

---

# DIE ORDIANISCHE REPUBLIK

---

HILFREICHE UND ERBAULICHE SCHRIFTEN ZUR GESCHICHTE UND LAGE DER ORDIANISCHEN REPUBLIK

PrT 9921687551#r \$4R1

EDITION MMXXII.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:  
Koppandi Jan  
Rapp Michael  
Rosin Jakob  
Stolz Bernhard  
und des CONstruktiv-LARP e.V.  
Kontakt: [42k-larp.de](http://42k-larp.de)



---

## Inhaltsverzeichnis

1.	Der Planet Ordia und seine Geschichte .....	4	2.9.	Gelon .....	26
1.1.	Die Heimatwelt Ordia.....	4	2.10.	Teuton .....	26
1.2.	Geschichte Ordias.....	4	2.11.	Vilong .....	26
1.3.	Die Republik.....	6	3.	Das XIII. Ordia und seine Zusammensetzung .....	27
2.	Die Mitglieder der Republik.....	7	3.1.	Die ordianischen Garderegimenter.....	27
2.1.	Decia:.....	8	3.2.	Das XIII. Ordia Garderegiment.....	27
2.2.	Die Nord-Kollektive .....	12	3.3.	Gardisten des XIII. Ordia .....	28
2.3.	Thetis Meta 42.....	16	3.4.	Sturmpioniere .....	29
2.4.	Euralya .....	20	3.5.	Senatsgarde der Republik .....	29
2.5.	Macavi.....	25	3.6.	Mörsertrupp der Republik .....	29
2.6.	Das Ekono-Kombinat / Ekonomat Korsaren:...	25	4.	Linkliste .....	30
2.7.	Ecclesia .....	25	5.	Glossar .....	30
2.8.	Vervum.....	25			



# 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 Bestandteil 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.

## 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. 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.

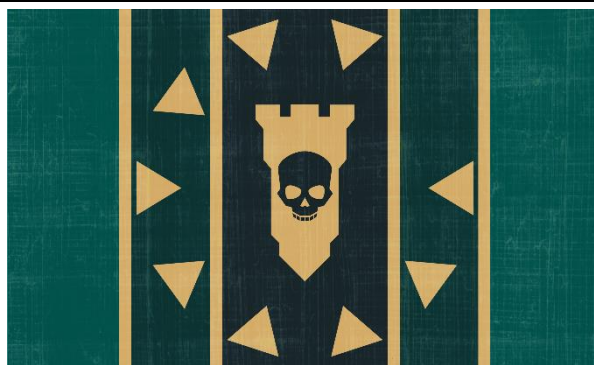
Die zivile Verwaltung wird durch ein Parlament ausgeübt, welches die Wirtschafts- und Innenpolitik der Republik steuert. Die einzelnen Staaten und Mitglieder der Republik entsenden zu diesem Zweck Senatoren in das Parlament nach Decia, wobei die Wahl dieser in den verschiedenen Regionen höchst unterschiedlich 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



*Flagge der Republik*

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 Produktionsmarschalle 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.

## 2. Die Mitglieder der Republik

Bekanntere Mitgliedsstaaten, autarke Gebiete und Kollektive der Republik sind:

- Decia
- Die Nord-Kollektive
- Thetis Meta 42
- Euralya
- Das Ekono-Kombinat / Die Ekonomat-Korsaren
- Ecclesia
- Vervum
- Gelon
- Teuton
- Vilong



## 2.1. Decia

**Name:** Decia

**Bevölkerung:** 5,8 Mil.

**Tributrate:** Exactis Median

**Geografie:** Decia liegt in einer gemäßigten Klimazone an einem schmalen Küstenstreifen.

**Regierungsform:** Direkte Demokratie

**Oberhaupt:** Oberbürgermeisterin Lucia Isadottir, Vorsitzende des Stadtrates

**Präsenz Imperialer Institutionen:** Da Dacia eines der Machtzentren der Republik ist versuchen alle ihren Teil des Kuchens zu bekommen: Technokratie mittel, Heilige Kirche mittel

**Militär:** Senatsgarde

**Ökonomie:** Dienstleistungen, Luxusgüter (Süßwaren, Mode)

Von manchen "die Perle der Republik" genannt, ist doch die ganze Stadt, seit ihrer Entstehung in den ersten hundert Jahren der Republik, architektonisch so konzipiert worden, um den Anschein zu erwecken, von innen heraus zu strahlen. Man wird deshalb in Decia oberflächlich nichts finden, was nicht bis ins letzte Detail geplant und auf die restliche Umgebung abgestimmt ist.

Am Anfang als Zehnter Staat der Republik, daher auch der Name Decia, gegründet um die Streitigkeiten um den Senatssitz beizulegen und als Bürokraten- und Diplomaten-Stadt bekannt hat sich das Bild des Staates in den Jahrtausenden zu einem machtpolitischen Zentrum gewandelt. Die wichtigsten Familien, Handelshäuser und Industrien der Republik unterhalten große Büros oder haben gar ihre Hauptsitze nach Decia verlegt.

Die Oberschicht, sich ihrer Macht, die sie auf den Schultern der Arbeiter aufgebaut haben, sehr bewusst, hat sich an der Oberfläche ein schönes Leben eingerichtet, klopft sich gegenseitig auf die Schulter wie großartig sie Geschäfte und Politik mit Handschlag und Messer hinter dem Rücken machen können und suhlt sich in dem Wissen Teil der mächtigsten Metropole der Republik und der schönsten auf ganz Ordia zu sein. Aber es gibt auch düstere Gerüchte, die hinter vorgehaltener Hand erzählt werden, darüber, was hinter den Türen der Mächtigen alles passieren soll und so hat sich das wachsame Auge der Inquisition aus Ecclesia schon öfter auf Decia gerichtet, um jede aufkeimende übermäßige Dekadenz auszumerzen.

Ein paar Jahrhunderten nach der Gründung hatte man beschlossen, den Aufwand, den die Unmengen an Verwaltungsarbeit, die auf Decia abgeladen wurde, dadurch zu vereinfachen nicht mehr alles in den verschiedenen Sprachen und Dialekten der Republik abzuwickeln. Der Senat konnte sich nicht auf eine der vorhandenen Sprachen einigen und so wurden die besten Linguisten der Republik beauftragt, eine Amtssprache zu kreieren, die für alle Republik Bewohner möglichst einfach zu lernen sei. Nach 13 Jahren akribischer Forschung wurde das Ergebnis präsentiert und nachdem sich schon wenige Jahre später herausstellte, dass sich das Warten mehr als gelohnt hatte, beschlossen die obersten militärischen Führer der Republik, diese Sprache auch auf ihren kompletten Sektor anzuwenden. So verbreitete sich das "Neu-Nieder-Hoch-Gotisch" wie ein Lauffeuer in der Republik und es gibt heutzutage nahezu kein einziges republikanisches Kind, das es nicht als zweite Sprache gelernt hat.

Der Senat besteht aus 1989 Sitzen und Senatoren werden auf Lebenszeit gewählt. Verlieren können Sie Ihren Sitz nur durch zwei Dinge: einen komplizierten bürokratischen Prozess, der theoretisch von jedem wahlberechtigten Republik Einwohner gestartet werden kann, bei dem Ihnen das Misstrauen ausgesprochen wird, was in der Jahrtausende alten Geschichte der Republik nur ein paar hundert Mal gelungen ist, oder durch den Tod. Das führt dazu, dass nahezu monatlich Nachbesetzungswahlen stattfinden, weil wieder ein\*e Senator\*in an Altersschwäche gestorben oder mit einem Messer im Rücken aufgewacht ist. Bei Gründung der Republik und dem Erstellen der ersten und bisher unveränderten Verfassung wurde jedem der zehn Staaten, Merrixa stand zu diesem Zeitpunkt unter Belagerung durch das Kaiserreich und gehörte noch zur Republik, 110 Senatssitze zugesprochen. Die restlichen 889 Sitze werden durch Republikweite Wahlen besetzt.

Oblagen am Anfang die politischen Angelegenheiten von Decia noch dem Senat wurde mit zunehmender Größe der Stadt sowohl der Verwaltungsaufwand als auch der Druck der Bevölkerung mitbestimmen zu wollen zu groß und Decia wurde in Verwaltungsbezirke aufgeteilt. Da sich bei der Gründung Decias jeder andere Staat einen Teil der Stadt zu eigen machte und bis heute keine 100% Homogenität besteht, war es recht einfach, neun Bezirke zu bilden. Jeder Bezirk hat seinen eigenen, aus der Bevölkerung gewählten Verwaltungsrat. Zudem gibt es einen gewählten Stadtrat für ganz Decia, dem die/der Oberbürgermeister\*in vorsitzt. Der Stadtrat bestimmt die Regeln und gibt vor, in welchem Rahmen die Verwaltungsräte eigenständig agieren können, damit das Gesamtbild der Stadt gewahrt bleibt.





Mag der äußere Anschein Touristen und Kurzzeitbesucher, die auch kommen, um in den Sommermonaten die wunderschön hergerichtete Strandpromenade zu genießen, täuschen, wird jeder der sich länger in Decia aufhält und die Augen offen hält schnell merken das die "Perle" ein dunkles Herz hat. Um den Glanz, die oberflächliche Sauberkeit und die Versorgung der Stadt reibungslos und schnell gewährleisten zu können ist die ganze Stadt von einem unterirdischen Wohnungs-, Straßen-, und Tunnel-System unterbaut, zu dem in der Regel nur Bewohner der Stadt Zugang haben. Anfangs wurde noch versucht den Zustrom an Arbeiter\*innen aus den anderen Staaten, die sich in Decia ein besseres Leben erhofften, welche meistens enttäuscht wurden, in größerer Distanz zur Stadt unterzubringen, doch es stellte sich schnell als bequemer heraus das Personal einfach im "Keller", wie die Reichen und Schönen die Stadt unter der Stadt nennen, wohnen zu lassen. Der Großteil der Arbeiter\*innen nennt den Untergrund ihr zu Hause und dort gelten andere Regeln als an der sauberen Oberfläche. Haben die Sicherheitskräfte an der Oberfläche noch das sagen, haben sich durch jahrhundertelange Vernachlässigung der sozialen Brennpunkte schnell "Interessengruppen" gebildet, die im Untergrund den Ton angeben.

Sobald man den Untergrund betritt, spürt man das Gefälle von Reich zu Arm, augenblicklich. In den letzten zwei Jahrhunderten kam es deshalb auch vermehrt zu Unruhen, welche darin gipfelten, dass ein Teil der Untergrundbahn, welche die Nahrungsmittelversorgung aus anderen Teilen der Republik sicherstellt, zerstört wurde. Unter der ein Jahrzehnt lang dauernden Nahrungsmittelknappheit litt vor allem die Bevölkerung des Untergrundes, konnte die Oberfläche sich doch durch Import per Schiff über den kleinen Hafen von Decia mit ihren Luxusgütern versorgen. Wer für die Zerstörung der Bahn verantwortlich war ist bis heute nicht klar. Ein Zusammenschluss aus Interessengemeinschaften behauptet es war ein gezielter Versuch die Bevölkerung zu schwächen und ihren Widerstand zu brechen. Der offizielle Bericht geht von einer kleinen extremistischen Gruppe mit Verbindungen ins Kaiserreich aus, die Decia, und damit die Republik, schwächen wollten.

Die "Kellerer" halten die Oberfläche sauber, aber wer hält den Keller sauber? Geschäftstüchtige Untergrund Bewohner hatten mit den Verwaltungsräten lukrative Verträge zur Reinigung der Kanalisation abgeschlossen und haben dann im Versprechen auf ein besseres Leben aus der ganzen Republik Mutis eingeschifft, die für sie die Drecksarbeit machen sollten. Die extrem "guten" Abfälle von Decia führten aber in wenigen Generationen dazu, dass es eine Überpopulation von Mutanten in der Kanalisation gab und als die Inquisition davon

Wind bekommen hat, war es bereits zu spät. Die Mutanten in der Kanalisation von Decia waren wie ein Schimmelpilz. Hatte man die eine Seite gereinigt, sprossen am anderen Ende wieder Populationen aus dem Boden hoch. Also beschloss man aus der Not eine Tugend zu machen und nutzt die Kanalisation seitdem alle paar Jahre als militärisches Übungsgelände. Nur Sturmpioniere die mehrere Sicherheitsaspekte, wie zum Beispiel ein halbes Jahr keine genetisch verbesserte Nahrung zu sich genommen zu haben, weil sie sonst Pheromone absondern würden welche Mutis anlocken, erfüllen, dürfen an der "Decia Purge" teilnehmen. Dass auch das nicht immer zum gewünschten Ziel führt, davon erzählt der Sturmpionier Zwischenfall in Decia. Nachdem die ersten Tage der Reinigung gut liefen, hat man wohl an der Falschen Ecke zu viel Lärm gemacht und ein Tentakel bewährtes mit Stacheln übersätes Monster hat sich seinen Weg durch die Kanalisation gebahnt und konnte erst an der Oberfläche gestoppt werden. Nichtsdestotrotz erfüllen die Mutis ihren Teil in der Ökonomie einer Stadt der Größe von Decia in dem sie als Gangs durch die Kanalisation streichen und dafür sorgen da die unzähligen Leichen, die dort entsorgt werden nicht zu einem Problem werden.

#### **Rollenspiel Hinweise:**

Folgende Gegenstände oder Eigenarten könnten jemanden aus Decia identifizieren:

**Drogeninjektoren aller Art:** Die Interessengruppen des Untergrundes haben dafür gesorgt, dass jede in der Republik vorhandene Droge zur Verfügung steht, um mehr Kontrolle auf ihre Schützlinge ausüben zu können.

**Schaumrollen:** Die Dekadenz hat in Decia dazu geführt, dass Süßigkeiten bis in den Keller verbreitet sind. Die Krönung dessen ist für einen Deciana aber die Schaumrolle.

**Kanalisations-Stalaktiten:** Meist in unauffälliger Steinform. Es wird ein wenig Pulver vom Stein gekratzt und in Wasser gelöst und dann getrunken. Versetzt einen kurzzeitig in einen berausenden und leicht wahnhaften Zustand.

**Krawatte:** Decia ist bekannt für seine Krawattenmode, deshalb hat jeder Deciana, egal ob Mann oder Frau, der was auf sich hält, eine Krawatte dabei. Diese kann aber auch mal aus ungewöhnlichen Materialien hergestellt sein.

**Müllentsorgung:** Deciana sind es so sehr gewohnt ihren Müll in Gitterschächten und Löchern zu entsorgen, um Mutanten ruhigzustellen, dass sie sich darüber, egal wo sie sind, keine Gedanken mehr machen.

**Kleine Mutationen:** Jede kleinste Mutation führt zur Ausmusterung. Bei manchen Deciana führt aber ein



Atmosphärenwechsel dazu, dass sich bestimmte Giftstoffe, die sie im Untergrund aufgenommen haben lösen und sich deshalb kleine Mutationen bilden.

**Familiengeschichten:** Schon von klein auf wird einem eingebläut, sich von Mutis fernzuhalten. Deshalb sind Familien Nachweise jeglicher Art sehr wichtig. Jeder Deciana wird jeden anderen Deciana ausfragen, um herauszufinden, ob er nicht doch aus der Kanalisation stammt.

### **2.1.1. 20 Fragen an deinen Charakter aus Decia:**

#### **Wie heißt du?**

Da jeder Staat in Decia vertreten ist, sind es auch die Namen. Ob dein Nachname aus den Nord-Kollektiven kommt und dein Vorname eine Übersetzung ins Neu-Nieder-Hoch-Gotische ist oder du einen Euralyschen Vornamen und eine Zahlen-Buchstabenkombination aus Thetis-Meta als Nachnamen hast wundert niemanden der schonmal mit einem geborenen Deciana zu tun hatte.

#### **Wie siehst du aus? Was trägst du bei dir?**

Die Uniform im XIII. Ordia ist weitestgehend vorgegeben, doch gibt es Raum für Persönliches. Trägst du Ziernarben von einer der Untergrundgangs? Oder kommst du gar aus einem der wohlhabenden Häuser und hast ein wertvolles Chronometer am Arm? Bist du bleich, nervös und hast dunkle Augenringe, weil dir der Drogenentzug nicht so gut bekommt? Oder bist du gar ein Muti, der es geschafft hat, mit einer falschen ID in die Reihen der Imperialen Armee aufgenommen zu werden? Nicht zu vergessen: Aus welchem Material ist deine Krawatte?

#### **Wie bist du aufgewachsen?**

In welchem Viertel und auf welcher Ebene bist du geboren? Gehörst du zu einer der reichen Familien, zu den Lohnsklaven, die diese bedienen oder hast du schon immer nur versucht, auf den dunklen Straßen des Kellers zu überleben, seitdem du denken kannst? Hast du noch Bindungen zu Menschen aus deiner Vergangenheit? Schreibst du deinen Eltern? Hattest du Lieb- oder Feindschaften in deinem Viertel? Hattest du Decia schon einmal zuvor verlassen? Wie stehst du zu anderen Angehörigen der Ordianischen Republik oder dem Kaiserreich?

#### **Was gefällt dir / Was missfällt dir an Decia/ an Ordia?**

Die ständige Präsenz von Luxus, Dekadenz und Armut und Gewalt. Dein Leben hängt davon ab, wen du kennst und ob sie dich weiterbringen oder für den nächsten Handel, Trip oder nur die nächste Schaumrolle verraten. Die restlichen Ordianer halten dich für ein hochnäsiges Arschloch, egal ob

du im Höchsten Turm von Decia aufgewachsen bist oder das Licht der Welt im dunkelsten Loch vom Keller erblickt hast.

#### **Warum bist du in der Imperialen Garde?**

Hast du dich freiwillig gemeldet? Warum? Möchtest du das Wahlrecht erlangen? Warst du ein Ganger und entgehst einer Haftstrafe? Ist das Dienen in der Senatsgarde eine besondere Familientradition? Hast du Schulden bei den falschen Leuten und tilgt diese nun mit deinem Sold? Wurdest du einfach durch die Lotterie eingezogen und möchtest lieber wieder nach Hause zurück?

#### **Wie lange bist du schon in der Imperialen Garde?**

Ist dies dein erster Einsatz oder bist du Veteran? Wie Weltenfremd bist du? Kommst du direkt aus der Grundausbildung oder hast du militärische Vorkenntnisse, weil du z.B. in einer Miliz gedient hast?

#### **Was ist deine Aufgabe oder Position in der Truppe?**

Du musst nicht immer der Sergeant sein. Vielleicht sorgst du dafür, dass sich eure Baracke heimelig anfühlt. Oder du bist der Gebetsvorsprecher bei euch in der Truppe. Die meisten von euch haben einen Flachmann dabei, aber du ziehst deinen im richtigen Augenblick und sorgst dich um Moral und Zufriedenheit.

#### **Wie ist dein Verhältnis zu Vorgesetzten?**

Bist du ein Speichellecker oder stehst du schon auf der Liste des Kommissars? Machst du heimlich Witze über den Bart des Leutnants? Befolgst du Befehle wortgetreu oder siehst du darin Interpretationsspielraum?

#### **Glaubst du an den Imperator?**

Natürlich tust du das. Aber wie stark ist dein Glaube ausgeprägt? Welche Handlungen führst du aus, um ihn zu ehren oder zu ihm zu beten? Nennst du den Imperator vielleicht heimlich Ommissiah? Betest du zu einem besonderen Schutzheiligen? Wie abergläubisch bist du?

#### **Was hältst du von Psyonikern und Übernatürlichen?**

Psyoniker? Sind das nicht die Hauptattraktionen bei den absurden Zirkussen der Reichen und Schönen? Aber hast du schon die Geschichte von dem Pokerspieler gehört, der erst das Casino ausgenommen hat und dann auch noch den Schlägertrupp überlebt hat? Gibt es traumatische Erlebnisse im positiven, aber auch im negativen Sinn?

#### **Wie ist dein Verhältnis zu Technologie?**

Ist deine Waffe nur ein Gebrauchsgegenstand oder erkennst du den Maschinengeist darin? Bist du den Vertretern der Technokratie gegenüber aufgeschlossen, ja sogar interessiert? Oder haben die Geschichten darüber, dass



ungezogene Kinder von Tech-Priestern geholt werden bei dir Narben hinterlassen

### **Für was oder für wen würdest du dein Leben riskieren?**

Als Gardist im XIII. Ordia begibst du dich täglich in Lebensgefahr. Aber würdest du aus dem Schützengraben springen, um einen verletzten Kameraden zu retten?

### **Was ist dein größter Wunsch?**

Was lässt dich täglich weitermachen? Was willst du erreichen? Willst du nur überleben oder lockt dich der Ruhm? Hast du ein Versprechen gegeben, das du einhalten willst?

### **Vor was fürchtest du dich?**

Du begegnest auf den Schlachtfeldern monströsen Feinden und stellst dich ihnen. Machen sie dir trotzdem Angst? Was löst der fleischlose Blick eines Priesters der Technokratie in dir aus? Bist du dir sicher, dass die Medicae im Sanitätskorps wirklich nur dein Bestes wollen? Straßenschluchten und ihre Schatten waren dein Zuhause, aber sobald deine Füße den Boden verlassen, dreht sich dir der Magen um?

### **Wie viel Moral und wie viel Gesetzestreue besitzt du?**

"Erziehung ist alles", doch welche hast du in jungen Jahren genossen? Warst du auf Stehlen angewiesen und hast manchmal immer noch lange Finger? Bist du vorbestraft? Hat dir die Imperiale Garde geholfen die Kurve zu kratzen? Oder handelst du immer noch mit Schwarzmarktgütern und hast gute Kontakte zur Administration?

### **Wie verhältst du dich Fremden gegenüber?**

Bist du extrovertiert oder eher introvertiert? Wie steht es um die Geselligkeit? Hasst du vielleicht sogar andere bestimmte andere Menschen oder Institutionen? Bist du getrieben von Vorurteilen oder eher weltoffen?

### **Was bedeutet dir das Leben anderer?**

Bist du eher egoistisch oder hilfsbereit und uneigennützig? Hilfst du Kameraden oder spitzt du deine Ellbogen an, um aufzusteigen? Was denkst du über die lokale Bevölkerung? Befolgst du nur Befehle oder willst du ihnen wirklich helfen?

### **Was sind deine Vorlieben?**

Was isst oder trinkst du gerne? Gibt es das hier auf Vialm Regis? Hast du etwas davon dabei oder schwärmst du deinen Kameraden davon vor? Hatten sie denn schon jemals eine knusprig zarte Schaumrolle? Oder hast du dich nur aus Decias Mülltonnen ernährt und bist froh über jedes nahrhafte Krümelchen, was du finden kannst? Sehnt du dich nach den Berührungen deines Lieblings-Strichers? Oder findest du insgeheim den Grenzer da drüben in seiner grünen Kluft ganz schnuckelig? Womit vertreibst du dir sonst so die Zeit? Lernst du Psalmen auswendig oder sammelst du Steine von deinen Einsatzorten?

### **Welches dunkle Geheimnis trägst du mit dir herum?**

Sündigst du regelmäßig? Hast du bereits Kameraden angeschwärzt und das könnte sich rumsprechen? Sucht man auf Ordia nach dir? Hörst du manchmal ein Flüstern, wenn du allein bist? Warum geht dieser dunkle Fleck auf deiner Brust nicht weg?

### **Welche maßgeblichen Charakterzüge machen dich aus?**

Bist du freundlich oder böse? Bist du offen oder verschlossen? Argwöhnisch oder vertrauensvoll? Loyal oder betrügerisch? Spielsüchtig oder gefasst? Hintertrieben oder hilfsbereit? Cholerisch oder phlegmatisch? Heldenhaft oder Feige?



---

## 2.2. Die Nord-Kollektive

---

**Name:** Die Nord-Kollektive

**Bevölkerung:** 12,6 Millionen, geringer Anteil an Abhumanen

**Tributrate:** Exactus Prima

**Geografie:** Weitläufige Gebirgszüge mit angrenzender Tundra

**Regierungsform:** Ständeordnung und Knappschaften

**Oberhaupt:** Prospektionserkorene Varvara Emile Zolasdottir

**Präsenz Imperialer Institutionen:** Technokratie gering, Heilige Kirche mittel

**Militär:** Kollektiv-Milizen, Wurmjäger

**Ökonomie:** Roherz, Myzelprodukte

Der nördliche Pol Ordias ist von imposanten Gebirgszügen bedeckt, welche reich an Bodenschätzen sind. Erze aller Art werden hier gefördert, um den unendlichen Hunger der Produktionsmarschalle in Thetis Meta 42 zu stillen.

In alter Zeit entsandten Kaiserliche Adlige ganze Frohnheere in die Polgebirge und ließen sie mit Spitzhacke und Spaten tiefe Stollen treiben, um an das wertvolle Erz zu gelangen. Die Kaiserlichen Adligen teilten die Gebirgszüge dabei unter sich auf und kämpften auch nicht selten über die Vorherrschaft eines besonders vielversprechenden Gebiets. Unzählige Seelen forderte der Hunger nach Erz in diesen barbarischen Zeiten. War es nicht das grausame Klima, die Unterversorgung oder Minenunglücke, welche einem Knappen das Leben kostete, so konnte man sicher sein, wenigstens bald in einem klammen Grab das Ende zu finden, da einem die Staublung oder eine wurmzerfressene Leber beschert war, würde man nur lange genug durchhalten. Richtig unglückliche Knappen landen für gewöhnlich in einem Wurmloch und werden langsam verdaut. Angeblich dauert es Tage, bis einen die Verdauungssäfte von einem Chthonischen Wurm endlich so weit zersetzt haben, dass man sterben darf.

Das Leben unter Tage ließ die Menschen jedoch auch zusammenwachsen. Wenn man sonst nichts hatte, hatte man wenigstens einander und das geteilte Leid und Schicksal. Anfangs noch unendliche Arbeiterheere, welche von ihren adligen Vorgesetzten in Trupps und Schichten eingeteilt wurden, verbrüdete man sich und stimmte sich ab. Die Knappschaften waren geboren und mit der Zeit entwickelte sich ein sonderliches Ehrgefühl um die eigene Tätigkeit, der Zugehörigkeit zu einer Knappschaft und das Ausmaß des Ertrags, welchen man den Tiefen abgewann. So war es nicht

verwunderlich, dass sich die Bergmänner und -frauen bereits in den alten Tagen untereinander maßen und anfeuerteten wenn sie auf besonders ertragreiche Erzadern stießen. Dies alles, weitestgehend ungesehen von ihren arroganten Dienstherren.

Doch auch dieses Ehrgefühl lässt einen bei ständigem Hunger und Schlägen nicht ewig durchhalten und so waren die Schutthalden an den Berghängen stets durchzogen mit den Gebeinen derer, die ihre Spitzhacke nicht mehr schwingen konnten.

Zwar gab es immer wieder auch Aufbegehren und Verhandlungsversuche mit den eingesetzten Dienstherren, doch wurden diese stets streng und grausam geahndet. Für die Adligen im Kaiserreich waren die Polgebirge stets ein barbarisches Hinterland voller verwahrloster Wilder, welche mit strenger Hand geleitet werden mussten. Der Spitzname Varvari für die zahllosen Knappen machte sich bald unter den Aufsehern breit.

Erst als die ersten Bestrebungen zur Loslösung vom Kaiserreich von verschiedenen Stadtstaaten in militärischen Konflikten ausarteten, wurde der Griff um die Polgebirge schwächer. Die Knappschaften erkannten ihre Chance und in einer Reihe blutiger Aufstände warf man das Joch ab. Die massiven Zugänge zu den unterirdischen Komplexen wurden befestigt oder versiegelt. So wurde man zwar seine Unterdrücker los, doch hatte man sich damit seine eigene Gruft errichtet.

Pilzfarmen in den feuchtheißen tiefen Tunneln des Polgebirges und ihre Produkte waren zwar eine willkommene Bereicherung auf der Speisekarte der Knappen, doch konnten diese allein nicht den Bedarf des Millionen starken Arbeiterheeres decken. Stets war man auf die Versorgung durch das Kaiserreich angewiesen. Eine Lücke, welche die gerade frisch entstehende Republik gerne schloss. Nicht nur konnte man so das Kaiserreich schwächen, man konnte auch die eigenen Reihen stärken.

Leider ist das Fleisch der Chthon-Würmer ungenießbar. Dennoch werden sie von Knappschaften aus Wurmjägern zur Strecke gebracht. Zwar können sich diese weißen Giganten erstaunlich schnell durch Gestein fressen, doch destabilisieren sie damit die vorhandenen Stollensysteme und verdauen jegliches Erz, welches sie auf ihrem Weg durch die Tiefen Ordias in sich aufnehmen. Zurück bleiben WurmLöcher und Substrat, welcher der Nährboden für die heimischen Myzelien bereitet. Die anscheinend geistlosen Würmer selbst sind nicht aggressiv, doch macht es für sie



keinen Unterschied, ob sie Gestein oder einen unglücklichen Knappen verdauen. Ihre Magensäure jedoch wird von den Prospektoren geschätzt. Damit lassen sich gut Roherze auf ihre Zusammensetzung überprüfen und führen Prospektoren zu gewaltigen Erzvorkommen, wenn sie es wagen den Wurmlöchern zu folgen.

In den dunklen Jahren nach der Befreiung vom Kaiserreich war der Zusammenschluss zu einem Kollektiv nur der nächste logische Schritt. Hatte zuvor alles den Kaiserlichen Machthabern gehört, wurde nun jegliches Eigentum vergesellschaftet. Das Individuum besaß nichts, außer der Chance mitzuarbeiten, sich einzubringen und für etwas Größeres als sich selbst einzustehen. Die Zeiten waren hart und es wäre gelogen zu behaupten, es hätte keine Opposition gegeben. Machthungrige Aufwiegler und gerissene Knappschaften haben natürlich versucht an Einfluss und Ressourcen zu kommen und einige konnten sich eine gewisse Zeit halten, doch das Feuer des Kollektivs wuchs mit jedem Tag und jedem eingehaltenen Versprechen.

Als die Republik an die Tore der Nord-Kollektive trat, stand man geschlossen und als ein Kollektiv von Varvari als ebenbürtiger Verhandlungspartner dar. Es folgte kein goldener Frieden und kein Überfluss, jedoch eine Zeit der Selbstbestimmung und Expansion.

Hunderte neue Stollen wurden getrieben, neue Gebiete dem umfangreichen Tunnelsystem angeschlossen und der Handel mit den anderen Stadtstaaten der Republik beflügelte jede neue Erschließung. Ebenso wurde Raum geschaffen für Familien und die Knappschaften, welche zuvor nur in einfachsten Arbeiterlagern zusammengepfercht waren.

Die Heilige Imperiale Kirche entsandte Missionare und die Knappschaften legten riesige Kavernen frei, in denen die Gläubigen zusammenkommen konnten. Man führte die Varvari heim ins Imperium, nachdem sie Jahrhunderte wie Tiere in ihren Höhlen vor sich hinsiechten.

Zwar sind die Nord-Kollektive immer noch technologisch als rückständig zu betrachten, doch hat sich inzwischen eine eigentümliche Zufriedenheit mit den Dingen eingestellt und ein Stolz auf die erbrachten Leistungen aus eigener Kraft. Mit Roherz erhandeln sich die Nord-Kollektive alles, was sie nicht selbst herstellen können. Eine Verhüttung und Veredelung vor Ort ist auf Grund von mangelndem Brennstoff und den klimatischen Bedingungen schwierig und passiert nur im kleinen Rahmen.

Zwar oft verlacht sind die Myzelzuchtfarmen das wahre Rückgrat, auf dem der Erfolg der Nord-Kollektiven beruht. Die Mykologen der Pol-Gebirge kennen hunderte verschiedene

Speise- und Gebrauchsmyzele die einzigartig in den feucht-heißen Tiefstollen sind. Von Myzeldestillat um sich in den höher gelegenen Tunneln die Knochen zu wärmen, bis hin zu Pilzleder lässt sich alles herstellen. Der Preis? Varvari werden in den großen Substratkammern in den Tiefen der Pol-Gebirge beerdigt.

Die Knappschaften organisieren sich aus den Ständen der Varvari und schließen sich in Kollektiven, Arbeitsgruppen und Ausschüssen zusammen. Die Stände sind erblich. Waren deine Eltern einfache Treiber, werden sie auch dich mitnehmen, um neue Stollen in die Gebeine Ordias zu graben. Eine Arbeit, welche dich mit Stolz erfüllen sollte. Selten gibt es Austausch zwischen den Ständen. Weitere bekannte Stände sind Brüter, Prospektoren, Brenni, Schütter, Wurmjäger und wahrscheinlich ein Dutzend weitere.

Als offizielles Gesicht der Nord-Kollektive gilt die Prospektionserkorene Varvara Emile Zolasdottir, welche mit ihrer Prospektorenknappschaft für ihre vielen berühmten Adernfunde bekannt ist. Hinter den Kulissen bestimmen jedoch die vielen verschiedenen Ausschüsse und Arbeitsgruppen das Geschehen. Für einen Fremden scheint es wie ein Wunder, dass neben den ganzen Ausschusssitzungen und Kleinstkriegen der verschiedenen Stände und Knappschaften um Ressourcen und Zuwendung überhaupt ein Gramm Erz geschürft wird. Doch ist der ständige politische Kampf der Knappschaften das Feuer, das die Nord-Kollektive am Laufen hält. In der Republik ist man froh um den Handelspartner, jedoch weiß man auch, dass noch so einiges mehr aus der Nord-Kollektive herauszupressen wäre. Solange sie jedoch liefern, was sie versprechen lässt man die eigensinnigen Höhlenbewohner die untereinander alles teilen gewähren.

Schauergeschichten von Erkrankten in den Minen, die den Verstand verlieren und nach dem Fleisch ihrer Familie und Freunde gieren, sind ebenso für unartige Kinder gedacht, wie die Sagen von den großen weißen Würmern, die sich durch das Gebein Ordias fressen.

Der letzte Quartalsbericht aus Thetis Meta 42 berichtet über Unregelmäßigkeiten in Bezug auf die letzten Erzlieferungen.

#### **Nord-Kollektive Rollenspielhinweise:**

Mögliche Gegenstände und Eigenarten könnten jemanden aus der Nord-Kollektive identifizieren:

**Talismane:** Anhänger, die Spitzhacken oder Schaufeln zeigen, sind sehr beliebt.



**Kompass:** Speziell geeichte Kompassnadeln oder magnetisierte Erzsplinter machen die Navigation unter Tage trotz der Nähe zum Pol leichter.

**Leuchtmyzel:** Biolumineszierende Pilze sind sehr beliebt als Nachtlicht, oder Notbeleuchtung.

**Snackmyzel:** getrocknete, ledrige Pilze sind sehr beliebt und lange haltbar.

**Schnupfmyzel:** manche Pilzarten eignen sich hervorragend, um sie zu pulverisieren und als Schnupftabak zu konsumieren.

**Wasserfilter:** Wasser aus geschmolzenem Eis, oder Wasseradern ist oft kontaminiert. Einfach Wasserfilter binden Schwermetalle und filtern Wurmeier heraus.

**Wurmfängermesser:** Einige Knappschaften haben sich auf die Wurmjagd spezialisiert. Die gebogene Spitze macht es einfacher einen vorbeiziehenden Wurm aufzuschlitzen.



**Namen:** Haben in ihren Nachnamen oft das Suffix "-son" oder "-dottir" und beziehen sich eher auf die Namen von Vorfahren ("Gunnar hat den ersten Balken in diesen Stollen getrieben. Dort bin ich geboren und aufgewachsen. Ich bin ein stolzer Gunnarson.")

**Kollektiv:** In den Kollektiven des Nordens wird es mit der Freiheit des Einzelnen und seinen Rechten oft nicht so ernst genommen wie im Rest der Republik. Die Bewohner der Kollektive empfinden diesen seit Jahrhunderten gewachsenen Rechtsstatus als völlig normal und sind es gewohnt, sich dem Kollektiv unterzuordnen.

#### **Vorbehalte gegen Kaiserliche Adlige.**

**Grubenrunen:** Knappen markieren gerne die Tunnel und Wege, die sie entlangschreiten. Sie geben Auskunft zu möglichen Gefahren und wie oft sie schon eine Route entlang gereist sind. Eine jede Knappschaft hat ihre eigene Rune, mit der sie auch Territorien markieren. Manch ein berühmter Prospektor hat sogar seine eigene Rune.

**Wetter:** Knappen aus der Nord-Kollektive beschweren sich gerne über das Wetter. In den Tunneln ist das Klima beständig und verlässlich. Knappen lieben die Sonne und Sonnenbäder, sind sie doch etwas Besonderes und Luxuriöses.

## **2.2.1. 20 Fragen an deinen Charakter aus der Nord-Kollektive**

### **Wie heißt du?**

Knappen aus der Nord-Kollektive haben in ihren Nachnamen oft das Suffix "-son" oder "-dottir" und beziehen sich eher auf die Namen von Vorfahren ("Gunnar hat den ersten Balken in diesen Stollen getrieben. Dort bin ich geboren und aufgewachsen. Ich bin ein stolzer Gunnarson."). Vornamen könnten aus realen Kulturkreisen stammen, welche man mit Kälte oder Bergen in Verbindung bringt. Hast du einen Spitznamen?

### **Wie siehst du aus? Was trägst du bei dir?**

Die Uniform im XIII. Ordia ist weitestgehend vorgegeben, doch gibt es Raum für Persönliches. Trägst du eine Tätowierung deiner Knappschaft? Hast du noch dein Wurmmesser oder eine Spitzhacke aus alten Tagen? Ein Staubtuch vielleicht? Hast du Narben oder gar eine Prothese aus einem alten Unfall oder Zusammenstoß mit dem Feind?

### **Wie bist du aufgewachsen?**

Zu welcher Knappschaft hast du und deine Eltern gehört? Myzelbauer oder doch eher Schachttreiber? Hast du noch Bindungen zu Menschen aus deiner Vergangenheit? Schreibst du deinen Eltern? Hattest du Lieb- oder Feindschaften in deinem Stollen? Hattest du die Nord-Kollektive schon einmal zuvor verlassen? Wie stehst du zu anderen Angehörigen der Ordianischen Republik oder dem Kaiserreich?

### **Was gefällt dir / Was missfällt dir an der Nord-Kollektive / an Ordia?**

Leben unter Tage. Pilze jeden Tag. Erz aus dem Gestein schlagen. Ständig in der Knappschaft unterwegs. Selten was für sich allein. Aufgehen in der Gemeinschaft. Andere Republikaner behandeln einen, als wäre man ein Hinterwäldler. Für Kaiserliche ist man weniger Wert als ein Grenzer.

### **Warum bist du in der Imperialen Garde?**

Hast du dich freiwillig gemeldet? Warum? Möchtest du das Wahlrecht erlangen? Gab es in deinem Stollen zu wenig Perspektiven? Musstest du deinen Stollen verlassen und wusstest nicht woanders hin? Hat ein Unglück dich dazu gezwungen? Wurdest du einfach durch die Lotterie eingezogen und möchtest lieber wieder nach Hause zurück?

### **Wie lange bist du schon in der Imperialen Garde?**

Ist dies dein erster Einsatz oder bist du Veteran? Wie Weltenfremd bist du? Kommst du direkt aus der Grundausbildung oder hast du militärische Vorkenntnisse, weil du z.B. in einer Miliz gedient hast?



### **Was ist deine Aufgabe oder Position in der Truppe?**

Du musst nicht immer der Sergeant sein. Vielleicht sorgst du dafür, dass sich eure Baracke heimelig anfühlt. Oder bist der Gebetsvorsprecher bei euch in der Truppe. Die meisten von euch haben einen Flachmann dabei, aber du ziehst deinen im richtigen Augenblick und sorgst dich um Moral und Zufriedenheit.

### **Wie ist dein Verhältnis zu Vorgesetzten?**

Bist du ein Speichellecker oder stehst du schon auf der Liste des Kommissars? Machst du heimlich Witze über den Bart des Leutnants? Befolgst du Befehle wortgetreu oder siehst du darin Interpretationsspielraum?

### **Glaubst du an den Imperator?**

Natürlich tust du das. Aber wie stark ist dein Glaube ausgeprägt? Welche Handlungen führst du aus, um ihn zu ehren oder zu ihm zu beten? Verbrennst du spezielle Pilze oder tötetest du rituell einen Wurm, um ihn zu ehren? Hatte dein Stollen einen speziellen Schutzheiligen? Wie abergläubisch bist du?

### **Was hältst du von Psyonikern und Übernatürlichen?**

Manchen Prospektoren werden eigenartige Kräfte angedichtet. Sie erspüren den Stein und die Erze, die darin verborgen liegen. Manchen wird ein seltsames Verhältnis zu den Würmern nachgesagt. Mit speziellen Pilzen und dem richtigen Ritual lässt sich so manche Vision erleben. Gibt es traumatische Erlebnisse im positiven, aber auch im negativen Sinn?

### **Wie ist dein Verhältnis zu Technologie?**

Ist deine Waffe nur ein Gebrauchsgegenstand oder erkennst du den Maschinengeist darin? Verlässt du dich lieber auf deine Spitzhacke oder ist ein Pneumohammer das Werkzeug deiner Wahl?

### **Für was oder für wen würdest du dein Leben riskieren?**

Als Gardist im XIII. Ordia begibst du dich täglich in Lebensgefahr. Aber würdest du aus dem Schützengraben springen, um einen verletzten Kameraden zu retten?

### **Was ist dein größter Wunsch?**

Was lässt dich täglich weitermachen? Was willst du erreichen? Willst du einfach nur überleben oder lockt dich der Ruhm? Hast du ein Versprechen gegeben, das du einhalten willst?

### **Vor was fürchtest du dich?**

Du begegnest auf den Schlachtfeldern monströsen Feinden und stellst dich ihnen. Machen sie dir trotzdem Angst? Was löst der fleischlose Blick eines Priesters der Technokratie in

dir aus? Bist du dir sicher, dass die Medicae im Sanitätskorps wirklich nur dein Bestes wollen? Du bist Würmer und allerlei Ungeziefer gewohnt, aber diese Schaben unter deiner Pritsche lassen dich nachts nicht schlafen?

### **Wie viel Moral und wie viel Gesetzestreue besitzt du?**

"Erziehung ist alles", doch welche hast du in jungen Jahren genossen? Warst du auf Stehlen angewiesen und hast manchmal immer noch lange Finger? Bist du vorbestraft? Hat dir die Imperiale Garde geholfen die Kurve zu kratzen? Oder handelst du immer noch mit Schwarzmarktgütern und hast gute Kontakte zur Administration?

### **Wie verhältst du dich Fremden gegenüber?**

Bist du extrovertiert oder eher introvertiert? Wie steht es um die Geselligkeit? Hasst du vielleicht sogar andere bestimmte andere Menschen oder Institutionen? Bist du getrieben von Vorurteilen oder eher welttoffen?

### **Was bedeutet dir das Leben anderer?**

Bist du eher egoistisch oder hilfsbereit und uneigennützig? Hilfst du Kameraden oder spitzt du deine Ellbogen an, um aufzusteigen? Was denkst du über die lokale Bevölkerung? Befolgst du nur Befehle oder willst du ihnen wirklich helfen?

### **Was sind deine Vorlieben?**

Was isst oder trinkst du gerne? Gibt es das hier auf Vialm Regis? Hast du etwas davon dabei oder schwärmst du deinen Kameraden davon vor? Hatten sie denn schon jemals eine heiße Schmorpfanne voller köstlicher Höhlenpilze? Oder verabscheust du den Myzelbrand aus deinem Stollen und bist froh über die Bremsmittelartigen Schnäpse, die man sich hier so zuschiebt? Vermisst du die Frauen aus deinem Stollen? Oder findest du insgeheim den Grenzer da drüben in seiner grünen Kluft ganz schnuckelig? Womit vertreibst du dir sonst so die Zeit? Lernst du Psalmen auswendig oder sammelst du Steine von deinen Einsatzorten?

### **Welches dunkle Geheimnis trägst du mit dir herum?**

Sündigst du regelmäßig? Hast du bereits Kameraden angeschwärzt und das könnte sich rumsprechen? Sucht man auf Ordia nach dir? Hörst du manchmal ein Flüstern, wenn du allein bist? Warum geht dieser dunkle Fleck auf deiner Brust nicht weg?

### **Welche maßgeblichen Charakterzüge machen dich aus?**

Bist du freundlich oder böse? Bist du offen oder verschlossen? Argwöhnisch oder vertrauensvoll? Loyal oder betrügerisch? Spielsüchtig oder gefasst? Hintertrieben oder hilfsbereit? Cholerisch oder phlegmatisch? Heldenhaft oder Feige?



## 2.3. Thetis Meta 42

**Name:** Tethis Meta 42

**Bevölkerung:** 87 Millionen, 15 Millionen Servitoren

**Tributrate:** Exactus Prima

**Geografie:** Industrieanlagen umgeben von lebensfeindlichen giftigen Klärschlammsümpfen

**Regierungsform:** Technokratie, Gewerkschaften haben politischen Einfluss und stellen Vertreter im Konsortium, welches von Hochfabrikatoren geleitet wird

**Oberhaupt:** Hochfabrikatorin Somnia Hellbrel

**Präsenz Imperialer Institutionen:** Hauptsitz der Technokratie auf Ordia

**Militär:** Skitarii, Sturmpioniere

**Ökonomie:** Hochindustrielle Waffenproduktion

Der ursprüngliche Name dieses Stadtstaates ist im Sand der Zeit verloren gegangen, aber er wurde nicht immer Thetis Meta 42 genannt. Dieser Name kam mit der Ankunft des Imperiums auf Ordia, schon damals verdunkelten die nie enden wollenden Industrieanlagen den Himmel über dem, was die Techpriester alsbald in Beschlag nahmen und Thetis Meta 42 taufte.

Der herrschende Adel sah es naturgemäß nicht gerne, dass die Techpriester des Mars immer mehr an Einfluss und Macht gewannen. Konflikte waren vorprogrammiert, über viele Generationen schaukelten sich die Spannungen zwischen den Hochfabrikatoren der Techpriester und den Herzögen des Kaiserreichs hoch. Aus Meinungsverschiedenheiten wurden Wortgefechte, Wortgefechte wurden zu Intrigen, Intrigen gebaren Attentate. Auch unter der Bevölkerung mehrte sich die Unzufriedenheit mit ihren Herrschern, die unbarmherzige Ausbeutung der Arbeiter durch die Adeligen, willkürliche Gerichtsprozesse, die gewaltsame Niederschlagung von Gewerkschaften ließ die Volksseele brodeln, Rebellion lag in der Luft. Als sich zu jener Zeit die ersten Stadtstaaten der Republik zu formen begannen, wurde der Wunsch der Bevölkerung nach Freiheit und mehr Rechten immer stärker.

Ein Funke reicht aus, um eine Feuersbrunst zu entfachen. Im Falle von Thetis Meta 42 war dieser Funke die Ermordung des Gewerkschaftsanführers Johann Hoffas, während eines Arbeiterprotestes durch Soldaten des damaligen Herzogs, Barmonov III. Es entbrannte eine Straßenschlacht, welche sich in Windeseile auf die gesamte Stadt ausbreitete, was die Produktion für Wochen lahmlegte und tausenden das Leben

kostete. Die beiden Parteien waren in einem Patt gefangen, bis sich die Technokratie auf die Seite der Arbeiter stellte. Dies tat es gewiss nicht aus Mitgefühl für das unvorstellbare Leid der arbeitenden Bevölkerung, sondern aus Überlegungen der Effizienz heraus und um eigene Rechnungen mit dem Adel endgültig zu begleichen. Mit dem Eingreifen der Skitarii in den Konflikt waren die Truppen der Adligen nach wenigen Monaten besiegt und Thetis-Meta erklärte seinen Beitritt zur frisch geformten Republik. Durch den Einfluss der Technokratie auf höchster Ebene sowie Zusicherungen zur weiteren friedlichen Zusammenarbeit wurde dieser Schritt schlussendlich zähneknirschend vom Kaiserhaus anerkannt.

Die Gewerkschaften, sowie die mächtigen Industriekonzerne, formten eine Stadtregierung, das Konsortium. Nachdem der Technokratie viel zu verdanken war wurde ihm selbstverständlich auch ein Sitz in diesem Konsortium eingeräumt. Seit jeher wird dieser durch die jeweiligen Hochfabrikatoren eingenommen. Im Laufe der Zeit haben die Hochfabrikatoren immer mehr an Einfluss gewonnen, bis sie defacto die Herrscher von Thetis Meta 42 wurden und das Konsortium eher eine beratende Rolle spielte.

Thetis Meta 42 ist inzwischen mehr eine endlose, bewohnbare Industrieanlage als eine Stadt. Hochöfen lodern rund um die Uhr, die Fließbänder stehen niemals still, jeden Tag werden tausende Tonnen an kriegswichtigen Gütern produziert. hunderte Frachtcontainer bis oben hin gefüllt mit Lasguns, Granaten, Körperpanzerung, Munition, aber auch Giftgas, welches sich mit dem kaiserlichen messen kann, setzen sich täglich in Richtung Gelon in Bewegung, um die Imperiale Armee zu versorgen.

Es gibt keinerlei unverbaute Flächen mehr, hunderttausende Schornsteine speien unablässig braunen Rauch in den Himmel, wo sich eine schier undurchdringbare Smogdecke gebildet hat. Alles ist in ein fahles, trübes Licht getaucht, nur schauderhaft erhellt von zahllosen Gasflammen der Manufaktorien, was oft den Eindruck erweckt man würde durch eine Flammenhölle wandeln. Seit Generationen kann sich niemand aus Thetis Meta 42 mehr an einen klaren Himmel erinnern, von einem blauen ganz zu schweigen. Die Gebäude, die Straßen, und manchmal auch die Menschen sind von einer dicken Patina aus Ruß überzogen, die selbst der stetige saure Regen, der auch steinerne Gebäude mit der Zeit verrotten lässt, nicht wegzuwaschen vermag. Ein schwerer Regenmantel aus dickem Gummi ist deshalb eine der am meisten geschätzten Habseligkeiten der Bürger von Thetis Meta 42. Im Gegensatz dazu sind die Maschinen der Fabriken





jedoch immer rein, blankpoliert und einsatzbereit. Dafür sorgen die Tech-priester, aber auch der Stolz und das Ehrgefühl der Bürger, nichts würde ihnen ferner liegen, als dass es einen Produktionsausfall durch schlecht gewartete Maschinen gäbe. Von Kindesbeinen an lernen sie Maschinengeister bei Laune zu halten und bekommen das Kredo der Effizienz eingetrichtert.

Dieses Kredo hat auch dazu geführt, dass die Menschen von Thetis Meta 42 eine Kern-Philosophie der Technokratie übernommen haben "Das Fleisch ist schwach". Bionische Augmentationen, nach Verletzungen oder einfach um die Effizienz zu steigern, werden als ganz normal, ja sogar erstrebenswert angesehen. Man munkelt sogar über Arbeiter, die sich nach schweren Unfällen freiwillig bereit erklärt haben, in einen Servitor umgewandelt zu werden, um dem Imperator und Thetis Meta 42 weiterhin bestmöglich dienen zu können.

Das Leben in Thetis Meta 42 ist hart, die Arbeit in den Fabriken kräftezehrend, schwere Unfälle sind an der Tagesordnung, Krankheiten sind aufgrund der verpesteten Luft allgegenwärtig, wer sich keinen Rebreather leisten kann wird selten älter als 30.

Alles in Allem bietet Thetis Meta 42 im bestmöglichen Fall seinen Bürgern eine triste Existenz, die oft ein schnelles, dafür grausames Ende nimmt. Diese Umstände belasten selbstverständlich den Geist eines Menschen, da dies naturgemäß eine große Auswirkung auf die Effizienz der jeweiligen Arbeitskraft hat, haben die Priester der Technokratie eine Lösung für dieses Problem gefunden. Die Arbeiterheere sind vielfach mit Cortex-Implantaten ausgestattet, die ihre Emotionen dämpfen und es den Arbeitern "erlaubt", sich voll auf ihre Aufgabe zu konzentrieren. Auch ist es möglich, über diese Implantate die Arbeitserfahrung von vielen Jahrzehnten innerhalb weniger Tage zu vermitteln, was einer der Hauptgründe für die legendäre Effizienz der Fabriken von Thetis Meta 42 ist.

Ein unbeabsichtigtes Nebenprodukt dieser Technik ist die Möglichkeit den Träger eines Cortex-Implantats innerhalb einer Stunde mit den Erinnerungen, den Gefühlen und der Erholung eines mehrwöchigen Aufenthalts auf einer paradiesischen Vergnügungswelt inklusive romantischem Urlaubsflirt auszustatten. Diese Belohnung ist selbstredend ausschließlich den vorbildlichsten und produktivsten Arbeitern vorbehalten.

Die Priester der Technokratie haben es nicht für nötig erachtet mehrere Versionen der hierfür notwendigen Maschinengeistprogrammierung zu erstellen. Dies führt

dazu, dass regelmäßig tausende Arbeiter und Arbeiterinnen von Thetis Meta 42 romantische Gefühle für die in der Simulation auftauchenden Personen, Harlon und Kara, entwickeln und identische Erinnerungen an sie haben, was schon öfter zu Streit am Boden einer Flasche Hydraulikschnaps geführt hat.

Die verwinkelten Straßen, das ständige Zwielight und die unergründlichen Tunnelsysteme unter der Stadt, die mit dem nahe gelegenen Decia verbunden sind, sind das ideale Umfeld für kriminelle Banden, Mutanten und sonstigen Abschaum der sich vor den wachsamen Blick der Autoritäten verbergen will. Um diesen Problemen zu begegnen, mussten die lokalen Sicherheitskräfte und Milizen zwangsläufig Kompetenz im Häuser- und Straßenkampf erlangen, woraus sich im Laufe der Zeit die Sturmpioniere entwickelt haben.

Das Umland ist durch die ungefilterten Abwässer zu einem lebensfeindlichen, giftigen Sumpf verkommen. Von der ursprünglichen Flora und Fauna ist beinahe nichts mehr übrig, und was sich noch ans Leben klammert, ist oft bis zur Unkenntlichkeit mutiert. Die einzige Ausnahme bildet eine Vogelart, der Thetis Urogallus, im Volksmund auch Rackelhahn genannt, ein etwa ein Meter großer, flugunfähiger Vertreter der Phasianidaen-Gattung. Nicht nur dass diese Art überlebt hat, sie weist bisher auch keinerlei Mutationen auf. Eine Tatsache, die schon zahlreiche Magi Biologis in Erstaunen, ja sogar Ratlosigkeit, versetzt hat. Im Bericht von Magos Biologis Taelith über seine Beobachtungen zu Subjekt-290-XI der Spezies steht zu lesen "Dieses Exemplar des Thetis Urogallus mag ein unfruchtbarer Bastard sein, aber ich bin zu dem Schluss gekommen dass es gerade seine Bösartigkeit ist die ihm sein Überleben ermöglicht, dieses Tier ist zu stur und jähzornig um zu akzeptieren dass es in diesem Biotop nicht überleben kann" (Trivia: Die bestialisch zugerichtete Leiche von Magos Taelith wurde 964.M41 in seiner Forschungsstation aufgefunden, der Thetis Urogallus konnte als Täter nie ausgeschlossen werden.)

In den letzten Jahrzehnten sind einige Konflikte zwischen Thetis Meta 42 und Decia entstanden. Zum einen breiten sich die lebensfeindlichen Sümpfe immer weiter aus und haben vor einigen Jahren einen Vorort von Decia unbewohnbar gemacht. Zum anderen kommt es, aufgrund der bestehenden Verbindung durch Tunnelsysteme, immer dann zu einem sprunghaften Anstieg von Mutanten und Gangeraktivitäten in Decia, wenn Einheiten der Sturmpioniere Säuberungsaktionen im Untergrund von Thetis Meta 42 durchführen. Die letzten Gespräche zwischen Somnia Hellbrel und Lucia Isadottir lassen jedoch auf eine baldige Lösung der Probleme hoffen.



### 2.3.1. 20 Fragen an deinen Charakter aus Thetis Meta 42

#### Wie heißt du?

Namen sind in Thetis Meta 42 immer mit einer Kombination an Zahlen und Buchstaben versehen, die genau anzeigen welche Aufgabe der Träger erfüllt. Eine Eigenart der Technokratie, welche die breite Bevölkerung inzwischen übernommen hat.

Als die Technokratie in der Stadt Fuß fasste, führte sie eine Art Inventur durch bei der sie erhob, welcher Arbeiter wo eingesetzt wurde. Seitdem wird diese Liste jedoch nur mehr in der Form von fortlaufenden Zahlen aktualisiert, z.B. war zum Zeitpunkt der Inventur eine gewisse Nuella Aufseherin über Schmelzofen 4 in der Workplant Gamma-Sigma 4; heute wird diese Position von dem 47-jährigen Nuella-1472-Gamma-Sigma-4 ausgefüllt. [vormals Marius 3690-Iota-Rho-I er hat sich inzwischen an den Namenswechsel gewöhnt]. Natürlich sind neben diesen "Arbeitsnamen" auch informelle Spitznamen gebräuchlich, aber da Freizeit in Thetis Meta 42 rar ist kommen diese selten zu Anwendung

#### Wie siehst du aus? Was trägst du bei dir?

Hast du immer ein paar Schrauben, Zahnräder, Schraubenschlüssel, Ölkännchen oder Panzerband dabei, um notwendige Reparaturen durchzuführen? Besitzt du Augmentationen? Hast du immer ein Poliertuch zur Hand, um deine Ausrüstung makellos zu halten? Hast du ein Corteximplantat? Hast du eine breite Auswahl der traditionellen Trinknahrung von Thetis-Meta dabei (garantiert ohne Geschmack)?

#### Wie bist du aufgewachsen?

Was war deine Aufgabe in Thetis Meta? Warst du Arbeiter? Aufseher? ein Teil der Sicherheitskräfte die in den Tunneln Ganger und Mutanten jagen? Warst du vielleicht gar Teil einer dieser Gangs? Hast du noch Bindungen zu Menschen aus deiner Vergangenheit? Schreibst du deinen Eltern? Hattest du Lieb- oder Feindschaften? Bist du in Harlon oder Kara verknallt? Wie stehst du zu anderen Angehörigen der Ordianischen Republik oder dem Kaiserreich?

#### Was gefällt dir / Was missfällt dir an Thetis Meta/ an Ordia?

Leben im ständigen Zwielicht und Umweltverschmutzung? Effizienz immer an erster Stelle, kein Raum für Individualität, Das Leben hat Struktur, man hat eine Aufgabe, keine Arbeitslosigkeit, Stolz auf die Qualität der Arbeit, Unfälle

#### Warum bist du in der Imperialen Garde?

Hast du dich freiwillig gemeldet? Warum? Möchtest du das Wahlrecht erlangen? Gab es in Thetis Meta zu wenig

Perspektiven? Warst du mit deinem Namen/deiner Position unzufrieden? Hat ein Unglück dich dazu gezwungen? Wolltest du dir kein Corteximplantat setzen lassen? Wurdest du einfach durch die Lotterie eingezogen und möchtest lieber wieder nach Hause zurück?

#### Wie lange bist du schon in der Imperialen Garde?

Ist dies dein erster Einsatz oder bist du Veteran? Wie Weltenfremd bist du? Kommst du direkt aus der Grundausbildung oder hast du militärische Vorkenntnisse, weil du z.B. in einer Miliz gedient hast?

#### Was ist deine Aufgabe oder Position in der Truppe?

Du musst nicht immer der Sergeant sein. Vielleicht sorgst du dafür, dass sich eure Baracke heimelig anfühlt. Oder bist der Gebetsvorsprecher bei euch in der Truppe. Die meisten von euch haben einen Flachmann dabei, aber du ziehst deinen im richtigen Augenblick und sorgst dich um Moral und Zufriedenheit.

#### Wie ist dein Verhältnis zu Vorgesetzten?

Bist du ein Speichellecker oder stehst du schon auf der Liste des Kommissars? Machst du heimlich Witze über den Bart des Leutnants? Befolgst du Befehle wortgetreu oder siehst du darin Interpretationsspielraum?

#### Glaubst du an den Imperator?

Oder nennst du ihn insgeheim doch Ommissiah? Sprichst du das vielleicht sogar offen aus? Wie stark ist dein Glaube ausgeprägt? Hast du spezielle Rituale für die unzähligen Maschinengeister, die dich in der Imperialen Garde täglich umgeben? Hatte deine Fabrik einen Schutzheiligen? Wie abergläubisch bist du?

#### Was hältst du von Psyonikern und Übernatürlichen?

Dein Alltag in der Fabrik war stets gleich ohne Abweichungen oder Raum für Übernatürliches? Du hältst das alles für dummes Geschwätz? Oder hast du in den Tunneln unter der Stadt vielleicht Dinge gesehen, die du bis heute niemandem anvertraut hast?

#### Wie ist dein Verhältnis zu Technologie?

Ist deine Waffe nur ein Gebrauchsgegenstand oder erkennst du den Maschinengeist darin? Erkennst du die Waffe vielleicht an ihrer Seriennummer wieder? Hast du, oder jemand den du kennst sie gefertigt? Oder der Typ den du überhaupt nicht ausstehen kannst? Begegnest du Techpriestern mit Respekt oder hasst du sie insgeheim dafür, was sie aus Thetis Meta 42 gemacht haben?



### **Für was oder für wen würdest du dein Leben riskieren?**

Als Gardist im XIII. Ordia begibst du dich täglich in Lebensgefahr. Aber würdest du aus dem Schützengraben springen, um einen verletzten Kameraden zu retten?

### **Was ist dein größter Wunsch?**

Was lässt dich täglich weitermachen? Was willst du erreichen? Willst du nur überleben oder lockt dich der Ruhm? Hast du ein Versprechen gegeben, das du einhalten willst?

### **Vor was fürchtest du dich?**

Du begegnest auf den Schlachtfeldern monströsen Feinden und stellst dich ihnen. Machen sie dir trotzdem Angst? Was löst der fleischlose Blick eines Priesters der Technokratie in dir aus? Bist du dir sicher, dass die Medicae im Sanitätskorps wirklich nur dein Bestes wollen? Du bist Würmer und allerlei Ungeziefer gewohnt, aber diese Schaben unter deiner Pritsche lassen dich nachts nicht schlafen?

### **Wie viel Moral und wie viel Gesetzestreue besitzt du?**

"Erziehung ist alles", doch welche hast du in jungen Jahren genossen? Warst du auf Stehlen angewiesen und hast manchmal immer noch lange Finger? Bist du vorbestraft? Hat dir die Imperiale Garde geholfen die Kurve zu kratzen? Oder handelst du immer noch mit Schwarzmarktgütern und hast gute Kontakte zur Administration?

### **Wie verhältst du dich Fremden gegenüber?**

Bist du extrovertiert oder eher introvertiert? Wie steht es um die Geselligkeit? Hasst du vielleicht sogar andere bestimmte andere Menschen oder Institutionen? Bist du getrieben von Vorurteilen oder eher weltoffen?

### **Was bedeutet dir das Leben anderer?**

Bist du eher egoistisch oder hilfsbereit und uneigennützig? Hilfst du Kameraden oder spitzt du deine Ellbogen an, um aufzusteigen? Was denkst du über die lokale Bevölkerung? Befolgst du nur Befehle oder willst du ihnen wirklich helfen?

### **Was sind deine Vorlieben?**

Was isst oder trinkst du gerne? Gibt es das hier auf Vialm Regis? Hast du etwas davon dabei oder schwärmst du deinen Kameraden davon vor? Hatten sie denn schon jemals eine Nahrungspaste alpha-1 mit extra zugesetztem Fett? Oder verabscheust du die "Küche" von Thetis Meta 42, welche ausschließlich aus Tuben und Dosen genossen wird? Vermisst du deine Freunde am Fließband neben dir? Gibt die die Struktur der Imperialen Garde ein heimatliches Gefühl der Geborgenheit oder ist es genau das, wovor du eigentlich flüchten wolltest? Womit vertreibst du dir sonst so die Zeit? Lernst du Psalmen auswendig oder sammelst du Steine von deinen Einsatzorten?

### **Welches dunkle Geheimnis trägst du mit dir herum?**

Sündigst du regelmäßig? Hast du bereits Kameraden angeschwärzt und das könnte sich rumsprechen? Sucht man auf Ordia nach dir? Hörst du manchmal ein Flüstern, wenn du allein bist? Warum geht dieser dunkle Fleck auf deiner Brust nicht weg?

### **Welche maßgeblichen Charakterzüge machen dich aus?**

Bist du freundlich oder böse? Bist du offen oder verschlossen? Argwöhnisch oder vertrauensvoll? Loyal oder betrügerisch? Spielsüchtig oder gefasst? Hintertrieben oder hilfsbereit? Cholerisch oder phlegmatisch? Heldenhaft oder Feige?



## 2.4. Euralya

**Name:** Euralya

**Bevölkerung:** 3,8 Millionen

**Tributrate:** Exactus Extremis

**Geografie:** Euralya liegt im Süden der größten Landmasse der Republik, seine sanften Hügel erstrecken sich über 460.000 km<sup>2</sup>. Seine warmen, sonnenreiche Sommer und milden feuchten Winter machen Euralya zum beliebten Ziel vieler Bürger der Republik, die den erbarmungslosen Eiswüsten des Nord-Kollektivs oder den grauen Häuserschluchten Decias entkommen wollen.

**Regierungsform:** Genossenschaftsrat

**Oberhaupt:** Vorsteher des Genossenschaftsrates Odnand Raderman

**Präsenz Imperialer Institutionen:** Die Technokratie ist in ansehnlicher Zahl vertreten, um für die Wartung der monströsen Landwirtschaftsmaschinen zu sorgen. Die Heilige Imperiale Administration überwacht die korrekte Berechnung des Tributs.

**Militär:** Genossenschaftsmilizen

**Ökonomie:** reine Landwirtschaft, produziert hauptsächlich Weizen und Grox-Fleisch

Euralya wurde ursprünglich „Der Garten der Republik“ genannt, und tatsächlich zeigen Karten und Pictographien in den Archiven der Heiligen Imperialen Administration eine von zahllosen Bächen und Flüssen durchzogene Landschaft, gespeist von einem schier unergründlichen unterirdischen See, dichte Auwälder, die in saftige Wiesen übergehen und einer reichen Flora und Fauna eine Heimat bieten. Dies änderte sich schlagartig als der Merrixa Krieg ausbrach. Die Republik hatte bis dahin die anspruchsvolle Aufgabe der Nahrungsmittelproduktion großteils dem Kaiserreich überlassen, um sich wichtigeren Dingen zu widmen und hatte seinen Bedarf über den Handel mit Waffen und Technologiegütern gedeckt.

Innerhalb kürzester Zeit mussten Milliarden Bürger versorgt werden und der Senat hat Euralya auserkoren die Lösung für dieses Problem zu sein. Was im Kaiserreich durch feudalistische Ausbeutung von Bauern erreicht wurde, sollte mit republikanischer Technologie übertrumpft werden.

Aus Thetis Meta wurden adaptierte turmhohe Terraformingmaschinen herbeigeschafft, deren monströsen

Raupenketten sich gnadenlos durch die vormals unberührten Auen Euralyas fraßen.

Über Monate, Tag und Nacht, verschlangen die Maschinen Wiesen und Wälder und hinterließen nichts als kahle braune Ackerfurchen, aus welchen jedoch schon bald die ersten zarten Pflänzchen sprießten, die Geburtsstunde der Kornkammer der Republik.

Die Kombination aus perfekten klimatischen Bedingungen sowie dem Genius einiger Magii Biologis ist es zu verdanken, dass Euralysches Korn bereits 10 Tage nach Aussaat erntereif ist und ganzjährig angebaut werden kann. Dieses enorme Wachstum kommt jedoch mit einem Preis, es entzieht dem Boden derart viele Nährstoffe, dass die Äcker ständig durchgewechselt werden müssen. Im Laufe der Jahrhunderte hat sich unter den Euralyern deshalb eine einzigartige Form der Landwirtschaft für maximale Effizienz entwickelt, der nomadische Anbau.

Sie verzichten auf klassische Farmen, sondern setzen auf mobile Flotten von gigantischen Landwirtschaftsmaschinen, liebevoll als „Wühler“ bezeichnet, welche, ohne je wirklich still zu stehen, in einem exakt vorgegebenem Muster über die endlosen Weiten Euralyas ziehen. Auf eine Aussaatflotte folgt im Abstand von 10 Tagen eine Ernteflotte die ihrerseits von Grox Ranchern verfolgt wird deren Herden sich von den Resten der Ernten ernähren und gleichzeitig die Felder wieder düngen und somit für die nächste Aussaat vorbereiten.

Die Flotten greifen wie tausende Zahnräder eines undurchschaubar komplexen Mechanismus ineinander. Strikte Planung und ein bedingungsloses Einhalten dieser Pläne sind unabdinglich für das Funktionieren dieses Systems. Jede Verzögerung führt zu einem Dominoeffekt und kann das gesamte System ins Wanken bringen. Es ist daher undenkbar, dass die Wühler aus irgendeinem anderen Grund als totalem Maschinenschaden zum Stillstand kommen, und dies wird als persönliches Versagen der Besatzung gewertet und schwer bestraft, da sie es nicht geschafft haben Reparaturen rechtzeitig durchzuführen.

Pünktlichkeit, Planungsvermögen und strukturiertes Vorgehen sind daher hohe Tugenden unter Euralyern, man wird kaum je einen ohne Chronometer antreffen, wobei den meisten ohnehin ein kurzer Blick auf den Schemen der Sonne hinter den Staubwolken genügt, um die Zeit des Tages auf wenige Minuten genau zu bestimmen.



Das Leben auf einem Wühler ähnelt in vieler Hinsicht dem auf einem Schiff, jeder Wühler wird von einem Kapitän befehligt, der pedantisch über Kurs, Geschwindigkeit, Reparaturen, Treibstoffverbrauch, Effizienz etc. Logbuch führt. Eine weitere Parallele zur Schifffahrt ist die Gefahr "über Bord zu gehen", selbst wenn es unmittelbar bemerkt wird werden die Wühler nicht angehalten, die Einhaltung des Zeitplans steht über allem. Wem es nicht aus eigener Kraft gelingt seinen Wühler einzuholen und wieder an Bord zu kommen, dessen beste Überlebenschance besteht darin sich so lange durch die Ödnis des Ackerlandes zu schlagen, bis er auf die nächste Ernteflotte trifft. Viele Euralyer tragen deshalb stets einen Kletterhaken sowie ein Survivalkit bei sich, wenn sie gefährliche Arbeiten an der Außenhülle der Wühler unternehmen.

Die Flotten variieren in Größe und Ausstattung stark, die größten zählen an die hundert Wühler sowie tausende Versorgungsfahrzeuge während die kleinsten nur aus einer Handvoll Wühlern mit einigen Dutzend Versorgungsfahrzeugen bestehen.

Große und einflussreiche Flotten werden regelmäßig mittels Walküren mit wichtigen Ersatzteilen und Promethium beliefert während kleinere Flotten oft einen beträchtlichen Teil ihrer Arbeitskraft darauf verwenden müssen Treibstoff aus den Bio-Raffinerien im Inneren der Wühler zu gewinnen.

Jede Flotte besteht aus mehreren Familien, welche sich zu einer Genossenschaft zusammengeschlossen haben.

Jährlich wird ein Vertreter jeder Genossenschaft und damit der Flotte in die einzig nennenswerte feste Siedlung Euralyas entsandt, die Hauptstadt Bresas.

Mit ihren 200.000 Einwohnern ist sie nach den Maßstäben des Imperiums mikroskopisch, aber als Sitz des Zentralrats der Genossenschaften erstreckt sich ihr Einfluss weit über die Grenzen Euralyas hinaus.

Der Zentralrat steuert die Flotten und die Verteilung von Ressourcen sowie der Ernteerträge, seine Entscheidungen machen den Unterschied zwischen Überfluss und Hungersnot aus.

Seit 27 Jahren ist Odnand Raderman Vorsteher des Genossenschaftsrates, eine Position, die jedes Jahr aufs Neue gewählt wird, in den letzten 13 Abstimmungen hat Raderman immer 100% der Stimmen erreicht. Diese Leistung ist für die Mitglieder des Genossenschaftsrates immer wieder aufs Neue beeindruckend, besonders für jene die für seinen Gegner gestimmt hatten, aber sie waren klug genug keine Fragen zu stellen.

Aktuell geht Raderman mit eiserner Hand gegen Aufwiegler vor die die Bevölkerung mit Schauergeschichten über „Die Überbeanspruchung des Bodens“ oder „Den zur Neige gehenden unterirdischen Wasserreserven“ als Folge des Nomadischen Anbaus verunsichern. Raderman ist überzeugt, dass man diesen haltlosen Lügen am besten mit ein paar gut gefüllten Galgen entgegentritt, trotzdem wird er nicht müde bei jeder Gelegenheit zu betonen, dass alles in Ordnung sei und die Nahrungsversorgung der Republik in keinster Weise gefährdet ist.

Es gibt sonst kaum feste Siedlungen in Euralya, lediglich um die unzähligen Versorgungsdepots und Kornspeicher bilden sich immer wieder kleine Dörferchen.

Der Rest der Bevölkerung lebt in großen Familienverbänden direkt auf ihren „Wühlern“, immer in Bewegung und unermüdlich für Republik und Imperium schuftend. Viele Familien sind zurecht stolz darauf, dass sie bereits seit vielen Generationen die pausenlose Arbeit ihres persönlichen Wühlers sicherstellen.

Die Flotten untereinander haben selten Kontakt, weshalb viele Euralyer sehr isoliert aufwachsen und außerhalb ihrer Familie kaum jemanden vertrauen. Auch innerhalb der Flotten kommt es selten zu großen Durchmischungen denn wer weiß schon was der Kerl zehn Wühler weiter im Schilde führt, auch wenn dieser bereits seit Jahrzehnten immer im Abstand von 500 Metern neben einem hertuckert.

Daher haben die meisten nur mit ihren unmittelbaren „Nachbarn“ Kontakt, über wackelige Landungsbrücken wird sich besucht, auf den Aussichtsplattformen gemeinsam Feste gefeiert, Streits ausgetragen und Tode betrauert, alles immer in den ewigen und undurchdringlichen Staubwolken die die Wühler aufwirbeln.

Auch wenn viele in der Republik bei „Euralya“ als erstes an Farmer denken, die mit ihren Händen im Dreck der Erde schufteten, ist eigentlich das genaue Gegenteil der Fall. Die Aufgabe der Farmer ist in erster Linie sich um die Maschinengeister der Wühler zu kümmern. Es existieren sogar Geschichten von Euralyern die sich regelrecht damit rühmen dass ihre Füße noch nie die Erde berührt hätten sondern sie ihr Leben von Geburt bis ins hohe Alter stets in den Bäuchen der Wühler verbracht hätten.

Auch wenn die Euralyer ihr Bestes geben, um die Maschinengeister der Wühler zu besänftigen sind sie doch auf die ständige Führung und Unterstützung durch die Technokratie angewiesen. So sind die roten Radpanzer der Techpriester, die neben den Wühlern wie Spielzeuge wirken, ein oft und auch gern gesehener Gast der Flotten.



Der friedliche Anblick der metallenen Riesen, die sich vor einem majestätischen Sonnenuntergang durch einen Ozean an goldgelben Ären arbeiten soll nicht darüber hinwegtäuschen dass das Leben in Euralya ein hartes ist.

Obwohl sie von endloser Weite umgeben sind, leben die Menschen auf den Wühlern beengter als die meisten Hive-Bewohner. Ein Kontrast der oft seltsame Blüten im Geist der Menschen treibt.

Die Arbeit die Wühler am Laufen zu halten ist gefährlich, schwere Unfälle in dem verworrenen Dschungel aus Zahnrädern, Keilriemen und Kolben sind an der Tagesordnung. Oft verschwinden Menschen, besonders Kinder, auch spurlos die offiziellen Erklärungen reichen von „ein Mensch verschwindet eben spurlos wenn er in ein 50 Meter breites Mähwerk fällt“ bis hin zu „hat die Isolation nicht mehr ertragen und ist desertiert“.

Hinter vorgehaltener Hand wird aber immer öfter darüber gesprochen, dass sich das Verschwinden immer dann häuft wenn die Radpanzer der Technokratie in der Nähe sind. Die hohe Anzahl der von den Techpriestern zur Wartung eingesetzten Servitoren trägt nicht gerade dazu bei diese Gerüchte zu entkräften, vor allem nicht die Tatsache dass viele dieser Servitoren auffallend klein und zart gebaut sind um auch in die letzten Winkel der Wühler vordringen zu können.

So ist es nur verständlich dass viele Mütter ihre Kinder fester an der Hand packen sobald Techpriester ihren Wühler betreten...

Die Techpriester ihrerseits sind immerzu misstrauisch den Euralyern gegenüber, sind diese doch stets in Versuchung nichtsanktionierte Rituale an den ihnen zugewiesenen Maschinengeistern durchzuführen. Auf der anderen Seite bietet sich für die Technokratie auch oft die Gelegenheit besonders talentierte Euralyer zu rekrutieren und in den Dienst des Ommissiah zu stellen. Der Schritt zur Tech-Häresie ist nur ein kleiner.

In einigen verschlüsselten Berichten der Technokratie ist von einem bemerkenswerten Zufall die Rede, vor einigen Jahren hielt sich ein Trupp Skitarii in der Nähe der Ernteflotte Epsilon-3X-AB auf als das Signal der Flotte plötzlich erlosch. Weder in den Archiven des Genossenschaftsrats noch die heilige Imperiale Administration findet sich ein Eintrag zu diesem Vorfall oder auch nur zur Existenz einer Ernteflotte-3X-AB.

Da Euralya zu jedem beliebigen Zeitpunkt zu einem großen Teil aus Ackerödnis, bedeckt von staubtrockenen Ernteabfällen,

besteht, ist die Gefahr von katastrophalen Flächenbränden stets präsent, weshalb offene Flammen verpönt sind und Laster wie das Rauchen von Lohstäbchen kaum verbreitet sind.

Daher ist es auch nicht verwunderlich, dass die Heilige Drucilla, Schutzpatronin gegen Feuersbrünste, sich zur Nationalheiligen von Euralya entwickelt hat. Sankt Drucilla war eine Schwester Sororitas die sich M.41 auf Pilgerfahrt in der Wallfahrtskirche von Bresas befand als ein verheerender Brand ausbrach.

Pilger versuchten verzweifelt, aber erfolglos den Ausgang zu erreichen als sich das Kirchenschiff immer mehr mit schwarzem Rauch und lodernden Flammen füllte und das Haus des Imperators in eine Todesfalle für hunderte verwandelte.

Doch Schwester Drucilla blieb inbrünstig zum Imperator betend in der ersten Reihe knien. Pilger berichteten davon ihre glockenhellen Lobgesänge selbst dann noch vernommen zu haben als die Flammen bereits ihren Leib verschlungen hatten und als der letzte Vers ihrer "Hymne an den Imperator" verklungen war, verloschen auch die Flammen von einer Sekunde auf die andere und gaben den Blick auf die unversehrte Leiche von Schwester Drucilla frei. Sie war mit gefalteten Händen und einem Lächeln auf den Lippen gestorben dank ihrem Opfer überlebten alle anderen Pilger den Brand.

#### **Rollenspielhinweise für Spieler:**

Typische Verhaltensweisen oder Macken von Euralyern. Natürlich gibt es immer Ausnahmen. Vielleicht ist ja gerade die Tatsache dass sie keine "typischen" Euralyer sind der Grund, warum sie in der Imperialen Garde sind:

**Vertrauen:** Es fällt ihnen oft schwer neuen Menschen zu vertrauen

**Feuer:** Sie haben eine Abneigung gegen offene Flammen(werfer!) und damit auch gegen das Rauchen von Pfeifen und Lohstäbchen; oder stehen diesem Laster besonders neugierig gegenüber da es in Euralya so ein Tabu darstellt.

**Enge:** Sie fühlen sich in beengten Verhältnissen wohl.

**Pedantisch:** Sie haben den Drang alles in einem Logbuch zu protokollieren. Sie wollen einen möglichst auf die Minute durchgeplanten Alltag, Pausen sind suspekt da Pausen mit stillstehenden Wühlern assoziiert werden, was undenkbar für einen Euralyer ist. Sie schätzen Pünktlichkeit.



**Technokratie:** Sie sind vertraut mit der Technokratie, misstrauen ihnen aber vielleicht aufgrund der Horrorgeschichten die sie von ihren Familien gehört haben. Sie zeigen oft großes Interesse an jeder Art von Maschinen und deren Funktionsweise, denn wenn man lange genug nachdenkt lässt sich alles irgendwie zur Verbesserung der Wähler einsetzen.

**Brot:** in unterschiedlichsten Ausführungen, ist naheliegenderweise das "Nationalgericht" von Euralya, weshalb viele Euralyer besonders kritisch sind, wenn es um Geschmack und Qualität von Brot geht bzw. löst es oft nostalgische Gefühle aus wenn Brot im imperialen Jausenbeutel liegt. Jeder Euralyer ist auch überzeugt, dass seine Familie im Besitz des "besten und einzig wahren Rezepts für Fladenbrot" ist.

**Ausrüstung:** Auch als Imperialer Gardist tragen viele Euralyer noch Kletterhaken, Seile, Kompass und Survivalkit mit sich, da "über Bord gehen" eine Urangst ist, die sich nicht so leicht ablegen lässt. Euralyer tragen oft Kornähren am Revers oder irgendwo an der Ausrüstung (nicht am Helm! Sie sind ja keine Grenzer!). Weitere typische Gegenstände, die sich oft in ihrem Besitz finden sind Erntemesser oder kleine Sichel sowie Zahnräder oder Schraubenschlüssel.

#### 2.4.1. 20 Fragen an deinen Charakter aus Euralya:

##### Wie heißt du?

Bewohner von Euralya haben alle eher kurze Ruf/Spitznamen die auch durch das ständige Maschinengeheul der Wähler noch gut zu verstehen sind wie Able, Bones, Pris, Flair, Jaq, Echo, Nerva, Tranq. Familiennamen sind in Euralya nicht gebräuchlich, falls Präzisierungen notwendig sind werden diese meist durch den Namen der Ernteflotte ("Dakk, Südflotte 7-B3") oder des spezifischen Wählers ("Garrit, Wähler 47") getroffen

##### Wie siehst du aus? Was trägst du bei dir?

Die Uniform im XIII. Ordia ist weitestgehend vorgegeben, doch gibt es Raum für Persönliches. Trägst du eine Tätowierung deiner Ernteflotte? Hast du noch deine Sichel oder einen Enterhaken aus alten Tagen? Bist du im Besitz des einzig wahren Rezepts für Fladenbrot? Vielleicht eine Kornähre am Revers?

##### Wie bist du aufgewachsen?

Zu welcher Ernteflotte gehörst du? Ist es eine der großen, einflussreichen oder eine der kleinen die ständig mit Material und Nachschubsorgen zu kämpfen hatte? Bist du ein Maschinist oder warst du vielleicht sogar Kapitän eines

Wählers? Hast du noch Bindungen zu Menschen aus deiner Vergangenheit? Schreibst du deinen Eltern? Hattest du Lieb- oder Feindschaften in deiner Flotte? Hattest du Euralya schon einmal zuvor verlassen? Wie stehst du zu anderen Angehörigen der Ordianischen Republik oder dem Kaiserreich?

##### Was gefällt dir / Was missfällt dir an Euralya/ an Ordia?

Leben auf engstem Raum. Keine Privatsphäre. Ständiger Maschinenlärm. Fladenbrot als Hauptnahrungsmittel. Pünktlichkeit und Planung bestimmt das gesamte Leben. Alles muss genau getaktet sein, alle Aspekte des Lebens werden der Ernte unterworfen. Die Nähe zur Technokratie. Die Verantwortung die Kornkammer der Republik zu sein.

##### Warum bist du in der Imperialen Garde?

Hast du dich freiwillig gemeldet? Warum? Möchtest du das Wahlrecht erlangen? Gab auf deinem Wähler zu wenig Perspektiven? Wurdest du vielleicht zurückgelassen oder gab es Streit? Hat ein Unglück dich dazu gezwungen? Wurdest du einfach durch die Lotterie eingezogen und möchtest lieber wieder nach Hause zurück?

##### Wie lange bist du schon in der Imperialen Garde?

Ist dies dein erster Einsatz oder bist du Veteran? Wie Weltenfremd bist du? Kommst du direkt aus der Grundausbildung oder hast du militärische Vorkenntnisse, weil du z.B. in einer Miliz gedient hast?

##### Was ist deine Aufgabe oder Position in der Truppe?

Du musst nicht immer der Sergeant sein. Vielleicht sorgst du dafür, dass sich eure Baracke heimelig anfühlt. Oder bist der Gebetsvorsprecher bei euch in der Truppe. Die meisten von euch haben einen Flachmann dabei, aber du ziehst deinen im richtigen Augenblick und sorgst dich um Moral und Zufriedenheit.

##### Wie ist dein Verhältnis zu Vorgesetzten?

Bist du ein Speichellecker oder stehst du schon auf der Liste des Kommissars? Machst du heimlich Witze über den Bart des Leutnants? Befolgst du Befehle wortgetreu oder siehst du darin Interpretationsspielraum?

##### Glaubst du an den Imperator?

Natürlich tust du das. Aber wie stark ist dein Glaube ausgeprägt? Welche Handlungen führst du aus, um ihn zu ehren oder zu ihm zu beten? Nennst du den Imperator vielleicht heimlich Omnissiah? Betest du zu einem besonderen Schutzheiligen? Wie abergläubisch bist du?

##### Was hältst du von Psyonikern und Übernatürlichen?

Psyoniker kennst du nur aus den Gruselgeschichten, die ihr euch in sternenklaren Nächten bei einer Flasche



Kornschnaps erzählt habt? Vielleicht schwürst du aber auch beim Imperator, dass du mit eigenen Augen gesehen hast, wie der alte Titus das Feuer im Maschinenraum mit einigen Handgesten löscht. Gibt es traumatische Erlebnisse im positiven, aber auch im negativen Sinn?

### **Wie ist dein Verhältnis zu Technologie?**

Ist deine Waffe nur ein Gebrauchsgegenstand oder erkennst du den Maschinengeist darin? Bist du den Vertretern der Technokratie gegenüber aufgeschlossen, ja sogar interessiert? Oder haben die Geschichten darüber, dass ungezogene Kinder von Tech-Priestern geholt werden bei dir Narben hinterlassen

### **Für was oder für wen würdest du dein Leben riskieren?**

Als Gardist im XIII. Ordia begibst du dich täglich in Lebensgefahr. Aber würdest du aus dem Schützengraben springen, um einen verletzten Kameraden zu retten?

### **Was ist dein größter Wunsch?**

Was lässt dich täglich weitermachen? Was willst du erreichen? Willst du nur überleben oder lockt dich der Ruhm? Hast du ein Versprechen gegeben, das du einhalten willst?

### **Vor was fürchtest du dich?**

Du begegnest auf den Schlachtfeldern monströsen Feinden und stellst dich ihnen. Machen sie dir trotzdem Angst? Was löst der fleischlose Blick eines Priesters der Technokratie in dir aus? Bist du dir sicher, dass die Medicae im Sanitätskorps wirklich nur dein Bestes wollen? Du bist die Enge deines Wühlers gewöhnt, doch die Weite der Schlachtfelder oder die Wälder mit ihren vielen Schatten bereiten dir Unbehagen?

### **Wie viel Moral und wie viel Gesetzestreue besitzt du?**

"Erziehung ist alles", doch welche hast du in jungen Jahren genossen? Warst du auf Stehlen angewiesen und hast manchmal immer noch lange Finger? Bist du vorbestraft? Hat dir die Imperiale Garde geholfen die Kurve zu kratzen? Oder handelst du immer noch mit Schwarzmarktgütern und hast gute Kontakte zur Administration?

### **Wie verhältst du dich Fremden gegenüber?**

Bist du extrovertiert oder eher introvertiert? Wie steht es um die Geselligkeit? Hasst du vielleicht sogar andere bestimmte andere Menschen oder Institutionen? Bist du getrieben von Vorurteilen oder eher weltoffen?

### **Was bedeutet dir das Leben anderer?**

Bist du eher egoistisch oder hilfsbereit und uneigennützig? Hilfst du Kameraden oder spitzt du deine Ellbogen an, um aufzusteigen? Was denkst du über die lokale Bevölkerung? Befolgst du nur Befehle oder willst du ihnen wirklich helfen?

### **Was sind deine Vorlieben?**

Was isst oder trinkst du gerne? Gibt es das hier auf Vialm Regis? Hast du etwas davon dabei oder schwärmst du deinen Kameraden davon vor? Hatten sie denn schon jemals einen herzhaften Weizengrieß mit einem Tropfen Promethium für den extra Pfiff? Oder bist du einer der unglücklichen Euralyer mit Glutenunverträglichkeit und dankst dem Imperator jeden Tag aus dieser Weizenhülle entkommen zu sein? Vermisst du deine Familie? Das beruhigende Ruckeln und Brummen des Wühlers in der Nacht? Oder findest du insgeheim den Grenzer da drüben in seiner grünen Kluft ganz schnuckelig? Womit vertreibst du dir sonst so die Zeit? Lernst du Psalmen auswendig oder sammelst du Steine von deinen Einsatzorten?

### **Welches dunkle Geheimnis trägst du mit dir herum?**

Sündigst du regelmäßig? Hast du bereits Kameraden angeschwärzt und das könnte sich rumsprechen? Sucht man auf Ordia nach dir? Hörst du manchmal ein Flüstern, wenn du allein bist? Warum geht dieser dunkle Fleck auf deiner Brust nicht weg?

### **Welche maßgeblichen Charakterzüge machen dich aus?**

Bist du freundlich oder böse? Bist du offen oder verschlossen? Argwöhnisch oder vertrauensvoll? Loyal oder betrügerisch? Spielsüchtig oder gefasst? Hintertrieben oder hilfsbereit? Cholerisch oder phlegmatisch? Heldenhaft oder Feige?





---

## 2.5. Macavi

Macavi ist der Staat der Toten und des Todes. Eine gewaltige Mausoleumsstadt voller riesiger Lagerhäuser mit Urnen verdient gemachter Personen, umringt von endlosen Friedhofsanlagen. Hier steht auch die Präfekta Mori der Republik Ordias: das Zählhaus der Toten, damit niemand vergessen wird.

Die Einwohner Macavis kümmern sich um die Waschung und Aufbereitung der Toten, sowie der Wiederverwertung ihrer

materiellen Habe (Kleidung, Throngelt, Augmentierungen, etc.).

In Macavi wird sich hauptsächlich an Menschen erinnert. In Ecclesia wird dem Imperator gehuldigt. Es ist eine große Ehre, wenn deine Urne in Macavi steht, oder dein Schädel dort zu einem Servitor-Schädel umfunktioniert wurde.

Nichts lässt dich mehr in Erinnerungen schwelgen als der Geruch von Talgkerzen und Räucherstäbchen.

---

## 2.6. Das Ekono-Kombinat / Ekonomat Korsaren

Ein schwimmender Stadtstaat, Hauptsitz ist das Flaggschiff RDS Aurelia, nach einer berühmten republikanischen Kriegsheldin. Das Flaggschiff dient auch als Notfall Regierungssitz, sollte Decia einmal angegriffen werden.

Die Ekonomat Korsaren fördern einen Großteil des ordianischen Promethiums aus den Meeren und versuchen es gleichzeitig, trotz der Verseuchung, zu bewirtschaften. Nebenbei sind sie auch der Hauptlieferant für allerlei (Gift-

)Gase. Das Ekono-Kombinat ist der wichtigste Bestandteil des ordianischen Warenverkehrs und verdienen ganz gut dabei. Ohne ihre Schiffe und Tanker gäbe es fast keine Verbindungen zwischen den verschiedenen Einflussgebieten der Republik. Matrosen und Heizer für ihre Schiffe werden von den Kombinatenern gerne durch Pressgang in den Häfen "rekrutiert" was oft zu Spannungen mit den anderen Stadtstaaten führt.

---

## 2.7. Ecclesia

Ecclesia ist der größte und mächtigste Einflussbereich der heiligen Imperialen Kirche in der Republik. Hier liegt der Geburts- und Schaffensort vieler großer lokaler Heiliger auf Ordia. Hier wird im Gegensatz zu Macavi der Imperator verehrt bzw. der goldene Aspekt des Imperators, sein Leuchtfeuer, Wallfahrten, Devotionalienhandel und Ablass sind die größten Einnahmequellen. Hin und wieder gibt es spontane Hexenverbrennungen. Die Inquisition unterhält dort eine Dependance als Ausbildungsstätte und zur Verwahrung von vermeintlichen Psyonikern, bis zum regelmäßigen Eintreffen der Schwarzen Schiffe.

Ecclesia ist der Geburtsort des größten Heiligen der Republik, Praxedis van Metz, Schutzpatron der Werktätigen und Erfüller des Solls. Der Heilige Praxedis taucht in den Erzählungen erstmals während der Befreiungskriege Ordias von den **+++ Zensiert +++** auf. Er reiste von Stadtstaat zu Stadtstaat, verbreitete mit seinen feurigen Predigten den Imperialen Glauben und rettete damit zahllose Seelen. Die Republikaner sind überzeugt, dass sein Wirken maßgeblich dafür verantwortlich war, dass sich Kaiserin Lyraell I. gegen ihren Vater und auf die Seite des Imperiums stellte.

---

## 2.8. Vervum

Vervum mit seiner Hauptstadt Askanan-Nova ist das militärische Herz der Republik. Hier stehen die großen Verteidigungs Zitadellen und darunter die endlosen Bunkeranlagen, als letzter Rückzugsort für alle Republikaner, sollte es einmal zum Äußersten kommen. Die gewaltigen Depots stellen die Handlungsfähigkeit der Republik zu jedem Notfall sicher.

Die Hauptstadt wurde in Andenken an das zerstörte Askanan getauft und stellt das militärische Zentrum der Republik dar. Viele der republikanischen Offiziere stammen direkt aus Askanan-Nova und werden in den drei großen Militärakademien der Republik ausgebildet. Die Imperiale Garde unterhält einen Verwaltungskomplex, um den Nachschub an Garde-Rekruten sicherzustellen und zu dokumentieren.



---

## 2.9. Gelon

Größter Handelsstützpunkt und Umschlagplatz der Republik. Wird von großen Konzernsyndikaten dominiert, welche die Politik und Staatsführung vollkommen für ihre Zwecke vereinnahmt haben. Die größten Raumhafenanlagen Ordias, nach Merrixa, haben hier ihren Standort, welche allerdings von der planetaren Administration kontrolliert werden. Dies leistet allerdings einem regen Schmuggel von außerplanetaren Waren nur weiter Vorschub.

Durch die fehlende Industrie in Gelon, befinden sich abseits der großen Handelsstützpunkte auch die größten Slums und Armenviertel der Republik. Hier rekrutieren die Milizen und Streitkräfte der Republik problemlos den Menschen-Nachschub für ihre Regimenter.

“Glatt wie ein Gelon!” typische Redewendung und wenig schmeichelhaft.

---

## 2.10. Teuton

+++ Zensiert +++

---

## 2.11. Vilong

Vilong teilt sich sein Einflussgebiet mit dem Kaiserreich auf einer Landmasse der Südhalbkugel. War an der ersten Rebellion gegen das Kaiserreich beteiligt. Ist abhängig von Zuwendungen der anderen republikanischen Staaten. Produziert außer wehrhaften Soldaten fast nichts selbst.

Gerüchten zufolge führt die relativ Instand gehaltene Natur und die wenig ausgebaute Industrie zu einer gesunden Geburtenrate und äußerst wenigen Mutationen. Ist (auch historisch) wichtig, da man dem Kaiserreich das Land nicht überlassen will.



### 3. Das XIII. Ordia und seine Zusammensetzung

#### 3.1. 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 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.

#### 3.2. 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. 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.



### 3.3. 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 wie 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*



### 3.4. 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



### 3.5. 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.

### 3.6. 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.



## 4. Linkliste

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

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

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

42k Sturmpioniere Facebook Gruppe: <https://www.facebook.com/groups/2108625126028793>

42k Sturmpioniere Telegram Gruppe: <https://t.me/+CQFFeZ8YfXbaWBWe>

## 5. 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*