



THE FALLWINGS

Unofficial Fan Dossier · Anvil of War

„Wir fallen zuerst. Wir schlafen nie ganz. Wir sprechen nicht von Furcht. Wir enden in Asche.“



CORE IDENTITY

Progenitor Legion	Dark Angels
Founding	founding_5
Homeworld type	Feral World
Combat doctrine	Assault doctrine
Allegiance	Loyalist
Chapter strength	Full strength (~1000 Battle-Brothers)
One-sentence definition	Sie sind der Sturm, den man schickt, wenn Sterben schneller gehen muss als Sieg.

The four pillars

Der Sturz

Der Angriff aus der Höhe, das kompromisslose erste Gefecht. Die Schwingen glauben, dass Zaudern mehr Brüder kostet als jede Kühnheit, und bilden ihre Kompanien entsprechend aus: Sprungmodul-Trupps, die in den ersten Atemzügen einer Schlacht bereits im Feind stehen sollen.

Die Wache

Die Überzeugung, dass der eigentliche Feind nie wirklich stirbt, sondern nur schläft. Jeder Bruder trägt die Pflicht, niemals vollständig zu ruhen, solange Kaldreths Mond Vorn Kall am Himmel steht.

Das Schweigen

Die von den Dark Angels ererbte Kultur des Verbergens. Nicht jede Wahrheit dient dem gemeinen Bruder; manches Wissen wird nur im Inneren Flug, dem kleinen Kreis der Eingeweihten, weitergetragen.

Die Asche

Die Annahme, dass dieser Krieg nicht gewonnen, sondern nur verlängert werden kann. Wer fällt, wird verbrannt, gezählt und in der Aschkrypta beigesetzt; Trauer wird nicht laut begangen, sondern in Ritual verwandelt.

Tonality (bullet points)

Point

Dämmerlicht statt Sonnenlicht — Kaldreth kennt kein reines Tageslicht, nur ein fahles Zwielficht.

Fallende, nie triumphierend fliegende Schwingen als wiederkehrendes Bildmotiv.

Verwittertes, tief dunkelgrünes Ceramit unter grauer Asche und Ruß.

Kaltes Jadegrün als visueller Gegenspieler zum warmen Ockerlicht der eigenen Fackeln und Runenlampen.

Trauer wird leise, ritualisiert, fast bürokratisch verwaltet — kein Wehklagen, nur Zählen.



Comparison vs. progenitor legion

Aspect	Progenitor legion	This chapter
Primäre Kampfweise	Kombinierte Waffengattungen, Belagerung und Ritterkrieg	Reine Sturmdoktrin, Sprungmodul-Erststoß
Heimwelt	Caliban (Todeswelt, Wälder)	Kaldreth (Wildniswelt, Zwielight, Basaltklippen)
Geheimniskultur	Jagd auf die Gefallenen, streng zentral organisiert	Kleiner Innerer Flug, primär mit der Nekron-Wache befasst
Rüstungsfarbe	Tiefes Caliban-Grün	Ähnliches dunkles Grün, jedoch stark aschgrau überlagert
Haltung zur Erlösung	Erlösung durch Buße möglich, endlose Suche	Kein Erlösungsgedanke — nur Aufschub, kein Ende
Erzfeind	Die Gefallenen, Chaos allgemein	Die Nekronen von Vorn Kall und verwandte Gräberwelten
Umgang mit dem Fluch	Ungenannter, kaum thematisierter Makel	Offen dokumentierte, klinisch überwachte Fluch-Stufen

LORE & HISTORY

Founding history

Als während der Fünften Gründung die Schreine des Unforgiven-Ordens ihre Bestände sichteten, um weitere Codex-konforme Nachfolgeorden aus dem Gensaat der Dark Angels zu erheben, fiel der Blick der Hochmeister auf einen unscheinbaren Sektorrand im Morannis Reach. Dort, auf der Wildniswelt Kaldreth, hatten Aufklärungstrupps der Ravenwing wiederholt Signaturen registriert, die man aus alten Archiven des Großen Kreuzzugs kannte: die charakteristische, kalte Stille toter Maschinen, die dennoch atmeten. Ein schlafendes Nekronengrab, eingebettet im Herzen von Kaldreths einzigem Mond, hatte seit Generationen die Stammeskulturen des Planeten geformt — nicht durch offene Kriege, sondern durch das ständige Wissen um eine Gefahr, die man nicht besiegen, nur überleben konnte.

Die Dark-Angels-Kommandantur erkannte in den Kriegerklans Kaldreths etwas Seltenes: Männer, deren Nervensystem gegen die lähmende Kälteangst, die Nekronennähe in gewöhnlichen Sterblichen auslöst, bereits durch Generationen der Aussetzung teilweise gehärtet war. Man entsandte eine Erhebungskohorte, gründete binnen weniger Jahrzehnte einen vollständigen Orden nach Codex-Muster und ließ ihn als Wächter über eine Handvoll bekannter Gräberwelt-Anomalien im Reach zurück. Der erste Ordensmeister, Ashael Voor, selbst ein Sohn der Klippenklans, prägte in seiner Amtszeit fast den gesamten kulturellen Unterbau des jungen Ordens: die Sturmdoktrin, das Ritual der Feder, die stille Trauerkultur der Asche.

Von den Dark Angels erbten die Fallschwingen nicht nur Gensaat und Rüstungsfarbe, sondern auch die Struktur des Inneren Flugs — eine kleine, in sich geschlossene Kreisstruktur, die höheres Wissen um die Angelegenheiten des Mutterordens verwaltet und nach außen kaum in Erscheinung tritt. Anders als viele Unforgiven-Nachfolger richtet sich dieser innere Kreis bei den Fallschwingen jedoch primär nicht gegen die Gefallenen, sondern nach innen: auf die eigene, langsam fortschreitende Krankheit des Zweifels, die der Orden mit klinischer Sorgfalt registriert, seit die ersten Symptome kurz nach der Gründung dokumentiert wurden.



Homeworld description

Kaldreth ist eine Wildniswelt im permanenten Zwielight — ihr Mutterstern, ein sterbender Roter Zwerg, spendet gerade genug Licht, um Vegetation zu erhalten, niemals genug, um Nacht von Tag zu unterscheiden. Die Bevölkerung lebt in Klanverbänden entlang der Basaltklippen des Nordkontinents, Jäger und Krieger, deren gesamte Kultur um Wachsamkeit organisiert ist. Am Himmel steht, nie ganz verschwindend, Vorn Kall — ein grauer, narbiger Mond, den die Klans „das Fahle Auge“ nennen, weil er in unregelmäßigen Abständen mit einem kalten grünen Licht zu pulsieren beginnt. Dieses Licht kündigt seit Menschengedenken das Erscheinen der „Standenden“ an: gepanzerte, schweigende Räuber, die vom Himmel fallen, Beute — Menschen, Metall, manchmal ganze Dörfer — nehmen und wieder verschwinden.

Zwei einheimische Arten prägen die Kultur der Fallschwingen bis heute. Der Aschfalke, ein Greifvogel mit ruß-grauem Gefieder, nistet ausschließlich in den unzugänglichsten Spalten der Klippen; ihn zu bezwingen gilt seit jeher als Übergangsritus vom Kind zum Krieger, und der Orden übernahm diesen Ritus fast unverändert für seine Neophyten. Der Skarrhund, ein rudelbildendes Raubtier von der Größe eines großen Wolfs mit knochenverstärkten Vorderläufen, gilt den Klans als Sinnbild der Wachsamkeit, da er niemals vollständig schläft, sondern in kurzen, wiederkehrenden Phasen ruht — ein Verhalten, das auffällige Parallelen zum Kataleptischen Knoten der Astartes-Physiologie aufweist und von den Chapter-Chronisten gerne als Vorzeichen der Eignung Kaldrethianischer Rekruten zitiert wird.

Chapter cult

Wo die Dark Angels ihre Ritterkultur um die Jagd nach den Gefallenen und um Buße für Calibans Fall zentrieren, hat sich der Ordenskult der Fallschwingen um ein anderes Zentrum gebildet: die Wache selbst als Gottesdienst. Man betet nicht um Sieg, sondern um Ausdauer. Der Lion wird verehrt als ferner, schlafender Wächter, dessen Rückkehr man nicht erwartet, sondern erhofft, während man selbst die Wache in seiner Abwesenheit hält — eine Haltung, die stark mit der einheimischen Vorstellung von Vorn Kall als schlafender, wachsamer Bedrohung verschmilzt. Der Innere Flug pflegt eine zusätzliche, deutlich zurückhaltendere Version der Unforgiven-Riten: man hält die alten Eide, doch die eigentliche liturgische Energie des Ordens fließt in die „Musterung der Asche“, ein wiederkehrendes Ritual zur Beobachtung des ordenseigenen Fluchs, das für die einfachen Brüder weit greifbarer ist als jede ferne Legende um Caliban.

Gene-seed quirks

Die Fallschwingen zeigen gegenüber dem Dark-Angels-Ausgangsmaterial mehrere charakteristische Abweichungen. Ihr Okkulolob ist überdurchschnittlich ausgeprägt und erlaubt eine deutlich verbesserte Sicht im permanenten Zwielight Kaldreths — ein Merkmal, das sich bei Veteranen oft in einer sichtbar helleren, fast silbrigen Iris zeigt. Der Kataleptische Knoten arbeitet in kürzeren, häufigeren Zyklen als beim Mutterorden, was Wachschichten von mehreren Tagen ohne echten Schlaf ermöglicht, jedoch auch die Wahrscheinlichkeit erhöht, in Erschöpfungszuständen die ersten Anzeichen des Fluchs zu übersehen. Mit zunehmendem Alter entwickelt die Haut vieler Brüder eine graue, aschartige Fleckung um Augen und Kiefer — ein Pigmentphänomen, das die Ordensärzte auf die mineralreiche Ernährung Kaldreths zurückführen, das aber innerhalb des Ordens längst als sichtbares Zeichen zunehmender Wachsamkeit gedeutet wird, lange bevor es klinisch besorgniserregend wird.

Fluch-Stufen



ANVIL-OF-WAR

****Stufe 1 — Das Zählen:**** - Zwanghafte Kerbstriche am Rand der linken Vambrace, einer pro abgeleiteter Wache, bis das Metall zu einem Gitter aus Narben wird. - Weigerung, den Helm auch in gesicherten Bereichen des Klosters abzunehmen; der Bruder schläft versiegelt in voller Rüstung. - Ein starrer, unblinzelnder Blick, der während der Ruhephasen auf den Horizont oder den Himmel gerichtet bleibt, als zähle er dort etwas Unsichtbares. - Erste graue Fleckung um die Augen, bei näherem Hinsehen erkennbar, deutlich früher als altersbedingt zu erwarten. - Wiederholtes, rituelles Nachprüfen von Bolterverschluss und Dichtungen, selbst wenn keinerlei Bedrohung vorliegt.

****Stufe 2 — Das Starren:**** - Die Kerbstriche bedecken die gesamte Vambrace und kriechen auf den Rand des Schulterpanzers, so tief geschnitten, dass das darunterliegende Plattenmetall freiliegt. - Der Bruder schläft stehend, vollständig gepanzert, tagelang ohne echtes Erwachen — der kurze Rhythmus des Kataleptischen Knotens ist vollständig erloschen. - Der starre Blick wird nahezu dauerhaft; Vox-Rufe bleiben minutenlang unbeantwortet, während der Bruder unbewegt verharrt. - Die graue Fleckung überzieht Gesicht und Hals vollständig, die Haut nimmt einen steinernen Grauton an. - Das Waffenritual läuft ununterbrochen weiter, die Finger bewegen sich über die Bolterdichtungen selbst im Marsch, ohne Unterbrechung.

Betroffene Brüder in Stufe 2 werden von den Ordenspriestern, unterstützt durch die Apothecarii, während der „Musterung der Asche“ identifiziert — einem Ritual, das jeder von der Wache zurückkehrende Bruder in der Aschkrypta durchläuft. Sie verlieren ihren Zugang zu jedem Wissen des Inneren Flugs und werden aus Kommandofunktionen entfernt, bleiben jedoch im Dienst, unter engmaschiger Beobachtung.

****Stufe 3 — Das Steinschlafen:**** Der Bruder erstarrt mitten in der Bewegung, Augen offen, für Stunden oder Tage vollkommen reaktionslos — äußerlich kaum von einem inaktiven Nekronenkonstrukt zu unterscheiden. Dieser Zustand endet entweder in dauerhafter Katatonie oder in einem einzigen, unkontrollierten Gewaltausbruch, der erst mit dem Tod des Bruders endet. Es gibt von hier keinen Weg zurück.

Männer im Steinschlafen werden nicht mehr im regulären Dienst geführt. Sie werden binnen eines Tages in den Letzten Flug überstellt und dort bis zu ihrem Ende oder ihrem letzten Einsatz gehalten.

Verlorene Kompanie

****Der Letzte Flug**** ist der Name, den die Fallschwinger jener Formation geben, in die Brüder der Stufe 3 überführt werden. Der Ausdruck bedeutet im Idiom des Ordens: Diese Männer haben ihren letzten Sturz im Geiste bereits vollzogen; man gewährt ihnen nur noch einen einzigen, letzten körperlichen.

Jedem Bruder in guter Stellung ist auf dem rechten Schulterpanzer die Federinsignie seiner Kompanie aufgetragen — Zeichen dafür, dass er noch gezählt, noch gewacht wird. Beim Letzten Flug ist diese Insignie bis auf das blanke Ceramit heruntergeschliffen. Was auf jedem anderen Bruder Zugehörigkeit bedeutet, bedeutet hier ihr Fehlen: Diese Männer stehen bereits außerhalb der Wache der Lebenden.

An das Sprungmodulgehäuse jedes Bruders des Letzten Flugs ist eine kleine, servo-betriebene Totenglocke geschweißt, die von derselben Promethium-Zuleitung gespeist wird wie der Sprungmodulantrieb selbst. Bei jedem Sprung schlägt sie leise an — ein Gerät, das der gesamten Sturmdoktrin widerspricht, denn es macht Überraschung unmöglich. Genau das ist seine Funktion: Diese Männer sollen nicht mehr heimlich fallen.

Alle Brüder des Letzten Flugs tragen denselben, unmarkierten grauen Helm, dessen Linsen blind-schwarz versiegelt sind, statt im üblichen Grün zu leuchten. Die Gleichheit ist die Aussage:



ANVIL-OF-WAR

Namen und Ränge zählen hier nicht mehr, nur noch die gemeinsame, letzte Pflicht.

„Fliegt ein letztes Mal – man wird euch fallen hören.“ — Der Ordenspriester, bei der Übergabe des Letzten Flugs an die Schlacht

Die Leichname werden verbrannt wie jeder andere gefallene Bruder auch, doch ihre Asche wird nicht unter den übrigen Namen der Aschkrypta beigesetzt, sondern in einer eigenen, unmarkierten Nische im hintersten Teil derselben Kammer — der Nische der Ungezählten.

COMPANIES

Companies

Die Erste Feder

(e.g. I, II, Scout): I

Company colour: Schwarz

Role: Veteranen, Terminorrüstung, Ehrenwache

Die Sturzklinge

(e.g. I, II, Scout): II

Company colour: Rot

Role: Schnelleingreiftruppe, Motorrad- und Gleiterverbände

Die Aschklaue

(e.g. I, II, Scout): III

Company colour: Aschgrau

Role: Kampfkompanie, Sprungmodul-Erststoß

Die Dämmerwacht

(e.g. I, II, Scout): IV

Company colour: Ocker

Role: Kampfkompanie, Unterstützung und Belagerungsbrechung

Die Federklinge

(e.g. I, II, Scout): V

Company colour: Blau

Role: Kampfkompanie, Reserve und Ausbildungsunterstützung



Späherkompanie

Company colour: Drabgrün

Role: Neophyten, Aufklärung, Vorauswache

NOTABLE CHARACTERS

Characters

Ordensmeister Kadan Vorr

Kadan Vorr führt die Fallschwingen seit über einem Jahrhundert, ein Mann, dessen linke Gesichtshälfte von alter Nekronenstrahlung dauerhaft aschgrau verfärbt ist — ein Zeichen, das er nie hat behandeln lassen, obwohl die Apothecarii es könnten. Er trägt eine Meisterwerkrüstung in tiefem Grün mit schwarzem Schulterpanzer, führt ein Kettenschwert namens „Federfall“ und ein zeremonielles Sprungmodul, dessen Totenglocke er persönlich zum Schweigen gebracht hat, indem er den Klöppel entfernte.

„Ich habe genug Brüder fallen sehen, um zu wissen: Der Unterschied zwischen Mut und Erschöpfung ist manchmal nur eine Frage der Beleuchtung.“ — Ordensmeister Kadan Vorr

Bei der Belagerung von Kesh Ultar befahl Vorr persönlich den Rückzug seiner eigenen Ehrenwache, um einen zivilen Fluchtkorridor offenzuhalten — ein Befehl, der drei seiner engsten Gefährten das Leben kostete und den er bis heute weder verteidigt noch bereut.

Ashael Voor — Der Erste Ordensmeister

Ashael Voor, gebürtiger Klippenjäger Kaldreths, formte als erster Ordensmeister nahezu jedes Ritual, das die Fallschwingen heute noch praktizieren. Er kämpfte mit einer einfachen Kettenaxt und weigerte sich Zeit seines Lebens, eine Meisterwerkrüstung zu tragen — ein Zeichen, das die spätere Chapter-Kultur als Demutsgeste deutete, obwohl Zeitgenossen berichten, er habe schlicht der aufwendigen Anfertigung misstraut.

„Der Mond schläft nicht wegen uns. Er schläft trotz uns. Vergesst das nie.“ — Ashael Voor, zugeschrieben in der Halle der Ersten Feder

Voor fiel während des Erwachens von Vorn Kall, als er mit einer Handvoll Brüder in die sich öffnende Grabkammer sprang, um den Rückzug der Hauptmacht zu decken — sein Leichnam wurde nie geborgen, seine Asche in der Aschkrypta ist daher symbolisch, ein leeres Gefäß.

Ordenspriester Gorrath Vell

Gorrath Vell leitet seit sechzig Jahren die Musterung der Asche und gilt als der genaueste Beobachter des ordenseigenen Fluchs, den es je gab. Er trägt schwarze Robenrüstung über Kraftpanzerung, einen Crozius Arcanum in Form eines geschlossenen Falkenflügels, und führt ein handgeschriebenes Register jedes Bruders, den er je in Stufe 2 identifiziert hat.

„Ich zähle nicht, um zu urteilen. Ich zähle, damit niemand allein fällt, ohne dass es jemand bemerkt.“ — Ordenspriester Gorrath Vell

Vell überstellte während seiner Amtszeit siebzehn Brüder in den Letzten Flug — unter ihnen sein



eigener Ausbilder, dem er persönlich den Zugang zum Inneren Flug entzog, bevor er ihn in die Schlacht sandte, aus der keiner der beiden ihn zurückkehren sah.

Apothecarius Yannek Thray

Yannek Thray dokumentiert seit drei Jahrzehnten den klinischen Verlauf des Fluchs mit einer Sachlichkeit, die manche Brüder als kalt empfinden. Er führt ein Narthecium, das eigens für die schnelle Progenoiddrüsen-Entnahme unter Kampfbedingungen modifiziert wurde, und trägt am Gürtel eine kleine, versiegelte Kiste mit Gewebeproben jedes bekannten Fluchfalls.

„Ich habe keinen einzigen Bruder gesehen, der das Steinschlafen überlebt hat. Ich habe viele gesehen, die glaubten, sie wären die Ausnahme.“ — Apothecarius Yannek Thray

Thray war es, der während des Feldzugs von Dret Kaas erstmals das Fortschreiten vom Zählen zum Starren binnen weniger Wochen dokumentierte — ein Tempo, das seither als Warnsignal für besonders langwierige Wacheinsätze gilt.

CAMPAIGNS

Campaigns

Das Erwachen von Vorn Kall

Era: Frühes M37

Enemy: Nekronen

Duration: Sieben Monate

Outcome: Pyrrhussieg

Kaum ein Jahrhundert nach der Gründung des Ordens begann Vorn Kall zum ersten Mal seit Generationen offen zu pulsieren. Ashael Voor führte die junge Ordensmacht in einen Feldzug, der beinahe die gesamte Erste und Zweite Kompanie kostete, um die Grabkammer wieder zu versiegeln, statt sie zu zerstören — eine Entscheidung, die bis heute diskutiert wird, da eine vollständige Vernichtung technisch nie in Reichweite lag. Der Feldzug prägte die spätere Chapter-Kultur nachhaltig: Aus ihm stammen sowohl die Musterung der Asche als auch die erste dokumentierte Beobachtung des Zählens als Symptom.

Der Feldzug von Dret Kaas

Era: Spätes M39

Enemy: Nekronen

Duration: Elf Monate

Outcome: Kostspieliger Stillstand

Auf der benachbarten Gräberwelt Dret Kaas versuchten die Fallschwingen, eine zweite Anomalie präventiv zu neutralisieren, bevor sie das Stadium erreichte, das Vorn Kall einst erreicht hatte. Der Feldzug endete ohne klaren Sieg — die Grabkammer wurde weder zerstört noch dauerhaft versiegelt, sondern lediglich durch dauerhafte Beobachtungsposten der IV. Kompanie unter Hauptmann Kell



ANVIL-OF-WAR

überwacht, ein Zustand, der bis heute anhält.

Die Belagerung von Kesh Ultar

Era: Spätes M41

Enemy: Nekronen, unerwartet unter einer Schwarmwelt

Duration: Vier Monate

Outcome: Kostspieliger Sieg

Als unter der Hive-World Kesh Ultar völlig unerwartet eine Nekronen-Anlage erwachte, wurden die Fallschwingen als schnellste verfügbare Astartes-Reaktion in den Sektor entsandt. Der Feldzug endete mit der Rettung der oberen Hive-Schichten, kostete aber die Erste Kompanie beinahe vollständig und führte, unter dem Druck monatelanger ununterbrochener Wachen, zu einer ungewöhnlichen Häufung von Fluchfällen — Apothecarius Thrays Register verzeichnet aus diesem einen Feldzug allein sechs neue Fälle des Zählens.

DESIGN BIBLE

Colour identity (narrative)

Die Fallschwingen tragen ein tiefes, fast schwarzes Grün, das unter Kaldreths Zwielight kaum vom Schatten zu unterscheiden ist — ein bewusstes Erbe des Dark-Angels-Grüns, jedoch stets von einer Schicht aschgrauer Verwitterung überzogen, die im Feld selten vollständig entfernt wird. Bein- und Beinpanzerung sind knochenweiß abgesetzt, ein Farbton, der die Asche der Gefallenen symbolisiert. Das kalte Metallgrau der Waffen und Beschläge steht bewusst im optischen Kontrast zum warmen Ockerlicht der Fackeln und Runenlampen des Klosters — eine Farbwelt, die niemals triumphierend, sondern stets gedämpft, fast trauernd wirkt.

Paint recipe – armour

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Caliban Green	Base	Grundton der Rüstung
Nuln Oil	Shade	Vertiefung der Rüstungsfalten
Castellan Green	Layer	Aufhellung der Plattenflächen
Elysian Green	Edge	Feine Kantenlichter

Paint recipe – accent colour

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Rakarth Flesh	Base	Grundton der Knochen-Trimmung
Agrax Earthshade	Shade	Vertiefung der Trimmung
Screaming Skull	Layer	Aufhellung der Trimmung
White Scar	Edge	Feine Kantenlichter der Trimmung



Paint recipe – metal elements

Citadel-Farbe	Schritt-Art	Zweck
Leadbrelcher	Base	Grundton der Metallteile
Nuln Oil	Shade	Vertiefung der Metallteile
Ironbreaker	Layer	Aufhellung der Metallteile
Stormhost Silver	Edge	Feine Kantenlichter der Metallteile

HERALDRY & TRANSFER GUIDE

Heraldry placement

Position	Marking
Linker Schulterpanzer	Ordenssymbol — stürzende Aschfalken-Schwinge über einer Klippenlinie
Rechter Schulterpanzer	Federinsignie der Kompanie, in Kompaniefarbe
Helm	Kompaniefarbener Streifen am Helmkeim
Knie	Kerbstriche für abgeleistete Feldzüge, in Weiß
Rückenmodul	Kleine Aschurne als Ehrenzeichen für Veteranen
Brustplatte	Aquila, darunter ein schmales Ordensband mit dem Merksatz
Augen (Linsen)	Standard grün leuchtend; bei Stufe-2-Fluchfällen matt grau
Ordenspriester-Helm	Schwarze Totenkopfmaske mit weißem Aschrand

Company colours

Company	Hex code	Nearest Citadel colour	Note
I. Kompanie	#000000	Abaddon Black	Terminatorrüstung, kaum farbiger Zusatz
II. Kompanie	#960C09	Mephiston Red	Motorrad- und Gleitverbände
III. Kompanie	#697068	Dawnstone	Sprungmodul-Kompanie
IV. Kompanie	#A77353	Balthasar Gold	Belagerungsunterstützung
V. Kompanie	#02134E	Kantor Blue	Reserve und Ausbildung
Späherkompanie	#6D774D	Death Guard Green	Aufklärung und Vorauswache

Rank markings

Rank / role	Marking	Placement
Ordensmeister	Vergoldeter Falkenkopf	Brustplatte, zentral
Hauptmann	Doppelte Federinsignie	Rechter Schulterpanzer
Veteranen-Sergeant	Schwarzer Kerbrand	Linke Vambrace
Ordenspriester	Schwarze Robe, Totenkopfmaske	Gesamter Helm



ANVIL-OF-WAR

Apothecarius	Weißes Kreuz auf rotem Grund	Rechte Schulter
Techmarine	Rotes Zahnrad	Linke Schulter
Späher	Unbemalte, drabgraue Rüstung	Gesamtrüstung
Angehöriger des Letzten Flugs	Blanke, abgeschliffene Federinsignie	Rechter Schulterpanzer

GLEAN / MIDJOURNEY PROMPTS

Prompts (English)

the armour reference sheet

A dark, highly detailed Warhammer 40,000-style character reference sheet on a flat background, technical dossier layout, sharp legible typography throughout. TOP LEFT TITLE BLOCK: large title text "THE FALLWINGS", beneath it smaller text "Die Fallschwinger", beneath that small italic caps reading "SUCCESSOR CHAPTER OF THE DARK ANGELS — FIFTH FOUNDING". Beneath this, a bordered quote box reading: "WE FALL FIRST. WE NEVER FULLY SLEEP. WE DO NOT SPEAK OF FEAR. WE END IN ASH." attributed beneath in small caps to "CHAPTER MAXIM OF THE FALLWINGS". LEFT COLUMN STAT BLOCK with a thin rule above, small-caps labels and plain values: "FOUNDING: FIFTH FOUNDING", "GENE-SEED ORIGIN: DARK ANGELS", "HOMEWORLD: KALDRETH, FERAL WORLD", "FORTRESS-MONASTERY: THE WINGFAST", "ALLEGIANCE: LOYALIST, IMPERIUM OF MAN", "COMBAT DOCTRINE: ASSAULT, JUMP PACK SHOCK TROOPS". Beneath the stat block, a short paragraph of dense lore text: "The Fallwings were raised on Kaldreth, a feral world locked in permanent twilight beneath a dying red star. Their homeworld's moon, Vorn Kall, holds a dormant necron tomb complex that has shaped generations of warrior clans into a culture of endless vigilance. Formed during the Fifth Founding from Dark Angels gene-seed, the Chapter exists to strike first and watch forever." LEFT SIDEBAR titled "CHAPTER TENETS" listing four entries, each with a small minimalist line-icon, a bold label and one line of text: icon of a diving wing, label "THE FALL", text "Strike first, from above, before the enemy can react."; icon of an open eye, label "THE VIGIL", text "The enemy never truly dies, only sleeps."; icon of sealed lips, label "THE SILENCE", text "Not all truths are for every brother to carry."; icon of a burial urn, label "THE ASH", text "No victory here is final, only borrowed time." Below that, a second bordered quote box reading: "I have seen enough brothers fall to know the difference between courage and exhaustion is sometimes only a matter of lighting." attributed beneath to "CHAPTER MASTER KADAN VORR". CENTER: one full-body Battle-Brother in power armour, straight-on, standing at rest, front view, painted in deep near-black bottle green with heavy ash-grey weathering, bone-white knee and shin trim, black left shoulder pad bearing a stylised diving wing emblem, right shoulder pad bearing a red feather insignia, green glowing helmet lenses, a jump pack on his back with visible fuel lines and a small brass bell fixture near the exhaust vents, holding a chainsword in one hand and a bolt pistol in the other, armour scuffed with soot, dents on the chestplate, dried mud on the boots. TOP RIGHT PANEL headed "ARMOUR PATTERN" with two sentences: "The Fallwings favour lightened jump-assault variants of standard power armour, stripped of unnecessary plating to reduce drop weight. Company colour shows only on the right pauldron, keeping the left shoulder clear for the Chapter emblem." with a small inset showing a close-up of the shoulder pad and knee trim detail. RIGHT PANEL titled "ARMS OF THE CHAPTER" with three stacked weapon icons, each bold-named with one line: "CHAINSWORD — standard close-assault sidearm of every line brother.", "BOLT PISTOL — carried into every drop, fired in the last seconds before contact.", "JUMP



ANVIL-OF-WAR

PACK — the Chapter's signature tool, built for a single decisive descent." RIGHT SIDEBAR titled "CHAPTER COLOURS" showing four colour swatches labelled "CALIBAN GREEN", "SCREAMING SKULL", "IRONBREAKER", "MEPHISTON RED". RIGHT SIDEBAR titled "CHAPTER SYMBOL" showing the emblem larger, captioned beneath: "The Diving Wing of the Fallwings." BOTTOM STRIP titled "ADDITIONAL VIEWS" with three smaller full-body renders of the same warrior: front view, back view showing the jump pack and bell fixture in detail, and a close-up of the helmet showing the green lenses and ash-grey weathering. FOOTER BAR across the very bottom of the sheet reading exactly: "WE FALL FIRST. WE NEVER FULLY SLEEP. WE DO NOT SPEAK OF FEAR. WE END IN ASH." and nothing else. The overall mood should feel tragic and twilight-toned, weathered ash over dark ceramite, solemn rather than triumphant, more mourning than glory. SHEET STYLE, identical in both images: the paper field is a dark charcoal-grey like weathered slate, panel borders and rules are drawn in dull bone-white, lettering is printed in pale ash-grey ink, overall finish resembling oiled steel under low light. CHAPTER EMBLEM, identical in every image: a single stylised falcon wing angled sharply downward as if diving, positioned directly above one straight horizontal bar representing a cliff edge, rendered in charcoal-grey with a thin bone-white outline and a single small ember-orange dot at the base of the wing.

the Chapter overview poster

A dense Warhammer 40,000-style Chapter dossier infographic poster, multi-panel magazine-layout composition with bordered text boxes, small illustrative insets and clean formal serif typography throughout. HEADER: large title "THE FALLWINGS", subtitle beneath reading "Successor Chapter of the Dark Angels, Fifth Founding", italicised motto beneath that reading "We fall first. We never fully sleep. We do not speak of fear. We end in ash." Top-left corner a small emblem of the diving wing over a bar. Top-right corner a small labelled thumbnail of a twilight cliffscape under a pale moon, captioned "KALDRETH". STATS TABLE, left column, clean two-column key/value list with a rule above and below: "FOUNDING — Fifth Founding", "GENE-SEED ORIGIN — Dark Angels", "HOMEWORLD — Kaldreth, Feral World", "FORTRESS-MONASTERY — The Wingfast", "ALLEGIANCE — Loyalist, Imperium of Man", "CHAPTER MASTER — Kadan Vorr", "SYMBOL — The Diving Wing", "CHAPTER STRENGTH — Approximately 1000 Battle-Brothers". CENTER: one large illustration of a Fallwings Battle-Brother in deep green and ash-grey armour, standing on a basalt cliff edge at twilight, a pale scarred moon visible in the sky behind him. PANEL "ORIGINS" containing the paragraph: "The Fallwings were raised during the Fifth Founding from Dark Angels gene-seed, drawn from the warrior clans of Kaldreth, a feral world whose moon Vorn Kall conceals a dormant necron tomb. Their founder, Ashael Voor, shaped a Chapter built entirely around vigilance and the first strike." PANEL GRID on Chapter philosophy with four bordered sub-panels, each a bold heading and two lines: "THE FALL — Strike first, from above. Hesitation costs more lives than boldness ever will."; "THE VIGIL — The enemy never truly dies. Rest is borrowed, never owed."; "THE SILENCE — Doubt is not shameful, only private. Not every truth is shared."; "THE ASH — No victory here is final. The dead are counted, not mourned aloud." One PANEL titled "THE ASHEN CURSE" containing: "Fallwings gene-seed carries a creeping affliction of obsessive vigilance, progressing from compulsive counting rituals through waking paralysis to a final catatonic state the Chapter calls the Stone-Sleep. Afflicted brothers are watched, recorded, and eventually committed to the Last Flight." CENTER-LOWER SECTION with intro line "THE CHAPTER'S COMPANIES" followed by a clean table with columns "COMPANY", "COLOUR", "ROLE" and six rows: "First Company — The First Feather / Black / Veterans, Terminator armour"; "Second Company — The Fallblade / Red / Rapid intervention, bikes"; "Third Company — The Ashclaw / Ash-grey / Assault, jump pack spearhead"; "Fourth Company — The Duskwatch / Ochre / Siege support"; "Fifth Company — The



ANVIL-OF-WAR

Featheredge / Blue / Reserve and training"; "Scout Company / Drab green / Reconnaissance".

PORTRAIT PANEL of a half-body portrait of Chapter Master Kadan Vorr, deep green armour with a black pauldron, one side of his face marked with ash-grey scarring, holding a chainsword named Featherfall, expression grim and tired, with the italic quote beneath: "I have seen enough brothers fall to know the difference between courage and exhaustion is sometimes only a matter of lighting." PANEL on major campaigns with three stacked entries: "THE WAKING OF VORN KALL, EARLY M37 — A pyrrhic victory that sealed a tomb the Chapter could not destroy."; "THE DRET KAAS CAMPAIGN, LATE M39 — An eleven-month stalemate, ending only in permanent watch."; "THE SIEGE OF KESH ULTAR, LATE M41 — A costly victory beneath a hive world, and a surge in the Ashen Curse." PANEL on relations with a small icon list of three entries: icon of a necron skull with text "NECRONS — the Sleeping Enemy, watched across Vorn Kall and beyond."; icon of a lion with text "DARK ANGELS — progenitor Chapter, bound by the Inner Flight."; icon of a hive spire with text "IMPERIUM OF MAN — sworn defenders of the Morannis Reach." BOTTOM PANEL on appearance with a short technical colour breakdown: "ARMOUR — deep Caliban green, ash-weathered. ACCENTS — bone-white trim. TRIM — company colour on right pauldron only. HELMET — green glowing lenses. SYMBOL — charcoal-grey diving wing, bone-white outline." CLOSING PANEL containing ritual-flavour text: "In the Ash Crypt, urns of the dead line the basalt walls, names scratched by hand. Those of the Last Flight rest apart, in an unmarked niche the Chapter calls the Niche of the Uncounted." The overall mood should feel tragic and twilight-toned, weathered ash over dark ceramite, solemn rather than triumphant, more mourning than glory. SHEET STYLE, identical in both images: the paper field is a dark charcoal-grey like weathered slate, panel borders and rules are drawn in dull bone-white, lettering is printed in pale ash-grey ink, overall finish resembling oiled steel under low light. CHAPTER EMBLEM, identical in every image: a single stylised falcon wing angled sharply downward as if diving, positioned directly above one straight horizontal bar representing a cliff edge, rendered in charcoal-grey with a thin bone-white outline and a single small ember-orange dot at the base of the wing.