



DAS KAISERREICH

HILFREICHE UND ERBAULICHE SCHRIFTEN ZUR GESCHICHTE UND LAGE DES ORDIANISCHEN KAISERREICHS

PrT 9921985741#a \$7R2

EDITION MMXXIII.A

Beglaubigt durch das Departmento 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.

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



Inhaltsverzeichnis

			122.3.	132.4.
1.	41.1.	41.2.	142.5.	142.6.
	41.3.	62.	143.	154.
	102.1.	122.2.	15	



1. Der Planet Ordia und seine Geschichte

1.1. 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 etwas Größeres bewusst, aber nur die wenigsten kümmern sich groß darum.

1.2. 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.

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.



1.3. Das Kaiserreich

1.3.1. Herrschaft

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.

1.3.2. Die Kaiserin

Lyrael IV. ist von des Imperators Gnaden Kaiserin von Ordia herrscht von der Hauptstadt aus offiziell über ganz Ordia. Ihre Familie trägt nämlich nicht nur die Kaiserwürde, sondern ihr fällt auch das Amt des Planetarischen Gouverneurs zu, dass seit der Eingliederung Ordias in das Imperium per Erbrecht immer dem Familienhaupt (und damit Kaiser oder Kaiserin) zufällt.

Offiziell macht man im Kaiserreich auch keinen Unterschied zwischen den beiden Ämtern - geflissentlich wird die Existenz der Republik in offiziellen Schriftstücken ignoriert.

Rein pragmatisch ist man sich natürlich ihrer Existenz bewusst. Um Komplikationen zu vermeiden hat man sich am Kaiserhof daher auf einen Kompromiss verschrieben: Wenn auch offizieller Vertreter des Imperators auf ganz Ordia und dadurch vom Imperium in dieser Position gestützt, beschränkt die Kaiserfamilie ihre Regierungsbeteiligung im Kaiserreich auf ein Minimum, um der Republik gegenüber dem Anschein der Neutralität zu wahren.

Lyrael IV. führt dabei ein sehr zurückgezogenes Leben. Vom Volk zwar verehrt, bekommt dieses ihre Herrscherin kaum zu Gesicht. Lediglich in medienwirksamen Propaganda-Aufnahmen kann man sie gelegentlich sehen, in denen sie immer jung und gut in Szene gesetzt wirkt. Ihre Entrücktheit stärkt nur ihren Limbus, eine vom Imperator gesegnete Heilige zu sein und feuert die Verehrung durch das Volk eher noch an.

1.3.3. Der Kaiserliche Rat

Wo die Kaiserin die nominelle Herrscherin im Reich ist, ist der Kaiserliche Rat de facto das bestimmende Gremium. Die Sitze im Rat sind nach Körperschaften aufgeteilt, wichtigen Institutionen im Reich und besetzt mit deren wichtigsten Vertretern. Hier sitzen Vertreter der Großgrundbesitzer, des Beamtenapparats, des Militärs usw. Offiziell ernannt und entlässt die Kaiserin Ratsmitglieder, was aber eher pro forma geschieht. Tatsächlich erfolgt die Nominierung (und damit so gut wie immer auch die Ernennung) durch die



jeweilige Körperschaft. Um an einen der begehrten Sitze zu kommen, muss man drei Kriterien erfüllen: Man muss adelig sein (tatsächlich das wichtigste Privileg Ordianischer Adelige) und sich den Sitz auch leisten können - tatsächlich müssen Ratsmitglieder horrenden Summen ausgeben einen Sitz im Rat erhalten zu können - was von diesen Geldern nicht für Hofhaltung drauf geht, fließt der kaiserlichen Familie zu. Im Kaiserreich mitregieren zu dürfen hat seinen Preis

[Anm.: Theoretisch dürften also sogar republikanische Adelige in den Kaiserlichen Rat. Die Ratsmitglieder werden das natürlich tunlichst verhindern]. Der angesehenste Sitz im Rat ist der des Kaiserlichen Prinzipalkommissars, des direkten Vertreters des Kaiserhauses. Nicht nur kann dieser Posten das Zünglein an der Waage sein, er ist durch seine Funktion auch Vertreter des Gouverneurs.

1.3.4. Adel

Adelig ist im Kaiserreich, wer einer Familie angehört, die irgendwann in der langen Geschichte das Adelsprädikat vom Kaiserhaus verliehen bekommen hat. Mit diesem Prädikat kommen einige Vergünstigungen: Etliche Ämter stehen nur Adelige offen (nicht zuletzt Ratsmitglied im Kaiserlichen Rat zu sein). Daher sind so gut wie alle Spitzenbeamten und auch die höheren Offiziere des Kaiserreichs Adelige. Ebenso werden Adelige anders besteuert als die restlichen Bürger. Im Gegenzug dafür wird von ihnen ein gewisses Maß an "Fürsorge" erwartet: Sie sollen Sorge für das Wohlergehen



des einfachen Volkes tragen - meist verwirklicht durch Sozialsysteme für ihre Angestellten.

Grundsätzlich kann man Adelige in drei Gruppen unterteilen: Der Grundadel besitzt die meisten Ländereien im Kaiserreich. Ihnen unterstehen die Kornkammern des Kaiserreichs, sie liefern die Produktionsmittel für die Fabriken, auf ihrem Land stehen die Häuser der meisten Einwohner des Kaiserreichs. Einige der ältesten und traditionsreichsten Adelsfamilien Ordias gehören zum Grundadel und sie üben auch den meisten Einfluss im Kaiserlichen Rat aus. Die zweite Gruppe sind die Fabrikadeligen. Ihnen obliegt das industrielle Kapital des Kaiserreichs. Einige von ihnen haben früh die Zeichen der Zeit erkannt und Land gegen Fabriken getauscht, andere haben sich hochgearbeitet. Aus dieser Gruppe stammen auch viele der Familien, die in die Republik desertiert sind und damit den Einfluss der treu gebliebenen Fabrikadeligen im Rat stark geschwächt haben. Die letzte Gruppe ist der Beamtenadel. Von Anfang an mit weniger Kapital ausgestattet als der Fabrikadel und mit weniger Landbesitz als der Grundadel, haben diese Adelige sich doch eine Nische geschaffen: Sie besetzen zentrale Positionen im Verwaltungsgefüge des Kaiserreichs (und Ordias); was ihnen an Geld und Land fehlt machen sie durch Einfluss wett.

Unabhängig davon versuchen alle drei Gruppen, ihre Sprösslinge im Militär unterzubringen. Hohe Offiziere in der Familie zu haben bringt einer Familie nicht nur Prestige, es erhöht auch deren Einfluss im Kaiserreich.

1.3.5. Volk

Während der Adel zwar den meisten Einfluss ausübt, bildet er doch nur einen kleinen Teil der Bevölkerung des Kaiserreichs. Ihm gegenüber stehen die Massen der einfachen Bevölkerung - Die Bauern, Handwerker, Arbeiter, kleinen Händler usw.

Die meisten von ihnen befinden sich in irgendwelchen Dienstverhältnissen - Sie pachten das Land das sie bewirtschaften von einem Grundadeligen, sie arbeiten in den Anlagen der Fabrikadeligen, sie wohnen oder haben ihre Handwerksbetriebe in Häusern die einer Adelsfamilie gehören. Auf die eine oder andere Weise geben sie also auf irgendeine Art und Weise Geld an die Adelige. Als Gegenleistung sieht es die soziale Ordnung des Reiches vor, dass ihnen die Sicherung ihrer Grundbedürfnisse zusteht: Nahrung, Medizin, Energie, Unterhaltung.

Zusammengehalten wird dies von einem Sinn für Tradition, der den gemeinen Kaiserlichen durchdringt: Zwar existiert offiziell keine Leibeigenschaft, doch die Bevölkerung selbst sorgt für den Erhalt dieser Symbiose. Kinder ergreifen wie selbstverständlich die Berufe ihrer Eltern, arbeiten später

für dieselben Arbeitgeber. Ein Ausbruch aus diesem Kreislauf ist zwar nicht verboten (Kaiserliche legen großen Wert darauf keine Sklaven zu sein, auch wenn republikanische Propaganda das gerne behauptet), gesellschaftlich, aber verpönt. Generell überwiegt das Bewusstsein, Teil eines großen Ganzen zu sein und dem zuzuarbeiten. Entlohnt wird der Einzelne damit einen festen, sicheren Platz in der Gesellschaft zu haben. "Freiheit", wie sie die Republik propagiert, ist den meisten Kaiserlichen daher suspekt - sie bevorzugen Sicherheit und Stabilität, auch wenn sie sich dafür mit diesem starren System arrangieren müssen.

1.4. Militär

Das Kaiserreich unterhält so immer noch den größten Militärapparat auf Ordias und bildet so das Rückgrat der Planetaren Verteidigungstreitkräfte. Der Militärdienst wird im Kaiserreich als etwas Ehrenvolles 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.

1.4.1. Der Kaiserliche Generalstab

Oberstes Planungsgremium ist unumstritten der Kaiserliche Generalstab. Dieses auf das Kaiserhaus vereidigte Gremium der höchsten kaiserlichen Soldaten planen die Armee durch und durch. Sie heben Regimenter aus, planen, verschieben, halten den Apparat am Laufen. Ob der immensen Wichtigkeit der Armee für die Gesellschaft hat der KGS auch Sitze im Kaiserlichen Rat. Selbst eine Position im KGS zu besetzen, ist selbst für die reichsten und einflussreichsten Adelige nicht einfach, denn das Kaiserhaus ist sehr auf ihre Unabhängigkeit der Militärführung bedacht. Dennoch ist man in gewisser Weise auf die Mithilfe der Adelige angewiesen.



1.4.2. Stiftungsregimenter, -Bataillone und -Kompanien

Im kaiserlichen Militär liegt hohes soziales Prestige, unter anderem auch weil Kaiserliche im Allgemeinen sehr viel Wert auf Tradition und Brauchtum legen. Da der Unterhalt eines Militärapparates aber auch immer sehr teuer sein kann, nutzt das KGS zum Ausheben neuer Regimenter eine alte Ordianische Tradition: Die Stiftung von Militärverbänden.

So können Adelige oder auch Interessengemeinschaften der kaiserlichen Armee Regimenter, Bataillone oder Kompanien stiften. Zu diesem Zweck schreibt das KGS regelmäßig Stiftungen aus, um die sich beworben werden kann. Dem Stifter obliegt dann Aushebung, Ausrüstung und Ausbildung besagter Einheit (nach imperialen und kaiserlichen Leitlinien natürlich), im Gegenzug erhalten sie das Recht eine Einheit zu benennen - und natürlich das Prestige, dass mit den Taten und dem Namen dieser Einheit zusammenhängt. 90% dieser gestifteten Einheiten gehören der Infanterie an. Auch Interessengruppen können Stifter werden; Kompanien mit spezialisierter Verwendung oder mit schwerem Gerät wie Panzern oder Artillerie werden oft von Stahl-Konsortien gestiftet. Sogar Bürgerbataillone größerer Städte gibt es.

Gestiftete Einheiten sind oft sehr eng verbandelt mit der Region, aus der der Stifter kommt. Auch wenn alle Truppen offiziell der Kaiserlichen Armee angehören, so ist der Einfluss ihrer Stifter doch immer spürbar. Oft befinden sich Söhne

oder Töchter des Stifters in ihrem Offizierskorps, die Vernetzung zur Zivilbevölkerung ist sehr hoch.

Längst verbirgt sich hinter dieser Tradition auch ein Politikum: Nicht selten werden vornehmlich Einheiten zum Imperialen Zehnt abberufen, deren Stifter zu viel Einfluss im Kaiserreich gewonnen hat - was immer mit einem wirtschaftlichen Schaden für den Stifter einher geht.

1.4.3. Haustruppen und stehende Verbände

Als "Haustruppen" bezeichnet man die beiden Einheiten, die direkt vom Kaiserhaus gestiftet werden - alter Tradition nach stellen diese Einheiten die Garde zu Hofe und sind so etwas wie die "letzte Reserve". Die bekanntere der beiden sind die Kaisergrenadiere. Die andere ist die Ordianische-kaiserliche Militärgendarmerie, die im Gegensatz zu den Kaisergrenadieren mehr Wert auf Pragmatismus legt und daher weniger auffällig ist, dafür aber im ganzen Reich präsent - die Armee erfüllt wie schon erwähnt auch die Aufgabe einer Polizeitruppe.

Zu guter Letzt gibt es noch die stehenden Verbände. Diese füllen die Lücken in den Reihen der Kaiserlichen Armee, aus ihnen entspringt jede Einheit, die nicht gestiftet wurde, meist weil ihre Aufgaben zu spezialisiert sind oder auch zu wenig Prestige bringen. Fernmeldeeinheiten fallen unter diese, Logistikkompanien, Sanitätsregimenter usw.



3. Orte im Kaiserreich

Während man in der Republik die Menschen sehr gut nach den jeweiligen Stadtstaaten unterscheiden kann, ist dies im Kaiserreich nicht so einfach. Hier gibt es im Vergleich größere Flächen, auf denen Agrarproduktion stattfindet und die Landschaften sind unterschiedlicher. Als Beispiel für Orte im Kaiserreich gelten die fünf hier Beschriebenen:

- Viennta – Planetare Hauptstadt und Sitz der Kaiserfamilie
- Die Fabrikstädte des Ferrican-Plateaus
- Die Bergregion des Nördlichen Walls
- Die Ebenen von Kesteron
- Die Südlichen Sümpfe

3.1. Viennta – Das schlagende Herz imperialer Ordnung

Name: Viennta

Bevölkerung: 35,8 Mil.

Tributrate: Decuma Particular

Geographie: Viennta liegt in einer gemäßigten Zone an den Flüssen Corria und Tarianna.

Bekannte Militäreinheiten: Militärgendarmerie, Kaisergenadiere

Ökonomie: Keine, Verwaltung

Sie leuchtet und glänzt im Schein vergangenen Ruhms – Viennta, die Hauptstadt des Kaiserreichs und Sitz des Planetaren Gouverneurs. Der Stolz des Kaiserreichs, ist sie für Ordia eine der wichtigsten (wenn schon nicht die größte) Metropole des Planeten. Während Bewohner und Bewunderer behaupten, dass es allein am Glanz der Stadt liegt, hat dies jedoch auch ganz pragmatische Gründe: Als Sitz des Gouverneurs erschien es bei Beitritt Ordias nur logisch und pragmatisch, die meisten Institutionen, die Ordia mit dem Rest des Imperiums verbinden, hier anzusiedeln. Das führte über die Jahrhunderte dazu, dass Viennta sich veränderte, anpasste und vor allem wuchs – Ein Sprichwort sagt: „Wirf in Viennta einen Stein und du wirst sicher einen Fremdweltler treffen.“

Und obwohl es gleichzeitig die Hauptstadt des Kaiserreichs ist, macht es Viennta tatsächlich zu der Stadt, in der man am meisten Menschen aus dem Rest des Imperiums antreffen kann – seien es Mitarbeiter des Administrariums, Angehörige der Ekklesiarchie, Diener der Navigatorengilden oder einfach auch Händler von fremden Planeten.

Nichtsdestotrotz strotzt Viennta noch immer von Kaiserlichem Glanz, auch wenn er mittlerweile ein wenig angestaubt sein mag. Statuen nicht nur von imperialen Heiligen, sondern auch von berühmten Ordianern säumen

hier die Podeste wohin man sieht – oft sind es Kaiser oder deren Verwandte, hin und wieder auch ein berühmter adeliger Wohltäter und manches Podest ist mittlerweile auch leer und lässt vermuten dass Person, deren Statue dort einst stand mittlerweile im Kaiserreich nicht mehr gerne gesehen ist.

Abseits der großen Straßen und Alleen zeigt sich ein gemischtes Bild – so wie Viennta versucht, seine prunkvolle Seite nach außen zu kehren, so sehr hat es auch seine dunklen Ecken. Viele Ordianer versuchen hier Fuß zu fassen, gerade Menschen, die sich neu erfinden wollen, ziehen es hier hin. Dementsprechend ist die Metropole angefüllt mit Glücksrittern, die ein neues Schicksal suchen. Wenn nicht hier, dann auf einer anderen Welt. Doch sind wir hier immer noch im Kaiserreich – aus Sicherheit und Ordnung ausbrechen zu wollen kann sehr schnell auch in die Gosse führen.

Im Zentrum von Viennta erhebt sich der Kaiserliche Palast – dieses Bauwerk ist über die Jahrhunderte immer weitergewachsen, Trakte kamen hinzu oder wurden stillgelegt, Kammern versiegelt oder geöffnet. Er gleicht einem prunkvollen Labyrinth der alles zugleich sein will: Sitz der kaiserlichen Familie, des Beamtenapparats des planetarischen Gouverneurs, Repräsentationsbau, Regierungssitz, Hauptquartier – und dennoch haben ihn die meisten Ordianer nie von innen gesehen sondern kennen höchstens seine Fassaden von Bildern oder aber von Vid-Aufnahmen vom sogenannten „Heldenplatz“, den ein prächtiger Balkon überblickt – Wer als Tribut an die Imperiale Garde in die Galaxis hinaus geschickt wird, hat vermutlich das Glück gehabt einmal auf diesem Platz stehen zu dürfen, hinaufzublicken zum Balkon, auf dem die Kaiserin wieder einmal die Kinder Ordias verabschiedet bevor diese die lange Prachtstraße bis zum Raumhafen hinunter marschieren, dort in die Transporter steigen und ihre Heimat verlassen – viele für immer...



3.2. Die Fabrikstädte des Ferrican-Plateaus – Muskeln und Stahl

Name: Grad, Ossia, Lavan, Kranjska, Amras

Bevölkerung: zusammen 148,8 Mil.

Tributrate: Exactis Particular

Geografie: Die Städte liegen auf dem Ferrican-Plateau, das sich im Vorgebirge zum „Nördlichen Wall“ befindet.

Bekannte Militäreinheiten: 14. Infanterieregiment „Ossias Stolz“, 87. Panzerregiment „Graf von Berg“.

Ökonomie: Schwerindustrie

Was das Kaiserreich benötigt, hier rollt es vom Band. Hier hämmern mächtige Maschinen, drehen sich Kolben, pfeifen Ventile und drehen sich mächtige Schwungräder. Die Fabrikstädte des Ferrican-Plateaus sind die Manufakturen des Kaiserreichs, regiert von jenen Mitgliedern des Fabrikadels, der der kaiserlichen Familie die Treue gehalten und sich nicht den Rebellen der sogenannten „Republik“ angeschlossen hat. Und wenn es Ordianer gibt die für diese Feindschaft immer noch so brennen, dann sind es die Menschen der Fabrikstädte – hat die Abspaltung doch das industrielle Potential des Kaiserreichs schwer angeschlagen. Ironischerweise zählen die Bewohner von Grad, Ossia, Lavan,

Kranjska und Amras daher mit zu den loyalsten Kaiserlichen, obwohl sie doch von ihrer Geschichte und Natur her den Republikanern am ähnlichsten scheinen. Hier arbeitet man hart, um das Kaiserreich nach vorne zu bringen und man ist stolz darauf ein Teil des Ganzen zu sein – Die Fabrik ist eine Familie für sich, die Besitzer ihre Familienoberhäupter. Man herrscht mit strenger Hand, denn die Quoten müssen erfüllt werden, doch man kümmert sich auch umeinander. Mit Ausnahme von Viennta vielleicht gibt es nirgends im Kaiserreich ein besseres Gesundheits- und Vorsorgesystem wie für die Fabrikangestellten hier. Und man klammert sich an dieses Leben; während die Fabrikstädte über Jahrhunderte hinweg an vorderster Front der technischen Entwicklung standen, schienen sie mit dem Erscheinen des Imperiums und damit der Technokratie schon fast obsolet geworden. Und dass die Technokratie dann ausgerechnet Thetis Meta 42 zu ihrem Hauptstandort gemacht hat, war wohl für viele Menschen hier ein Schlag ins Gesicht. Doch wie Sisyphos stets seinen Stein den Berg hinauf rollt, so arbeiten die Einwohner der Fabrikstädte auch hier immer und immer weiter, stets mit dem Ziel vor Augen, vielleicht doch irgendwann wieder oben auf dem Podest zu stehen... oder zumindest die Rebellen zurück ins Kaiserreich zu holen.

3.3. Die Bergregion des Nördlichen Walls – Fels und Kälte

Name: Der Nördliche Wall

Bevölkerung: 38,8 Mil.

Tributrate: Decuma Particular

Geographie: Gebirge.

Bekannte Militäreinheiten:

Ökonomie: Montanindustrie

Das Leben ist hart in den Bergen – Pässe, Plateaus, schroffer Fels, tiefe Wälder, steile Abhänge. Und doch ist der Nördliche Wall von essenzieller Wichtigkeit sowohl für das Kaiserreich wie auch für die Republik: Hier wird seit langer Zeit dem Erdboden alles entrissen, was in den Fabriken Ordias in Ware verwandelt wird. Diese Arbeit fordert aber auch einen besonderen Menschenschlag. Viele arbeiten hier in Stollen

unter Tage, manche sehen nur selten Tageslicht. Es ist Knochenarbeit und auch nicht ungefährlich – der Stein ist manchmal unberechenbar. Und doch betrachtet man es hier als ehrliche Arbeit, dem Berg seine Schätze zu entreißen. Die Menschen hier beschreiben sich selbst als geradlinig und ehrlich, hart anpacken wird geschätzt. Mit den Stadtmenschen hat man Mitleid, den Bauern betrachtet man als den Simpel von der Ebene und die Bewohner des Sumpfes... das ist ein ganz anderes Thema. Hier macht man sich gerne dreckig, arbeitet mit den Händen, Maschinen sind lediglich Helfer und – anders als in den Fabriken – keine Herren, denen man gehorchen muss. Und man ist gastfreundlich – denn der Wall schont niemanden, daher ist es überlebenswichtig, dass man zusammenhält. Das Einzige, das WIRKLICH einzige, was ein Kaiserlicher vom Nördlichen Wall nicht leiden kann, sind die Republikaner von der anderen Seite der Berge.



3.4. Die Ebenen von Kesteron – Kornkammer Ordias

Name: Kesteron-Ebenen

Bevölkerung: 338,8 Mil.

Tributrate: Exactis Prima

Geografie: Weite Ebenen.

Bekannte Militäreinheiten:

Ökonomie: Agrarindustrie

Orte wie die Ebenen von Kesteron gibt es viele, doch hier breitet sich die größte agrarisch genutzte Region Ordias aus – soweit das Auge reicht, nur Felder. Ein schier endloses Meer an Ähren, durchbrochen von einzelnen landwirtschaftlichen Produktionsgemeinschaften und Dörfern, in denen die Menschen hier leben und arbeiten. Das Leben hier ist simpel, es richtet sich nach dem Takt von Ernte und Saat, und ähnlich simpel gestrickt sind seine Bewohner.

Sie leben ihr einfaches Leben genügsam vor sich hin, bestimmt vom Zyklus dessen, was sie anbauen. Manche mögen die Einwohner der Ebenen als einen simplen Schlag betrachten. Und tatsächlich zählt Intuition und Erfahrung hier mehr als Wissen und Bildung. Denn hier lernt man direkt auf dem Feld alles, was man über die Welt wissen muss – Ernte ist Leben, die Kaiserin ist heilig, der Imperator beschützt. Daher ist es auch nicht verwunderlich, dass man hier sehr oft tiefgläubige Menschen findet und auch die Verehrung der Kaiserin als Heilige des Gottimperators vielfach verbreitet ist.

Am Rande der Kesteron-Ebenen befinden sich außerdem die Grenzwälder. Man lebt vom Holz und vom Wald und schützt das Kaiserreich vor den Feinden, die auf der anderen Seite des Waldes leben.

3.5. Die Südlichen Sümpfe – Wo die wilden Kerle wohnen

Name: Sumpfgebiet der südlichen Hemisphäre

Bevölkerung: 12,8 Mil.

Tributrate: Solutio Extremis

Geografie: Größtenteils Sumpfgebiet.

Bekannte Militäreinheiten: Grenzer

Ökonomie:

Der Sumpf ist eine Welt für sich. Eine schier nicht enden wollende Landschaft aus Tümpeln, Mooren, Ästuarien, Flussdeltas, Riedgräsern, Wasserläufen, Seen... Die vergleichsweise wenigen Menschen, die diese Sümpfe ihre Heimat nennen, haben angeblich 100 Worte für verschiedene Arten von Wasserläufen und doppelt so viele Worte für alle

Arten von Schlamm... jede Konsistenz hat wohl ihren eigenen Namen. Fischerei aller Art dient hier der Versorgung der Menschen mit Nahrung, Torf ist das erfolgreichste Exportprodukt, das an vielen Orten Häuser und Öfen heizt. Wer hier lebt, gehört einem ganz besonderen Schlag an: Sie haben das lebensfeindlichste Gebiet des Planeten als ihr Zuhause ausgewählt, am weitesten Weg von jeglicher Zivilisation. Das macht sie zäh und gewitzt – lebt man hier, kann man es sich nicht leisten NICHT raffiniert zu sein und seine Umwelt zu seinem Vorteil zu nutzen. Und wer nicht bewusst auf seine Umgebung achtet, landet sehr leicht in einem der Schlammgruben und verschwindet für immer unter der Oberfläche, bis er sich vielleicht selbst einmal zu dem Torf verwandelt hat, den seine Vorfahren hier schon geschürft haben.



4. Das XIII. Ordia und seine Zusammensetzung

4.1. 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 an 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.

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



4.3. 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 als auch Menschenmaterial betrifft. Da sowohl Kaiserreich als auch Republik sich gegenseitig in der Auswahl von Personal und Rüstungsgütern in nichts nachstehen 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



4.4. 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 Stellungen- 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.

Ansprechpartner: kaisergrenadiere@42k-larp.de

Status: Aufnahmestopp



4.5. 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.

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

Ansprechpartner: Konsti

Status: Aufnahmestopp



4.6. Ingenieure

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.



5. Linkliste

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

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

42k Spieler Discord: <https://discord.gg/GNRgCG5mzN>

6. 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 Regimente 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