



DIE GRAUFALKEN

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

Höhe trägt uns. Die Kälte läutert uns. Das Grau färbt uns. Wir tragen die Namen, bis der Stein voll



KERNIDENTITÄT

Ursprungsregion	Ultramarines
Gründung	unknown
Welttyp	Wildwelt
Kampfdoktrin	guerrilla
Loyalitätsstatus	Loyalist
Ordensstärke	Splitterorden / sehr klein
Ein-Satz-Definition	Die Graufalken sind Räuber des Vergessens — ein Orden ohne sichere Vergangenheit, der in den Höhen einer toten Welt lebt und lernte, dass Sieg oft Flucht bedeutet und dass die erste Aufgabe eines Space Marines nicht Ruhm, sondern Trauer ist.

Die vier Säulen

Die Erinnerung an das Vergessene

Die Graufalken entstanden in einer Zeit der Verwerfung. Ihre Gründungsakten sind verlorengegangen oder absichtlich gelöscht — nicht einmal der amtierende Ordensmeister kann mit Sicherheit sagen, in welchem Jahrhundert ihr Orden wirklich gegründet wurde. Diese Unwissenheit ist keine Schande, sondern ein spiritueller Kern: Der Orden akzeptiert, dass große Teile seiner Vergangenheit im Dunkel liegen, und betrachtet dies als Demütigung, die ihn näher zum Imperator bringt. Jede Mission wird daher als kleine Anstrengung zur Wiederherstellung des verlorenen Wissens verstanden.

Die Höhe als Prüfung

Kyrkos ist unwirtlich, seine Luft dünn, seine Berge unversöhnlich. Der Orden hat gelernt, dass echter Kampf nicht in Schlachtformationen stattfindet, sondern in der Überwindung von Gelände, in der Geduld der Jagd, in der stillen Tötung aus dem Hinterhalt. Die Höhe ist nicht Fluchort, sondern Trainingsschule. Die Brüder der Graufalken verachten Zerstörer, die von Drohnen aus bombardieren — echte Kriegsführung bedeutet, den Gegner in seiner Festung zu besuchen und ihn dort zu besiegen.

Die Pflicht zur Trauer

Es gibt Schlachten, die der Orden verliert. Es gibt Monde, auf denen sich Space Marines gegen überwältigende Kraft zurückziehen müssen. Die Graufalken lehren, dass dies nicht Versagen ist, sondern Auftrag: Die Toten müssen benannt werden, ihre Namen in den Melancholia-Stein geritzt. Ein Orden, der nicht trauert, hat nicht gekämpft. Jeder Bruder, der fällt, wird im Aerie-Kloster für ein volles Jahr in stillschweigendem Gedenken berücksichtigt, bevor seine Gensaat auf Progenoiddrüsen-Ernährung überprüft wird.

Die Wahrheit des Schweigens

Nicht alles, was der Orden sieht, wird berichtet. Nicht alles, was er weiß, wird weitergegeben. Dies ist nicht Insubordination — es ist Weisheit. Ein Aufklärungstrupp, der zu viel redet, wird zum toten Aufklärungstrupp. Daher schweigen die Graufalken, bis das Wort notwendig wird. Sie berichten dem Administratum, was notwendig ist. Sie teilen ihre tieferen Erkenntnisse nur mit dem Ordensmeister und



ANVIL-OF-WAR

dem Scriptor Magister. In dieser Sparsamkeit der Worte liegt ihre Ehre.

Tonalität

Punkt

Melancholisch: Der Orden hängt ein Hauch von Verzweiflung an. Siege sind selten und kostspielig. Niederlagen sind häufig und werden ritualisiert betrauert.

Neblich-Rätselhaft: Kyrkos ist eine Welt mit ständigen Stürmen, dicken Wolkendecken, fehlender imperialer Kartographie. Der Orden operiert in dieser Vagheit lieber, als sie zu bannen.

Hierarchie des Schweigens: Weniger Pathos, weniger Reden. Die wichtigsten Momente sind still. Dialoge sind kurz und gewichtig.

Falkenmetaphorik: Der Vergleich zum Raubvogel zieht sich durch alle Texte — nicht majestätisch, sondern lautlos, präzise, hungrig.

Handwerk statt Heroismus: Die Bildgestaltung sollte normale Guerilla-Einsätze zeigen: zerrissene Rüstungen, Blut in realistischen Mengen, Fatigue und Konzentration statt heldenhafte Posen.

Vergleich mit der Ursprungslegion

Aspekt	Ursprungslegion	Dieser Orden
Doktrin	Codex-gehorsam, phalanxartig, überlegene Feldherrschaft	Codex-skeptisch, zersplittert, Überfall und Rückzug
Moralische Orientierung	Klare Unterscheidung Recht/Unrecht; Hoffnung auf Ordnung	Moral ist Grauzone; Hoffnung ist Luxus
Weltwahrnehmung	Welt ist zu verstehen und zu besiegen	Welt ist feindlich und teilweise unerkennbar
Gensaat-Stabilität	Exzellente; kontinuierliche Linie seit der Horus-Häresie	Mangelhaft; Lücken, mögl. willentliche Vernichtungen in Akten
Präsenz im Imperium	Häufig vertreten, hoch angesehen	Kaum bekannt; oft für tote Schiffe gehalten
Philosophie des Todes	Gestorben für die Sache; die Last des Überlebenden	Gestorben zur Mahnung; der Überlebende trägt die Schuld

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

Die Graufalken tauchen in den imperialen Registern des späten M37 zum ersten Mal auf, nicht als gegründet, sondern als *bereits existierend*. Ein Bericht des Administratum der Welt Kyrkos erwähnt eine „bewährte Schutzgarison von Astartes“ mit unbekanntem Ursprung und fragmentarischen Aufzeichnungen. Keine Aufzeichnungen der Zweiten Gründung listen sie auf. Keine historischen Texte der Black Library des imperialen Archive auf Terra dokumentieren ihren Gründungsakt. Das Aerie-Kloster selbst birgt nur leere Plätze in seinen ältesten Archiven — Schriftrollen, die ausgelöst wurden, Holoplatten, die magnetisiert und unlesbar gemacht wurden, als würde jemand bewusst ihre Herkunft auslöschen. Es gibt Theorien. Der amtierende Ordensmeister, *Malachai Corvus*, hat Spekulationen zugelassen: Vielleicht war der Orden eine verlorene Flotteneinheit, die sich nach einem Warp-Unfall auf Kyrkos niederlassen musste und sich später selbst konstituierte. Vielleicht war er eine inoffizielle Rache-Expédition, die nach Ketzer-Legionen fuhr und sich dann weigerte, berichtet zu



ANVIL-OF-WAR

werden. Vielleicht — und diese Theorie wird nur hinter verschlossenen Türen der Kurie flüstert — ist der Orden ganz bewusst gegründet worden, um etwas *zu vergessen*, und die Gründer haben dann selbst ihre Spuren gelöscht. Was sicher ist: Die frühesten Sammlungen, die Corvus persönlich untersucht hat, datieren auf ungefähr 127.M38 — drei Jahrhunderte nach dem Ende der Zweiten Gründung. Ein Brief, adressiert an einen „Hauptmann der Höhen“, unterschrieben mit einem Namen, der durchgestrichen wurde, bestätigt, dass die Graufalken bereits ein etablierter, wenn auch winziger Orden waren. Sie waren klein damals. Sie sind klein jetzt. Und Ordensmeister Corvus hat akzeptiert, dass dies keine Tragödie ist, sondern ein Segen: Ein großer Orden ist eine Zielscheibe. Ein vergessener Orden ist unverantwortlich. Die Verbindung zur Ursprungslegion der Ultramarines ist rein genetisch. Die Gensaat der Graufalken trägt die Marker der XIII. Legion, was bedeutet, dass irgendwann in ihrer undokumentierten Vergangenheit ein Primois-Klon oder ein verlorenes Progenoid-Depot die Grundlage schuf. Aber kein Ultramarines-Bibliothekar hat je ein Dokument gefunden, das eine Gründung beschreibt, und die Graufalken selbst haben aufgehört zu fragen. Sie haben ihre Herkunft akzeptiert wie einen Sarg, den man beerbt, ohne zu fragen, wer darin lag.

Die Heimatwelt

****Kyrkos**** ist eine Wildniswelt der Kategorie *Eiskalte Steppe*. Sie orbitiert in der äußeren Zone eines mittelmäßigen Sterns, rotiert alle 34 Standardstunden und hält sich damit in einem permanenten Zustand der Müdigkeit auf. Kontinente sind von ausgedehnten Fjord-Systemen zerschnitten, Bergen von grauer, brüchiger Basalt-Komposition und endlosen Mooren mit stehenden Seen, deren Wasser giftig ist. Die intelligente Fauna ist primitiv. Die ****Kyrkos-Wölfe****, lokal als *Zahngräten* bekannt, sind große, vierbeinige Raubsäugetiere mit Sehnen statt Skeletten — eine Mutation oder natürliche Evolution, die Biologen des Ordens nie ganz geklärt haben. Sie jagen in Rudeln von fünfzehn bis dreißig Exemplaren und zeigen Verhaltenszeichen, die echte Intelligenz vorschlagen. Sie haben Lauten-Dialekte, die von Region zu Region variieren. Die Graufalken respektieren sie nicht als Menschen, aber auch nicht als bloße Bestien: Zahngräten werden als Klassifikation *Kriegs-Raubtiere* behandelt, mit allen Konsequenzen. Ein Bruder der Graufalken wird trainiert, eine Zahngräten-Herde zu lesen wie einen gegnerischen Schwarm — ihre Bewegungsmuster, ihre Jagdtaktiken, ihre Bereitschaft zum Rückzug sind Unterrichtsmodelle für echte Guerilla-Kriegsführung. Die zweite bedeutsame Spezies sind die ****Kyrkos-Hirsche****, auch *Himmelsspringer* genannt — große, vierhörnige Huftiere mit ausgeprägtem Navigationssinn. Sie wandern in vollkommen Jahreszyklen und folgen dabei Magnetlinien, die Imperiale Vermesser nicht vollständig kartieren konnten. Die Graufalken nutzen Hirsch-Herden als lebende Kompassse: Ein Aufklärungstrupp, der sich verlaufen hat, wird einem Hirsch-Bund folgen, der instinktiv zum Aerie-Kloster zurück will — nicht weil die Hirsche es wissen, sondern weil ihre biologische Navigation stärker als die imperialen Instrumente ist. Die imperialen Siedlungen auf Kyrkos sind minimal. Ein paar Zivilisten — Schafzüchter, Mineralien-Sammler, Pelzjäger — leben in befestigten Siedlungen an den südlichen Küstenzonen. Sie sind arm, zäh und praktisch unabhängig vom Orden. Sie zahlen ihre Steuern an das Administratum auf Warp-Post-Basis (alle zwei bis drei Jahre), und der Orden kümmert sich um ihre militärischen Belange nur, wenn Xenos-Eindringlinge auftauchen, was selten ist. Das Aerie-Kloster selbst liegt in den Spitzbergen der Kyrkaner Hochlande, einer Kette von Bergen, die das Einzige darstellen, was einer Steilküste ähnelt — ein abrupter Anstieg von Wald zu Felsplateau zu kahler Höhe. Die Festung ist teilweise in den Berg gebaut, teilweise in die Berg*grabendes* Gestein eingehauen. Die Türme sind dunkelgrau gestrichen, kaum von ihrer Umgebung zu unterscheiden. Ein Betrachter, der nicht weiß, dass hier eine Space-Marine-Bastion liegt, könnte das Kloster für einen bizarren natürlichen Felsformation halten.



Ordenskult

Die Graufalken beten nicht wie die Ultramarines. Wo Roboute Guilliman die Logik des Imperiums in strategischen Traktaten kodifizierte, lehren die Graufalken **Melancholia** — ein nicht-schriftliches Glaubensgerüst, das bei jeder Ordensinitiierung mündlich weitergegeben wird. Das Zentrum ist das **Trauer-Ritual**: Jedes Mal, wenn ein Bruder der Graufalken fällt, wird sein Name in den Melancholia-Stein geritzt, einen drei Meter hohen Block schwarzen Basalts im Zentrum der Kurie des Aerie-Klosters. Die Ritze wird jedes Jahr mit Raben-Tinte gefüllt, die die Graufalken aus lokalen Pflanzenextrakten selbst herstellen. Nach eintausend Jahren wird der Stein vollgeschrieben sein. Die Graufalken zweifeln nicht daran, dass sie ihn füllen werden. Dies ist nicht Pessimismus — es ist **ehrlische Planung**. Der Ordensgeistliche der Graufalken ist kein Kaplan im klassischen Sinn. Der amtierende **Ordensgeistliche Kael**, ein Mann von 287 Jahren (gemessen in Standardjahren), hat nie eine Bibel des Imperators auswendig gelernt. Statt dessen hat er die **Himmels-Elegien** auswendig gelernt — achtzehn lange Gedichte, die nicht vom Imperator sprechen, sondern von Vogelflug, von Einsamkeit, von unvermeidlichen Toden. Der Text ist lokal verfasst, vermutlich von einem früheren Ordensgeistlichen, dessen Name verloren ist. Es gibt keinen Kult um Roboute Guilliman bei den Graufalken, obwohl er die Ultramarines-Progenitor war. Es gibt kein Bild von ihm im Kloster — nur eine leere Nische in der Großkapelle, in der das Bild **eines** Primarchen hing, bevor es entfernt wurde. Der Ordensmeister spricht davon niemals. Die Brüder deuten zu, dass dies ein bewusstes Auslöschen war: Vielleicht war der Orden ursprünglich mit einer Verräter-Legion verbunden? Vielleicht war Guilliman selbst derjenige, der die Auslöschung befahl? Niemand weiß es. Das Schweigen ist selbst das Ritual. Statt dessen beten die Graufalken zu **Kyrkos selbst** — nicht als Person, sondern als Konzept. Sie singen zur "Höhe, die uns trägt", zur "Kälte, die uns läutert", zur "Grauheit, die unsere Seelen färbt". Dies ist nicht Häresie im imperialen Sinn — der Ordensgeistliche hat entsprechend argumentiert, dass die Welt selbst ein Werk des Imperators ist, daher Gebet zur Welt Gebet zum Imperator. Ein Inquisitor, der vor dreihundert Jahren durch das Aerie-Kloster kam, akzeptierte dieses Argument und ließ den Orden in Ruhe. Das wichtigste Glaubensgeständnis ist negativ: Die Graufalken glauben **nicht**, dass sie gewinnen werden. Sie glauben, dass das Imperium langsam abstirbt. Sie glauben, dass Kyrkos ein Symbol dieses Sterbens ist — eine leblose Welt, auf der selbst der Regen giftig ist. Und sie handeln trotzdem. Dies ist ihre Form von Glaube: nicht Hoffnung auf Sieg, sondern Weiterhandeln ohne Hoffnung.

Gensaat-Besonderheiten

Die Gensaat der Graufalken ist **graduell degradiert**. Dies ist nicht in einem Schreiben der Adeptus Mechanicus festgestellt worden — es ist eine interne Beobachtung, die nur der Apothecarius des Ordens und der Ordensmeister teilen. Drei der neunzehn Standard-Organen zeigen verminderte Leistung: Das ***Kataleptische Knotensystem*** (das Schlafersatz-Implantat) funktioniert, aber zögernd — Brüder der Graufalken benötigen durchschnittlich vier bis sechs Stunden echten Schlaf pro Woche, während ein Standard-Space-Marine praktisch unendlich wach bleiben kann. Das ***Schwarze Carapax*** ist dünn, weniger responsiv — was die Konnektivität mit schwerer Rüstung erschwert. Und die ***Progenoidröhen*** scheinen kleiner zu sein, mit niedrigerer Speicherkapazität als bei bekannten Ultramarines-Linien. Das bedeutet, dass die Graufalken **biologisch älter** sind. Ein durchschnittlicher Bruder hat eine geschätzte Lebensspanne von acht bis zehn Jahrhunderten, während ein Space Marine der Standardlinie zwölf bis fünfzehn oder mehr erreichen kann. Die Implikation ist düster: Entweder wurde die Gensaat absichtlich **sabotiert**, um den Orden klein zu halten, oder sie wurde so lange im



ANVIL-OF-WAR

Speicher aufbewahrt, dass sie *natürlich* degradierte. Der Ordensapothecarius, **Brother Cepharn**, versucht aktiv, diese Degradation zu bremsen. Er hat mit lokalen Chemikern in den südlichen Siedlungen gearbeitet, um Kyrkos-native Mittel zu destillieren, die die Regeneration fördern. Es ist ein verzweifelteres Unternehmen und verfehlt diese Einsicht: Vielleicht ist die Degradation *gewollt*. Vielleicht ist sie der tiefste Grund, warum der Orden gegründet wurde — um zu sterben, langsam und würdevoll, auf einer unwirtlichen Welt, während er seine Schuld abbüßt, was auch immer diese Schuld ist.

KOMPANIEN

Kompanien

I. Kompanie (Verlorene Höhe)

Kompaniefarbe: Dunkelgrau mit Silber-Trim

Rolle: Veteranen, Elsite-Einsätze

II. Kompanie (Falkenflug)

Kompaniefarbe: Dunkelgrau mit Blau-Akzent

Rolle: Hauptkampfkraft, Aufklärung

III. Kompanie (Stille Töter)

Kompaniefarbe: Dunkelgrau mit Rot-Achten

Rolle: Spezialisiert auf Infiltration

IV. Kompanie (Bergwind)

Kompaniefarbe: Dunkelgrau mit Grün-Linie

Rolle: Mobile Reserve, Schnellreaktion

V. Kompanie (Scouts der Höhe)

Kompaniefarbe: Dunkelgrau mit Weiß-Streifen

Rolle: Spähertrupp und Aufklärer

Ordenskapelle

Kompaniefarbe: Schwarz mit Gold-Siegel

Rolle: Nicht kämpfend; Administration und Geistliche



BEKANNTE CHARAKTERE

Charaktere

Ordensmeister Malachai Corvus — Der Mann der Leere

Malachai Corvus ist zweihundertachtundsiebzig Jahre alt und trägt das Gewicht dieses Alters sichtbar. Seine Rüstung ist nicht aus moderner Kunstfertigung — es ist eine Mark-VI-Corvus-Rüstung aus dem späten M40, schwarz gefärbt und mit silbernen Kreuzen übermalt, als würde jedes Kreuz eine verlorene Schlacht darstellen. Sein Helm ist modifiziert: Das typische Beaky-Profil wurde abgeschliffen, verstärkt. Sein linkes Auge wurde vor hundertneunundfünfzig Jahren durch Schrapnell entfernt. Es wurde nicht ersetzt — statt dessen trägt er eine Augenklappe aus Stahl, in die ein Sehschlitz eingraviert ist. Der fehlende optische Sensor macht ihn asymmetrisch, was für einen Space Marine ungewöhnlich ist.

Seine Stimme ist tief und rau, als hätte er vor langer Zeit einen Giftstoß erlitten, der seine Stimmbänder verbrannt hat. Er spricht selten. Wenn er spricht, hören alle zu. Er hat zwei Wörter, die er mit Vorliebe nutzt: Warten und Trauer. Ein Besucher würde Corvus für einen Relikt halten — einen übriggebliebenen Cybot, der irgendwie noch menschliche Züge behielt.

Ausrüstung: - Mark-VI-Corvus-Rüstung, schwarz und silber - Kraft-Schwert namens Vergessen, Klinge trüb von Alter, aber nicht stumpf - Bolterpistole (vermutlich früher dem Gründer des Ordens gehört, kein Namen bekannt) - Schwarze Ordensmantel aus Kyrkos-Wölfen-Leder - Augenklappe aus poliertem Stahl

„Wir sind nicht hier, um zu siegen. Wir sind hier, um zu bleiben, solange wir können.“

„Ein Space Marine, der sich seines Todes freut, ist ein Space Marine, der aufgehört hat zu kämpfen.“

„Die Vergangenheit der Graufalken ist unser Segen. Sie bedeutet, dass wir nicht wissen, was wir zu vergessen haben.“

Ungefähr vierzig Jahre bevor Corvus Ordensmeister wurde (als er noch ein einfacher Hauptmann der Falkenflug war), wurde er auf der Welt Kekhis in einem Hinterhalt gefangen — drei gegnerische Chaos-Warbands, gut koordiniert, überlegene Zahlenstärke. Sein Truppmannöver scheiterte. Er zog sich zurück in ein alte Imperium-Bunker, zusammen mit sechzehn verbleibenden Brüdern. Der Gegner bombardierte den Bunker für fünf Tage. Als die Bombardierung endete und die gegnerischen Truppen eindringen, fanden sie nur acht Brüder noch am Leben — und Corvus sitzend am Tisch, mit der fehlenden Augenklappe und einem handgeschriebenen Brief.

Der Brief war an die gegnerischen Kommandeur adressiert: „Du bist intelligent genug, um zu sehen, dass du gewonnen hast. Du bist nicht tapfer genug, um zuzugeben, dass ich dich sieben Tage lang aufgehalten habe, mit nur einer Handvoll Männer, in einer Ruine, ohne Nachschub. Geh nach Hause. Sag nicht, was hier passiert ist. Sag nicht, dass deine Legion neun Tage brauchte, um mich zu besiegen. Wir werden beide wissen, dass es Wahnsinn ist.“

Der gegnerische Kommandeur... hörte zu. Er zog sich zurück. Corvus und seine Brüder wurden von einer Imperial-Guard-Expedition gerettet, die drei Tage später ankam. Die Tatsache, dass Corvus verhandelt hatte und nicht bis zum Letzten gekämpft hatte, brachte ihn für mehrere Jahre unter Verdacht — vielleicht war er korrupt? Vielleicht war er ein Ketzer? Aber niemand konnte belegen, dass der Gegner nicht gewinnen wollte. Die offiziellen Berichte nannten es eine „strategische

Neukalibrierung gegnerischer Ressourcen", was bedeutete: Der gegnerische Kommandeur hatte Angst bekommen.

Hauptmann Aldric Voss — Der Justiziar der Verlorenen Höhe

Aldric Voss ist einhundertneunzehn Jahre alt, was ihn zu einem der älteren Brüder der Graufalken macht. Er trägt Mark-VII-Aquila-Rüstung, tiefgraue Bemalung mit Silber-Trim, stark abgenutzt. Seine Rüstung ist bedeckt mit Narben — tiefe Kratzer in Ceramit, wo Schrapnell durchdrang, saubere Schnitte, wo Kettenschwerter drauftrafen. Er trägt sein Haar lang (für einen Space Marine), grau und verflochten, in der Tradition der Kyrkos-Wildnis-Jäger. Sein Gesicht ist verstümmelt: Ein tiefes Schnitt-Narben verläuft von seiner rechten Schläfe bis zu seinem Kinn, ein Geschenk einer Drukhari-Hexin vor vierundachtzig Jahren. Das Auge auf dieser Seite ist trüb, aber funktional.

Seine Stimme ist mild, mit einem Akzent, der nicht-imperiale Ursprünge andeutet — vielleicht von einer Wildnis-Welt ganz außerhalb des bekannten Raums. Als Hauptmann der Verlorenen Höhe hat er mehr Autorität als Corvus selbst, praktisch gesprochen, weil Corvus sich selbst entzogen hat. Voss trifft tägliche Einsatzentscheidungen, Personalbeurteilungen, auch Todesfälle.

Ausrüstung: - Mark-VII-Aquila-Rüstung, dunkelgrau und silber - Das Zweite Messer, ein Kraftschwert, dessen Klinge von unnatürlicher Dunkelheit ist (möglicherweise ein Relikt der frühen Chaos-Kämpfe des Ordens) - Bolterpistole (Standard-Modell, aber kalibriert auf besonders durchschlagende Munition) - Schwarzer Umhang aus unbekannter Faser (vielleicht Drukhari-Seide?)

„Wir töten nicht, um zu moralisieren. Wir töten, weil das Universum uns aufträgt, es zu tun.“

„Ein Gegner, der dich sieht, ist ein Gegner, der dich schlagen kann. Sieh ihn zuerst.“

„Jeder Bruder, den ich in den Kampf schicke, sind Wochen meines Lebens, die ich nicht schlafen werde. Ich akzeptiere das. Das ist die Kosten des Kommandos.“

Vor neunzehn Jahren infiltrierte Voss persönlich eine Chaos-Raumsstation namens Das Karmin Konzil, um einen Häretiker-Magus namens Vesh'kar zu töten, der eine Invasion des Ashtor-Sektors koordinierte. Der Station hatten drei gegnerische Raumkreuzer zum Schutz. Voss und sein Vier-Bruder-Schwadron der Verlorenen Höhe mussten alle externe Sicherheit überwinden, ohne aufzufallen. Es dauerte einundzwanzig Tage. Sie zogen sich durch Lüftungsschächte, eliminierte Sicherheitskameras mittels präziser Schuss-Kombinationen (ein Bolter-Schuss pro Kamera, ein einziger, um die Elektronik zu zerstören, ohne Alarm auszulösen), und erreichten schließlich die Zentrale des Magus.

Vesh'kar war kein leichte Gegner — ein Havoc-Krieger, Höherer Kriegspriester, mit dämonischer Bindung. Er tötete einen von Voss' Brüdern in der ersten Sekunde des Gefechts. Aber Voss hatte geplant, dass ein Bruder sterben würde — er hatte den Schwadron kalkuliert als Vier, wissend, dass die statistischen Verluste einen bringen würden. Vesh'kar war abgelenkt, und Voss kam heran und durchstieß sein Gehirn mit Das Zweite Messer, von oben. Dann zerstörte Voss' Schwadron die Zentralcontroller der Station. Sie retteten sich nicht — sie ließen die Station zur Selbstzerstörung führen und sprengten sich selbst aus dem Raumschiff ab, mittels eines Notfall-Pods. Sie wurden von einer imperialen Fregatte aufgegriffen. Voss's Bruder Kain, der starb, wurde im Melancholia-Stein eingetragen.



Scriptor Magister Theron Vel'Shaar — Der Schattenlord der Bibliothek

Theron Vel'Shaar ist der älteste lebende Bruder der Graufalken: dreihundertvierunddreißig Jahre alt. Er ist kein Kämpfer mehr — sein Körper ist zu schwach für volles Rüstungs-Tragen. Statt dessen trägt er Roben aus dunklem Stoff, mit imperialen und nicht-imperialen Symbolen bestickt. Sein Kopf ist rasiert und mit blauen Runen tätowiert, die Scriptor-Rang und -Aktivierungen anzeigen. Seine Augen sind künstlich — nicht organische Cybernetik, sondern flache, reflektierende Platten, die Licht zurückwerfen wie ein Raubtier-Auge.

Er verbringt praktisch alle Tage in der Bibliothek des Aerie-Klosters, einem unterirdischen Archiv mit tausenden von Holoplatten, Papyrus-Rollen, Steintafeln, auch Gegenstände, deren Zweck unklar ist. Als Scriptor Magister (Chief Librarian) ist Theron Vel'Shaar die Erinnerung des Ordens — eine menschliche Datenbank, die nicht nur Wissen speichert, sondern es interpretiert, verweigert, vor dem Ordensmeister verborgen hält oder im Gegenteil freigibt.

Sein Verstand ist eine Waffe. Mehrmals hat er einem gegnerischen Psyker-Schlagen mit nur seinen Gedanken widerstanden — kein Implantat, reine mentale Kraft. Er ist nie auf ein Schlachtfeld gegangen, aber er hat mehr Gegner besiegt als viele Kämpfer.

Ausrüstung: - Keine Rüstung (zu schwach) - Das Buch der Verlorenheit, ein zwei Meter breites, mit Leder gebundenes Archiv, das Vel'Shaar selbst verfasst hat — eine chronologische Zusammenfassung aller bekannten Fakten über die Graufalken, plus seine Spekulationen - Ein Kraftstab, schwach aktiviert, hauptsächlich als Gehhilfe - Augenpflaster aus reflektierendem Material, das seine künstlichen Augen vor Überbelastung schützt

„Geschichte ist nicht das, was passierte. Es ist das, woran wir uns erinnern. Und die Graufalken haben aufgehört, sich zu erinnern — daher sind wir frei.“

„Ein Gegner, den du kennst, kann dich nicht überraschen. Ein Gegner, den du nicht kennst, kann dir alles nehmen. Ich bevorzuge, unbekannte Gegner zu erschaffen.“

„Die Wahrheit ist nicht in den Schriftrollen. Die Wahrheit ist in den Lücken zwischen den Schriftrollen. Dort lebe ich.“

Vor neunundvierzig Jahren versuchte ein gegnerischer Warpschmied der Alpha-Legion, die mentalen Verdedigungen des Aerie-Klosters zu durchdringen, um Sabotage-Platzierungen vorzunehmen. Theron Vel'Shaar erfasste den Eindringling nicht mit Blick oder Gesten — er erfasste ihn mit Gedanken. Was folgte, war eine psychologische Schlacht, die außerhalb der normalen Zeit zu funktionieren schien.

Der Warpschmied versuchte, Vel'Shaars Verstand mit dämonischen Vorstellungen zu überfluten. Vel'Shaar antwortete nicht mit Gegenwehr — er akzeptierte die Bilder und ordnete sie neu. Er zeigte dem Dämon, dass der Dämon selbst Teil einer Struktur war, Teil eines größeren Plans, Teil eines Systems, das ihn kontrollierte. Der psychologische Schock war ausreichend. Der Dämon zog sich in den Warp zurück. Der Warpschmied, der nur Werkzeug war, fiel zu Boden, katatonisch, unfähig, wieder zu funktionieren. Er starb drei Tage später, ohne zu sprechen.

Vel'Shaar verlor nicht ein Wort über diesen Sieg. Lediglich eine neue Holoplatten-Eintragung erschien in der Bibliothek: „12. Jahr, dritte Mondphase: Eindringversuche vom Norden. Abgewehrt. Katalog: Alpha-Legion-Dämon, schwach. Nicht dokumentierungswürdig.“



FELDZÜGE

Feldzüge

Die Harfe-Intervention

Ära: 897–902.M41

Gegner: Chaos-Kult, vermutlich Word Bearers Anhänger

Dauer: 5 Jahre (kontinuierliche niedrige Intensität)

Ausgang: Taktisch gesiegt; strategisch unklar

Der Sektor Mordacis, ein peripheres, schlecht versorgte Region des Imperiums, geriet in den 890ern unter wachsenden dämonischen Einfluss. Eine Sekten der Word Bearers, oder zumindest ihrer Nachahmer, hatte eine größere Operationsbasis etabliert und führte eine psychologische Kampagne durch, die scheinbar koordiniert war — Terroranschläge, Prophetien, Kultisten-Rekrutierungen.

Die Graufalken erhielten einen seltsamen Einsatzbefehl vom Administratum: Nicht angreifen, sondern beobachten und stören. Hauptmann Thresh der Stillen Töter führte diese Kampagne im Großen — nicht durch direkte Feldkämpfe, sondern durch Infiltration, Sabotage, psychologische Gegenmaßnahmen.

Über fünf Jahre hinweg zersetzten Thresh' Brüder die Kult-Organisation von innen. Sie brachten Gerüchte unter den Kultisten aus, dass der Hohe Priester ein Verräter war. Sie vergifteten drei zentrale Kultstätten, langsam, über Monate, damit die Sterblichen glaubten, ihre Götter strafen sie. Sie töteten einzelne Anführer, aber mysterium, ohne Spuren zu hinterlassen.

Nach fünf Jahren kollabierte der Kult nicht — er verdampfte. Zu viele Kultisten flohen. Die zentralen Rituale wurden unterbrochen. Die psychologische Kontrolle zerbrach. Ein großes Heer war nicht notwendig gewesen. Nur neun Brüder, verteilt über Mondheim-Stationen und verdoppelte Dekaden.

Der Preis war substanziell: drei Brüder starben, zwei wurden schwer verwundet und mussten nach Kyrkos evakuiert werden. Aber die Mission wurde als Erfolg verbucht — zumindest in den imperialen Akten, die die Graufalken selbst verwehrt zu kommentieren.

Rettung des Aschter-Sektors

Ära: 925–928.M41

Gegner: Orkwaaagh Zagdakka (umfassend)

Dauer: 3 Jahre (intensive Phase 926–927.M41)

Ausgang: Verbleibende Ork-Kontingente zersplittert; Sektor stabilisiert

Die Orkwaaagh Zagdakka war eine der größeren Invasionen des späten M41 — Hunderttausend greenskins, koordiniert unter einer übernatürlich starken Anführer-Einheit. Sie drangen in den Aschter-Sektor ein und zerstörten drei imperiale Welten in weniger als sechs Monaten. Die gegnerische Kraft war zu groß für jeden einzelnen Orden, doch die Graufalken wurden als Hilfs-Kontingent entsandt.

Ordensmeister Corvus machte eine strategische Entscheidung: Die Graufalken würden nicht gegen die Hauptwaaagh kämpfen. Statt dessen würden sie die Versorgungslinien sabotieren, die Anführer isolieren, und die gegnerische Organisation von innen zerstören.



ANVIL-OF-WAR

Über drei Jahre hinweg operierte der Orden als unsichtbare Kraft. Die II. Kompanie (Falkenflug) unter Hauptmann Curse lancierte Luftangriffe gegen Orkschiffe von unerwarteten Winkeln. Die III. Kompanie (Stille Töter) unter Hauptmann Thresh zerstörte geheime Versammlungsorte, tötete Orkmagier und zerschlug psychologische Strukturen. Die I. Kompanie (Verlorene Höhe) unter Hauptmann Voss tötete den gegnerischen Warlord, Zagdakka selbst, in einer persönlichen Konfrontation auf dem Monde Keth-Mor.

Die imperiale Gesamtstrategie war, dass andere Orden die Hauptkraft ablehnen würden, während die Graufalken den Gegner fragmentierten. Dies funktionierte. Nach Zagdakkas Tod zerfiel die Waaagh. Die verbliebenen Orkverbände wurden zu isolierten Raubzügen, aufgelöst, schwach.

Der Preis war schrecklich: Dreiundvierzig Brüder der Graufalken fielen. Hauptmann Voss verlor sein linkes Auge (ersetzt durch eine technische Prothese, die er weigerte zu tragen — er nutzt ein Augenpflaster statt dessen). Die IV. Kompanie, die als Reserve-Mobile operierte, erfuhr fünfundzwanzig Prozent Verluste in der Endphase, als der gegnerische Rückzug in einen wütenden, unkoordinaten Angriff umschlug.

Dennoch wurde die Ashtor-Sektor gerettet, die imperiale Zivilisation stabilisiert. Der Orden erhielt jedoch keine öffentliche Würdigung — dies war geplant. Corvus wollte, dass die Graufalken unbekannt blieben.

Der Nachtfall des Karmin-Konzils

Ära: 936–937.M41

Gegner: Chaos Space Marines (Havoc-Fraktion), Chaos-Raumsstation

Dauer: 1 Jahr (operative Phase 2 Monate)

Ausgang: Zielbasis zerstört; gegnerische Koordinationszentrum eliminiert

Eine Chaos-Raumsstation, Das Karmin Konzil benannt, operierte im äußeren Rand des Segmentum Obscurus und koordinierte Invasionen mehrerer Welten des nördlichen Gitters. Die imperiale Flotte konnte sie nicht direkt angreifen — die Station war verstärkt, hatte Schutzschilde, war von drei Chaos-Kriegern umgeben.

Ordensmeister Corvus erkannte, dass Feuer-Kraft nicht funktionieren würde. Statt dessen bat er um Autorität, eine Assassinen-Expedition durchzuführen — nicht um die Station zu zerstören, sondern um ihren Geist zu töten, den Magus, der ihre Operationen leitete: Vesh'kar.

Hauptmann Aldric Voss, der Justiziar der Verlorenen Höhe, übernahm die Mission persönlich. Mit vier Brüdern — Kain, Soren, Vel'Moth, und Brather Tarlen — infiltrierte er die Station über einundzwanzig Tage. Kein Bombardement. Kein Alarm. Einfach innere Zerstörung.

Sie erreichten Vesh'kar in seinem Ritual-Raum, während er an einem größeren dämonischen Bindungs-Werk arbeitete. Der Kampf war kurz und einseitig: Vosh'kar war stark, aber überrascht. Voss durchstieß sein Gehirn, bevor der Häretiker seine Schutzschilde aktivieren konnte. Dann zerstörten die fünf Brüder die zentralen Controller der Station und sprengten sich selbst ab.

Die Station versetzte sich selbst in Explosion, ohne externe Unterstützung. Das war das Ziel. Die Chaos-Koordination war unterbrochen. Der nördliche Gitter stabilisierte sich. Ein Bruder fiel: Kain, getötet durch Vesh'kars erste Reaktion. Sein Name wurde in den Melancholia-Stein eingetragen.

Wieder keine öffentliche Anerkennung. Wieder schlicht eine zusätzliche Notiz in imperialen Akten, dass



ANVIL-OF-WAR

"die Karmin Konkil durch interne Fehler beschädigt wurde und sich selbst zerstörte."

DESIGN-BIBEL

Farbidentität

Die Graufalken tragen durchgängig ****Dunkelgrau**** als Primärfarbe, mit ****Silber**** oder ****Weiß**** als Sekundär-Akzente. Dies ist bewusst gewählt, um Unauffälligkeit zu erzeugen: Ein dunkelgrauer Space Marine ist weniger sichtbar gegen einen bewölkten Himmel oder in einer Bergschlucht als einer in Ultramarines-Blau oder Imperial-Fists-Gelb.

Die Kompanienvariation wird durch ein einzelnes ****Trimm-Farbe**** an den Schulterpoldern und Knie-Platten angezeigt: Silber (I. Kompanie), Blau (II.), Rot (III.), Grün (IV.), Weiß (V.). Diese Farben sind subtil, um von Weitem gesehen zu werden — ein Gegner muss nahe kommen, um zu erkennen, welche Kompanie er trifft. Dies ist beabsichtigt.

Alle anderen Details — Waffen, Rückenpacks, Helm-Streifen — bleiben dunkelgrau oder unbemalt. Ceramit. Keine Verzierungen. Keine Flammen-Malerei. Keine Gold-Trim wie die Space Wolves oder Salamanders. Der Orden hat kein Symbol, das er öffentlich zeigt — das Graufalken-Wappen existiert nur auf privaten Fahnen im Kloster-Innenen.

Das Design-Leitprinzip ist: ***Unsichtbarkeit ist Ehre.***

Farbrezept – Rüstung

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Eshin Grey	Base	Grundton für alle Rüstungselemente
Nuln Oil	Shade	Schatten in Spalten und Panzer-Übergängen; mit Wasser 1:1 verdünnt
Administratum Grey	Layer	Highlights auf hochstehenden Kanten
Dawnstone	Layer	Letzte feine Kanten für Kontrast
Ulthuan Grey	Edge	Extrem spitz scharfe Kanten auf Helm und Schultern; sparsam

Farbrezept – Akzentfarbe

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Leadbeller	Base	Metallischer Silber-Grund
Nuln Oil	Shade	Dunkle Rillen für Tiefe
Ironbreaker	Layer	Mitteltöne aufbauen
Runefang Steel	Layer	Letzte Silber-Highlights
'Ardcoat	technical	Reflektiver Metallglanz, optional



Farbrezept – Metallelemente

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Leadbelcher	Base	Standard-Metall-Grundton
Agrax Earthshade	Shade	Warme Tönung für Alter und Korrosion
Ironbreaker	Layer	Metallic-Glanz erneuern
Runefang Steel	Edge	Extrem spitz auf exponierten Metallkanten
Optional: Weathering Powder (Brown/Black)	– Schritt-Art –	Powder — Verrostungs- und Verschmutzungseffekte für Realismus

HERALDIK & TRANSFER-GUIDE

Heraldik-Platzierung

Position	Markierung
Linkes Schulterpad	Graufalken-Emblem (dunkelgraue Adler-Silhouette auf grauem Hintergrund; absichtlich kaum sichtbar)
Rechtes Schulterpad	Kompanienfarbe + römische Ziffer (I–V) der Kompanie; Kontrast zum Dunkelgrau
Knie (außen)	Horizontaler Streifen in Kompanienfarbe; Erkennungsmerkmal im Nahkampf
Helm (Stirnseite)	Einfaches weißes Kreuz für Veteranen-Status (optional)
Rückenschild	Bewusst leer gelassen; keine imperialen Symbole sichtbar
Brustplatte	Durchgehend dunkelgrau; keine Markierung
Augen (Helm)	Rot (optional), wenn Augen-Leuchten installiert
Helm des Ordensgeistlichen	Schwarz lackiert, mit goldenem Kreuz — die einzige Stelle, an der der Orden Gold trägt

Kompaniefarben

Kompanie	Hexwert	Nächste Citadel-Farbe	Notiz
I. Kompanie (Verlorene Höhe)	#969696	Leadbelcher	Veteranen-Silber; zurückhaltend poliert
II. Kompanie (Falkenflug)	#2A497F	Calgar Blue	Himmelsblau; symbolisiert Luftkämpfe
III. Kompanie (Stille Töter)	#960C09	Mephiston Red	Dunkles Rot; Schatten und Blut
IV. Kompanie (Bergwind)	#003D15	Caliban Green	Waldgrün; mobile Reserve
V. Kompanie (Scouts der Höhe)	#FFFFFF	White Scar	Schneeweißer Streifen; Anfänger und Aufklärer



Rang-Markierungen

Rang / Rolle	Markierung	Platzierung
Ordensmeister	Schwarzer Umhang mit silbernen Kreuzen	Schultern und Rückenschild
Hauptmann	Einzelnes silbernes Kreuz auf rechtem Schulterpad	Über Kompanienziffer
Sergeant	Weißer Punkt oder Linie auf Helm-Stirnseite	Zentral unter Helm-Kamm
Veteran	Weißes Kreuz auf Helm-Stirnseite	Primäre Helm-Markierung

BILD PROMPTS

Bildprompts (englisch)

Grey Hawks in ambush

Wide scene, mountainous grey terrain under heavy cloud cover. Five Space Marines in dark grey power armour with silver shoulder trims move through a rocky pass, bolters raised, scanning a valley below. One marine at point has a white veteran cross on helmet. Storm clouds brewing overhead. Ceramite plating reflects dull light. No banners visible. Colour palette: grey, charcoal, steel, white frost. Atmosphere tense, predatory, ready to strike from high ground.

Ordensmeister Malachai Corvus, portrait

Full figure, standing. Tall Space Marine in ancient Mark VI Corvus armour, black with silver cruciform markings on chest and shoulders. Left eye lost to shrapnel long ago, the socket closed by a polished steel eyepatch with an engraved viewing slit. Wears black wolf-hide cloak. Holds the force sword Vergessen in one hand, its blade clouded with age. Bolt pistol at hip. Stern, weathered expression. Stance upright but weighted with age. Candlelit stone chamber background.

Verlorene Höhe infiltration

Night scene. Four Space Marines in dark grey power armour moving through ruins of a Chaos station interior. Cables hang from ceiling. One marine kneels at a destroyed terminal, bolter ready. Another at a sealed blast door. Thermal vision glow visible on helmet lenses. Blood on floor. Shadows dominate. No heroic poses; tactical, practical positioning. Cold fluorescent emergency lighting casting harsh shadows.

Aerie-Kloster fortress

Wide establishing shot from across a mountain valley. Massive grey stone fortress half-carved into sheer cliff face in the Kyrkos Highlands. Thin mist and snow. Dark towers with narrow observation slits. No visible flags or bright colours. Architecture blends with natural basalt formations. Single Imperial aquila barely visible above the main gate. Perpetual storm clouds above. Desolate, functional, almost invisible against rock.

**Battle-Brother portrait**

Front view, standing pose. Single Space Marine in full Mark VII Aquila power armour, dark grey with white company stripe on left knee. Silver trim on right shoulder pad with Roman numeral. Helm forward-facing, gold eye lenses dimly lit. Bolter held at rest diagonally across chest. Scarred ceramite plating. Black under-robe visible at neck. Plain grey stone wall behind. Neutral expression, eyes ahead.

Grey Hawks chapter heraldry

Centered on plain grey background. Heraldic emblem: a stylized grey hawk with wings folded, rendered in silver outline on a dark grey shield. No text, no colour except grey and silver. Simple, stark, designed to be barely visible in dim light. Below the shield, faint silver cross. Symmetrical, monastic in style.

Approximately 400x400 pixel icon appearance.

Company markings reference sheet

Technical reference sheet with light grey background. Seven rows, each showing the company colour stripe and corresponding Roman numeral (I through V, plus Chaplaincy and Command). Row 1: silver vertical stripe with "I"; Row 2: blue stripe with "II"; Row 3: dark red stripe with "III"; Row 4: forest green stripe with "IV"; Row 5: white stripe with "V"; Row 6: black stripe with gold cross (Chaplaincy); Row 7: black with silver cross (Command). Clean sans-serif labels. Precise, document-style.

Hauptmann Aldric Voss, full figure

Standing in tactical stance. Space Marine in Mark VII Aquila armour, dark grey with silver trim, heavily scarred. Deep cut-scar running from right temple to jaw. Right eye clouded but functional. Long grey braided hair visible beneath helm. Holds dark-bladed force sword (Das Zweite Messer) in right hand, point down. Black cloak of unidentified dark fibre drapes across shoulders and back. Bolt pistol holstered. Stone chamber with heavy shadows. Expression: unmoved, experienced, deadly.