



DIE FALLSCHWINGEN

Inoffizielles Fan-Dossier · Anvil of War

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



KERNIDENTITÄT

Ursprungslegion	Dark Angels
Ursprungslegion (Anvil Codex, optional)	Dark Angels
Gründung	founding_5
Welttyp	Wildwelt
Kampfdoktrin	Sturmangriff
Ordensstärke	Vollzählig (~1000 Brüder)
Ein-Satz-Definition	Sie sind der Sturm, den man schickt, wenn Sterben schneller gehen muss als Sieg.

LORE & GESCHICHTE

Gründungsgeschichte

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.

Die Heimatwelt

Kaldreth ist eine Wildniswelt im permanenten Zwielficht — ihr Mutterstern, ein sterbender Roter Zwerg, spendet gerade genug Licht, um Vegetation zu erhalten, niemals genug, um Nacht von Tag zu



ANVIL-OF-WAR

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.

Ordenskult

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.

Gensaat-Besonderheiten

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

****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



ANVIL-OF-WAR

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 verharnt. - 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: 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

ANVIL-OF-WAR



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.

DESIGN-BIBEL

Farbidentität

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.

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Caliban Green | Base | Grundton der Rüstung | | 2 | Nuln Oil | Shade | Vertiefung der Rüstungsfalten | | 3 | Castellan Green | Layer | Aufhellung der Plattenflächen | | 4 | Elysian Green | Edge | Feine Kantenlichter |

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Rakarth Flesh | Base | Grundton der Knochen-Trimmung | | 2 | Agrax Earthshade | Shade | Vertiefung der Trimmung | | 3 | Screaming Skull | Layer | Aufhellung der Trimmung | | 4 | White Scar | Edge | Feine Kantenlichter der Trimmung |

| Schritt | Farbe | Typ | Zweck | |---|---|---|---| | 1 | Leadbelcher | Base | Grundton der Metallteile | | 2 | Nuln Oil | Shade | Vertiefung der Metallteile | | 3 | Ironbreaker | Layer | Aufhellung der Metallteile | | 4 | Stormhost Silver | Edge | Feine Kantenlichter der Metallteile |