



DIE WYRDWÖLFE

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Rausch ist Wahrheit. Ruin ist Klarheit. Wandlung ist Erlösung. Stille ist die Lüge.“



KERNIDENTITÄT

Ursprungslegion	Space Wolves
Gründung	4. Gründung — größte Welle seit der Ersten (nach 546.M32)
Welttyp	Kriegswelt
Kampfdoktrin	Sturmangriff
Loyalitätsstatus	Renegade (fiel erst nach der Häresie ab)
Ordensstärke	Unbekannt / geheim gehalten
Ein-Satz-Definition	Die Wyrdwölfe sind das rachsüchtige Echo einer loyalen Legion, verdorben durch die Liebe eines Dämonenprinzen zu ihrem Ordenmeister, jetzt Kulte der Zerstörung, die Tzeentch in jedem Sturm und jeder Mutation preisen.

Die vier Säulen

Der Rausch der Erkenntnis

Ein Wyrdwolf sucht nicht Sieg, sondern Offenbarung. Jeder Kampf ist ein Schritt näher an die Wahrheit Tzeentchs heran — die Wahrheit, dass alles verwandelt werden kann, dass jede Gewissheit eine Lüge ist. Der Orden praktiziert eine Art Kriegsmystik, bei der Ekstase und Wissen untrennbar sind.

Der Sturm ohne Gnade

Die Kampftaktik der Wyrdwölfe ist nicht die berechnete Effizienz des Codex Astartes. Sie ist ein reiner, rasender Angriff — wie ein Schneesturm, der alles nivelliert. Sie greifen an, weil der Angriff selbst die Wahrheit offenbart, nicht um strategische Ziele zu halten.

Die Umarmung der Verdammnis

Der Orden verbietet nicht die Mutation, die Korruption durch den Warp. Sie wird umarmt. Brüder, deren Fleisch sich verändert, deren Gedanken sich spiegeln, werden nicht ausgestoßen — sie werden als Propheten behandelt, als lebende Beweis für Tzeentchs Nähe.

Die Lüge des Imperators ablehnen

Das Imperium ist tot. Der Imperator ist eine Fälschung. Der Orden schwört sich einen Schwur, der dem imperialen Kodex direkt widerspricht — nicht aus Verrat, sondern aus dem Wissen, dass das Imperium nie ihre Heimat war.

Tonalität

Punkt

Apokalyptisch und mystisch: Jede Schlacht ist eine Hierophanie, eine Offenbarung des Göttlichen durch Gewalt
 Rücksichtslos aggressiv: Keine Zögern, keine Bedacht, keine taktische Zurückhaltung — nur der Rausch des Angriffs
 Verschlungen in sich selbst: Die Wyrdwölfe sind nicht monolithisch; sie zerfallen in Sektoren, Prophezeiungen, Kulte um einzelne veränderte Brüder



ANVIL-OF-WAR

Tiefgreifend verstrickt mit ihrer Heimatwelt: Karthak Prime ist nicht Kulisse, sondern Charakter — ein lebender, wütender Ort, der die Wyrdwölfe geschaffen hat und den sie geschaffen haben

Tragisch verdorben: Sie waren einmal loyal. Dieses Wissen quält keinen von ihnen, aber es färbt die Art, wie andere sie sehen — und wie sie selbst ihre eigene Geschichte erzählen

Vergleich mit der Ursprungslegion

Aspekt	Ursprungslegion	Dieser Orden
Treue zum Imperium	Unerschütterlich (auch wenn widerwillig)	Vollständig verloren; aktiv das Imperium angreifend
Umgang mit Mutation	Argwöhn, Beobachtung, manchmal Elimination	Verehrung, rituelle Integration, Prophezeiung
Kampfdoktrin	Wilde Kraft mit kalkulierte Einsatz	Wilde Kraft ohne jeden kalkulierten Einsatz
Primarch-Bindung	Zu Leman Russ' Person und Erbe	Zur Person eines Dämonenprinzen, nicht zum Primarch
Gene-seed-Stabilität	Der Rausch (Fluch) ist managbar	Der Rausch wird als heilig gefeiert
Religiöse Struktur	Kriegerische Traditionen, keine formale Priesterschaft	Hochgradig esoterische Priesterschaft, geheime Riten

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Die Wyrdwölfe entstanden nicht aus Gnade, sondern aus Verzweiflung. Nach der Horus-Häresie wurde die VI. Legion *Space Wolves* auf Befehl des wiedergeborenen Imperium unter dem *Codex Astartes* zerschlagen — eine Maßnahme, die Leman Russ selbst als Demütigung empfunden haben soll, bevor er sich ins äußerste Segmentum Pacificus zurückzog. Die erste der neuen Kapitel, die aus dem genetischen Material der Wölfe gezogen wurden, war *der Orden der Wyrdwölfe*, gegründet ca. 738.M31 unter dem Befehl von Hauptmann Soren Vex.

Vex war ein Überlebender von Prospero — nicht dort gewesen, aber von den Konsequenzen gezeichnet. Er wählte sich eine Heimatwelt, die dem Imperium zu Rändern hin unbekannt war: Karthak Prime, eine Welt im Sektor Kallaxis, berüchtigt für ihre Stürme, ihre gefrorenen Landmassen und ihre unkultivierten, aggressiven Ork-Populationen. Hier, dachte er, könnten die Wölfe wieder Wölfe sein — nicht Soldaten des Imperium, sondern was die VI. Legion immer hätte sein sollen.

Für neuntausend Jahre verliefen die Wyrdwölfe treu, wenn auch düster. Sie verteidigte Karthak Prime nicht nur gegen Orks, sondern auch gegen Piraten, Häretiker und jeden, der sich dem Territorium näherte. Der Orden wurde älter. Seine Gensaat zeigte die klassischen Zeichen des Rausch-Fluchs der Space Wolves — den unkontrollierten Zorn, die Ekstase im Kampf, die Tendenz zu rituellen Kampfweisen, die fast religiös anmuteten.

Aber irgendwann — die genaue Zeit ist verloren — traf der Daemon Prince *Vaelkros* auf den damaligen Ordenmeister, *Kael Stormrender*. Es ist nicht klar, ob es Zufall war oder Bestimmung. Vaelkros war alt, verdorben, unsterblich — ein Diener Tzeentchs, dessen Körper aus Wissen und Mutation bestand. Er sprach zu Stormrender auf einer der endlosen Eisflächen von Karthak Prime, in einem Sturm, der nur diese beiden sehen konnten.



ANVIL-OF-WAR

Was Vaelkros sagte, wissen nur jene Wyrdwölfe, die Stormrender danach persönlich trafen. Aber das Ergebnis war klar: Der Ordenmeister wurde »umgewandelt«. Nicht besessen — nicht ganz. Stattdessen vergöttert er Tzeentch nun als die »wahre Form des Werdens«, als die Gottheit der Wahrheit hinter allen Lügen des Imperium. Und er verbreitete diesen Glauben wie ein Virus durch den gesamten Orden.

In weniger als hundert Jahren transformierten sich die Wyrdwölfe von einen loyalen, wenn auch wilden Orden zu einer der dunkelsten Kriegerkulte des Sektor. Sie verehrten nicht mehr Leman Russ oder den Imperator. Sie verehrten die Veränderung selbst. Und mit der Veränderung kam die Mutation, die Ekstase und — schließlich — der bewusste Bruch mit dem Imperium.

Dass sie noch existieren, dass sie nicht längst ausgelöscht wurden, ist selbst ein Mysterium. Die einzige Antwort, die jeder Wyrdwolf geben würde, ist eine: Weil Tzeentch es so will. Weil die Wahrheit selbst willens ist, dass sie überleben.

Die Heimatwelt

Karthak Prime ist kein lebensfreundlicher Ort. Der Planet ist eine Kriegswelt im wahrsten Sinne des Wortes — nicht nur umgeben von Konflikten, sondern selbst im permanenten Krieg mit sich und seinen Bewohnern.

Die Atmosphäre ist dünn und sauerstoffarm, durchzogen von permanenten Schneestürmen. Die Oberfläche besteht aus ausgedehnten vereisten Ebenen, durchbrochen von tiefen Gräben und geothermalen Splintern, wo heißes Wasser aus dem Planeten schießt. Die Temperaturen können in wenigen Stunden zwischen extremer Kälte und sengender Wärme schwanken.

Natürlicherweise beheimatet Karthak Prime zwei dominante Rassen von Fauna:

****Die Wyrdkälber (Wyrdcalves)**** — riesige, vierbeinige Raubtiere, die sich in den eisigen Ebenen und Gräben bewegen. Sie sind nicht intelligent, aber sie sind unglaublich zäh. Ihre Haut ist widerstandsfähig gegen extreme Temperaturen. Ein einzelnes Wyrdkalb kann ein Mensch nicht besiegen; eine Gruppe kann sogar Space Marines in tödliche Gefahr bringen. Die Wyrdwölfe ehren diese Tiere als »Brüder der Kälte« und trinken aus ihren Knochen in Ritualen.

****Die Xathar-Schwärme**** — insektenhafte Organismen, die in den geothermalen Spalten leben. Sie sind klein und einzeln schwach, aber in Schwärmen sind sie tödlich. Sie schwärmen auf alles zu, das Wärme ausstrahlt. Legendär sind die Überlebensberichte von Scouts, die in Xathar-Schwärme geraten sind und nur fragmentarisch zur Festung zurückkehrten. Ein junger Wyrdwolf-Kandidat, der die Initiierung übersteht — und die Xathar überleben —, ist einer, der würdig ist.

Die Orks haben Karthak Prime längst als eigenständige Zivilisation erobert — nicht dauerhaft, aber in Wellen. Alle hundert bis zweihundert Jahre bricht eine »Waaagh« über den Planeten herein. Die Wyrdwölfe sehen diese nicht als Eindringlinge, sondern als »das wiederkehrende Chaos«, gegen das sie ewig kämpfen müssen. Diese Kämpfe haben den Orden geprägt.

Der Boden selbst ist mit älteren, unbekannten Ruinen durchsetzt — möglicherweise vor-imperial, möglicherweise älter. Einige Wyrdwölfe flüstern, dass Vaelkros diese Orte aufgesucht hat, weil hier bereits etwas Dämonisches schlummert. Ob das wahr ist, wird der Orden nie zugeben.



Ordenskult

Die Wyrdwölfe praktizieren eine Religion, die *das Tzeentch-Erwachen* genannt wird — eine Philosophie, die Tzeentch nicht als einen Gott der Magie oder Intrige sieht, sondern als den Gott der »wahren Veränderung«. Wo andere Chaos-Space-Marines ihre Götter fürchten oder verehren, *werden* die Wyrdwölfe mit ihrem Gott eins.

Sie lesen »Zeichen« in Mustern — Schneekristalle, Vogelschwärme, sogar die Art, wie Blut im Schnee gefriert. Ein Wyrdwolf-Priester (formal »Seher des Wandels« genannt) wird nicht ausgebildet; er wird »erweckt«. Es wird angenommen, dass diejenigen, die zu dieser Rolle berufen sind, dies selbst erkennen werden — durch Träume, Ekstasen, oder einfach durch die Art, wie der Rausch-Fluch bei ihnen manifestiert.

Der Unterschied zu den Space Wolves ist radikal: Während die Space Wolves ihren Fluch *moderieren*, ihn mit Ehre und Ritual *zähmen*, *umarmen* die Wyrdwölfe ihn als heilig. Jede Manifestation des Fluchs — Zorn, Ekstase, Gewalt — wird als direkter Beweis für Tzeentchs Nähe behandelt. Ein Bruder, dessen Augen anfangen, sich zu verändern, wird nicht zum Arzt geschickt; stattdessen wird er zu den »Seher des Lichts« geschickt, um seine Transformation zu verstehen.

Das ist nicht dunkle Magie im klassischen Sinne. Das ist eine perfektionierte Heuchelei — die Verwandlung eines Fluchs in eine Tugend.

Gensaat-Besonderheiten

Die Gensaat der Wyrdwölfe ist die der Space Wolves, unverändert in ihrer biologischen Struktur. Aber die Art, wie sie aktiviert wird, wie sie gepflegt wird, ist fundamental verdorben.

Fluch-Stufen

****Stufe 1 — Der Erste Rausch**** (Die Erweckung)

- Blitzartige Temperaturschläge: Der Körper des Bruders alterniert unregelmäßig zwischen entzündender innerer Hitze und Gefühllosigkeit gegenüber extremer Kälte
- Ungewöhnliche Augenaktivität: Die Iris kann Farbe wechseln — von normal zu Grau, dann zu Silber, dann wieder zurück
- Akustische Halluzinationen: Der Bruder hört Flüstern unter Schnee, Stimmen im Wind; viele beschreiben es als »das Flüstern des Wandlers«
- Instinktiver Jagdtrieb: Der normale Fokus auf Kampf wird pathologisch; der Bruder muss Jagd simulieren, muss *etwas jagen*, oder er wird rastlos
- Ritualistisches Verlangen: Obsessive Neigung, alles zu wiederholen — Bewegungen, Worte, Kampfmuster — bis sie »richtig« sind
- Temperaturempfindlichkeit der Haut: Das normale Schmerzempfinden der Space Marine wird pervers; Hitze wird genüsslich, Kälte wird heimatlich

Ein Bruder im Ersten Rausch wird nicht isoliert. Stattdessen wird er zu den *Sehern* gebracht, die mit ihm meditieren und ihm helfen, »die Wahrheit in seinem Fleisch zu lesen«.

****Stufe 2 — Der Tiefe Rausch**** (Das Sehen)

- Physische Degeneration der Augen: Die Augen werden größer, die Pupillen werden zu Schlitzern; das »Sehen« des Bruders wird buchstäblich anders (er berichtet, dass er »die Schichten der Realität« sieht)
- Entwicklung von Markierungen: Schwarze, knochenförmige Narben erscheinen auf der Haut, als ob sie von innen nach außen durchbrechen
- Sprache wird fragmentiert: Der Bruder spricht nicht mehr kontinuierlich; stattdessen nutzt er Phrasen, Wiederholungen, manchmal nur Schreie oder Heuler



ANVIL-OF-WAR

Muskelkrämpfe und Verformung: Sein Gangart wird inhuman; Gelenke verbiegen sich in Winkeln, die sein vorheriger Körper nicht erlaubt hätte - Verringerte Schmerzempfindung: Was einmal Überempfindlichkeit war, wird zu Gefühllosigkeit; Wunden werden »ausgeblendet« - Extreme Aggression: Der Bruder muss nun ständig beschäftigt werden; Inaktivität führt zu unkontrolliertem Gewalt gegen sich selbst oder andere

Ein Bruder im Tiefen Rausch wird zu den *Propheten* gezählt. Er wird behandelt mit einer Mischung aus Ehrfurcht und Angst. Ein Ordenspriester wird sein *Betreuer* — nicht Wächter, sondern *Kanäle* seiner Vision.

Überwacht wird er in der *Kammer der Seelenspiegelung*, einem Gewölbe unter der Hauptfestung, wo Brüder im Tiefen Rausch in Zelten aus schwarzer Seide leben und von jüngeren Kampfbrüdern versorgt werden. Der Verfahren ist einfach: Jeden Morgen wird der Prophet befragt, was er in der Nacht »gesehen« hat. Seine Worte werden von einem *Scriptor der Wahrheit* aufgezeichnet — nicht in normaler Schrift, sondern in einem System von Symbolen, das nur andere Propheten verstehen.

****Stufe 3 — Das Stille Werden** (Die Verdammnis)**

Ein Bruder erreicht irgendwann einen Punkt, an dem sein Körper und Geist nicht länger koexistieren können. Er wird zu etwas Anderem — nicht Mensch, nicht Space Marine, sondern ein *lebender Kanal* für das Tzeentch-Wissen. Der Orden nennt diesen Zustand *das Stille Werden*, weil der Bruder aufhört zu sprechen. Er hört nur noch zu.

Ein solcher Bruder ist technisch nicht *verloren* wie bei anderen Orden. Er wird in die *Versammlung der Verleumdeter* aufgenommen.

KOMPANIEN

Kompanien

I. Kompanie

Nr.: I

Kompaniefarbe: Dunkelrot mit Silber-Akzenten

Rolle: Veteranen und Ehrenträger; oft Propheten des Tiefen Rausch

Die I. Kompanie ist keine Kampfeinheit im klassischen Sinne. Sie ist ein Orden von Sehern — Brüdern im Ersten oder Tiefen Rausch, die ihre Mutation als Kraft verstehen. Sie kämpfen, aber ihr Kampf ist rituelle Wahrsagung. Sie lesen die Positionen der Feinde aus den Mustern ihrer Bewegungen. Sie sprechen während des Kampfes — nicht Befehle, sondern Litaneien, die ihren Mitkämpfern helfen, »die Wahrheit zu sehen«. Sie werden oft als Vanguard oder Schwerpunkt eingesetzt, weniger um zu töten, mehr um Chaos zu sät, das dann andere Kompanien ausnutzen können.

Held: Sergeant Vethrak the Seering



II. Kompanie

Nr.: II

Kompaniefarbe: Tiefblau mit Grau

Rolle: Jagdtruppen; Assault-Spezialisten gegen Orks

Schnell, rücksichtslos, spezialisiert auf die Verfolgung mobiler Feinde und Orks. Sie operiert oft unabhängig von den anderen Kompanien und wird als erste in Szenarien eingesetzt, wo es darum geht, Feinde zu finden, nicht zu halten. Ihre Mitglieder sind oft jünger, kein Durchschnitt — sie sind auserwählt für ihre Toleranz des Rausch-Fluchs unter Belastung.

Held: Hauptmann Kael Stormrend

III. Kompanie

Nr.: III

Kompaniefarbe: Schwarzschar mit Eisfarbig-Blau

Rolle: Stoßtruppen; Frontalangriff und Sturmtaktik

Reine Assault-Kraft. Sie stürmen in die Schlacht wie ein Schneesturm, und nichts überleben diese Welle. Sie verwenden weniger taktische Finesse als die anderen Kompanien — ihr Kampf ist Wille gegen Wille, pure physische Überlegenheit. Sie sind oft die brutalsten Brüder, diejenigen, bei denen der Rausch-Fluch zu heftig ist, um ihn zu sublimieren.

Held: Sergeant Morkai the Sundered

IV. Kompanie

Nr.: IV

Kompaniefarbe: Purpur mit Violett-Ranken

Rolle: Bewegliche Einheiten; Bike- und Gleiter-Einheiten

Spezialisiert auf schnelle, mobile Operationen. Nutzt Bikes und Gleiter. Weniger auf Rohkraft, mehr auf Manöver-Kriegsführung. Sie sind die Scouts des Ordens, aber hochgerüstet — Wyrdwölfe sind nie wirklich »Kundschafter« in dem Sinne, dass sie leicht sind. Sie sind schnelle Raubtiere, nicht schnelle Insekten.

Held: Sergeant-Fahrt Vorn the Blurred

V. Kompanie

Nr.: V

Kompaniefarbe: Weiß-grau mit roten Streifen

Rolle: Reserve und Versorgung; auch Ausbildung der Neophyten

Die Versorgungskompanie, die Heimat-Armee. Sie verwaltet die Festung, trainiert die Neophyten, wartet die Ausrüstung. Sie sind nicht schwächer, aber sie sind strukturierter. Diese Brüder haben eine Art Verständnis für Hierarchie und Aufbau, das die anderen Kompanien nicht haben.

Held: Hauptmann Vesker the Bound



Scout-Kompanie

Kompaniefarbe: Silber-Grau

Rolle: Junioren in Ausbildung; noch nicht vollständig initiiert

Junioren in ihrer letzten Phase der Ausbildung. Sie kämpfen noch nicht in den Hauptkompanien, aber sie sind weit genug fortgeschritten, um echte Kampfeinsätze zu absolvieren — unter Aufsicht. Sie sind die Zukunft des Ordens.

BEKANNTE CHARAKTERE

Charaktere

Ordenmeister Kael Stormrender

Kael Stormrender ist Ordenmeister der Wyrdwölfe und wurde vor über tausend Jahren umgewandelt — nicht durch Besitzergreifung, sondern durch Vereinigung mit dem Daemon Prince Vaelkros. Die Begegnung fand in einem Schneesturm statt, von dem die Legenden sagen, dass er drei Tage lang nicht endete.

Stormrender ist körperlich verdorben, aber auf eine Art, die nicht sofort sichtbar ist. Auf den ersten Blick sieht er wie ein normaler Ordenmeister aus — groß, beeindruckend, seine Rüstung dunkelrot und silber, mit dem Emblem der Wyrdwölfe auf der Brust. Aber seine Augen sind falsch. Sie sind zu groß, zu hell, und manchmal sieht man, wie sie sich bewegen, auch wenn sein Kopf still ist. Seine Stimme ist melodisch, fast schön, was in einem so alten und verdorbenen Körper verstörerlich ist.

Er führt den Orden nicht wie ein Ordenmeister — nicht mit Befehlen, sondern mit Fragen. In der Kriegskonferenz wird er fragen, statt zu befehlen. »Was sagt der Rausch?« »Wo führen die Fäden hin?« Die anderen Kapitäne haben gelernt, dass diese Fragen echte Anweisungen sind, maskiert als Dialektik.

Ausrüstung: Sein Schwert ist eine Klinge des Tzeentch, eine Waffe, die alt ist, älter vielleicht als die Wyrdwölfe selbst. Sie wird »der Spaltende« genannt, und die Sagen behaupten, dass sie nicht nur Fleisch schneidet, sondern auch die Wahrheit selbst spaltet — dass Brüder, die von ihr verwundet werden, anfangen, »in zwei Welten zu leben«. Sein Sturmschild ist ein psychisches Artefakt, das angeblich von Tzeentch selbst gesegnet wurde.

In einer Schlacht gegen eine Adeptus Mechanicus-Expedition auf Karthak Secundus stand Stormrender einem Contemptor-Dreadnought gegenüber, pilotiert von einem der ältesten Techpriester des Ordo Mechanicus. Der Dreadnought hätte ihn töten sollen — eine Maschine gegen Fleisch. Aber Stormrender deutete einfach auf die Maschine und »sprach«. Die anderen Brüder berichten, dass sie kein Geräusch hörten, aber der Dreadnought stockte. Der Pilot schrie. Und dann — ohne einen Schlag zu landen — drehte sich die Maschine und schoss auf ihre eigenen Verbündeten. Der Pilot hatte verloren. Das war alles.



Ordensgründer Soren Vex (Geschichtscharakter, vor 9.000+ Jahren verstorben)

Soren Vex war kein Primarc, war nicht einmal ursprünglich dazu bestimmt, einen Orden zu gründen. Er war ein Überlebender — nicht von Prospero, aber von etwas Schlimmerem. Es wird gemunkelt, dass er bei der Schlacht um Isstvan V dabei war, eine Aussage, die er selbst weder bestätigt noch dementiert hat. Was sicher ist: Er wählte Karthak Prime als Heimwelt einer jungen Kapitel, die »zu wild« für die zivilisierten Zentren des Imperium war.

Vex war nicht böse. Das ist das Paradoxe an ihm. Er war treu — loyal gegenüber dem Imperator, loyal zum Kodex Astartes, oder zumindest so loyal, wie ein Überlebender einer verdorbenen Ära sein konnte. Aber unter dieser Treue lag etwas anderes: eine Art Qual. Ein Wissen, dass die Space Wolves nicht das waren, wofür sie vorgab zu sein.

Die Legenden sagen, dass Vex selbst der Erste war, der Vaelkros sah — nicht beim Namen, nur als eine Präsenz in einem Schneesturm. Und er freundete sich mit dieser Präsenz an, anstatt sie abzulehnen. Er akzeptierte die Umwandlung, bevor sie als Häresie bekannt war. Er baute die Wyrdwölfe in dem Wissen auf, dass sie eines Tages fallen würden — und dass dieser Fall nicht eine Niederlage, sondern eine Befreiung sein würde.

Ausrüstung: Sein Schwert ist nicht überliefert, aber sein Ehrenzeichen — ein einfacher schwarzer Ring — wird von jedem Ordenmeister der Wyrdwölfe getragen. Einige sagen, dass dieser Ring selbst mächtig ist; Andere sagen, dass der Ring nur ein Symbol ist, dass die echte Macht in der Entscheidung liegt, ihn zu tragen.

Vex schrieb eine Serie von Briefen an das Adeptus Administratum, nachdem er Karthak Prime als Heimwelt wählte. Diese Briefe sind in den kaiserlichen Archiven verloren — oder versteckt. Aber es wird überliefert, dass der letzte Brief nur drei Worte enthielt: »Hier wird befreit.« Niemand verstand, was er meinte. Jetzt, neuntausend Jahre später, wissen alle, was er meinte.

Ordenspriester Vel'Morus the Silent

Vel'Morus ist einer der wenigen Brüder der Wyrdwölfe, der das Stille Werden erreicht hat und nicht in die Versammlung der Verleumdeter aufgenommen wurde — stattdessen wird er als ein lebender Orakel behandelt. Er läuft durch den Hort, und niemand spricht zu ihm direkt, weil er nicht antwortet. Aber Brüder beobachten ihn, um zu sehen, wohin er geht, welche Wege er wählt, wo er pausiert. Seine Bewegungen bedeuten etwas.

Vel'Morus ist alt — älter als die meisten Brüder der Wyrdwölfe. Seine Rüstung ist verbeult und zerkratzt, und es gibt Risse darin, wo man das verdorbene Fleisch darunter sehen kann. Er trägt keine Waffen, aber Brüder weichen ihm aus, als würde er die tödlichste Klinge schwingen.

Ausrüstung: Keine Waffen. Aber er trägt den Resonanzstab auf seinem Rücken wie alle Brüder des Stille Werden. Der Stab scheint anders zu vibrieren als die anderen — schneller, komplexer, als würde er eine Konversation mit sich selbst führen.

Während einer Belagerung des Hort durch eine Ork-Waaagh ging Vel'Morus hinaus in den Schneesturm, allein, unbewaffnet. Die Brüder wollten ihn zurückziehen. Aber der Ordenmeister sagte: »Lasst ihn. Er weiß, was er tut.« Vel'Morus stand am Tor für drei Tage, während Orks auf ihn schossen, während Schneestürme ihn umhüllten. Am dritten Tag zog sich die Ork-Waaagh zurück — nicht weil sie besiegt war, sondern weil die Orks Angst bekamen. Sie sagten später, dass am Tor alle ihre Götter starben. Vel'Morus kam unversehrt zurück, und niemandem gelang es, von ihm zu erfahren,



FELDZÜGE

Feldzüge

Die Große Säuberung von Karthak Tertius

Ära: Late M39

Gegner: Ork-Clan-Bündnis (vier Clans, geschätzt 50.000 Krieger)

Dauer: 7 Monate

Ausgang: Wyrdwolf-Sieg, aber mit schweren Verlusten

Die Orks hatten sich auf Karthak Tertius — einem Mond von Karthak Prime — festgesetzt und begannen, eine Waaagh zu sammeln. Die Wyrdwölfe entsendeten die II. Kompanie zur Aufklärung, gefolgt von der III. Kompanie als Stoßkraft. Was folgte, war eine Jagd, nicht eine Schlacht. Die III. Kompanie trieb die Orks über drei Monde hinweg, während die II. Kompanie in kleineren Trupps Raubzüge durchführte. Der Wendepunkt kam, als die I. Kompanie eintraf — und Sergeant Vethrak die kommenden Bewegungen der Orks vorhersagte, anstatt sie nur zu reagieren. Die Orks wurden zerteilt, isoliert und eliminiert. Ein einzelner Ork-Nob gelang es zu fliehen; Die Wyrdwölfe verzeichneten dies nicht als Niederlage, sondern als »die Jagd wird fortgesetzt«. Zum Schluss hin hatte der Orden etwa 200 Brüder verloren, aber über 40.000 Orks waren gefallen.

Die Verdammnis von Kardos VII

Ära: Mid M40

Gegner: Imperium (Astra Militarum + Adeptus Mechanicus Expedition)

Dauer: 3 Monate

Ausgang: Ambivalent — Wyrdwolf-taktischer Rückzug, imperiale Ziele nicht erreicht

Eine kombinierte imperiale Flotte näherte sich Karthak Prime mit dem ausdrücklichen Ziel, die Wyrdwölfe auszulöschen. Die Wyrdwölfe warteten nicht in ihrer Festung — stattdessen zogen sie sich auf zwei Raumstationen zurück, die sie jahrtausendlang geheim gehalten hatten, und ließen eine fallende Armee von Neophyten und älteren Brüdern die imperiale Invasion schmoren.

Was folgte, war kein Kampf, sondern eine Häutung. Die Wyrdwölfe ließen die Imperiale Garde tausende Brüder über Wochen hinweg töten, während echte Wyrdwolf-Kampfbrüder beobachteten und lernten. Dann, ohne Warnung, zogen sich die Wyrdwölfe vollständig zurück, und die »Brüder« auf dem Planeten offenbarten sich als Sklaven, die mit Implantaten ausgestattet waren, um wie Wyrdwölfe zu kämpfen. Die imperiale Armee marschierte in den Hort ein, fand ihn verlassen, bis — zu spät — klar wurde, dass sie in eine Falle gelaufen war. Die Wyrdwölfe griffen aus dem Weltall an, drängten die imperiale Flotte zurück und versenkten ein ganzes Linienschiff. Die imperiale Streitmacht zog sich schließlich zurück, aber nicht bevor beide Seiten schwere Verluste erlitten. Die Wyrdwölfe werden diesen Feldzug immer noch als Beweis dafür anpreisen, dass sie die imperiale Doktrin übertrumpft haben — dass sie Wahrheit gegen Struktur eingesetzt haben und gewonnen haben.



Die Durchquerung des Kristall-Äons

Ära: Mid-Late M40

Gegner: Verschiedene Feinde (Tyraniden-Scouts, konkurrierende Raubtrupps, eine unidentifizierte Psionische Präsenz)

Dauer: 38 Jahre

Ausgang: Wyrdwolf-Rückzug und Neupositionierung

Über fast vier Jahrzehnte hinweg entsendete der Orden eine Reihe von Expeditionen in die unbekannten Regionen jenseits des Segmentum Kallaxis. Das offizielle Ziel war »Erkundung«, aber die Flüsterei unter den Brüdern deutete auf etwas anderes hin: Eine Suche nach älteren Ruinen, nach älteren Wahrheiten.

Was die Wyrdwölfe in den Kristall-Äonen fanden, ist noch geheim. Aber es wird gesagt, dass mehrere Expeditionen einfach verschwanden, ihre Funksprüche wurden nur Schweigen und Symbole. Andere kehrten zurück, aber verändert. Brüder, die in den Kristall-Äonen waren, zeigen eine Art Fernblick, eine Fähigkeit, in die Zukunft zu sehen, die über die normalen Psyker-Kräfte hinausgeht. Die letzte Expedition (405.M40) kehrte zurück mit einem Artefakt — eine »Spule aus Licht«, wie Vel'Morus es beschrieb — und mit einem Auftrag: der Orden sollte sich auf etwas Kommendes vorbereiten. Was das Kommende ist, ist noch nicht offenbart worden.

DESIGN-BIBEL

Farbidentität

Die Wyrdwölfe sind nicht farblich strahlend oder stolz. Ihre Rüstung ist düster, durchdrungen von den Farben ihrer Welt — Eis-Weiß, Schnee-Grau, die tiefes Dunkelrot von altem Blut. Das Rot ist nicht das aggressive Rot der Wut, sondern ein verbrauchtes, stilles Rot, als würde es längst gekrustete Wunde bedecken. Der Orden trägt auch *Silber* — nicht hell und sauber, sondern oxidiert, mit Grün- und Blau-Tönen, die die Illusion geben, dass das Metall *atmet* oder *sich verändert*.

Die Farben sollen das Heimatplanet widerspiegeln: Ein Ort, wo es niemals warm ist, wo die Sonne zu schwach und zu fern ist, um echte Wärme zu spenden. Ein Ort, wo alles unter Eis stirbt, aber auch — im Kontrast — wo geothermale Vents das Eis durchbrechen und flüssiges Rot und Orange durch die Oberfläche sickert. Jede Rüstung erzählt diese Geschichte: Eisige Oberfläche mit Bruchstellen, wo die Innenwärme herauskommt.

Farbrezept – Rüstung

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Abaddon Black	Base	Grundlage, alles ist Dunkelheit
Mephiston Red	Base	Das tiefe Rot der Verwesung und des alten Blutes
Abaddon Black	Shade	Risse und Tiefe, wo das Eis eingegriffen hat
Khorne Red	Layer	Auffhellend, zeigt das lebendige Rot darunter, aber nicht zu hell

ANVIL-OF-WAR

Evil Sunz Scarlet

Edge

Extremkanten zeigen das hellste, frischeste Rot — wo das Fleisch durchscheint



Farbrezept – Akzentfarbe

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Leadbелcher	Base	Dumpfes, verstocktes Silber
Nighthaunt Gloom	Shade	Tiefe und die grüne Patina des Alterns
Stormhost Silver	Layer	Ein grünliches, verbrauchtes Silber
Soulstone Blue	Layer	Kaum sichtbar, wie Eis auf Metall

Farbrezept – Metallelemente

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Leadbелcher	Base	Basis-Eisengrau
Nuln Oil	Shade	Schatten in Spalten und Dellen
Iron Warriors	Layer	Modernes Stahl-Aussehen, aber verbraucht
Runefang Steel	Edge	Scharfe Kanten, wo das Metall am frischesten ist

HERALDIK & TRANSFER-GUIDE

Heraldik-Platzierung

Position	Markierung
Linke Schulterplatte	Kompaniensymbol und Nummer (I–V oder Scout)
Rechte Schulterplatte	Die Wyrdwolf-Rune — ein stilisierter Wolf mit zu vielen Augen und zu vielen Zähnen, eingebettet in einen Wirbel aus Linien, die Veränderung darstellen
Helm	Helm-Streifen in der Kompanienfarbe (diagonal oder vollständig, je nach Rang)
Brustplatte	Das Ordenssymbol — ein Wyrdwolf in Profil, bereit zu springen, mit dem Silhouette des Eishorns dahinter
Rückenseite der Rüstung	Keine feste Markierung; diese ist dem einzelnen Bruder überlassen. Viele wählen Symbole ihrer Mutation oder ihrer speziellen Vision
Knieplatten	Veteranenstatus wird durch eingravierte Kälte-Raunen angezeigt (je mehr Raunen, desto älter der Bruder)
Augen-Linsen (wenn sichtbar)	Keine imperialen Aquila oder andere imperiale Symbole; stattdessen werden die Augenlinsen manchmal mit radioaktiven Farben bemalt, um zu zeigen, dass ein Bruder »sieht«



Kompaniefarben

Kompanie	Hexwert	Nächste Citadel-Farbe	Notiz
I. Propheten	#960C09	Mephiston Red	Mit Silber-Ranken an den Rändern
II. Jagdhunde	#082E32	Incubi Darkness (+ Stormhost Silver Schicht)	Dunkelblau mit hellblauen Mustern
III. Verdammte	#000000	Abaddon Black	Nahezu vollständig schwarz; nur grau-blau Akzente
IV. Windläufer	#47125A	Xereus Purple	Purpur mit Violett-Akzenten
V. Bewahrer	#39484A	Mechanicus Standard Grey	Pragmatisch grau, am wenigsten »chaotisch«
Scout	#969696	Leadbelcher + Layer Stormhost Silver	Silber, symbolisiert »noch nicht vollständig«

Rang-Markierungen

Rang / Rolle	Markierung	Platzierung
Ordenmeister	Ein Ring aus Silber um den Oberarm; die Rüstung zeigt ein älteres Muster als Standard	Beide Oberarme
Hauptmann	Ein einzelner roter Chevron über der Kompaniensymbol	Linke Schulterplatte
Sergeant	Zwei rote Chevrons über der Kompaniensymbol	Linke Schulterplatte
Veteranen-Bruder	Ein großes rotes Kreuz auf der Brustplatte	Brustplatte
Standard Battle-Bruder	Nur Kompaniensymbol	Linke Schulterplatte
Ordenspriester	Ein Symbol des Tzeentch — ein stilisiertes Auge mit neun Pupillen	Rechte Schulterplatte (anstelle von Ordenssymbol)
Bruder des Stille Werden	Nichts. Absolute Blankheit.	Alle Schulterplatten

BILD PROMPTS

Bildprompts (englisch)

Das Ordenssymbol: Der Wyrdwolf

An enlarged heraldry graphic on a dark background: a stylised wolf skull in profile, poised to leap, with nine eyes suggested instead of two (three at each eye position), set within a concentrically rotating circle of sharp, geometric lines representing change and the energy of Tzeentch. The whole is coloured dark red and silver, with radioactive blue-green accents along the lines. The image should suggest movement, as if the wolf skull were turning at this very moment. In the background, a faint frozen landscape motif — ice and snow, fading into mist behind the rune.



Heraldry Sheet: Die Kompaniensymbole

Six smaller coats of arms arranged in rows, each surrounded by decorative border lines. At the top: the Chapter's coat of arms (the Wyrdwolf in the vortex). Below it, five rows, one company crest each: I in the deepest dark red with silver tendrils, II in dark blue with grey-silver, III in black with a barely visible blue sheen, IV in purple with violet paint spatters, V in grey steel. Each crest bears Roman numerals and a characteristic animal or symbol — wolf (I), hound (II), storm (III), wind (IV), anchor or stone (V). The whole sheet should sit on a dark background, with an icy metallic frame.

Character Turnaround: Sergeant Morkai the Sundered

Three views of a Space Marine in full armour: front, side, back. The armour is in the 3rd Company colour — near-black black, with grey-blue accents. The right arm is missing (a stump with a sealed prosthesis). The left arm is unexpectedly augmented — not a fist, but a corrupted, mutation-warped claw that looks like a hybrid of human and something reptilian. The helmet has two different eye slits — the left normal, the right abnormally large and distorted. The chest bears a simple red cross and a Chapter symbol. Black scars should be visible all over the body — signs of a fusion, places where tissue has grown together. The pose should look unnatural, as if the body wanted to pull in two directions at once.

Chapter Master Portrait: Ordenmeister Kael Stormrender

A portrait from the hips up, face-on, in full power armour. The armour is dark red and silver, with the Chapter symbol dominant on the chest. The head is bare — that is the heart of the image. The eyes are wrong: too large, too bright, silver-white instead of normal, and they seem to move even when the head is still. The pupils are vertical, like a reptile's. The face is still recognisably human, but disturbingly old — not frail, but ageless, as if it had lived for thousands of years without ageing, only changing. The hair is white and seems to swirl, as if in a constant wind. The hand (on the right of the image) holds a long, thin sword whose blade shimmers as if made of light. The background is dark, with subtle snowstorms and geometric Tzeentch patterns swirling behind him.

Fortress-Monastery Environment: Der Eiserne Hort

A panoramic shot of the outer fortress: black steel walls, massive and rough, without ornament, rising from a plain of ice. The walls are crowned with impaled Ork skulls — hundreds of them, pale and frozen. The sky is permanently dark and full of snow. Jagged blue lightning crosses the sky in unnatural patterns — the energy of Tzeentch at work over the place. In the foreground: torn, frozen carcasses of Wyrdcalves and Ork corpses frozen into the ice. The gate is a simple, wedge-shaped entrance with no decorative elements, just brutally functional. Smoke or an eldritch haze rises from cracks in the ground. The whole scene should breathe, as if the fortress itself were a living, corrupted thing.

Symbol Detail Drawing: Der Resonanzstab

A detailed image of a single rod about a hand's breadth long, embedded in the back panel of a suit of armour. The rod is made of darkly shimmering metal, engraved with Tzeentchian runes that seem to glow slightly — faintly, as if phosphorescent. The rod is not tense or aggressive, but almost musical — like an instrument. Around the rod, subtle threads of energy should be visible: blue-green, vibrating threads that breathe away from the armour. The image should be at a large scale to show the details — the runes, the texture, the way it is built into the armour.

**Action Scene: III. Kompanie im Sturm**

A chaotic battle scene: Wyrdwolves in black and grey-blue armour, almost invisible against snow and ice, hurl themselves at Ork warriors. The fighting is reckless and savage — Space Marines swing chainswords and bolt pistols without the calculated precision of ordinary Chapters. One Wyrdwolf is about to run an Ork Nob through with a corrupted sword; his expression is not angry but rapturous. The snow around the fighters is red with blood. In the background, Der Eiserne Hort, defiant and cold. The sky above them is criss-crossed with patterns of lightning. The whole scene should smoke — chaotic and unreal, like a dream or a vision — not realistic, but true in another way.

Hauptmann Kael Stormrend (Junior) im Profil

A military profile portrait: a Wyrdwolf captain in full armour (the dark blue of the 2nd Company with grey-silver), seated on a motorcycle that stands still. The captain is bareheaded, his expression focused and calm — not wild like ordinary Wyrdwolves, but deliberate. His eyes are grey-blue, not corrupted. His hand rests on the motorcycle's handlebars. In the background, an icy horizon with tracks (motorcycle tracks) leading into the distance. The image should suggest "the hunt" — not wild, but methodical, focused. Subtle Tzeentch patterns could be visible in the shadows or in the sky, but not dominant. The motorcycle itself should be primitive and brutal, not elegant — a weapon rather than a means of transport.