Mögliche weitere Rollen / Abseits der Garde	29
5.	Ausrüstung	12	12.1.	Die Basis	29
5.1.	Style	12	12.2.	Das Heilige Administratum	29
5.2.	Kleidung.....	13	12.3.	Die Heilige Imperiale Kirche	29
5.3.	Sonstige Ausrüstung	14	12.4.	Die Heilige Priesterschaft der Technokratie..	30
5.4.	Rüstungen.....	17	12.5.	Stabsdienst	30
6.	Bewaffnung.....	18	12.6.	Officio Medicae - Sanitätskorps.....	30
6.1.	Gewehre / Lasergewehre.....	18	13.	Der Weg zur eigenen Gruppe	31
6.2.	Pistolen / Laserpistolen	19	13.1.	Truppeneinteilung.....	31
6.3.	Schwere Waffen / Spezialwaffentrupps	20	13.2.	Die eigene Idee.....	31
6.4.	Scharfschützen.....	20	14.	Der Planet Ordia und seine Geschichte.....	32
6.5.	Airsoft-Granaten	20	14.1.	Die Heimatwelt Ordia.....	32
6.6.	Nahkampf.....	20	14.2.	Die ordianischen Garderegimenter	32
6.7.	Rauch.....	20	14.3.	Das XIII. Ordia Garderegiment.....	33
7.	Kommunikation.....	21	14.4.	Das Kaiserreich	33
7.1.	Voxcast-Funkverhalten.....	21	14.5.	Die Republik.....	34
8.	Individualisierung	24	14.6.	Geschichte Ordias.....	35
9.	Verpflegung	25	14.7.	Kurzzusammenfassung vergangener Cons	36
10.	Organisationsstruktur des XIII. Ordia.....	26	15.	Linkliste	37
10.1.	Die Ränge.....	26	16.	Glossar	37
11.	Das XIII. Ordia und seine Zusammensetzung.....	27			



1. Vorwort

"AAAACHTUNG!"

Das Geräusch von über hundert zusammengeschlagenen Stiefelfersen hallte dumpf über die grasbewachsene Ebene. Ihre Exaktheit bildete das Staccato zu dem schon hunderte Mal wiederholten Ritual. Vor ihnen drehte sich der republikanische Leutnant flink und salutierte vor dem herannahenden Hauptmann auf zackige republikanische Art. Dem neuen Offizier, ein kaiserlicher Hauptmann in grauem Rock und blitzenden Orden auf der Brust, rief dies ein leicht angewidertes Zucken in das ansonsten starre Gesicht. Auffällig langsam, als müsste er einem Kind zeigen wie es die Schuhe zu binden hätte, erwiderte er den Gruß auf kaiserliche Art.

"Herr Hauptmann, Erste Sonderabteilung, Stabsbataillon XIII. Ordia, mit Stärke hundertfünfzig Mann, mit sechs Zügen in Reihenfolge: Kaisergrenadiere, Sturmzioniere der republikanischen Garde, Kaiserliche Grenzer, Senatsgarde der Republik, 252. Mörsertrupp 21. Front-Ingenieurstrupp, sowie unterstützende Teile, wie befohlen zur Inspektion angetreten."

Mit starrer Miene und nach einer betont langen Pause antwortete der Offizier mit beiläufigem Tonfall "Lassens Ruhen", in dem ungewohnten Dialekt der südlichen kaiserlichen Grenzregionen. Ohne eine weitere Regung gab der Leutnant den Befehl weiter.

Endlich drehte sich der neue Hauptmann der vor ihm aufgestellten Abteilung zu - seiner Abteilung. Sein Blick schweifte über die ungewohnte Zusammenstellung an Gardisten. Zwar trugen fast alle die gleichen grünen Drilllichuniformen der ordianischen Garde, doch das unbefriedigende Sammelsurium unterschiedlichster kaiserliche und republikanische Einheiten ließ das Ganze wie einen einzigen Sauhaufen erscheinen. "Jetzt wohl Mein Sauhaufen", dachte sich der Hauptmann. Alle Anwesenden konnten deutlich die Befriedigung in seinen Augen sehen, als diese leicht zusammengekniffen über die angetretenen Kaisergrenadiere streiften, welche mit ihren traditionsreichen, erdbräunten Uniformen deutlich aus der Masse hervorstachen.

"Gardisten", presste er langgezogen hervor und blickte noch einmal durch die Reihen. "Ich habe die Ehre Ihnen mitzuteilen, dass ich durch die Gnade unseres glorreichen Imperators, und den Befehl des Kommandos der dritten Kreuzzugsarmee, Ihr neuer Kommandant bin", sagte er in auffallend nasalem Tonfall und räusperte sich, wie um das Gesagte zu



unterstreichen. "Sie werden verwundert sein, warum Sie hierher versetzt wurden, doch ich kann Ihnen versichern, dass dies keine Strafe ist", ein leichtes Lächeln huschte über sein Gesicht, "Sondern sogar eine Auszeichnung! Sie und Ihre Kameraden wurden auserwählt, die erste Sonderabteilung zu bilden, um das Beste aus allen Teilbereichen der ordianischen Streitkräfte zu bündeln und den Kampf noch effektiver gegen die Feinde der Menschheit zu tragen. Ich erwarte von jedem, dass etwaige alte Feindschaften, die zwischen der Republik und dem Kaiserreich vorherrschen sollten, dem großen Ziel untergeordnet werden. Sie werden sich alle als das sehen, was sie sind, nämlich Gardisten Ordias." Ein leichtes Murmeln wurde aus den hinteren Reihen laut und steigerte sich in Sekunden zu einem lauten Gewirr aus Stimmen.

"RUHE!", brüllte der Leutnant mit hochrotem Kopf. Augenblicklich trat Stille ein und der Hauptmann setzte mit dem gleichen monotonen Tonfall wieder an, "Ich sehe Sie haben ihre neue Lage noch zu bedenken. Und ich kann Ihnen mitteilen, dass wir dafür noch ausreichend Zeit haben." Er drehte sich zum Leutnant. "Nach dem Abtreten, Gewaltmarsch mit schwerem Sturmgepäck, fünfundzwanzig Kloms, danach Abbau des Feldlagers, Zeithorizont zwei Stunden, danach Marsch zu Verladeplattform 45 und warten auf den Rest des dreizehnten Ordias zur Verladung. Verstanden?"

Der Leutnant schluckte sichtlich. "Jawohl, Herr Hauptmann!" und salutierte.

Mit schelmischem Grinsen drehte sich der Hauptmann wieder zu seiner Abteilung und wurde schlagartig ernst. "Wir werden unsere Aufträge erfüllen und die beste Einheit im dreizehnten Ordias sein, darauf schwöre ich einen heiligen Eid. DER IMPERATOR BESCHÜTZT!"



2. LARP im 42. Jahrtausend

Unser Wunsch war es, Spielern die Möglichkeit zu geben in die düstere, lebensfeindliche Welt unseres Hintergrunds einzutauchen und etwas zu erleben, das sich von klassischem Fantasy-LARP unterscheidet. Zu diesem Zweck mussten wir uns einige neue Konzepte für die Veranstaltung überlegen.

Kernelement ist die Abschaffung des klassischen Helden-Konzepts, in welchem der einzelne Held sich gegen das Böse stellt und es besiegt. Zentrales Element unserer Veranstaltungen ist nicht der einzelne Charakter, sondern der gesamte Trupp. Natürlich schließt das nicht aus, seinem Charakter ein wenig Farbe zu geben. Jedoch sind die Spieler ein Team und können nur als Team erfolgreich sein. Die Positionen der einzelnen Figuren sind von Anfang an klar. Zusammen siegen, zusammen verlieren. Dieses besondere Gefüge macht das Erlebnis auf einem 42k einzigartig. Weg vom klassischen LARP des Individuums, hin zu einem neuen Spiel, welches auf Kooperation und Zusammenspiel basiert.

Gothic-SciFi-Battle-LARP unterscheidet sich von alteingesessenen Fantasy-LARP-Veranstaltungen. Genau dieser Unterschied muss spürbar und nah erlebt werden können. Der Realismus spielt dabei für uns eine große Rolle. Nur was gut und realistisch dargestellt werden kann, wird auch gespielt. Da es sich um ein Militärspiel in einer fernen Zukunft handelt, wird hier sehr viel Wert auf die Einheitlichkeit der Uniformen und Ausrüstung der Teilnehmer gelegt, um das Gesamtbild stimmig und passend zu halten. Der Kunstgriff zwischen militärischem Gehorsam und einem realistisch denkenden Charakter mit all seinen Fehlern und Emotionen (wie z.B. Furcht vor dem Tod) ist hier auch gefragt.

Wir wollen unseren Spielern eine hohe Immersion bieten. Daher bemühen wir uns den generellen Härtegrad realistisch abzuwägen und dann konsequent bespielen zu lassen. Es ist dadurch manchmal sehr leicht eine Aufgabe (einen Auftrag) zu erfüllen und z.B. all diejenigen aus dem Weg zu räumen, die dabei "stören". Andere Aufgaben sind fast unlösbar und manche Gegner einfach vollkommen überlegen. Einfallsreichtum, konsequente Härte aber vor allem Teamwork sind hier notwendig.

Des Weiteren hält gerade das SciFi Militärspiel für den ein oder anderen Spieler bestimmt einige soziale Herausforderungen bereit. Anderen wird es sehr leichtfallen, sich in eine Einheit mit klarer Befehlsstruktur einzufügen. Gerade das normale Soldatenspiel mit manchmal auch alltäglichen Aufgaben (wie Verteidigungsanlagen bauen, Botengängen für den Hauptmann, Wachdienst und Patrouillen) sind durch die allgemein aufgebaute

Bedrohungssituation eine Herausforderung. Der IT-Charakter soll in ständiger Gefahr schweben.

Der Charaktertod ist hier nicht zwingend, einige stellen sich als wahre Überlebenskünstler heraus, allerdings ist der Tod von Charakteren bei uns ein gebräuchlicher Spielstil. Sei es durch gefährliche Situationen, falsche Entscheidungen oder einfach Pech. Das Sterben gehört in einem solchen Genre dazu. Wir verweisen hier nochmal auf unsere Respawn Regelung in dem 42k Spielregel-Dokument.

Wir bespielen das XIII. Ordianische Regiment

Als Spieler auf dem 42k wirst du ausschließlich Angehörige des XIII. Ordianischen Regiments spielen. Es werden keine anderen Regimente zugelassen. Ebenso wird es für Spieler nicht möglich sein, Charaktere der Inquisition, Space Marines, Nicht-Menschliche oder Sonstiges zu spielen. Dein Charakter kann befördert oder degradiert werden. Im Normalfall wird er sich jedoch Tag für Tag dem harten Gardisten-Dasein stellen, bis er daran zugrunde geht.

Du bist nur eine Nummer

Jeder teilnehmende Spieler kann von seiner Gruppe eine eindeutige Identifikationsnummer (z.B. "0-XIII-4023") erhalten, welche genauen Vorgaben entspricht und mit der er seine gesamte Ausrüstung markieren kann. Diese Nummer behält der Spieler über den Tod seines Charakters hinaus. Die Identifikationsnummer wird mit einem neuen Gardisten wieder aufgefüllt und der neue Gardist erhält die Ausrüstung seines Vorgängers. Es steht dem Spieler frei sein Aussehen und seine Ausrüstung innerhalb der vorgegebenen Ausrüstungs-Parameter zu verändern (z.B. Namen, Herkunft auf Ordia, Gewohnheiten, Tätowierungen, Kontaktlinsen, Perücken, Talismane, etc.). Oft werden aber auch Spitz- und Rufnamen gerne mit der Identifikationsnummer vererbt.

Das kollektive Gedächtnis

Dein Charakter wird irgendwann sterben. In hektischen Gefechten gegen die Feinde des Imperators wahrscheinlich sogar recht schnell. Damit deine Kameraden dir nicht ständig dieselben Geschichten erzählen müssen, gehen wir davon aus, dass dein neuer Gardist bereits alles Erlebte in Form von Lagerfeuergeschichten, Missionsberichten und Tratsch zwischen den Kameraden weiß. Es bleibt dir überlassen, bis zu welchem Detailgrad dies angemessen ist.



Vom Charakter des Ordianischen Gardisten

Dein Charakter ist ein Gardist der heiligen Imperialen Armee und stammt von Ordia. Er stammt vielleicht aus dem höfischen Kaiserreich oder kommt aus einer der aufstrebenden Stadtstaaten der Republik. Er kann mal besser ausgebildet sein oder mal schlechter. Er hat sich freiwillig gemeldet oder wurde eingezogen. Er ist besonders draufgängerisch oder auch mal ein wenig feige. Er betet täglich drei Mal in der Kapelle oder wird von seinen Kameraden zu den Throndiensten mitgeschleift. Er erweist seinen Vorgesetzten Respekt oder riskiert schon mal eine dicke Lippe, wenn er meint, nicht gehört zu werden. Diese und noch viele weitere Eigenschaften machen deinen Gardisten einzigartig. Was jedoch alle Gardisten gemein haben, ist das Verständnis von Konsequenz. Ein Gardist wird es sich zweimal überlegen, einen Vorgesetzten direkt zu beleidigen und damit Schande über seinen Trupp zu bringen. Feigheit im Angesicht des Feindes zuzulassen und zu riskieren vom Imperator nicht an seine Seite geholt zu werden, wenn man im Kampf stirbt, ist ein Schicksal das nur die wenigsten riskieren.

Ein Con wie ein Antikriegsfilm

Für gewöhnlich beschäftigt sich das „klassische LARP“ mit der Figur eines oder mehrerer Helden, welche im Rahmen ihrer Abenteuer Hindernisse überwinden und große Heldentaten vollbringen, meist durch den Einsatz von außergewöhnlichem Mut und/oder Finesse und Intelligenz. Ähnlich im Genre des Kriegsfilms: Trotz der lebensgefährlichen Umstände zeigen die Protagonisten ihren Mut und überwinden Hindernisse, um letzten Endes den Feind, den „Bösen“ zu besiegen.

Anders der Antikriegsfilm – hier gibt es keinen definierten Helden, der Mut der Protagonisten ist angesichts der überwältigenden Schrecken des Krieges irrelevant, es gibt meist keine klare Trennung von Gut und Böse. Die Hauptfiguren sind diesen Schrecken ausgeliefert und versuchen diese zu überleben und zu verarbeiten.

Paul Bäumer in „im Westen nichts Neues“ muss sich mit der Sinnlosigkeit seiner Handlungen abfinden und feststellen,

dass noch so großer Einsatz am Ende doch keine Änderung herbeiführt. Captain Willard aus „Apocalypse Now“ entdeckt das Monster, dass der Krieg im Menschen weckt und Private Joker aus „Full Metal Jacket“ scheitert am Ende bei dem Versuch, seine Moralvorstellungen im Angesicht des ihn umgebenden Schreckens aufrechtzuerhalten.

All diese Motive finden sich auch in unserem Spieluniversum wieder. „Grimdark“ ist genau das: Die Konfrontation mit der Sinnlosigkeit des eigenen Handelns im Angesicht überwältigender Gegner, die Monstrosität des Krieges, seine jede Form von Moral erodierendes Wesen – und vor allem die Abwesenheit jener romantisch überhöhten Heldentaten mit der wir uns darüber hinwegtäuschen versuchen. Jene Motive wollen wir auch in unseren Veranstaltungen transportieren und Euch, unseren Teilnehmern, jenes Gruseln nahebringen, dass wir empfinden, wenn wir Filme wie „Full Metal Jacket“, „Apocalypse Now“ oder „Im Westen nichts Neues“ sehen.

Aufgehen in der Gemeinschaft

Die gelebte Schicksalsgemeinschaft ist neben „Grimdark“ eines der großen Konzepte von 42k LARP. Die Hölle des Krieges im 42. Jahrtausend wird durch die Gemeinschaft und Freundschaft innerhalb der Trupps erst erstrebens- und überlebenswert. Einer allein kann auf den Schlachtfeldern der Zukunft nicht überleben. Doch die Leidensgenossen, mit denen zusammen man seine Mahlzeiten zu sich nimmt, die Throndienste besucht, Verfehlungen vertuscht, den Schwarzmarkt für Reliquien am Laufen hält oder zusammen in mondlosen Nächten durch feindliche Schützengräben schleicht, sind euch wichtiger als die Geliebten, die ihr auf Ordia zurücklassen musstet.

All das macht ihr gemeinsam und die Gardisten eures Trupps sind eure geliebte Familie. Die Kompanie ist das Haus, in das ihr nach getaner Arbeit zurückkehrt, und das XIII. Ordia Garderegiment ist die Heimat in euren Herzen. Selbst wenn ihr die Leute eures Trupps vorher noch nie gesehen habt, im Spiel sind sie eure wichtigsten Bezugspersonen.



3. Spieler im 42k Universum

3.1. Pflichten des Spielers

Was erwarten wir von dir als Spieler?

Es mag für dich ungewöhnlich sein, dass wir zuallererst Pflichten einfordern, bevor wir dir etwas liefern können, doch 42k LARP ist ein wenig anders als manch andere Liverollenspiele.

Als erfahrener Spieler, liest du diesen Spielerguide und hast sicherlich schon eine ungefähre Ahnung was dich erwartet. Trotzdem solltest du wissen, dass wir von dir erhoffen, ein paar deiner eigenen Vorstellungen zurückzustellen. 42k ist nicht einfach nur ein weiteres Airsoftspiel bei dem du dein neuestes Ausrüstungsstück zur Schau stellen solltest, sondern die Bühne für die Angehörigen des XIII. Ordia Garderegiments und ihren gemeinsamen Dienst für den Imperator der Menschheit. Vieles wird hart sein und dich aus deiner persönlichen Komfortzone herausbringen, doch ist dies in vielen Fällen auch eine Möglichkeit zu wachsen und etwas über sich selbst zu lernen. Hier die Pflichten, die jeder Spieler immer bedenken sollte:

Du solltest dich wie ein ausgebildeter Gardist in der Imperialen Armee verhalten.

Der Glaube an Imperator und Kirche sind in dir stark verwurzelt und sollte von dir mit ganzem Herzen gelebt werden. Die Befehle deiner Offiziere sind Gesetze, und du weißt genau, dass die Nichteinhaltung oder sogar wissentliche Sabotage ernste Konsequenzen für dich, deine Kameraden und sogar deine Familie auf deinem Heimatplaneten hat. Das heißt nicht, dass du sklavisch jeden Blödsinn, der dir vorgemacht wird, schlucken musst, aber du spielst auch keinen Zivilisten in Uniform. Alle Spielgruppen haben ihre Eigenheiten, und es wird von dir erwartet, dass du dich im Rahmen dieser verhältst.

Du solltest deine Individualität bis zu einem gewissen Punkt nach hinten schieben und in der Masse der Gardisten aufgehen.

Wir erwarten nicht, dass du deine Emotionen, deine inneren Werte und deine persönliche Schutzzone völlig aufgibst, denn dies gehört zu dir wie auch zu dem Gardisten, den du spielst. Von dir wird erwartet, dass du dich wie ein Gardist auf einem fernen Planeten verhältst, dessen einzige Familie seine Kameraden und sein einziger Halt der Bedingungslose Glauben an den Imperator der Menschheit sind.

Von dir wird erwartet, dass du dich mit der Hintergrundgeschichte Ordias und dem 42k Universums vertraut machst und diese auch lebst.

Du solltest wissen was Kaiserreich und Republik sind und warum diese Machtblöcke zwar verfeindet sind, aber im XIII. Ordia-Garderegiment vereint kämpfen.

Wir erwarten von dir das du die Vorgaben für Ausrüstung und Bewaffnung ernst nimmst und einhältst.

Du wirst sicher die Möglichkeit haben dich zu individualisieren, doch in der Regel bist du dazu angehalten alles zu geben, um eine einheitliche Darstellung einer Militäreinheit im 42. Jahrtausend zu verwirklichen.

Die oberste Pflicht des Spielers ist es, alles zu tun, um die Atmosphäre aufrechtzuerhalten damit du und auch die anderen Spieler Spaß in ihren Rollen haben können.

Wenn du mal eine Pause brauchst oder schlicht deiner Erlebnisse OT besinnen oder besprechen willst werden wir dir dazu Möglichkeiten geben, und es ist jederzeit machbar auch mal eine Pause einzulegen. Doch es kann nicht akzeptiert werden, dass du das Spiel der anderen beeinträchtigst, weil du mal eine Auszeit benötigst.

Die NSCs sind nicht nur Schießbudenfiguren, die hier sind, um abgeschossen zu werden.

Es wird erwartet, dass du auf ihre Spielansätze nach Möglichkeit eingehst und bedenkst, dass sie hier sind, um für dich ein gutes Spiel zu generieren. Gegenseitiger Respekt und Anerkennung für das gemeinsame Spiel sind Ehrensache und der Weg für eine gute Atmosphäre.

Du solltest die körperlichen und geistigen Voraussetzungen erfüllen, um deine Rolle glaubhaft spielen zu können.

Natürlich erwartet niemand von dir ein Elitesoldat zu sein, allerdings wird in den meisten Situationen von dir erwartet, dass du wie ein durchschnittlicher Mensch reagierst und vor allem auch noch agieren kannst. Manchmal wirst du von uns an deine Grenzen gebracht werden. Du solltest dir bewusst sein, wo deine eigenen Grenzen liegen. Das ist wichtiger als ein perfekt trainierter Körper.

42k ist ein Rollenspiel mit Airsoft-Elementen, und nicht andersherum.

Wenn du nur darauf aus bist Leute abzuschießen bist du auf einem normalen Airsoftspiel sicher besser aufgehoben. Hier geht das Spiel auch weiter, wenn deine Lasgun mal ausfällt.



und es wird erwartet, dass du besonders abseits der Kämpfe deine Rolle repräsentierst.

Du hast Militärischen Hintergrund – Lass ihn Zuhause!

Das 42. Jahrtausend ist sehr weit entfernt von unserer heutigen Welt, dementsprechend gelten in der Imperialen Armee neue Regeln, die ihr neu erlernen müsst und auch einhalten solltet. Einige Situationen werden vielleicht deinen

Kenntnissen widersprechen, aber vertrau uns, wir haben uns etwas dabei gedacht.

Die Spielregeln sind abseits von diesem Leitfaden ein wichtiges Element des Spiels, um deine und die Sicherheit der anderen Spieler zu gewährleisten, weswegen wir voraussetzen, dass du sie gelesen hast ([Link zum Download der Spielregeln](#)).

3.2. Erstellen eines Charakters

In 42k gibt es kein Charakterblatt, keine Spielerwerte und einige Spieler haben in ihrer Hintergrund-Beschreibung nicht mehr stehen als "Ich stamme vom Planeten Ordia!". Die Austauschbarkeit der Gardisten und der häufige Charaktertod im Feld, machen weiterführende Überlegungen auch zukünftig nicht unbedingt nötig. Doch wie aus den Spielregeln über den Charaktertod hervorgeht, muss ein Treffer im Feld nicht das Ende des gespielten Charakters sein. Es ist möglich ins Spiel zurückzukommen und so auch über längere Zeit einen bestimmten Charakter und seine Eigenschaften zu bespielen. Dies fördert auch das gemeinsame Spiel, da man sich in der Basis nicht dauernd mit neuen Namen und Hintergrundgeschichten herumschlagen muss.

Egal wie ihr euren Charakter bespielen wollt, hier nur ein paar Anhaltspunkte was ihr beachten solltet, wenn ihr euch etwas zu eurem Charakter überlegen wollt.

- Lest euch zuerst den Abschnitt über die Geschichte Ordias, seiner Kriege und die Ordia-Garderegimenter durch.
- Überlegt euch, ob ihr lieber einen Charakter aus der strahlenden Republik, oder dem glorreichen Kaiserreich spielen wollt. Überlegt euch einen Familienhintergrund im Rahmen der Ordianischen Geschichte. Dies muss nicht zu ausführlich sein, denn eure neue Familie ist die Imperiale Armee.

- Wählt ein paar positive und negative Charaktereigenschaften in Hinblick auf euren Familienhintergrund und überlegt, wie intensiv ihr diese bespielen wollt.
- Überlegt, ob ihr einen ganz normalen Gardisten spielen wollt oder einen mit Spezialausbildung (z.B. Funker, Sanitäter, Spezialwaffenteam). Bedenkt dass ihr auch die Fähigkeiten und das Material benötigt, diese Dinge darzustellen. Natürlich kann euer Charakter auch eine Rolle in der Basis oder Administration bespielen.
- Euer Charakter ist in einer Welt des imperialen Glaubens aufgewachsen. Dementsprechend solltet ihr auch den Grad eurer Gläubigkeit festlegen. Manche sind durch den Krieg stumpf gegenüber Predigten und wahren Glauben geworden. Andere umso fanatischer. Überlegt euch wie ihr euren Glauben ausleben wollt.
- Lest euch die Abschnitte zu Style und Individualisierung durch, um euren Charakter an das Szenario anzupassen.
- Wählt einen Namen für euren Charakter. Zur Entscheidungshilfe: Kaiserliche haben meist deutsche oder osteuropäisch klingende Namen. Gardisten der Republik haben oft englische oder amerikanisch klingende Namen. Aber auch Namen, welche auf Berufsbezeichnungen zurückgehen, sind durchaus gebräuchlich, wie z.B. Schmied/Smith, Jäger/Hunter, Müller/Miller.

3.3. Kampf im 42k

Details zum Kampf mit Softair- und LARP-Waffen, Verletzungen und Charaktertod findet ihr im 42k Grundregelwerk. Regeltechnisch gilt jedoch: ein Treffer ist ein Treffer und das Opfer ist verpflichtet eine Reaktion auf diesen zu zeigen. Es spielt keine Rolle was die Waffe IT darstellt. Wie groß der Schaden ist und welche Auswirkungen

der Treffer genau hat, obliegt ganz allein dem Opfer. Eine Rüstung schützt nur dort, wo sie getragen wird.

Zur Art der Darstellung des Kampfes verweisen wir noch einmal auf die vorherigen Absätze in "Pflichten des Spielers".



3.4. Verhalten als Imperialer Gardist

Ihr bespielt fast ausnahmslos Gardisten des XIII. Ordia Regiments, und solltet euch auch dementsprechend verhalten. Wie ihr dies als ungeübte Zivilisten auslegt, überlassen wir in großen Teilen euch, vielleicht habt ihr ja innerhalb eurer Gruppe schon Verhaltensweisen, die euch besonders auszeichnen oder die Rolle prägen. Die Kommunikation mit Vorgesetzten sollte (besonders in Anwesenheit von Zeugen) eher ehrfürchtig und der Rolle als

einfacher Gardist bewusst ablaufen. Das heißt nicht, dass ihr nicht die Rolle eines furchtlosen Gardisten des Imperators spielen könnt. Die Kommandostrukturen des XIII. Ordia sind seit langem gefestigt und ihr müsst nicht beweisen, wie knallhart ihr seid, indem ihr grundlos Befehle verweigert oder euren Vorgesetzten beleidigt.

Hier noch einige Punkte, die ihr auf alle Fälle einhalten solltet:

Salutieren

Es wird von jedem Gardisten erwartet, dass er beim Anblick eines Offiziers bzw. wenn dieser an ihm vorbei geht, oder man eine Meldung machen will salutiert. Hierfür wird der rechte Arm angewinkelt, die Hand und der Unterarm bilden eine durchgehende Linie und die Fingerspitzen berühren leicht die Schläfe.

Als Gardist salutiert ihr erst ab, wenn der Offizier, der euren Gruß erwidert selbst absalutiert oder an euch vorbeigegangen ist. Ihr salutiert nicht, wenn ihr eine Waffe in der rechten Hand führt.



Zeichen des Aquila

Das Zeichen des Aquila (Adler) ist eine Bekundung des Glaubens. Er wird angewendet, wenn ihr ein Bildnis des Imperators, eines der Herrscher Ordias, einen heiligen Gegenstand oder sonst etwas seht, was euren Glauben beflügelt. Der Trohndienst in der Kapelle ist natürlich der beste Ort zum Zeigen des Aquila.

Hierfür werden die Finger beider Hände voll ausgestreckt, wobei nur die Daumen abstehen und alle anderen Finger verbunden bleiben. Dann wird eine Handfläche über den Handrücken der anderen Hand gelegt. Die Daumen berühren sich dabei, dass sich das Zeichen eines Doppelköpfigen Adlers bildet, in dem die Daumen die Köpfe und alle anderen Finger die Flügel darstellen.



Zeichen des Zahnrades

Die Technokratie benutzt ihre eigene Form der Ehrerbietung gegenüber dem Imperator und seinen heiligen Maschinen.





4. Symbole und Abzeichen

Ihr werdet auf dem 42k einigen einprägsamen Symbolen und Abzeichen begegnen, welche auch mal in leicht abgewandelter Form vorkommen können. Hier eine Auflistung

der Wichtigsten. Eine detaillierte Erklärung zu den verschiedenen Funktionen findet ihr in den nachfolgenden Kapiteln.

<p>Die Imperiale Armee Die Flügel repräsentieren das Imperium der Menschheit. Der Schädel erinnert an die unzähligen Opfer, welche für das Überleben der Menschheit und des Imperiums erbracht hat. Wird auf der Brust oder am Helm getragen.</p>	
<p>Das XIII. Ordia Regimentsabzeichen des XIII. Ordia Garderegiments. Wird am linken Arm getragen.</p>	
<p>Medic / Officio Medicae / Sanitätskorps Wird auf der Brust oder am Helm getragen.</p>	
<p>Funker Wird auf der Brust oder am Helm getragen.</p>	
<p>Kaisergrenadiere Wird auf der Brust oder am Helm getragen.</p>	
<p>Die Heilige Imperiale Kirche Wird auf der Brust oder am Helm getragen.</p>	



Technokratie

Wird auf der Brust oder am Helm getragen.



Administration

Wird auf der Brust oder am Helm getragen.



Hauptmann

Wird auf beiden Schultern getragen.



Leutnant

Wird auf beiden Schultern getragen.



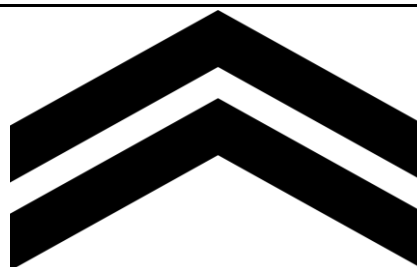
Master Sergeant

Wird am rechten Arm getragen.



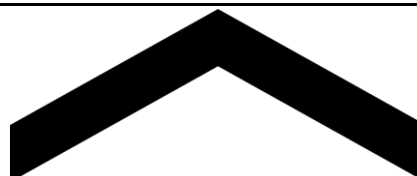
Sergeant

Wird am rechten Arm getragen.



Korporal

Wird am rechten Arm getragen.


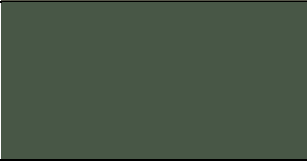






5. Ausrüstung

Die Ausrüstung der Spieler bei 42k ist uns ein besonders großes Anliegen. Uns ist wichtig, dass die Ausstattung aller Angehörigen des XIII. Ordia nach Möglichkeit einheitlich ist, um das Bild einer gemeinsamen Armee zu erschaffen.

Die Grundausrüstung sollte bei allen Spielern in den gleichen Farben und Formen gehalten werden, welche die Spielleitung vorgibt. Die von uns vorgegebene Standard-Farbe ist ein militärtaugliches Olivgrün. Zum Abgleich kann (nicht zwingend) folgende Tabelle genutzt werden.

RAL 7013		Braungrau	Kleidung (als Alternative zu Olivgrün)
RAL 6031		Olivgrün	Kleidung, Rüstung, Ausrüstungsgegenstände
RAL 7008		Khaki, Sand	Gamaschen, Unterhemden
RAL 3003		Rubinrot	Ordia-Rot, Flaggen, linke Schulter der Sturmpioniere

5.1. Style

Die Ausrüstung des XIII. Ordia wurde in unzähligen Schlachten und Kämpfen abgenutzt und verschlissen. Der normale Soldat hat keinen Zugriff auf den feinen Zwirn der Offiziere und muss oft mit der Ausrüstung seiner gefallenen Kameraden vorliebnehmen, meist wird ihm diese sogar bewusst zugeteilt.

Das bedeutet, dass eure Ausrüstung nach Möglichkeit bereits gebraucht aus Armeebeständen kommen oder passenden Gebrauchsspuren aufweisen sollte. Trotz allem wird auch in der XIII. Ordia Wert auf Ausrüstungspflege gelegt. Die Ausrüstung ist also abgenutzt, aber trotzdem sauber und gepflegt, wie es in einer Armee üblich ist.

Auf moderne Ausrüstung sollte allgemein verzichtet und sich an NATO Ausrüstung der 70er Jahre orientiert werden. Canvas, Leder, Moleskin anstatt Nylon und Ripstop.

Molle Oberflächen, Combat Shirts, sowie allgemein zu moderne oder aktuelle Ausrüstung ist zu vermeiden

oder wird im Zweifelsfall von der Spielleitung aus dem Spiel entfernt. Für uns spielt es keine Rolle, ob "der Helm" oder "diese Hose" noch bei euch zuhause rumgelegen hat, und ihr es unbedingt einsetzen wollt. Wenn es nicht in die düstere Welt von 42k passt, solltet ihr es Zuhause lassen.

Überlegt euch was ihr **wirklich** braucht, um einen einfachen Soldaten darzustellen und begeben euch aus eurer Komfortzone. Hier erwarten wir von allen Spielen einfach ein gewisses Augenmaß für die Authentizität einer kämpfenden Imperialen Armee.

Bei der Kleidung und Ausrüstung gibt es zwei Arten, nämlich das was ihr wirklich unbedingt **benötigt**, und das was von uns **empfohlen** wird. Bei fast allen Gegenständen, egal ob benötigt oder empfohlen ist zusätzlich auf den Style zu achten.



5.2. Kleidung

Die Kleidung aller Spieler des XIII. Ordia ist standardisiert und durchgehend Olivgrün (siehe Style). Jeder Zug hat zwar ein paar individuell Ausrüstungsgegenstände, um sich besser zu

identifizieren, doch alle haben dieselbe Grundausrüstung aus den Lagern der Imperialen Ordia Regimenter. Farben und Modelle sind hier als Empfehlungen zu verstehen.

Benötigt wird von euch:

Feldmütze M43 - Feldgrau/Braungrau - Für kaiserliche Truppen

Die meisten kaiserlichen tragen eine Feldmütze als Alltags-Kopfbedeckung

Barett - Grün - Für republikanische Truppen

Die Truppen der Republik tragen Barett, und folgen dieser Tradition auch in der imperialen Armee. Sergeants und Offiziere der Republik tragen rote Barett.



Feldjacke, Feldhemd und Feldhose - Olivgrün

Normale Uniformteile jedes Soldaten der imperialen Armee.

Gamaschen US 1938 - Khaki

Über kein Kleidungsstück wurde mehr geflucht, und schon deswegen kann nicht auf sie verzichtet werden. Wer ohne Gamaschen antritt, kann auch nackt antreten.



Kampfstiefel bzw. festes Schuhwerk

Wir überlassen die Wahl des Schuhwerks euch, wobei ihr besonders auf festes Schuhwerk achten solltet. Ihr werdet mehrere Tage in den Stiefeln/Schuhen verbringen und unwegsames Gelände betreten. Hier steht eure Sicherheit vor allem anderen.



Empfohlen
Handschuhe - Olivgrün/Grau/Schwarz Handschuhe für den Einsatz im Feld sind anzuraten.
Schal bzw. Halstuch Egal wie gut dein Kälteschutz ist, du wirst dir wünschen einen Schal zu haben.
Regen- bzw. Nässeschutz - Olivgrün Poncho oder Überziekleidung. Es besteht immer die Möglichkeit von schlechtem Wetter überrascht zu werden. Niemand wird gezwungen bei Regen aus dem Haus zu gehen, aber das Chaos besiegt sich auch bei schlechtem Wetter nicht von allein.
Knie- bzw. Ellbogenschoner - Olivgrün Sehr zu empfehlen im unwegsamen Gelände. Wenn ihr euch besser schützen wollt, könnt ihr natürlich auch diverse Schutzausrüstung benutzen.
Patches Wir bieten in unserem Shop einen Regiments-Patch an, welcher auf der linken Schulter eurer Feldjacke getragen werden kann.

5.3. Sonstige Ausrüstung

Jeder Soldat erhält seine Ausrüstung aus den Schmieden und Werkstätten Ordias, und alles ist sorgfältig standardisiert. Nach unzähligen Einsätzen ist einiges aufgebraucht und verschlissen und da die nächste Ergänzungsstelle Lichtjahre entfernt liegt, wird auch mal Ausrüstung mit anderen Regimentern "getauscht".

Die Möglichkeiten coole Ausrüstung ins Spiel zu bringen ist unendlich und diese Auflistung beinhaltet sicherlich nur einen kleinen Teil eurer Möglichkeiten. Wir freuen uns auf alles was die Immersion erhöht und den Eindruck erweckt, dass ihr ein Soldat der imperialen Armee im 42k Universum spielt.



Benötigt wird von euch

Koppelgeschirr - Olivgrün

Mit Munitionstaschen, Feldflasche. Die Koppel umfasst das Kampfgeschirr des Imperialen Soldaten, inklusive aller nötigen Taschen für Munition und Zubehör. Eine Feldflasche ist nicht unbedingt nötig, doch solltet ihr die Möglichkeit Wasser ins Feld mitzunehmen auch nutzen. Ganz wichtig ist, dass wir hier keine modernen Tragegestelle oder Westen sehen wollen. Überlegt euch am besten schon vor dem Spiel wie ihr eure Feldausrüstung wie Kampfmesser, Granaten und Magazine richtig verstaut.



Airsoft Schutzbrille

Bei einem Airsoftspiel ist die Schutzbrille der wichtigste Gegenstand eurer Ausrüstung und niemand betritt das Spielfeld, ohne diese aufzusetzen. Die Schutzbrille ist der einzige nötige Schutz, den euer Körper gegen herumfliegende Airsoftkugeln braucht und dementsprechend solltet ihr bei der Qualität nicht sparen.

Kampfrucksack - Olivgrün / Khaki

Ein Rucksack um Ausrüstung, Verpflegung und Munition ins Feld mitzunehmen.

Wasserfeste Beutel

Ihr solltet ein paar wasserfeste Beutel haben. Hier reicht an sich aber schon ein Satz Frischhaltebeutel. Ihr werdet Dokumente, Briefe, Karten und Notizen bei euch tragen und selbst wenn es nicht regnet, könnte Schweiß ihnen arg zusetzen.



Benötigt wird von euch

Rotlicht-Lampe

Ein rotes Licht wird in der Nacht für die Identifikation der Spieler zwingend benötigt. Licht ist in der Finsternis des 42. Jahrhunderts keine Selbstverständlichkeit. Eine normale Taschenlampe (und/oder eine Stirnlampe) für IT wie OT Gebrauch ist dringend anzuraten. Wenn das Licht der Basis nicht genügt, kann auch ein Standlicht sehr nützlich sein.



OT-Tuch

Das OT-Tuch ist ein einfacher weißer Überwurf aus Stoff, auf dem ein großes, gut sichtbares "X" aufgemalt ist. Will ein Teilnehmer als OT erkannt werden, wirft er sich dieses über. Das OT Tuch ist selbst anzufertigen.

Empfohlen

Gefechts Helm - Olivgrün

Ist nicht zwingend notwendig, doch nutzen viele Züge im Einsatz Helme, wobei durchwegs leichte und preisgünstige Replikas zum Einsatz kommen. In Masse wird der **PASGT Helm** verwendet, und in einigen Fällen auch der **MICH2000**.



Kälteschutz

Hierzu zählt alles was euch in kalten Nächten draußen warmhalten kann, also z.B. Thermounterwäsche oder auch Windstopper. Die 42k Spiele finden oft im Frühling oder Herbst statt, wodurch die Nächte sehr unangenehm werden könnten.

Militärisches Essgeschirr und Besteck

die Basis ist kein Restaurant, und irgendwie müsst ihr die Verpflegung auch zu euch nehmen. Militärische Gegenstände tragen dazu bei, den Flair aufrecht zu erhalten.

Grabwerkzeug bzw. Spaten

Zum Ausheben von Schützengräben oder verlegen von Feldeleitungen.



5.4. Rüstungen

Für viele Spieler dürfte die Rüstung des imperialen Soldaten ein wichtiger Identifikationspunkt sein. Allerdings ist keines der Rüstungsteile nötig, um am Spiel aktiv teilnehmen zu können.

So gut wie alle Rüstungsteile sind als Gruppengeräte einzustufen. Das bedeutet, dass ihr diese Gegenstände nur in Verbindung mit einer bestehenden Gruppe (Zug) benutzen solltet, um einen einheitlichen Eindruck aufrecht zu erhalten. Wenn ihr eine Rüstung nur ein einziges Mal bauen könnt, um nur euch selbst auszustatten ist es fraglich, ob es in das gemeinsame Spiel passt.

Die Rüstung des Gardisten besteht generell aus drei Bestandteilen:

Helm

Wie schon unter 5.3 beschrieben wird hauptsächlich der PASGT- und MICH2000-Helm verwendet. Da die meisten Menschen nicht daran gewöhnt sind den ganzen Tag einen schweren Helm zu tragen solltet ihr besonders auf das Gewicht achten.

Körperpanzer

Der Körperpanzer wird zurzeit nur von den Sturmpanzern verwendet. Der Panzer besteht aus Schultern, Brust- und

Rückenteil. Dieser ist aus Epoxidharz mit eingelegten Fiberglasmatten gefertigt. Die Herstellung ist etwas aufwendig, weswegen hier keine Massenproduktion oder Abgabe erwartet werden kann.

Es steht euch frei selbstgebaute Rüstungen zu verwenden, wobei ihr euch auf alle Fälle mit der Spielleitung in Verbindung setzen müsst. **Rüstungen aus Foam bzw. Schaumstoffmatten haben sich als nicht haltbar genug erwiesen um auf dem 42k Schlachtfeld länger als ein Spiel durchzuhalten und werden dementsprechend von der Spielleitung nicht zugelassen.** Wenn ihr Ideen habt, um eure Träume zu verwirklichen (z.B. 3D-Druck), dann wollen wir euch aber auch nicht davon abhalten. Dementsprechend solltet ihr uns vorher kontaktieren, um gemeinsam zum Ziel zu kommen.

Arm Und Beinprotektoren

Hier sind explizit nicht die Knie und Ellbogenschoner aus 5.2 gemeint, sondern Rüstungsteile wie Armschienen, Beinschienen oder auch Unterleibsprotektoren. Diese sind seltener bei normalen Gardisten Ordias zu finden, doch nicht völlig auszuschließen.





6. Bewaffnung

Bei der Bewaffnung gelten einige strikte Regeln, die ihr unbedingt beachten müsst. Beachtet in Hinsicht auf die Bewaffnung eures 42k Charakters auch die Spielregeln - im Zweifelsfall zählen immer diese. Grundlegende Vorgaben:

Joulegrenze für Fernkampfaffen

Alle Fernkampfaffen sind Airsoft-Gewehre und Pistolen mit nicht mehr als 0,5 Joule Austrittsenergie bzw. 230 FPS (Fuß pro Sekunde) bei 0,2g schweren BBs (Kugeln). Airsoftwaffen mit einer höheren Energie sind ausnahmslos verboten, eine Überschreitung dieser Regel wird zum Spielausschluss führen.

Munition

Es dürfen auf dem Spielgelände **ausschließliche Bio Airsoft-BBs mit dem Gewicht von 0,2g** verwendet werden. Absichtliche Zuwiderhandlungen können auf Grund von Geländevorschriften zum Spielausschluss führen. Die

Administration bietet vor Ort an, die Munition der verschiedenen Trupps zu verwahren.

Muzzleflash

Die Verwendung von Muzzleflash-Generatoren ist bei 42k Pflicht. Alle Langwaffen die damit ausgestattet werden können, müssen im Spiel auch damit ausgerüstet sein. Pistolen und Spezialwaffen, die nicht über die nötigen Gewinde zum Anschrauben verfügen, sind davon ausgenommen. Die Generatoren können gekauft oder selbst gebastelt sein. Der Muzzleflash muss in jedem Gefecht aktiviert sein.

Waffencheck

Alle eingesetzten Airsoft-Waffen **müssen** zu Beginn des Spiels durch den Check der Spielleitung. Wir behalten uns vor eure Waffen auch während des Spiels zu überprüfen, um eine fairen und vor allem sicheres Spiel für alle zu gewährleisten

6.1. Gewehre / Lasergewehre

Um eine einheitliche Armee darzustellen haben wir die Auswahl an zugelassenen Airsoftgewehren reglementiert. Wir wissen natürlich, dass viele von euch noch andere Gewehre besitzen, und diese gern einsetzen würden. Dies können wir aber nur erlauben, wenn ihr es mit einem gut gemachten Mod zu einem Lasergewehr umgestaltet. Bitte beachtet, dass alle Airsoftgewehre mit einem Muzzleflash-Generator ausgestattet sein müssen.

Folgende Gewehre sind zurzeit in den Farben Schwarz und Oliv erlaubt:

G3

Wird gerne in der Republik genützt und eignet sich gut als Basis für einen Lasergewehr-Mod.

M14

Wird gerne im Kaiserreich genützt und eignet sich gut als Basis für einen Lasergewehr-Mod.

G14

Durch das futuristische Design und in Kombination mit einem Muzzleflash-Generator, lässt sich damit eine glaubwürdige Lasergewehr Variante darstellen.

G36

Auf vergangenen Events wurden auch G36 Airsoftgewehre genützt. Bitte seht davon ab, ein solches Airsoftgewehr zu erwerben. Wenn ihr noch eines besitzt, ist es akzeptiert, dass ihr es weiterhin benützt.



Lasergewehr-Mod (Eine G3 mit einem Lasergewehr-Mod aus Aluminiumblech, ohne Magazin)



G3



M14



G14



6.2. Pistolen / Laserpistolen

Wir haben bei den Pistolen keine Reglementierung, doch solltet ihr von allzu auffälligen Pistolen Abstand nehmen. Auch solltet ihr bedenken, dass der normale Soldat nur in den seltensten Fällen neben seinem Lasergewehr eine Pistole bekommen hat.



Airsoft-Pistole mit einem 3D-Druck Laserpistolen-Mod



6.3. Schwere Waffen / Spezialwaffentrupps

Hier gilt als wichtigster Grundsatz, dass ihr die eingesetzte Waffe glaubhaft gemoddet habt - es geht ums Rollenspiel und den Effekt, nicht den realistischen Einsatz. Es ist also nicht wichtig welche Waffe oder sonstiges Gerät ihr verwendet, solange das Ergebnis den Regeln entspricht, sicher ist und aussieht wie das was ihr darstellen wollt. Vom Flammenwerfer über Schwere Bolter bis zum Raketenwerfer ist so gut wie alles möglich was der Krieg im 42. Jahrtausend möglich macht.

- Eine schwere Waffe benötigt immer zwei Gardisten, um sie zu bedienen.
- Jeder Trupp kann höchstens eine Schwere Waffe mit ins Feld führen.

Alle schweren Waffen sind mit der Spielleitung abzusprechen, da wir euch sonst nicht garantieren können, dass ihr euer Gerät im Spiel einsetzen könnt.

6.4. Scharfschützen

Scharfschützengewehre und deren Einsatz fallen unter Spezialwaffentrupps. Die eingesetzten Gewehre müssen

entsprechend gemoddet sein, und haben keinen Vorteil in Hinblick auf die 0,5 Joule Grenze.

6.5. Airsoft-Granaten

Auf dem 42k sind die handelsüblichen BB-Granaten (z.B. Tornado, Storm 360, GBR-Federdruck) erlaubt. Diese sollten aber, wenn sie offen getragen werden, gemoddet sein und müssen vor dem Spiel von der Spielleitung abgesegnet werden. Generell gilt die Regel 'Ein Treffer ist ein Treffer'. Das bedeutet, dass eine Granate euch nur getroffen hat wenn ihr wirklich von einer BB getroffen werdet. Allerdings solltet ihr euch in gewissen Situationen überlegen, ob ihr nicht doch

dem Rollenspiel entsprechend zu Boden gehen wollt, um guten Spielgeist zu zeigen, selbst wenn eine Airsoft-Granate mal nicht zündet oder euch nicht trifft. Eine Granate in einem kleinen Raum oder direkt zu euren Füßen hätte intime immer eine Wirkung gehabt. Der Granaten-Werfer hat auch immer dafür Sorge zu tragen, dass die Sicherheit seiner Mitspieler gewahrt bleibt.

6.6. Nahkampf

Jeder Soldat des XIII. Ordia ist mit einem Kampfmesser ausgestattet, und ihr solltet dementsprechend auch ein LARP-Kampfmesser dabei haben. Es werden aber auch andere Nahkampfaffen verwendet, wie Kampfspaten oder Grabenkeulen. Die Nahkampfaffen sollten zum Setting passen oder dementsprechend gemoddet sein. Fantasy und Mittelalter Waffen, die nicht ins Setting passen, sind nicht zugelassen. **Schwerter und Kettenschwerter** sind den Offizieren bzw. den Trupp-Sergeants vorbehalten.



Beispiele für Nahkampfaffen

Ihr seid für die Sicherheit eurer Polsterwaffen selbst verantwortlich. Ein verbindlicher Waffencheck für Nahkampfaffen findet NICHT statt.

6.7. Rauch

Auf allen 42k Events sind ausschließlich **Rauchgranaten von Enola Gaye** zugelassen. Für Spieler ist ausschließlich der Einsatz von **weißem Rauch** erlaubt. Dieser stellt auch immer nur weißen Rauch dar. Alle anderen Rauch-Farben sind der Spielleitung zum besonderen Einsatz vorbehalten (z.B. Gelb für Giftgas). Wegen Brandgefahr wird auf dem Gelände immer zuerst die Waldbrandstufe geprüft werden.

Rauchgranaten dürfen nur auf gepflasterten und betonierten Oberflächen eingesetzt werden; niemals auf Gras oder im Wald. Derjenige der eine Rauchgranate wirft, ist auch immer dafür verantwortlich und hat dafür Sorge zu tragen, dass die Sicherheit seiner Mitspieler und des Geländes gewahrt bleiben.



7. Kommunikation

Unter Kommunikation wird alles verstanden, mit dem ihr Nachrichten über weitere Strecken austauschen könnt. Die Technik des XIII. Ordia Regiments ist in diese Hinsicht ein wenig Antik, nichtsdestotrotz bewährt und funktionell. Auch hier gilt, dass ihr nicht einfach auf moderne Ausrüstung wie Kehlkopfmikrofone oder Bluetooth Empfänger zurückgreifen solltet, um mehr Spiel durch alte Ausrüstung und Methoden zu generieren.

Die Kommunikation der Trupps mit dem Hauptquartier ist ein wichtiger Bestandteil des Spiels und dementsprechend werden verschiedenste Möglichkeiten genutzt, um dies zu gewährleisten.

Funk / Vox

Die Funktechnologie wird im 42k meist nur Vox genannt. Nur ein einziger Spieler jedes Trupps sollte über einen Voxcaster verfügen und zu diesem Zweck auch mit einem eigenen Rucksack ausgestattet sein. Vorzugsweise kann auch eine auf den Rücken geschnallte Attrappe eines Funkgeräts oder eine Antenne, die aus dem Rucksack herausragt, die Profession des Funkers hervorheben. Das Funkgerät an sich kann ein normales Handfunkgerät wie es für Airsoft üblich ist sein (PMR Standard) und muss auch nicht in dem Rucksack getragen werden. Von CTCSS Verschlüsselung ist abzusehen.

7.1. Voxcast-Funkverhalten

Das Verhalten beim Vox ist zwar generell ungezwungen, doch tut ihr euch und jedem anderen einen Gefallen, wenn ihr bestimmte Formen einhaltet. Bedenkt, dass nicht jeder

7.1.1. Denken - Drücken - Sprechen

Wichtigste Verhaltensweise beim Funken: Überlegt euch vor dem Voxspruch was ihr mitteilen wollt, und wie ihr diese Meldung auch über die Lippen bringt ohne, dass es zu geschwollen klingt. Dann erst drückt ihr auf den Knopf und

7.1.2. Wer - Was - Wann - Wie - Wo

Das sollte euer Grundsatz für jede Meldung sein, denn genau das ist es was der Angefunkte von euch wissen will wenn ihr etwas Wichtiges meldet.

Ihr seid selbst dafür zuständig genug Batterien und Akkus dabei zu haben, wenn ihr ins Gefecht geht.

Der Funker ist ein sehr wichtiger Gardist und sollte dementsprechend geschützt werden. Wenn der Funker ausfällt, muss der Trupp entweder warten bis ein neuer eintrifft, oder sie greifen auf den altbewährten Meldeläufer zurück.

Meldeläufer

Der Meldeläufer wird eingesetzt, wenn alle anderen Kommunikationsmittel nicht mehr funktionieren. Der Meldeläufer ist ein vom Hauptquartier oder seinem Trupp-Sergeant ausgewählter Spieler, der eine mündliche oder schriftliche Nachricht auf schnellstem Wege an den Empfänger übermittelt. Dass Meldeläufern auf dem Schlachtfeld auch mal etwas zustoßen kann ist hier nur nebenbei zu erwähnen.

Feldtelefone

Wir verfügen am 42k über ein beträchtliches Equipment an Feldtelefonen und setzen diese auch ein, um vorgeschobene Posten oder wichtige Knotenpunkte per Kabel mit dem Hauptquartier zu verbinden. Die Aufgabe diese Verbindungen herzustellen, obliegt den dafür eingesetzten Trupps und ist von äußerster Wichtigkeit.

Gardist im XIII. Ordia die Ehre hat einen der teuren Voxcaster zu benutzen, schon weil die Technokratie-Priester nicht genug davon an die einfachen Truppen ausgeben können.

sagt was ihr euch ausgedacht habt. Tipp: Allgemein wird behauptet, dass zwischen Drücken und Sprechen auch 'Schlucken' nicht vergessen werden sollte.



7.1.3. Meldungsschema

Es ist nicht so wichtig in einem Spiel wie im echten Leben, doch macht man mit der Einhaltung eines Schemas allen

Voxcastern das Leben leichter. Das Aufbauschemas eines Voxspruchs lautet.

“Hauptquartier von zweitem Sturmtrupp *kurze Pause* kommen!”

- A. Anfunkendes Rufzeichen (bzw. Bezeichnung) - z.B. **Hauptquartier**
- B. Verbindungswort - Meist **von**
- C. Eigenes Rufzeichen (bzw. Bezeichnung) - z.B. **Zweiter Sturmtrupp**
- D. Meldung und oder Statuswort (Kommen oder Ende)

Ein Voxspruch, mit dem ihr eine Unterhaltung beginnt, könnte also lauten:

“Hauptquartier von zweitem Sturmtrupp *kurze Pause* kommen!”

Daraus ergibt sich wer euch antworten soll, wer ihr seid und was ihr euch erwartet.

7.1.4. Meldungsstatus

Am Ende jedes Voxspruchs folgt der Status, mit dem ihr oder die Voxgegenstelle angebt, in welchem Zustand eure Meldung ist.

A. KOMMEN (engl. OVER)

Wenn ihr euch am Ende eines Satzes oder einer Meldung erwartet von eurer Funkgegenstelle eine Antwort zu erhalten, dann fügt ihr am Ende des Satzes, nach einer kurzen Pause, ein deutliches KOMMEN an. Ihr könnt in einem Voxgespräch so lange frei von der Leber reden bis ihr mit KOMMEN anzeigt, dass ihr euch jetzt eine Reaktion erwartet.

B. ENDE (engl. OUT)

Einfach erklärt - Wenn das Gespräch zu Ende ist sagt man statt KOMMEN einfach ENDE. Das unterdrückt auch oft sinnfreie Diskussionen, für die im Vox einfach kein Platz ist.

Tipp: Gute Sitte ist es, dass derjenige der das Gespräch beginnt, es am Schluss auch beendet.



7.1.5. Vox-Alphabet

Am 42k wird folgendes Vox-Alphabet benutzt. Wenn ihr das Alphabet als Voxcaster nicht auswendig kennt, ist das auch kein Beinbruch, solange ihr euch zu helfen wisst.

A—Alpha	J—Juliott	S—Sierra
B—Bravo	K—Kilo	T—Tango
C—Charlie	L—Lima	U—Uniform
D—Delta	M—Mike	V—Victor
E—Echo	N—November	W—Whiskey
F—Foxtrot	O—Oscar	X—X-Ray
G—Golf	P—Papa	Y—Yankee
H—Hotel	Q—Quebec	Z—Zulu
I—India	R—Romeo	

Vox Beispiel

A: "Hauptquartier XIII. Ordia von Sturmtrupp Kilo Echo I, kommen."

B: "Hier Hauptquartier XIII. Ordia, berichten sie, kommen."

A: "Hier Sturmtrupp! Haben Zielgebiet erreicht, Widerstand durch Ketzer ausgeschaltet, erwarten Befehle, kommen."

B: "Hier Hauptquartier! Verstanden, Stellung bis auf weiteres halten, kommen."

A: "Hier Sturmtrupp, verstanden. Der Imperator beschützt! Ende."



8. Individualisierung

Alles was ihr bis jetzt über Ausrüstung, Bewaffnung, Style und Umgangsformen eures Gardisten gelesen habt zielt darauf ab in der Masse der glorreichen Imperialen Garde aufzugehen und nach Möglichkeit auch nicht aufzufallen.

Die Auslöschung eurer Individualität ist aber nicht das Ziel des Spieles und so steht es euch auch in begrenztem Rahmen offen, die Optik oder Ausrüstung eures Charakters anzupassen. Das Ziel soll hier nicht sein euch völlig vom Rest der Armee zu entfernen, sondern in der Masse der gesichtslosen Individuen, einen kleinen Freiraum zur Entfaltung eines Spieler-Charakters zu erhalten.

Diese Individualisierung kann nur euren Gardisten oder auch euren ganzen Trupp betreffen. Falls ihr etwas Besonderes vorhabt, solltet ihr dies unbedingt mit der Spielleitung absprechen. Beispiele für Anpassungen:

Tattoos - Diese Verzierungen der Haut sind üblich in der Imperialen Armee. Etwas Besonderes ist es, wenn ein ganzer Trupp ein gemeinsames Tattoo vorweisen kann, um an einen besonderen Kampf oder verrückten Ausbilder zu erinnern. Auch die Blutgruppe oder eure Identifikationsnummer kann als Tattoo herhalten.

Schmuck - ein besonderes Schmuckstück wie Anhänger, Ringe oder Armbänder sind bei Vorgesetzten nicht unbedingt gern gesehen, kommen aber durchaus vor.

Identifikationsnummer - Jeder Gardist hat eine Nummer, und diese könnt ihr benutzen, um z.B. eure Ausrüstung zu beschriften oder diese als Dogtag um den Hals zu tragen.

Besondere Kleidungsstücke - Hier ist ein wenig Feingefühl gefragt, da ihr natürlich nicht zu sehr vom vorgeschriebenen Erscheinungsbild abweichen solltet. Aber ein besonderer Schal oder farbiges Halstuch, die von Mama gestrickte Mütze unterm Helm oder im Quartier, ein Armbändchen, ein besonderes T-Shirt oder ein wenig ausgefallenerer Handschuhe kommen schon mal vor.

Nahkampfaffen - In einer Welt der Gewalt sind besondere Nahkampfaffen keine Seltenheit, und so haben einige

Gardisten ihr Kampfmesser gegen auffällig verzierte Dolche oder Schwertbajonette eingetauscht. Viele tragen auch den Spaten als Grabenwaffe mit sich oder benutzen Keulen, die an längst vergangene Zeitalter erinnern. Die wenigsten Offiziere werden euch rügen, wenn ihr selbst organisierte Waffen bei euch tragt, die dazu dienen den Feind noch besser zu bekämpfen. Bitte beachtet, dass Schwerter und Kettenschwerter den Sergeanten und Offizieren vorbehalten sind.

Pins oder Anstecker - Unauffällig angebrachte Anstecker werden meist akzeptiert, und im Gruppenrahmen können auch auffällige Kappen- oder Barrett-Anstecker getragen werden, so sie an eine besondere Verbandszugehörigkeit oder einen Kampf erinnern.

Augmetics / Implantate - Bionische Körperteile oder Verbesserung sind aufgrund der Seltenheit von moderner funktionierender Technologie eher ein Vorzug von Offizieren, doch kommt es auch vor, dass normale Gardisten, wenn sie sich im Kampf bewährt, haben damit ausgestattet werden. Wenn ihr eine gute Idee für eine solche Anpassung habt, solltet ihr dies mit der Spielleitung besprechen.

Erbauliche Zitate - Die Imperiale Armee strotzt in ihren Publikationen, Anweisungen und dem täglichen Umgang von erbaulichen Zitaten die dem Gardisten die Welt, den Imperator oder auch ihr Unwissen näherbringen sollen. Viele Gardisten gehen so weit besonders wichtige Zitate auf ihre Waffen oder Ausrüstung zu schreiben, um diese noch eindringlicher zu vermitteln. Manche vergessen dabei, dass dies unter Beschädigung der markierten Güter fällt und sie dementsprechend Strafe zu erwarten haben.

Als Gardist solltest du darauf achten das du mit Sicherheit nicht alle diese Stilmittel einsetzen wirst, sondern höchstens ein oder zwei. Auch sind die oben genannten Punkte nur Beispiele und falls euch noch etwas passendes einfällt, solltet ihr Kontakt mit der Spielleitung aufnehmen, um euer Vorhaben bestätigen zu lassen.



9. Verpflegung

Ihr seid für eure Verpflegung selbst verantwortlich.

Auf dem 42k müsst ihr euch selbst verpflegen, wobei wir euch ein paar Tipps mit auf den Weg geben wollen.

Authentizität - Das Essen findet so wie alles im Spiel, öffentlich statt. Dementsprechend solltet ihr darauf achten keine OT Objekte für alle sichtbar herumstehen zu lassen, aus Dosen mit offensichtlich-neuem Etikett zu essen oder öffentlich zur Schau zu stellen. Das geht nicht immer, und wird bis zu einem gewissen Grad auch ignoriert, doch sollte alles so IT wie möglich ablaufen.

Ihr könnt auch auf Armeerationen bzw. vorbereitete IT Essenspakete oder umverpackte Lebensmittel setzen, um hier mehr Spielgefühl zu transportieren.

Gruppenverpflegung - Falls ihr bereits einem Trupp angehört, sprecht euch mit diesem ab, um möglicherweise eine Gruppenverpflegung zu organisieren.

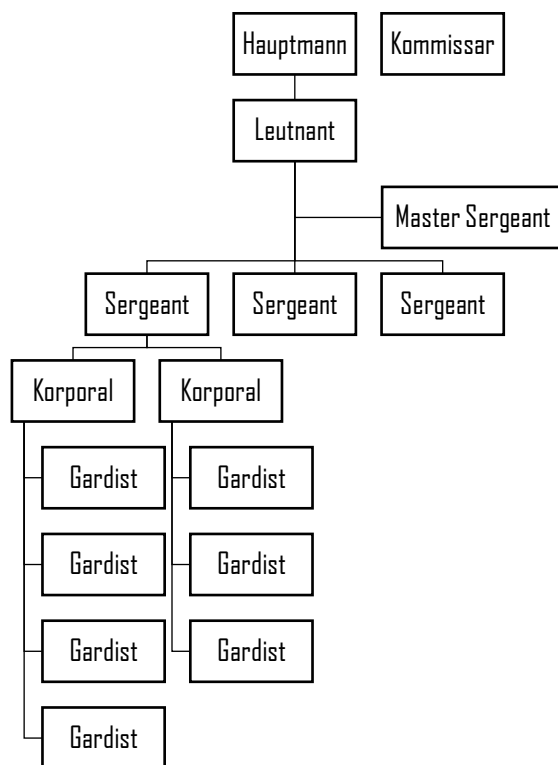
Militärisches Geschirr - Wie schon unter Ausrüstung beschrieben solltet ihr militärisches Geschirr, oder ähnliches benutzen. Niemand will Plastikbecher oder Pappsteller sehen.

Schnelle Energiezufuhr - Denkt daran, dass die Einsätze im Feld viel Energie verbrauchen, und ihr solltet Verpflegung vorgesehen haben, mit der ihr diese auch schnell wieder zurückbekommt. Schoko- und Müsliriegel, Traubenzuckertabletten oder Energiedrinks solltet ihr je nach eigenen Vorlieben jederzeit parat haben, sowohl im Feld als auch in der Basis.

Geschmack - Die Pausen, die ihr zum Essen verwendet, sind eine wichtige Zeit, um euren körperlichen und geistigen Energiehaushalt wieder ins Reine zu bringen. Achtet also darauf, dass ihr Essen habt, das auch schmeckt und euch wieder ins Gleichgewicht bringt. Fünf Dosen Ravioli für fünf Tage stellen keine ausgewogene Ernährung dar, um euch in einem militärischen Szenario bei Laune zu halten.



10. Organisationsstruktur des XIII. Ordia



Vereinfachte Darstellung der Hierarchie im XIII. Ordia auf die spielrelevanten Ränge

10.1. Die Ränge

Hauptmann (NSC)

Der Hauptmann ist der kommandierende Offizier des XIII. Ordia in eurem Spielabschnitt. Er kommandiert und koordiniert ständig alle Aktionen des Regiments und ist meistens in der Basis anzutreffen. Ihm unterstehen direkt die Leutnants und alle ihnen unterstellten Gardisten.

Leutnant (NSC)

Ein Leutnant kommandiert bzw. koordiniert die ihm unterstellten Trupps, und führt diese auch auf dem Schlachtfeld. Als Offizier kann er in Abwesenheit des Hauptmanns auch dessen Platz in der Basis übernehmen. Ihm unterstehen direkt die Sergeants der ihm zugeteilten Trupps und deren Gardisten.

Master Sergeant (SC)

Oft der dienstälteste Sergeant und noch kein Offizier, unterstützt er die Offiziere in der Befehlsausführung. Meist ist er in der Basis anzutreffen und übernimmt auch mal Stabsdienste. Auch als „Mutter der Kompanie“ bekannt.

Sergeant (SC)

Ein Sergeant ist der Kommandant eines Einsatztrupps von Gardisten (5-9 Gardisten). Er führt den Trupp direkt auf dem

Schlachtfeld und wird dabei von seinem Stellvertreter, einem Korporal, unterstützt. Der Sergeant ist für alle Belange der ihm unterstellten Gardisten zuständig und erster Ansprechpartner.

Korporal (SC)

Der Korporal eines Trupps ist der Stellvertreter seines Sergeants und unterstützt ihn nach Möglichkeit. Oft führt er im Feld 3 bis 4 Gardisten in einem Feuerteam.

Gardist (SC)

Die Gardisten sind das unterste Glied der Befehlskette der Imperialen Armee und unterstehen direkt dem Befehl ihres Trupp-Sergeants.

Kommissar (NSC)

Der Kommissar ist ein hochrangiger Offizier der Imperialen Armee. Er ist für die Loyalität und Moral der Einheit verantwortlich und hat zu diesem Zweck praktisch uneingeschränkte Befugnisse. Er kann den Kommandanten überstimmen, Exekutionen und Haftstrafen verhängen und auch Befehle erteilen.



11. Das XIII. Ordia und seine Zusammensetzung

11.1. Gardisten des XIII. Ordia

Die Gardekompanien Ordias wurden nach dem Merrixa-Krieg gegründet und stellen die Präsenz Ordias in der vom Imperium besetzten Stadt sicher. Zwar wird Merrixa weiterhin voll von Imperialen Truppen kontrolliert, doch werden einige der wichtigsten Regierungsgebäude und Produktionsareale weiterhin von ordianischen Truppen bewacht, um den Eindruck von voller Souveränität wenigstens im Anschein aufrecht zu erhalten.

Aus Gründen des Ausgleichs zwischen den Machtblöcken werden die Soldaten der Gardekompanien aus beiden Teilen Ordias rekrutiert und bestens ausgerüstet. Trotz dem Fehlen von echten Kampfeinsätzen in und um Merrixa, sind die Gardekompanien mithin eine der besten Truppen ganz Ordias, was sowohl Nachschub wie auch Menschenmaterial betrifft. Da sowohl Kaiserreich als auch Republik sich gegenseitig in der Auswahl von Personal und Rüstungsgütern in nichts nachsehen wollen, können die Kommandeure auf die besten Rekruten und Waffen des Planeten zugreifen. Der Geist der Truppe ist in großen Teilen völlig unpolitisch gegenüber Kaiserreich und Republik. Dies ist sowohl hochgehaltene Tradition der Truppe, als auch wohlweislicher Selbstschutz, um Konflikten vorzubeugen.

Das XIII. Ordia wurde nach den zahlreichen Verlusten auf Pherus Tri und Vialm Regis mit frischen Gardisten Ordias aufgestockt. Zusammen mit den spezialisierten Einheiten des XIII. Ordias stellen sie die dominierende Infanterieeinheit des Regiments dar und stehen im Zentrum jedes neuen glorreichen Kampfes für den Imperator.

Alle Spieler, welche nicht einem bereits bestehenden Trupp angehören, werden der Garde zugeordnet und dort in Kampfgruppen organisiert.



Gardist des XIII. Ordia

11.2. Kaisergrenadiere

Die Kaisergrenadiere sind eine Traditionseinheit aus dem ordianischen Kaiserreich. Einst eine reine Paradedruppe und protokollarische Garde der Kaiserfamilie, haben sie sich im Laufe der Jahrhunderte vor allem auf Stellungs- und Gaskrieg spezialisiert. Und kaum einer beherrscht das Ausheben und Halten von Stellungen so virtuos, ja bringt dem Schützengraben schon fast kultische Verehrung entgegen. Stur, verbissen, stoisch und traditionalistisch - das sind Eigenschaften die jedem Kaisergrenadier zu eigen sind. Und

so halten sie auch an ihren uralten Sitten und Gebräuchen - festgehalten im "Kaiserlichen Traditionserlass 42" - fest.

Die Kaisergrenadiere sind als leichte Graben-Infanterie zu klassifizieren und verwenden eine Gruppenspezifische Ausrüstung und Kleidung.

Ansprechpartner: Jörg

Status: Aufnahme möglich



11.3. Sturmpioniere

Sturmpioniere sind Republikanische Gardisten, die sich auf das Einnehmen von Stellungen spezialisiert haben. Diese harte und todesverachtende Aufgabe lässt sie zu degenerierten Draufgängern werden, sofern sie lange genug überleben. Lasergewehr, Flammenwerfer und Sprenggranaten sind ebenso ihr Werkzeug wie Bajonette und Kampfspaten, um das gerechte Werk des Imperators zu tun. Von Kaiserlichen als disziplinlose und ungehobelte Trinker angesehen, die angeblich nur für Throngelt in den Krieg

ziehen, empfinden die Sturmpioniere einen eigentümlichen Stolz ob ihres Rufes.

Die Sturmpioniere sind als Schwere Infanterie zu klassifizieren und benutzen neben ihrer Körperpanzer die normale Standardausrüstung.

Ansprechpartner: Florian

Status: Aufnahme möglich

11.4. Grenzer

Einst waren die Grenzer bei der kaiserlichen Handelsgesellschaft als Grenzsicherer und zur aktiven Unterbindung des Schmuggels angestellt. Ein Großteil wurde bei der Aufstellung des XIII. Ordia „freiwillig gemeldet“ und in den Kriegsdienst geschickt.

Tarnzeltbahnen, welche aus dem Grenzerdienst übernommen wurden. Die ehemaligen Grenzer werden im XIII. Ordia als leichte Infanterietrupps eingesetzt.

Die Grenzer sind als Leichte Infanterie zu klassifizieren und benutzen neben ihren Tarnumhängen die normale Standardausrüstung.

Ansprechpartner: Konsti

Status: Aufnahmestopp

Zwar wurden alle Grenzer nach imperialen Maßstäben neu ausgestattet, einige alte Ausrüstungsteile durften, aufgrund eines Traditionserlasses, jedoch weiterverwendet werden. Besonders auffällig sind die meist abgetragenen

11.5. Ingenieure des Kaiserreichs

XXI. Ingenieurstrupp "St. Suspicia" Feldingenieure sind gut ausgebildete Spezialisten aus dem Kaiserreich, die sich auf technische Problemstellungen konzentrieren. Tretminen, Selbstschussanlagen, Stacheldraht, Feldtelefone und Werkzeuge sind fester Bestandteil ihrer Arbeitsmaterialien. Allerdings haben sie alle irgendwo Dreck am Stecken, oder anderweitig eine einflussreiche Person verärgert, denn

normalerweise würde man solche Spezialisten lieber im Kaiserreich auf Ordia behalten.

Der XXI. Ingenieurstrupp "St. Suspicia" ist als leichte Infanterie zu klassifizieren, und benutzt neben der technischen Ausstattung weitgehend die normale Standardausrüstung.

11.6. Senatsgarde der Republik

Die Senatsgarde besteht meist aus den Entsandten der Elitären Republikanischen Oberschicht. Auf Ordia meist mit Wach- und Schutzaufgaben betraut und daher als sicher geltend, erhoffen sich die Familien durch die Nähe zu Politik und Wirtschaft wichtige Beziehungen. Die meisten Mitglieder der Garde waren vom Einberufen ins XIII. Ordia überrascht. Bekannt für ihren Gehorsam und ihre Disziplin, sowie für ihr stets vorbildliches Auftreten erarbeitete sich die Garde einen eigenartigen Ruf bei Gleichgesinnten, aber einen guten bei Vorgesetzten. Die Mitglieder im XIII. sind meist vom

Iterationsministerium abgezogen und sehen es daher auch als ihre Aufgabe, durch inspirierende Texte die Moral der Truppen hochzuhalten. Ein Kampfeinsatz in Schlamm und Dreck ist weder eine Ausrede für dreckige Stiefel noch für eine schlechtsitzende Krawatte!

Die Senatsgarde ist als leichte Infanterie zu klassifizieren und benutzt neben kleineren Zusätzen wie einer Krawatte und Tasche nur die normale Standardausrüstung.

11.7. Mörsertrupp der Republik

Der 252. schwere Mörsertrupp besteht laut Gerüchten hauptsächlich aus Kriegsverbrechern der Republik. Sie sind spezialisiert auf Giftgasangriffe gegen feindliche Stellungen.

Neben ihrem 120mm-Mörser benutzen sie die imperiale Standardausrüstung.



12. Mögliche weitere Rollen / Abseits der Garde

Das Spiel im XIII. Ordia-Garderegiment dreht sich zwar meist um die Gardisten und deren Kämpfe, doch gibt es auch eine große Anzahl von Unterstützungs-Abteilungen, Zivilisten und dem unweigerlich vorhandenen Tross der einer Militäreinheit wie dem XIII. Ordia anhängt.

Das Spiel in der Basis ist nicht weniger wichtig oder erfüllend als die Rollen der Frontkämpfer. Hier ist der beste Ort, um imperiales Leben und Kultur erwachen zu lassen, außerdem verkaufen sich die illegalen Schwarzmarkt Bestände von

Mangelwaren im Schützengraben weit weniger gut als im Schutz der warmen Basis.

Die Rollen der Basis sind sowohl von normalen Spielern als auch GSCs (Geleitete Spieler Charakter) besetzt. Eine Rolle in der Basis muss also nicht zwingend von der Spielleitung kontrolliert werden, dieses Mittel wird mehr eingesetzt, um gewisse wichtige Posten auch wirklich zu besetzen, falls sich zu wenig Spieler dafür finden bzw. wenn der Aufwand eine Rolle darzustellen größer ist als die anderer Spieler.

12.1. Die Basis

Die Basis bzw. der Kommandostützpunkt des XIII. Ordia Garderegiment stellt im Spiel das Hauptquartier und die Zentrale eurer Welt im Kampf gegen die unheiligen Ketzherhorden dar. Ihr habt in der Basis euer Lager, in dem ihr mit euren Kameraden schlaft, esst und auch manchen

Schabernack treiben werdet. Von hier rückt ihr zu den Einsätzen aus und bekommt eure Befehle für den nächsten Einsatz. Hier steht die Kommandozentrale, die Administration gibt Vorräte aus, Prediger halten Throndienste ab und vieles weiteres mehr was abseits der Front passiert.

12.2. Das Heilige Administratum

"Ohne die Administration und ihre akkurate Bürokratie würde das Werk des Imperators zugrunde gehen."

Das Imperium kann nur bestehen, wenn jeder seinen Beitrag leistet. Es ist die Aufgabe der heiligen Administration, die Bemühungen der Menschen zu steuern. Ohne die Administration und ihre akkurate Bürokratie würde das Werk des Imperators zugrunde gehen, denn die Menschen würden sich nur um ihre eigenen Bedürfnisse kümmern.

Die Administration verwaltet den unweigerlichen Mangel an Ausrüstung, Munition und Verpflegung und führt auch über die unwichtigsten Vorgänge akribisch Buch. Sie unterstützt

das Kommando des XIII. Ordia Garderegiments sowohl in der Basis als auch im Feld mit ihrem Wissen um die wichtigsten Vorgänge für Nachschub und Organisation.

Die Diener der Administration gewanden sich im normalen Dienst in lange graue Roben, die ihren Status entsprechend kennzeichnen. Darunter tragen sie die gleiche Uniform wie die normalen Soldaten Ordias in Olivgrün.

Die Administration wird sowohl von Spielern als auch GSCs bespielt. Falls euch eine Rolle in der Administration interessiert, solltet ihr Kontakt mit der Spielleitung aufnehmen.

12.3. Die Heilige Imperiale Kirche

"Wenn der Imperator die Menschheit ist... ist dann auch die Menschheit der Imperator?" - Frage eines fehlgeleiteten Gardisten

Die heilige imperiale Kirche trägt das Licht des Imperators in die Galaxis. Sie leitet und führt uns nach seinem Willen. Die heilige Imperiale Kirche schult und stärkt uns in unseren Glauben an den Imperator. Ohne den Glauben an den Imperator wären wir nur wilde Tiere. Der Glaube ist unser Schild gegen die Verderbnis der Galaxis.

Die heilige imperiale Kirche umfasst mehr als nur Prediger und Konfessoren. Hier sind alle Rollen gemeint, die sich rein auf die Verbreitung des Glaubens oder des Seelenheils der anderen Mitspieler befassen. Dies trifft auch auf Messdiener, Flagellanten, Laienprediger oder Pilger zu. Der Rolle sind

wenig Grenzen gesetzt solange sie im Rahmen des im Spiel nötigen wahren Glauben an den Imperator und die Menschheit entsprechen.

Die Gewandung der Diener der Kirche ist von Rolle zu Rolle unterschiedlich. Ein Feldprediger trägt eine lange Robe und den entsprechenden Ausschmückungen seines Glaubens, meist alles dezent in schwarz violett gehalten. Laiendiener und Messgehilfen eine Mischung aus normaler Uniform und heiligen Insignien. Die Diener der Kirche werden meist von GSCs besetzt, um dem Aufwand entsprechend Rechnung zu tragen. Nach Absprache können aber auch Spieler ohne Leitung durch die Spielleitung Rollen übernehmen. Falls euch einer Rolle in der Heiligen Imperialen Kirche interessiert, solltet ihr Kontakt mit der Spielleitung aufnehmen.



12.4. Die Heilige Priesterschaft der Technokratie

"Als Soldaten ist es unsere Pflicht, die Seelen der Maschinen zu ehren und zu leben!"

Die heilige Priesterschaft der Technokratie lehrt uns, dass jede Maschine eine Seele besitzt. Maschinen sind Werkzeuge, Geschenke und Geschöpfe des Imperators zugleich. Die heilige Priesterschaft der Technokratie erforscht und entwickelt nach seinem Willen seine technologischen Geschenke an die Menschheit. Als Soldaten ist es unsere Pflicht, die Seelen der Maschinen zu ehren und nach Möglichkeit zu behüten. Denn sie sind Teil des Imperators und helfen uns gegen die Feinde der Menschheit zu bestehen.

Die Priesterschaft der Technokratie und die Imperiale Armee hatten schon immer ein schwieriges Verhältnis zueinander.

Zum einen sind beide Teile des Imperiums und die Armee ist auf die technische Unterstützung der Technokratie angewiesen. Gleichzeitig ist die Technokratie praktisch eine eigenständige Subkultur innerhalb des Imperiums und tut sich recht schwer mit Befehlen, die von außerhalb ihrer eigenen Reihen kommen. Die Diener der Technokratie stellen Maschinen über das Fleisch, und Codes über Seelen. Denn Fleisch und Seele sind schwache Werkzeuge, deren Funktion zu instabil ist, um Effizienzsteigerungen sicher zu garantieren. Gepriesen sei der Maschinengott!

Die Zulassungshürde und Gewandungsstandards für neue Technokratie-Spieler sind höher als bei anderen Rollen und muss mit der Spielleitung abgestimmt werden. Die Priester der Technokratie werden ausschließlich von Spielern besetzt.

12.5. Stabsdienst

"Gardist Rubens ist hier, weil er als einziger die imperialen Codes entschlüsseln kann, und weiß wie man ordentlichen Refak kocht"

Kein Offizier des XIII. Ordia Garderegiments kann seinen Dienst verrichten, wenn hinter ihm kein Angehöriger des Stabs steht, um dafür zu sorgen, dass seine Befehle auch wirklich ordentlich umgesetzt werden. Die Mitglieder des Stabs sind die direkte Verbindung des Kommandos zur kämpfenden Truppe, und ohne sie würde die gesamte Struktur sofort aus dem Ruder laufen.

Der Stab umfasst sowohl die Mitglieder der Voxcaster Spezialisten als auch Melder, Sicherheitspersonal und Schreiber. Die Gardisten im Stabsdienst kleiden sich wie normale Soldaten Ordias.

Der Stab wird sowohl von Spielern als auch GSCs bespielt. Falls euch eine Rolle im Stab interessiert, solltet ihr Kontakt mit der Spielleitung aufnehmen.

12.6. Officio Medicae - Sanitätskorps

"Der Glaube ist stark, doch das Fleisch ist schwach und verderbt."

Die Gardisten auf weit entfernten Planeten der Galaxis benötigen ärztliche Unterstützung und die Zuwendung medizinischen Personals. Durch die fortgeschrittene Technologie des Imperiums der Menschheit, ist die fachgerechte Versorgung der Truppe das reinste Kinderspiel im Vergleich zum harten Dienst an der Front. Ihr bedingungsloser Eid auf Unverletzlichkeit und Reinheit des menschlichen Körpers zwingt sie Mutationen und Fehlbildungen zu untersuchen, zu melden und restlos auszumerzen. Der Dienst im Sanitätskorps ist manchmal erschöpfend und voller Schrecken, doch für den Imperator und das Wohl der Menschheit wird keine Mühe gescheut.

Im Officio Medicae sind alle zusammengefasst die sich auf Medizin und Heilung spezialisiert haben, um dies professionell in der Basis auszuspielen. Hier sind sowohl alle Doktoren, Professoren und Sanitäter wie auch Krankenträger und sonstige auf die physische Versorgung spezialisierten Rollen zusammengefasst. Davon ausgenommen sind die Medics der Fronttruppen welche ausschließlich in der Gemeinschaft ihrer Trupps spielen.

Die Gewandung des Sanitätskorps ist meist eine Mischung aus der normalen Uniform Ordias und gebräuchlicher Sanitätskleidung.

Das Sanitätskorps wird sowohl von Spielern als auch GSCs bespielt. Falls euch eine Rolle im Sanitätskorps interessiert, solltet ihr Kontakt mit der Spielleitung aufnehmen.



13. Der Weg zur eigenen Gruppe

Der Trupp ist sicher die wichtigste Einheit des Spiels. Das Spielangebot richtet sich normalerweise an Gruppen von Spielern und das gemeinsame Erlebnis von überstandenen Gefahren und erlebten Abenteuern.

Spieler werden immer in Gruppen, im Spiel Trupp genannt, zusammengefasst oder bereits bestehenden Trupps angeschlossen.

13.1. Truppeneinteilung

Jeder Trupp besteht aus mindestens 6 oder mehr Imperialen Gardisten. Geführt wird dieser Trupp von einem Sergeant und einem Korporal. Des Weiteren können zwei der restlichen Soldaten Spezialisten sein. Die Zusammenstellung der einzelnen Trupps wird vor der Con den Spielern überlassen. Jeder der gerne einen Trupp aufstellen will, hat die Möglichkeit sich und sein Trupp vorzustellen und nach Mitstreitern zu suchen.

Jeder Trupp sollte folgendermaßen aufgebaut sein, die tatsächliche Einteilung erfolgt nach Bedarf:

- Ein Sergeant als Truppführer
- Ein Korporal als Stellvertreter des Truppführers - *bei großen Trupps auch ein zweiter Korporal*
- Ein Funker / Melder - *Optional*
- Ein Medic - *Optional*
- Ein schweres Waffenteam bestehend aus zwei Mann - *Optional*
- 2-6 Gardisten

13.2. Die eigene Idee

Natürlich steht es euch frei, euren eigenen Trupp zu personalisieren. Einigen brennt sicher die Frage auf der Seele: Was, wenn ich mehr will als mich nur personalisieren? Kann ich auch mein eigenes Ding machen? Ein anderes Konzept?

Hier ein klares **Jein**.

Das Hauptaugenmerk soll auf den regulären Gardisten des XIII. Ordia liegen. Auch die bisher bestehenden Trupps wie z.B. die Kaisergrenadiere oder Grenzer sind Ordianer und haben ihr Konzept in enger Zusammenarbeit mit uns ausgearbeitet. Nichtsdestotrotz wollen wir kreativen Ideen keine absolute Absage erteilen. Allerdings wollen wir ein paar Kriterien dafür festlegen:

- Ihr seid bereits mind. 6 Personen, also genug für einen Trupp.
- Euer Konzept orientiert sich an den Vorgaben für Spieler bezüglich Ausrüstung und Bewaffnung.
- Eure Einheit stammt von Ordia (Kaiserreich oder Republik).
- Ganz wichtig: Spielt trotz Individualität einfache Soldaten. Also keine Rambos, Elite-Jump-Trooper, Inquisitionsgardisten etc.

Wenn ihr diese Kriterien erfüllen könnt, solltet ihr euch einfach über das Kontaktformular auf unserer Website bei uns melden.



14. Der Planet Ordia und seine Geschichte

14.1. Die Heimatwelt Ordia

Geografie: Gemäßigtes Klima, eine Vielzahl kleinere Kontinente und Inseln in einer Ansammlung von Meeren. Die Landmassen der Nördlichen Hemisphäre sind geprägt von massiven Gebirgen und Hügellandschaften. Vereinzelt dichte Wälder. Die südliche Hemisphäre hingegen weist viele Dschungelgebiete und Sümpfe auf.

Die meisten Menschen leben in den dicht besiedelten Ballungszentren. Keine Makropolen.

Regierungsform: Monarchie (Kaiserreich) / Republik

Planetarer Gouverneur: Kaiserin Lyraell IV.

Militär: Kaiserliche Armee (mittlerer Standard), Protektorgarde (hoher Standard)

Status: stabil und sicher

Loyalität: 100%

Der Planet Ordia ist gespalten in zwei Machtblöcke: Dem Kaiserreich und der Republik. Im Kaiserreich sitzt die planetare Gouverneurin und gleichzeitige Kaiserin Lyraell IV. als Herrscherin.

Obwohl sich die Kulturen von Republik und Kaiserreich auf den ersten Blick stark voneinander unterscheiden, ist das

heutige Leben für die einfachen Menschen relativ gleich. Sowohl die Republik als auch das Kaiserreich besteht aus einzelnen Stadtstaaten, die von Adelsfamilien oder Handelsdynastien beherrscht werden. Dennoch wird Ordia nicht als Makropolwelt gezählt, kennt aber die typischen Probleme und Strukturen einer solchen Welt. Die Mächtigen führen ein gutes und angenehmes Leben, voller Prunk und Luxus, während jene, die unter ihnen stehen, hart arbeiten müssen und nur wenig haben.

Kriminalität gibt es sowohl im Kaiserreich als auch in der Republik. Korruption aller Art ist ebenso ein fester Bestand des alltäglichen Lebens, wie die Intrigen unter den Mächtigen. Es gibt keine Reisebeschränkungen auf Ordia, doch nur die wenigsten haben wirklich Geld für weite Reisen. Ordia gilt als eine aufgeklärte und zivilisierte Welt, in der zumindest theoretisch, ein Grundmaß an Bildung für alle Bürger gesichert ist und in der die imperiale Ordnung fest verankert ist. Die Bürger gehen in den Fabriken und Konzernen der Welt ihrer Arbeit nach und leisten so ihren Teil für das Imperium. Während das Kaiserreich und die Republik über die Nachrichtenausgabe in ihrem Territorien wachen, kontrollieren die imperialen Behörden die Nachrichten, welche von außerhalb Ordias stammen. Der Bevölkerung von Ordia ist das Imperium zwar als etwa Größeres bewusst, aber nur die wenigsten kümmern sich groß darum.

14.2. Die ordianischen Garderegimenter

Wie alle imperialen Welten muss auch Ordia seinen Beitrag zu den ständigen Kriegsanstrengungen des Imperiums beisteuern. Ein Imperialer Erlass verpflichtet den Ordianischen Gouverneur, seinen Regimentern Mitglieder aller ordianischen Teilstreitkräfte beizufügen, gemessen an deren Größe. Daher sind die Regimenter recht heterogen und bestehen aus einem Querschnitt ordianischer Truppen – Freiwillige wie auch Zwangsrekrutierte.

Aufgrund der herrschenden politischen Lage sind die Garderegimenter von Ordia zunächst immer ein kleines Pulverfass. Zwar herrscht Frieden auf Ordia, doch die ansonsten freundschaftlichen Spannungen zwischen Kaiserlichen und Republikanern, suchen immer wieder ihr

Ventil. Spätestens aber im ersten Feindfeuer werden die Ordianischen Garderegimenter zu einer verschworenen Einheit.

Die imperialen Regimenter des Planeten gelten als zuverlässig und solide, wenn auch nicht als elitär. Aufgrund der leichten und mobilen Kriegsführung von Ordia, sind auch die Garderegimenter auf diese Form der Kriegsführung spezialisiert. Im Laufe der Geschichte stellte der Planet bereits 12 Garderegimenter, welche in den diversen kleineren und unbedeutenden Feldzügen und Kriegen des Imperiums teilgenommen haben. Aktuell stellt Ordia das XIII. Ordia Garderegiment auf und schickt immer mehr Teile davon in den Kampf gegen den Erzfeind.



14.3. Das XIII. Ordia Garderegiment

Das XIII. Ordia ist ein leichtes, mobiles Infanterie Regiment, mit einer Kampfstärke von etwa 2000 Mann, gegliedert in 3 Bataillone, die je nach Situation in ihrer Zusammenstellung und Größe angepasst werden können. Der Schwerpunkt der Kampfkraft liegt auf der Infanterie und den schweren, infanteriegestützten Waffen. Auf Grund ihrer geringen Mannstärke und der fehlenden schweren Waffen, ist das XIII. Ordia eher auf schnelle bewegliche Infanteriegefechte ausgelegt als auf eine starre Kriegsführung.

Die meisten Rekruten des XIII. Ordia Garderegiments sind bei der Regimentsgründung unerfahrene Soldaten, die aus der kaiserlichen Armee oder der Protektorgarde stammen. Einige wurden von ihrem Lehnsherrn von den Feldern oder Fabriken als Teil ihrer imperialen Tributzahlung an die Administration überstellt. Andere sind Freiwillige welche die Abenteuerlust, das Pflichtgefühl gegenüber dem Imperator oder schlichtweg eine persönliche Notlage in den Dienst der Imperialen Armee trieb.

Die Unterführer des Regiments sind erfahrene Soldaten aus den Reihen der kaiserlichen Armee oder der republikanischen Protektorgarde. Anders als viele ihrer jungen Soldaten haben sie bereits einige Jahre im Militärdienst verbracht und einige von ihnen sind sogar Veteranen des einen oder anderen ordianischen



Regimentsstandarte des XIII. Ordia Garderegiments.

Schlachtfelds oder gar der Imperialen Garde. Die Offiziere stammen überwiegend aus dem Kaiserreich, aber auch einige ehemalige Republikaner lassen sich im Offizierskader finden.

14.4. Das Kaiserreich

Das Kaiserreich ist die dominierende Macht auf Ordia und seine Kultur hat die ganze Welt geprägt. Selbst heute findet man in der Republik noch einige Gebräuche und soziale Strukturen, die auf das Kaiserreich zurückzuführen sind. Pflicht, Loyalität und Ehre sind seit ihrer Gründung tief in der kaiserlichen Kultur verankert.

Das Kaiserreich ist eine Monarchie, an dessen Spitze unangefochten die Kaiserin und ihre Familie steht. Die Kaiserin hat zusätzlich auch das Amt des Imperialen Gouverneurs von Ordia inne. Um die Souveränität dieses Amtes gegenüber der Republik zu wahren, hält sich die Kaiserin oftmals aus der Tagespolitik des Kaiserreichs heraus und überlässt diese dem Kaiserlichen Rat. Diese mächtigen Adligen lenken die meisten Geschicke des Kaiserreichs. Das Netzwerk der kaiserlichen Adligen ist äußerst komplex und ständig ringen sie untereinander um Macht und Einfluss am Kaiserhof. Durch die Privilegien, die der Adel genießt sind, so gut wie alle politischen Ämter von

Mitgliedern einflussreicher Familien besetzt, die diesen Status Quo natürlich aufrechterhalten.

Bewohner im Kaiserreich

Das Kaiserreich ist ein zentralistisches Gebilde, dessen Regierungsapparat vom Einfluss der Adligen durchdrungen ist. Adelige Familien mit großem Grundbesitz herrschen oft wie Feudalherren, während die kleineren Adelsgeschlechter ihre Positionen im Beamtentum oder Militär gesichert haben. Die Grundbedürfnisse von Nahrung, Medizin, Energie sowie Unterhaltung sind im Kaiserreich weitgehend sichergestellt. Obwohl das Leben des einfachen Mannes nicht immer leicht ist, klagt das kaiserliche Volk nicht. Das Bewusstsein, Teil eines großen Ganzen zu sein überwiegt, die öffentliche Unzufriedenheit ist daher bei Weitem geringer als in der Republik. Sicherheit und Stabilität haben aber ihren Preis: Im Kaiserreich gibt es wenig Platz für Selbstverwirklichung, nur die Pflicht. Wer aus der gegebenen Ordnung ausbricht steht schnell am gesellschaftlichen Abgrund. Im Kaiserreich aufgewachsen zu sein, bedeutet von Anfang an seinen Platz



in der Gesellschaft zu haben. Die meisten Kinder treten daher in die Fußstapfen ihrer Eltern.

Militär im Kaiserreich

Das Kaiserreich unterhält so immer noch den größten Militärapparat auf Ordia und bildet so das Rückgrat der Planetaren Verteidigungstreitkräfte. Der Militärdienst wird im Kaiserreich als etwas Ehrendolles angesehen und es mangelt kaum an Freiwilligen. Durch eine allgemeine Wehrpflicht gibt es zudem nur wenige, die nicht gedient haben. Wenn es notwendig wäre, könnte das Kaiserreich auf eine Bevölkerung zurückgreifen, welche zumindest in den Grundzügen der Kriegskunst unterwiesen ist. Das Militär erfüllt in der kaiserlichen Kultur aber mehr als nur die

Aufgaben des Kriegsdienstes. So ist der Sicherheitsdienst ein Teil des Militärapparates und auch viele Instandsetzungsarbeiten und öffentliche Bauvorhaben, werden letztlich von Angehörigen des Militärs umgesetzt.

Dennoch hat der Verlauf der Geschichte ihren Tribut von der Kaiserlichen Armee gefordert. Nach dem wirtschaftlichen Verlust der Stadtstaaten, welche die Republik gründeten, einigen schweren Kriegen und der neuen imperialen Ordnung, verfügt das Kaiserreich nicht mehr über die notwendigen Ressourcen, um die einstige Schlagkraft aufrechtzuerhalten. Die kaiserlichen Soldaten sind zwar von einem hohen Pflichtgefühl erfüllt, doch verfügt die kaiserliche Armee über nur wenig Waffensysteme, der neuesten Generation.

14.5. Die Republik

Die Republik Ordias ist ein Zusammenschluss von Stadtstaaten und autonomen Gebieten. Die Einwohner der Republik sind besonders stolz auf ihre Freiheit, und den Kampf gegen das in ihren Augen rückständige Kaiserreich und dessen Adligenregime.

Die zivile Verwaltung wird durch ein Parlament ausgeübt, welches die Wirtschafts- und Innenpolitik der Republik steuert. Die einzelnen Staaten und Mitglieder der Republik entsenden zu diesem Zweck Senatoren in das Parlament nach Decia, wobei die Wahl dieser in den verschiedenen Regionen höchst unterschiedlich zustande kommt. Die wahre Herrschaft über die Republik und den Senat geht allerdings vom Militär der Republik aus. Dessen Hauptquartier befindet sich in Askaran-Nova, der Hauptstadt der autonomen Teilrepublik Vervum. Jeder der an den Waffen der Republik dient, und diente, ist berechtigt zur Wahl des Lordprotektors. Dieser kommt traditionell aus ihren eigenen Reihen und steht mit seinem Wort über dem Senat. Wie die Kriegerstämme zu Urzeiten Ordia beherrschten, bestimmt eine Militärkaste somit die Geschicke der Republik und ihrer Grenzen. Eine Militär-Meritokratie.

Für Außenstehende erscheint dieses System von Wahlen und demokratischer Autokratie chaotisch und willkürlich, doch die Republikaner sind stolz auf ihre Unabhängigkeit, sowie ihr Recht so zu wählen, wie sie es für richtig halten. Die Staaten und Provinzen pochen auf ihre Eigenständigkeit und hüten diese teils bis zum äußersten, was nicht selten zu bewaffneten internen Konflikten führte.

Es gilt als offenes Geheimnis, dass sich in einigen der Staaten bereits wieder Adelsklüngel an der Macht halten, welche ihre Herrschaft durch Wahlen bestätigen lassen und dem Volk nur

vorgaukeln eine Wahl zu haben. Ebenso gibt es Gerüchte über kriminelle Strukturen und Wirtschaftssyndikate, welche mit ihren Privatarmeen jegliche Systemänderung zu ihren Gunsten beeinflussen. Offen ersichtlich ist dafür, dass weite Teile der Wirtschaft in der Hand von staatenübergreifenden Konzernen und Industriekonglomeraten liegen, welche wiederum von einer kleinen besitzenden Schicht mit harter Hand geführt wird. Sie bestimmen oft wer gewählt wird, und so sind viele der mit Pomp abgehaltenen Wahlen, nur Maskerade vor dem verkrusteten System einer konservativen Elite.

Bevölkerung der Republik

Die Bewohner der Republik sehen Eigenständigkeit und Freiheit als hohes Gut, und es gilt als größte Ehre für dessen Verteidigung sowie den Gottimperator von Terra sein Leben einsetzen zu dürfen. Der Masse des einfachen Volkes bleibt allerdings eine solch ehrenvolle Aufgabe verwehrt. In vielen Industriemetropolen vegetiert ein Heer von hungernden Arbeitern vor den Toren der Werkshallen auf ihre Chance einer Anstellung und dem damit einhergehenden gesellschaftlichen Aufstieg. Da jeder für sich selbst zu sorgen hat ist die Führsorgepflicht des Staates über seine Bürger auf ein Mindestmaß beschränkt. Solange keine Hungerrevolten aufflammen, ist jeder Bürger sich selbst überlassen und Herr über sein eigenes Schicksal. Arbeiter welche produktiv sind, ihre Steuern zahlen und keinerlei Ärger machen, können in der Republik ein einfaches, aber meist trostloses Leben führen. Wer den Aufstieg nicht schafft, bleibt weiter in der gesichtslosen Masse vor sich hinvegetierender Bettler. Von dort gibt es lediglich den Weg in die Kriminalität oder den örtlichen Milizen, sowie der Traum von ehrlicher Arbeit und dem Dienst im republikanischen Militär.



Militär der Republik

Die Republik verfügt über ein solides stehendes Heer, welche in kleinen Garnisonstandorten an der Grenze der Republik verstreut steht. Dank der Produktionsmarschälle und Manufakturlords sowie den unzähligen Arbeitshorden fehlt es selten an geeignetem Kriegsgerät. Das Heer ist gut ausgerüstet und bestens ausgebildet, sie bildet im Ernstfall den Kern der republikanischen Armee. Dem gegenüber stehen die lokalen Milizen der Stadtstaaten und Provinzen. Die Ausbildung und Ausrüstung der Milizen differieren genauso stark wie ihre Treue zur Republik und demokratischer Grundhaltung. Viele Milizregimenter

beschützen nur Industrieanlagen vor revoltierenden Arbeitern, andere wiederum sind Grenzschutzeinheiten in voller Armeestärke und Ausrüstung. Es gibt keine Wehrpflicht, und der Dienst in Armee und Milizen ist für jeden freiwillig. Allen Militärs gemein, ist die Pflichten aus ihren Reihen jeden Zehnten zum Dienst in die Imperialen Regimenter zu entsenden. Die Mitgliedschaft in der regulären Armee der Republik gilt als höchste Ehre für jeden Bürger, und diese wird nur wenigen Auserwählten zuteil die alle körperlichen Tests standhalten. Der Rest verdingt sich in den unzähligen Formationen der Miliz.

14.6. Geschichte Ordias

Prä-Imperiale Geschichte

+++ Informationen unter Verschluss +++

Der Weg ins Imperium

Der Übergang ins Imperium ging, für viele Imperiale Institutionen überraschend schnell und einfach. Einer der Gründe hierfür war sicherlich die imperiale Entscheidung Lyariell I. als Kaiserin im Amt zu belassen. Weiters wurde die Kaiserliche Familie auserwählt, um über Ordia im Namen des Imperators zu wachen und zu herrschen. Für die Menschen änderte sich dadurch nicht viel. Pflicht, Gehorsam und Loyalität waren schon immer tief in der kaiserlichen Kultur verankert. Man änderte lediglich die Religion.

Die Rebellion

Obwohl unter dem Kaiserhaus und einer Religion vereint, schwelgte stets der Konflikt unter den in Prä-Imperialer Zeit unterworfenen Stadtstaaten. Zwar gab es nur selten offenen Widerstand gegen die Kaiserin und ihren Nachfolgern, doch neigten einige von ihnen zu rebellischem Gedankengut.

Unter der Führung dreier Städte entbrannten schwere Unruhen, die das noch junge imperiale Kaiserhaus in eine schwere Krise stürzte. Immer mehr Städte strebten nach mehr Unabhängigkeit auf Ordia. Da sie keinerlei Anzeichen zu erkennen gaben, dass ihr Unabhängigkeitsbestreben sich auch gegen das Imperium richtete, betrachtete das Imperium diesen Konflikt als interne Angelegenheit.

Der Konflikt schwelte lange doch waren die Erinnerungen an frühere Kriege noch zu frisch als dass die Mächtigen beider Seiten bereit waren eine neue offene Auseinandersetzung zu beginnen. Als Separatisten allerdings einen schweren Terroranschlag auf den Kaiserlichen Palast, und damit zugleich auch auf den Sitz des Imperialen Gouverneurs, verübten, reagierte die Kaiserin mit voller Härte. Kaiserliche und Imperiale Truppen wurden entsandt, um die rebellischen

Städte wieder unter Kontrolle zu bekommen. Der Feldzug war kurz, brutal und schmerzvoll. Am Ende wurde die Rebellion zerschlagen, doch zu einem teuren Preis. Ein tiefer Riss hat sich durch die Gesellschaft von Ordia gezogen, der bis heute die Menschen teilt.

Die Gründung der Republik

In den folgenden Jahrhunderten herrschte das Kaiserreich uneingeschränkt im Namen des Imperators über Ordia. Und obwohl sich Ordia von den Kriegen erholte und immer mehr zu einer imperialen Welt entwickelte, wuchs der Gedanke an Unabhängigkeit in einigen Stadtstaaten unter der Oberfläche. Eine neue Unabhängigkeitsbewegung trat immer offener in Erscheinung. Obwohl im Geist mit den Separatisten von einst vereint, strebte diese auf friedlichere Art und Weise nach ihren Zielen. Die separatistischen Adligen nutzten geschickt das Volk aus, indem sie diesem erklärte es ginge nur um das Wohl des Volkes und gegen die Unterdrückung des Kaiserhauses, nicht aber um eine Unabhängigkeit vom Imperium.

Es dauerte Jahrzehnte, bis der Druck auf das Kaiserhaus zu groß wurde und die Separatisten aus dem Kaiserreich entlassen wurden. Obwohl der größere Teil der Städte immer noch im Kaiserreich verblieb, lösten sich vor allem einige der reichsten und wirtschaftlich stärksten Städte von diesem. Die separatistischen Städte allerdings schlossen sich zur Republik zusammen.

Der Merrixa Krieg

Der Stadtstaat Merrixa, Teil des Kaiserreichs und wichtige Produktionsstätte von Waffen, war schon immer ein politischer Unruheherd. Vor etwa zwei Millennien strebten die Adligen von Merrixa nach einem Anschluss an die junge Republik, während in der Bevölkerung eine pro kaiserliche



Stimmung herrschte. Während eines großen Sommermanövers der republikanischen Streitkräfte überraschten diese das Kaiserreich, überschritten die Grenze und besetzten Merrixa.

Nicht gewillt den Verlust von Merrixa hinzunehmen, entsandte das Kaiserreich Truppen, um die Stadt zurückzuerobern. Zweihundert Jahre lang wurde der Stadtstaat erbittert umkämpft. Und auch wenn es überall auf Ordia, zu vereinzelt Kämpfen zwischen kaiserlichen und republikanischen Streitkräften kam, lag der Schwerpunkt des Krieges auf dem umkämpften Stadtstaat. Als allerdings der imperiale Zehnt bedroht war, sah sich der damalige Kaiser und Imperiale Gouverneur, Lumer II., gezwungen zu reagieren. Er entsandte imperiale Truppen, um die Interessen des Imperiums zu schützen. Trotz eines heftigen, aber kurzen Widerstands der Republik, besetzte das Imperium Merrixa und erklärte den Stadtstaat zum unmittelbaren Territorium des Imperiums. Trotz Proteste der Adligen beider Seiten, steht seitdem Merrixa unter direkter imperialer Kontrolle.

Der Verlust Merrixas stellt in der Erinnerungskultur der Republik noch heute einen großen Stolperstein in ihrer Beziehung zu Imperium und Kaiserreich dar.

Der Verlust Merrixas stellt in der Erinnerungskultur der Republik noch heute einen großen Stolperstein in ihrer Beziehung zu Imperium und Kaiserreich dar.

Zwei Machtblöcke - Ein Volk

Seit dem Merrixa-Krieg kam es zu keinem weiteren größeren Konflikt auf Ordia. Zwar gab es immer wieder politische und wirtschaftliche Spannungen, doch ist ein Krieg mittlerweile ausgeschlossen. Die Stadtstaaten beider Seiten haben untereinander ein so dichtes Netz aus Verträgen und Abkommen geschlossen, dass sie in einer regelrechten Abhängigkeit voneinander existieren. Ein Krieg würde keiner Seite einen Vorteil verschaffen. Ordia ist zunächst eine imperiale Welt und erst in zweiter Linie eine Welt mit zwei Machtblöcken. Sowohl die Republik als auch das Kaiserreich, sind aufeinander angewiesen, um ihre Pflicht gegenüber dem Imperator erfüllen zu können.

14.7. Kurzzusammenfassung vergangener Cons

42K I - "FEUERTAUFE", 21.04.2011 - 25.04.2011

+++ Informationen unter Verschluss +++

42K II - "KUGELHAGEL", 05.04.2012 - 09.04.2012

Bei der Operation "Kugelhagel" landete das XIII. Ordia Garderegiment erfolgreich auf der Agrarwelt Pherus Tri und sicherte wie vom Imperialen Kommando gefordert, die strategisch wichtige Position um die Stadt Landarra. Dadurch konnten die restlichen Imperialen Streitkräfte, ihre jeweiligen Einsatzziele erfüllen und die Ketzer erfolgreich zurückschlagen. Seitdem befindet sich die Imperiale Armee in einer erfolgreichen Großoffensive, um Pherus Tri zu befreien.

42K III - "KRIEGSNEBEL", 26.04.2013 - 30.04.2013

Die rebellische Bevölkerung des Planeten Pherus Tri leistet dem Imperium Widerstand. Viele haben sich im Schatten von Seuchen, Krieg und aufständischen Adelshäusern, den Mächten der Finsternis verschrieben. Sie sind nun Teil des Kultes der Löblichen Kinder des heiligen Allvaters. Und der Kult kämpft nicht allein. Der Kriegsherr Arull'sol schickte Truppen und Material, um den Kampf der Bevölkerung gegen das Imperium zu unterstützen.

42K IV - "TODESWACHT", 23.3.2017 - 26.3.2017

Mehrere Monate sind vergangen, seit die Fronten im Theta-Sektor auf Pherus Tri ins Stocken geraten sind. Um diese

Situation aufzulösen, ordnete Major Corrin den Angriff auf die Stellungen der Häretiker an, welcher scheiterte. Große Teile des XIII. Ordia wurden dabei aufgegeben oder mussten den Rückzug antreten. Der Feind setzte zum Vorstoß an und schnitt einige Einheiten hinter den feindlichen Linien ab. Überreste einer Kampfgruppe des XIII. Ordia, sammelten sich bei der alten imperialen Basis "Todeswacht". Unter der Leitung des kaiserlichen Hauptmanns Von Leiptzik verfolgten sie ein sehr einfaches Ziel: Überleben und warten bis die Front sich erneut verschiebt und sie wieder zum Rest der imperialen Kräfte stoßen konnten. Material war rar, schwere Waffen ebenso. Nach tapferem Kampf und großen Verlusten gelang es der Truppe sich aus dieser Situation zu befreien und sich zum Rest der Streitmacht durchzuschlagen.

42K V - "FEUERSTURM", 04.10.2018 - 07.10.2018

Nach den Ereignissen um die Basis "Todeswacht" konnten sich die Reste des XIII. Ordianischen Garderegiments wieder sammeln. Nach einer Verschnaufpause und neuen Soldaten ist es nun an der Zeit einen großen Schlag gegen die Ketzer von Pherus Tri zu führen und das Schlachtengeschick ein und für allemal zu wenden! Nachdem die Truppen in einer Sturm- und Landung auf dem Planeten abgesetzt wurden, konnten sie eine Operationsbasis errichten und ein Grabensystem als vorgelagerte Stellung sichern. Doch der Feind war zahl- und die Kämpfe verlustreich.



42K VI - "VERGELTUNGSSCHLAG", 10.4.2019 - 14.4.2019

Der beliebte Urlaubs- und Vergnügungsplanet Vialm Regis wurde von den blutrünstigen Horden des Chaos überrannt und die noch verbliebene Bevölkerung leidet unter dem Wüten

eines Kults der sich selbst "Die Jünger der Jagd" nennt. Es ist Zeit, zurückzuschlagen, auf dem Planeten zu landen und dem ketzerischen Treiben ein Ende zu setzen. Es ist Zeit für einen Vergeltungsschlag!

15. Linkliste

42k Website: <https://www.42k-larp.de/>

42k Facebook Seite: <https://www.facebook.com/42klarp>

42k Spieler Discord: <https://discord.gg/6NRgCB5mzN>

16. Glossar

Die wichtigsten vereinheitlichten Begriffe.

4

42k *immer mit kleinem k geschrieben*

A

Augmetics *Bionische Verbesserungen*

G

Gardist *Gardist ist der allgemeingültige Terminus für einen Soldaten der Imperialen Garde und auch der Standard-Rang*

I

Imperiale Armee *Die reguläre Armee des Imperiums und sowohl dessen größte militärische Organisation als auch die größte Streitmacht der Galaxis. Sie besteht aus ungezählten Milliarden von Soldaten, welche ständig unter Waffen stehen.*

J

Jünger der Jagd *Ein Häretiker-Kult auf Vialm Regis*

K

Klom *Kilometer*

O

Ordianischen Garde *Regimenter der Imperialen Armee vom Planeten Ordia. Werden fast ausnahmslos auf Fremdwelten eingesetzt.*

P

Pherus Tri *Ehemalige Einsatzwelt. Zerstört.*

R

Rekaf *Ein beliebtes Warmgetränk in der Imperialen Armee*

T

Thron! *Ein Ausruf des Erstaunens*

Throndienst *Eine Messe zu Ehren des Imperators*

Throngelt *Währung des Imperiums*

V

Vialm Regis *Eine Paradies- und Vergnügungswelt*

Vox *Funk*

X

XIII. Ordia *Das XIII. Ordianische Garderegiment*