

DIE GRUBENRABEN

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

„Wir schlagen aus dem Fels. Wir klopfen, bis einer antwortet. Wir tragen, was wir verschüttet haben. Wir fahren zuletzt aus.“

Inoffizielles, nicht-kommerzielles Fan-Projekt. Nicht von Games Workshop autorisiert oder unterstützt.
Warhammer 40,000 und alle zugehörigen Marken sind Eigentum von Games Workshop Limited.
anvil-of-war.com

KERNIDENTITÄT

Ursprungslegion	Raven Guard
Gründung	Selbst konstituiert, später ratifiziert (wie die Sons of Medusa) (714.M41)
Welttyp	Bergbauwelt
Kampfdoktrin	Sturmangriff
Loyalitätsstatus	Loyalist
Ordensstärke	Vollzählig (~1000 Brüder)
Ein-Satz-Definition	Die Grubenraben sind ein Orden, der aus einem verbotenen Akt der Gnade geboren wurde und seither unter einer sterbenden Welt gräbt, um einen Feind zu erschlagen, der ihn überleben wird.

Die vier Säulen

Der Einbruch
Die Grubenraben kämpfen nie auf offenem Feld, wenn sie es vermeiden können. Sie graben, sprengen oder suchen Kanäle und Schächte, bis sie unter dem Feind stehen, und brechen dann in einem einzigen Stoß hervor.

Das Klopfzeichen
Im Gefecht spricht der Orden über Vox, unter Tage über Fels und Panzerhandschuh. Jeder Trupp kennt einen eigenen Klopfrhythmus. Ein Trupp, der verstummt, wird gesucht, bevor ein neues Ziel befohlen wird.

Die Rechnung
Jede Sprengung, jeder geflutete Stollen wird mit seinen Opfern verbucht. Die Ordenspriester führen diese Rechnung öffentlich. Ein Schachtherr, dessen Rechnung zu schwer wird, muss vor dem Ordensmeister Rede stehen.

Die Tiefe
Der Orden glaubt, dass der Feind immer tiefer sitzt, als die Karten zeigen. Kein Sieg gilt als vollständig, bevor die unterste Sohle gesichert und vermauert ist. Deshalb endet kaum ein Feldzug der Grubenraben je ganz.

Vergleich mit der Ursprungslegion

Aspekt	Ursprungslegion	Dieser Orden
Gelände	Schatten, Nacht, Wälder, Städte	Stollen, Schächte, Höhlen
Annäherung	Infiltration, Sprungmodule	Sprengung, Grabung, Einbruch von unten
Organisation	Codex-Kompanien	Sieben Große Kompanien
Verhältnis zum Primarchen	Trauer um einen Abwesenden	Schuld als Erbe, gelehrt als Pflicht
Rekrutierung	Mehrere Welten	Eine einzige, schrumpfende Bergbauwelt
Kommunikation	Vox-Disziplin, Schweigen	Klopfzeichen durch Fels
Ursprung	Legion des Großen Kreuzzugs	Eigenmächtige Gründung, nachträglich gebilligt

Weitere Kerndaten

Angabe	Wert
Feld	Eintrag
Gründung	Selbstkonstituiert 714.M41, ratifiziert 781.M41
Heimatwelt	Hadrak, Bergbauwelt
Festungskloster	Die Ordensfeste Schwarzer Bruch
Kampfdoktrin	Sturmangriff aus Stollen, Schächten und Gesteinsbrüchen
Codex-Konformität	55 %
Schlachtruf	„Aus dem Fels!“
Ordensstärke	1.000 Brüder

KERNIDENTITÄT (FORTSETZUNG)

Anredeformen / Titelkaskade

Ebene	Bezeichnung	Verwendungskontext
1	Hauer	Selbstbezeichnung eines Bruders, seit seiner ersten Schicht im Schacht
2	Die Schatten des Corax unter Tage	Wie der Orden sich vor anderen Orden nennt
3	Grubenraben, Erben der Befreiung des Corax, Hauer des Schwarzen Bruchs, Wächter der Letzten Teufe	Eide, Riten, Kriegserklärungen

Ordens-Merksatz

Wir schlagen aus dem Fels steht für die Überraschung. Der Neophyt lernt, dass ein Angriff im Gestein beginnt, Tage bevor er sichtbar wird, und dass der Feind die Bewegung nie vor dem Einbruch hört.

Wir klopfen, bis einer antwortet steht für die Treue. Das Klopfzeichen der Bergleute von Hadrak ist die älteste Sprache des Ordens; kein verschütteter Bruder wird aufgegeben, solange er antworten kann.

Wir tragen, was wir verschüttet haben steht für die Schuld. Jeder Hauer lernt die Namen der Toten, die seine Sprengungen gekostet haben, und spricht sie bei jeder Grubenwache laut.

Wir fahren zuletzt aus steht für die Pflicht. Der Neophyt verlässt den Übungsstollen erst, wenn alle Sterblichen oben sind; wer vorher hinaufsteigt, beginnt die Prüfung von vorn.

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

709.M41 erreichte Hauptmann Teodric Sell mit 61 Brüdern der Raven Guard Hadrak, um einen Einfall der Ghelm zu brechen, einer xenischen Spezies, die durch Gestein wandert. Ein Warpsturm schloss das System für Jahrzehnte. Als nur noch 23 Brüder lebten, entnahm Sell den Gefallenen die Progenoiddrüsen und implantierte die Gensaat jungen Bergleuten – ohne Erlaubnis, ohne Mechanicus, mit dem Narthecium eines toten Apothecarius.

Als 714.M41 die erste Generation den Eid ablegte, sprach Sell von einem Orden. 781.M41 prüften die Adeptus Mechanicus und der Ordo Xenos die Gensaat und fanden sie stabil. Die Hohen Herren billigten den Orden nachträglich – gegen einen Erzzehnt, der bis heute gilt.

Die Heimatwelt

Hadrak ist eine Bergbauwelt aus Basalt und Erzadern, deren Oberfläche seit Jahrhunderten unbewohnbar ist; die 40 Millionen Bewohner leben in Sohlen und Schächten. Die **Grubenasseln**, handgroße Gliederfüßer, reagieren auf Grubengas – jeder Trupp trägt eine im Käfig, wie die Bergleute es lehrten. Die **Stillkrähen**, blinde Aasvögel der Schlote, nisten in den Wettertürmen; die Grubenraben halten sie für das Erbe ihres Namens und töten keine.

Ordenskult

Die Raven Guard trauern um einen Primarchen, der ins Auge des Schreckens ging. Die Grubenraben lehren, Corax habe seine Schuld nie abgelegt, und gerade darin liege sein Erbe. Ihre Ordenspriester führen keine Siegesliturgien, nur Grubenwachen: Nächte, in denen die Namen Verschütteter verlesen werden. Sell, sagen sie, habe die Gnade über das Gesetz gestellt – und der Orden zahle diese Gnade bis heute ab.

Gensaat-Besonderheiten

Das Melanochromische Organ arbeitet übermäßig; die Haut der Brüder wird aschgrau, die Iris fast schwarz. Das Okkulolob ist auf Dunkelheit verschoben: Hauer sehen in Restlicht gut und ertragen offenes Tageslicht nur mit abgedunkelten Linsen. Das Lymanische Ohr hört Gesteinsvibrationen auf große Entfernung.

Fluch-Stufen

Stufe 1 — Die Bleiche: - Augenlinsen mit Rußstreifen abgedunkelt - Knöchel des Panzerhandschuhs vom Klopfen verkratzt - Schwarze Adern an den Schläfen

Brüder der Bleiche dienen weiter. Ein Apothecarius vermerkt den Befund auf der Rechnungswand, und der Bruder wird nicht mehr allein in Stollen geschickt.

Stufe 2 — Die Schachtblindheit: - Linsen vollständig geschwärzt, nur ein Sichtschlitz frei - Ceramit der Knöchel abgeschlagen, blankes Metall darunter - Schwarze Adern über Gesicht und Hals

Der Ordenspriester der Großen Kompanie überwacht diese Brüder im Wetterschacht. Jede Schicht klopft er eine Frage; antwortet der Bruder nicht binnen dreier Atemzüge, folgt die Rückverlegung.

Stufe 3 — Verschüttet: Der Bruder spricht nicht mehr, erträgt keinen Himmel und sucht nur noch den Einbruch.

Verschüttete werden nicht getötet. Sie werden der Letzten Teufe übergeben und dorthin geschickt, wo kein Weg wieder hinaufführt.

Verlorene Kompanie

Der Name. *Die Letzte Teufe* – im Idiom der Bergleute die unterste Sohle eines Schachts, von der nichts mehr gefördert wird.

Das Entfernte. Jedem Bruder in gutem Stand brennt ein amberfarbenes Stirnlicht über den Linsen: das Zeichen, dass er den Weg nach oben kennt. Den Verschütteten wird es herausgebrochen; die leere Fassung bleibt sichtbar.

Das Hinzugefügte. In die rechte Armschiene ist ein kurzer Kolbenhammer eingesetzt, gespeist über eine Leitung am Unterarm aus dem Rückenmodul. Er schlägt ohne Unterlass das Totenzeichen in den Fels, das niemand beantworten soll.

GRÜNDUNG

Abgrenzung

Wegen der Stollenkriegführung vermuten Kundige oft Imperial Fists im Blut des Ordens. Die Ähnlichkeit ist eine konvergente Entwicklung, aus Gelände und Not entstanden, keine Verwandtschaft der Gensaat. Jede Zelle der Grubenraben stammt von den Raven Guard.

HEIMWELT UND FESTUNGSKLOSTER

Ortsverzeichnis des Festungsklosters

Ort	Funktion	Besonderheit
Die Halle der Klopfer	Gedenkort	Tausende eiserne Klopfhämmer hängen von der Decke und schlagen im Luftzug leise gegeneinander.
Der Erste Stollen	Initiationsritus	Ein lichtloser, feuchter Gang von 900 Metern, in dem der Aspirant nach Klopfzeichen zurückfinden muss.
Die Rechnungswand	Verlustbuch des Ordens	Eine Basaltwand, eng beschrieben mit weißer Kreide, die nach Kalk und Lampenöl riecht.
Der Wetterschacht	Überwachung der Gezeichneten	Ein senkrechter Schacht mit kaltem Zugwind, in dem amberfarbene Lampen auf jeder Sohle brennen.
Die Vermauerte Sohle	Vor Außenstehenden verborgen	Ein zugemauerter Gang, hinter dem man nachts ein fremdes, gläsernes Schaben hört.

GROSSKOMPANIEN

Übersicht

Sieben Große Kompanien, weil Sell die erste Generation aus den sieben Schachtsiedlungen von Hadrak aushob. Jede rekrutiert bis heute nur aus ihrem Schacht. Mit dem Haus des Ordensmeisters (20 Brüder) zählt der Orden 1.000.

Name	Schachtherr	Farben/Abzeichen	Charakter
Rabenschacht (150)	Edrin Malkas	Weißer Rabenkopf	Älteste, stolzeste
Grauer Stollen (140)	Ivo Tarrant	Graues Querband	Geduldige Grabende
Schwefelgrund (145)	Severin Oake	Gelbe Flamme	Sprengmeister
Tiefe Neun (140)	Matthis Kaul	Neun weiße Striche	Tiefste Einbrüche
Bleiche Halde (135)	Jorund Asper	Weißes Dreieck	Viele Gezeichnete
Wasserkunst (140)	Benedek Rhul	Blaue Welle	Flutungskrieg
Letzter Abbau (130)	Ruan Felk	Schwarze Spitzhacke	Jüngste, wütendste

Rabenschacht

Bewahrt Sells Klopfhammer und hält sich für den eigentlichen Orden. Ihre Abneigung gegen die Wasserkunst stammt aus der Flutung von 714.M41.

Held: Leutnant Dacian Holm hielt bei der Teufe von Hadrak-Unter einen Querschlag allein, bis drei Trupps hinter ihm durch waren. *„Ich habe gezählt. Alle drei.“* — Leutnant Dacian Holm

Grauer Stollen
Gräbt Wochen für einen einzigen Angriff und verachtet jede Eile.

Schwefelgrund
Führt die meisten Melterbomben und die längste Rechnung. Ihre Ordenspriester gelten als die strengsten.

Tiefe Neun
Kämpft dort, wo andere nicht mehr hinabsteigen.

Bleiche Halde
Hat die meisten Brüder der Schachtblindheit und schämt sich nicht dafür; die anderen meiden ihre Quartiere.

Held: Schachtherr Jorund Asper, selbst in der Bleiche, führte 991.M41 den letzten Einbruch unter dem Kessel von Hadrak-Unter. *„Ich sehe schlecht. Ich höre genug.“* — Schachtherr Jorund Asper

Wasserkunst
Flutet Stollen, um den Feind zu ertränken – und zuweilen die eigenen Bergleute.

Letzter Abbau
Rekrutiert aus dem ärmsten Schacht und will beweisen, dass er dazugehört.

Was sie zusammenhält
Der Ordensmeister befiehlt Feldzüge, verteilt die Gensaat und führt die Rechnungswand. Über Taktik, Rekrutierung und Strafen in einer Großen Kompanie entscheidet ihr Schachtherr allein. Verweigert er einen Feldzug, kann der Ordensmeister ihn nur vor allen sieben Herren zur Rede stellen – absetzen kann er ihn nicht.

Rekrutierung und der Nachwuchs
Jede Große Kompanie bildet ihre Neophyten selbst aus; nur der Erste Stollen ist allen gemeinsam. Das erhält die Bindung an den Schacht und spaltet den Orden: Hauer verschiedener Kompanien klopfen unterschiedliche Zeichen und verstehen einander unter Tage nicht immer.

BEKANNTE CHARAKTERE

Charaktere

Ordensmeister Ancel Vey

Vey stammt aus dem Grauen Stollen und gilt als der geduldigste Ordensmeister, den Hadrak je hatte. Er spricht wenig, liest die Rechnungswand jede Nacht und verhandelt mit dem Mechanicus über den Erzzehnt. Er trägt eine Meisterwerkrüstung, einen Thunder Hammer mit Basaltkern und eine Bolterpistole.

„Ich habe 300 Jahre Schulden geerbt. Ich werde sie nicht tilgen. Ich werde sie nur weitergeben.“ — Ordensmeister Ancel Vey

Bei der Belagerung des Kerrinschachts 958.M41 ließ Vey zwei Tage lang graben, während die Ghelm die Siedlung darüber zerfraßen. Als er durchbrach, rettete er 1.400 Bergleute. Gegraben hatte er für 6.000.

Hauptmann Teodric Sell

Der Gründer, ein Hauptmann der Raven Guard, schmal, stumm, mit einem Klopfhammer am Gürtel, den er einem toten Bergmann abgenommen hatte. Er trug Mark-VI-Corvus-Rüstung, Blitzklauen und das Narthecium seines gefallenen Apothecarius.

„Wenn das Gesetz mich verdammt, dann soll es mich verdammen, nachdem diese Welt noch steht.“ — Hauptmann Teodric Sell

Sell starb 749.M41 im Kerrin-Gang, als er einen Ghelm-Stock mit eigener Hand sprengte. Er hatte zuvor seine Progenoiddrüsen dem jüngsten Neophyten anvertraut, damit seine Gensaat nicht mit ihm verschüttet würde.

Ordenspriester Brannoc Hesk

Hesk führt die Rechnungswand und leitet die Grubenwachen. Seine Stimme ist durch einen Lungenschaden heiser; er spricht die Namen der Toten flüsternd, und doch hört man sie bis in den Wetterschacht. Er trägt ein Krosius aus Schachteisen und einen Sturmbolter.

„Ein Sieg, der nicht auf der Wand steht, ist eine Lüge.“ — Ordenspriester Brannoc Hesk

Nach der Flutung von Talvanors Kluft weigerte sich Hesk, die Toten der Wasserkunst unter „Feind“ zu verbuchen. Schachtherr Rhul spricht seither nicht mehr mit ihm.

FELDZÜGE

Feldzüge

Die Flutung des Kerrin-Gangs
Ära: 714.M41

Gegner: Ghelm

Dauer: Sieben Monate

Ausgang: Sieg, 2.000 Bergleute ertrunken

Die erste Generation flutete den Kerrin-Gang mit dem Grundwasser von drei Sohlen und erstickte den größten Ghelm-Stock auf Hadrak. Die Bergleute der unteren Siedlung wurden nicht rechtzeitig gewarnt. Sell schrieb ihre Zahl als erste Zeile auf die Rechnungswand. Von hier rührt der Hass zwischen Rabenschacht und Wasserkunst.

Talvanors Kluft
Ära: 863.M41

Gegner: Ghelm

Dauer: Drei Jahre

Ausgang: Pyrrhussieg

Auf der Bergbauwelt Talvanor stiegen fünf Große Kompanien 11 Kilometer tief, um einen Nestkern zu brechen. Sie brachen ihn. 212 Brüder blieben unten, und das Erz der Welt erwies sich als erschöpft. Das Munitorum strich Talvanor aus seinen Listen, ehe die Grubenraben zurück waren.

Die Teufe von Hadrak-Unter
Ära: 991.M41

Gegner: Ghelm

Dauer: Vier Monate

Ausgang: Ungewiss

Die Ghelm kehrten unter die Heimatwelt zurück, tiefer als je zuvor. Jorund Asper brach unter dem Kessel ein, die Bleiche Halde verlor 40 Brüder. Die unterste Sohle wurde vermauert, nicht gesäubert. Hinter der Mauer schabt es noch.

DER MAKEL

Der Erzzehnt, der 781.M41 den Preis der Billigung bildete, frisst Hadrak auf. Jedes Jahr verlangt das Adeptus Mechanicus eine festgelegte Menge Erz; jedes Jahr müssen die Schächte tiefer gehen, dorthin, wo die Ghelm warten. Die Bergleute, die dort sterben, sind dieselben Familien, aus denen der Orden seine Aspiranten zieht.

Hadrak hatte bei der Gründung 90 Millionen Bewohner, heute 40 Millionen. Die Schachtsiedlung des Letzten Abbaus stellt jährlich halb so viele Aspiranten wie vor hundert Jahren. Ordensmeister Vey weiß es, die sieben Schachtherren wissen es, und Ordenspriester Hesk hat die Toten des Zehnts als eigene Spalte auf die Rechnungswand geschrieben.

Die Herren sind uneins. Ruan Felk will den Zehnt verweigern und die Billigung riskieren. Edrin Malkas hält dagegen, ein Orden, der einmal ohne Erlaubnis entstand, dürfe sein Wort kein zweites Mal brechen. Vey schweigt und verhandelt. Der Mechanicus hat die Menge seit 940.M41 nicht gesenkt, und in jedem Jahr, in dem niemand entscheidet, steigt die Spalte weiter.

KURZGESCHICHTE

Drei Atemzüge

Unter dem Kessel von Hadrak-Unter gibt es kein Licht außer dem, das man mitbringt.

Sergeant Aurel Menk hatte sein Stirnlicht auf das schwächste Glimmen gestellt. Im Amber sah die Stollenwand aus wie nasse Haut. Hinter ihm warteten sieben Hauer der Tiefe Neun, reglos. Die Grubenassel im Käfig an seinem Rückenmodul hatte vor einer Stunde aufgehört, sich zu bewegen. Gas oder Kälte. Er wusste es nicht.

Er legte den Panzerhandschuh an den Fels und horchte.

Zuerst nur das eigene Blut, das Zweite Herz unter dem ersten. Dann, sehr fern, das Schaben. Gläsern, geduldig, wie wenn jemand einen Teller über Stein zieht und nicht aufhört. Die Ghelm fraßen sich nach oben.

Und dazwischen: Klopfen.

Drei kurz. Pause. Drei kurz.

Menk nahm die Hand nicht vom Fels. Hinter ihm regte sich Bruder Lenz Varro, der Jüngste, und Menk spürte es mehr, als er es hörte.

„Das ist ein Grubenzeichen“, sagte Varro über die Ordensfrequenz. „Verschüttete. Sohle elf.“

„Ich weiß.“

„Sohle elf liegt hinter dem Nest.“

„Ich weiß.“

Der Befehl des Schachtherrn war in Menks Linse eingebrannt, Amber auf Schwarz: *Querschlag 14 bei Durchbruch sprengen. Keine Verzögerung.* Asper hatte ihn selbst diktiert, mit dieser Stimme, die in den letzten Monaten heiser geworden war. Die Bleiche saß in ihm, jeder sah die schwarzen Adern an

seinen Schläfen. Aber er hörte noch, und er hatte gehört, was unter dem Kessel kam.

Wenn der Querschlag fiel, blieben die Ghelm unten. Für ein Jahr, vielleicht für zehn.

Sohle elf blieb mit ihnen.

Menk klopfte. Zwei lang, eins kurz: *Wie viele?*

Es dauerte. Er zählte die Atemzüge, wie der Ordenspriester es im Wetterschacht tat. Einer. Zwei. Bei dreien hätte man einen Bruder aufgegeben.

Dann die Antwort, schwach, mit etwas Weichem geschlagen, einem Stück Holz oder einem Knöchel ohne Handschuh. Er zählte die Schläge. Neunzehn.

„Neunzehn“, sagte Varro. Er hatte die Hand ebenfalls am Fels. Natürlich hatte er. Jeder Hauer der Tiefe Neun lernte das Klopfen, bevor er den Bolter halten durfte.

Hinter ihnen, auf der Ordensfrequenz, die Stimme von Bruder Matthias Ruel, der die Ladungen setzte: „Ladung scharf. Warte auf Befehl.“

Das Schaben wurde lauter. Nicht schneller – die Ghelm waren nie schnell. Nur näher. Die Wand unter Menks Hand begann leicht zu vibrieren, wie ein Brustkorb.

„Wir können hindurch“, sagte Varro. „Wir sind acht. Wir schlagen von der Seite ein, wie in der Kluft. Wir holen sie raus und sprengen danach.“

„Danach ist das Nest im Querschlag.“

„Dann sprengen wir mit uns drin.“

Menk drehte den Kopf. Varros Linsen waren sauber, amberfarben, kein Rußstrich. Jung. Er glaubte es wirklich.

In der Halle der Klopfer, oben, hingen die Hämmer derer, die genau das geglaubt hatten. Menk hatte sie im Luftzug klingen hören, jede Nacht seiner Novizenzeit.

Er klopfte noch einmal: *Haltet aus.*

Er wusste nicht, warum er das tat. Es war die einzige Antwort, die das Grubenzeichen kannte. Man klopfte nicht *Es tut mir leid* durch Fels. Dafür gab es kein Zeichen.

Die Antwort kam sofort, kräftiger jetzt. Drei kurz. Drei kurz. Drei kurz. *Wir hören euch.* Neunzehn Menschen hinter dem Nest hatten gehört, dass jemand kam.

„Sergeant“, sagte Ruel. „Das Schaben ist bei vierzig Metern.“

Menk dachte an Kael Ostrin, den er aus der Kluft getragen hatte, 4 Kilometer, tot und schwer. Er dachte daran, dass ihm danach niemand gesagt hatte, ob es richtig gewesen war. Er dachte an die Rechnungswand, an Hesk mit seiner Kreide, an die neunzehn Striche, die morgen dort stehen würden, so oder so.

„Varro“, sagte er. „Wie viele Hauer verliert Hadrak-Unter, wenn das Nest durchbricht?“

Der Junge schwieg. Dann: „Alle.“

„Wie viele davon schickt der Letzte Abbau nächstes Jahr in den Ersten Stollen?“

Keine Antwort.

Menk nahm die Hand vom Fels. Seine Knöchel waren zerkratzt, das sah er im Amber, das Ceramit an zwei Stellen abgeschlagen. Er hatte nicht bemerkt, wie fest er geklopft hatte.

„Ruel.“

„Sergeant.“

Er sagte nichts mehr. Es gab ein Wort, das jetzt kommen musste, und er fand es nicht in sich.

Das Schaben war bei dreißig Metern. Hinter dem Fels klopfte jemand, unermüdlich, drei kurz, drei kurz, weil man ihm gesagt hatte, er solle aushalten.

Varro hob die Hand an die Wand und klopfte zurück.

Menk hielt ihn nicht auf. Er hörte zu, wie der Junge Hoffnung in den Fels schlug, Schlag um Schlag, und er dachte, dass einer von ihnen beiden in hundert Jahren mit geschwärzten Linsen im Wetterschacht sitzen und auf eine Frage warten würde, die er nicht mehr beantworten konnte.

„Ladung“, sagte Menk.

Er sagte nicht, welche. Er sagte nicht, wann.

Ruel wartete.

Das Klopfen ging weiter.