



DIE GRAUFALKEN

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War



KERNIDENTITÄT

Ursprungslegion	Ultramarines
Ursprungslegion (Anvil Codex, optional)	Ultramarines
Gründung	unknown
Welttyp	Wildwelt
Kampfdoktrin	guerrilla
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.

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 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 **ehrliche 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



ANVIL-OF-WAR

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 ****Progenoiddrüsen**** 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 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.

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



ANVIL-OF-WAR

Marine ist weniger sichtbar gegen eine bewölkte 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 zu 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-Inneren. Das Design-Leitprinzip ist: ***Unsichtbarkeit ist Ehre.***

Citadel-Farbrezepte **Rüstung (Dunkelgrau Grundton) | Schritt | Farbe | Typ | Zweck |**
|-----|-----|-----|-----| | 1 | Basecoat: Eshin Grey | Base | Grundton für alle Rüstungselemente | | 2 |
Shade: Nuln Oil (mit Wasser 1:1 verdünnt) | Shade | Schatten in Spalten und Panzer-Übergängen | | 3 |
| Layer: Administratum Grey | Layer | Highlights auf hochstehenden Kanten | | 4 | Layer: Dawnstone |
Layer | Letzte feine Kanten für Kontrast | | 5 | Edge: Ulthuan Grey (sparsam) | Edge | Extrem spitz
scharfe Kanten auf Helm und Schultern | ****Kompanienfarbe — Silber-Trim (Beispiel: I. Kompanie)****
| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |-----|-----|-----|-----| | 1 | Basecoat: Leadbelcher | Base |
Metallischer Silber-Grund | | 2 | Shade: Nuln Oil (vollständig) | Shade | Dunkle Rillen für Tiefe | | 3 |
Layer: Ironbreaker | Layer | Mitteltöne aufbauen | | 4 | Highlight: Runefang Steel | Layer | Letzte
Silber-Highlights | | 5 | Optional Gloss: Ardcoat | Gloss | Für reflektiven Metallglanz (nicht notwendig) |
****Metallelemente (Waffen, Rückpack-Details)**** | Schritt | Farbe | Typ | Zweck |
|-----|-----|-----|-----| | 1 | Basecoat: Leadbelcher | Base | Standard-Metall-Grundton | | 2 | Shade:
Agrax Earthshade | Shade | Warme Tönung für Alter und Korrosion | | 3 | Layer: Ironbreaker | Layer |
Metallic-Glanz erneuern | | 4 | Edge: Runefang Steel | Edge | Extrem spitz auf exponierten
Metallkanten | | 5 | Optional: Weathering Powder (Brown/Black) | Powder | Verrostungs- und
Verschmutzungseffekte für Realismus | ****Gewebe und Ornamente (Mantel, Augenbinde,
Bannernteile)**** | Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |-----|-----|-----|-----| | 1 | Basecoat: Abaddon
Black | Base | Tiefes Schwarz für Stoff | | 2 | Shade: Nuln Oil | Shade | Weitere Schattierung in Falten |
| 3 | Layer: Sotek Green (sehr sparsam, nur in Fällen von Verzierung) | Layer | Kontrastakzent wenn
symbolisch notwendig (optional) | | 4 | Layer: Dawnstone | Layer | Grau-Highlight für Gewebetextur |