



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
Ursprungslegion (Anvil Codex, optional)	Space Wolves
Gründung	4. Gründung — größte Welle seit der Ersten (nach 546.M32)
Welttyp	Kriegswelt
Kampfdoktrin	Sturmangriff
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.

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.

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



ANVIL-OF-WAR

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 Späher, 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.



ANVIL-OF-WAR

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 perverts; 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 Schlitzen; 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 - 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

ANVIL-OF-WAR



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.

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.

Farbrecceten für Astrateile-Farben

Rüstung — Hauptfarbe

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1. Grundierung | Chaos Black | Base | Grundlage, alles ist Dunkelheit | | 2. Grundlage | Mephiston Red | Base | Das tiefe Rot der Verwesung und des alten Blutes | | 3. Schatten | Abaddon Black | Shade | Risse und Tiefe, wo das Eis eingegriffen hat | | 4. Schicht | Khorne Red | Layer | Aufhellend, zeigt das lebendige Rot darunter, aber nicht zu hell | | 5. Kante | Evil Sunz Scarlet | Edge | Extremkanten zeigen das hellste, frischeste Rot — wo das Fleisch durchscheint |

Akzent-Farbe — Silber und Grün

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1. Grundlage | Leadbelcher | Base | Dumpfes, verstocktes Silber | | 2. Schatten | Nighthaunt Grey | Shade | Tiefe und die grüne Patina des Alterns | | 3. Schicht | Stormhost Silver | Layer | Ein grünliches, verbrauchtes Silber | | 4. Glanzlichter | Soulstone Grey | Layer | Kaum sichtbar, wie Eis auf Metall |



ANVIL-OF-WAR

Metall — Waffen und Details

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1. Grundlage | Leadbelcher | Base | Basis-Eisengrau | | 2. Schatten | Nuln Oil | Shade | Schatten in Spalten und Dellen | | 3. Schicht | Iron Warriors Steel | Layer | Modernes Stahl-Aussehen, aber verbraucht | | 4. Glanzlichter | Runefang Steel | Edge | Scharfe Kanten, wo das Metall am frischesten ist |