

Хаос — Lurkmore

← [обратно к статье «Вархаммер-словарь»](#)

Хаос



«И пусть Галактика пылает! »

— Хорус. All rights reserved.

Хаос (*Chaos*) — враждебная стихия параллельного мира, **Варпа** (он же *Имматериум*, *Эмпирей*, *Море Душ* etc...), который создан пошленькими умишками всех битардов и нердов за все времена. Когда то давно он был спокойный и мирный, но стоило Древним и Ктан затеять пьянку включив в неё все формы жизни включая человека то море душ превратилось в подобие интернета. Хаос многолик и всеми силами стремится прорваться в материальный мир и натворить делов, и, по версии Экклезиархии, только душа Императора не дает им претворить сие благородное начинание в жизнь. Хаоситов условно можно разделить на три ветки:

- **Труь** — демоны и их боги, да и в каком-то смысле демон-принцы.
- Приспешники — еретики, предатели и изменники Империиума (хаос-спейсмарины, демон-принцы, культисты, колдуны, темные механикумы, «Кровавый договор» etc.).
- **Щось такэ зубасто?** — начиная с изуродованных Варпом ксеносов и заканчивая извращёнными Тзинчем живыми кусками мяса и металла.



Боги Хаоса

Наиболее отождравшиеся демонические товарищи, заправляющие в варп-сообществе. Известны следующие:



Кхорн (*Khorne*) — кровавый бог Войны и **ненависти**. Пробудился во время кровавых войн бронзового века человечества. Персонифицирует весь букет воинских черт: от холодного профессионализма снайпера и чести рыцаря до кровожадности берсерка и безумия фанатика (хотя, судя по превалированию в 40к берсеркеров и фанатиков, более склоняется к последнему).

Помимо крови также любит еще и черепа. Последователей отличить просто — это **красноглазые дуболомы с цепными топорами**, вечно скандирующие «Кровь для бога крови!». *Очень* не любит псайкеров и прочих магов, но высших демонов призывать кому-то надо, поэтому иногда терпит. **Не приветствует выпил мирных невооруженных людей**, нердов, гиков и прочих унтерменшей, ибо скучно и неспортивно, хотя большинство его последователей кладут на это болт. **Холиварит** со Слаанешем из-за его образа жизни, считая его слабым богом, да и Тзинчевы колдунства тоже не одобряет (*спойлер*: Тем не менее, в отличие от Слаанеш, признает в Изменяющем Пути серьезного противника, ибо несколько раз его адепты, при попытке вмешаться в планы Тзинча, получали неиллюзорных пиздюлей от его последователей.) Цвет — **крово-красный**. Обосновался в *Крепости Кхорна*. Священное число — 8. Любимый легион ХСМ — Пожиратели Миров. Экстремально требователен к своим чемпионам. Только умрут, шлёт нахуй их преданность и начинает **мучительно пытаться их души**.



Нургл (*Nurgle*) — вонючий бог болезней, разложения и смерти. Вероятно, появился в «Начале начал» или, проще говоря, он был всегда. Является самым старшим среди Богов Хаоса. Персонифицирует **апатию**, **похуизм**, умение **сохранять бодрость духа** даже сидя по уши в говне (в прямом смысле), а также подсознательную **боязнь смерти**, в результате чего его последователи

не умирают, даже будучи разорванными на части. Любит, чтобы с гнильцой. В глубине души добрый няшка, этакий специфический бог жизни, последователи даже зовут его не иначе как Дедушкой Нурглум. Единственный из Тёмных Богов, способный простить зафейлившего подчинённого. Постоянно пытается сотворить главное **доброе дело**: перезагрузить сеттинг путем **выпиливания всех накопившихся куч говна**. По доброте душевной ставит эксперименты на эльдарской богине здравоохранения Ише, в которую без ума влюблен и ради которой в свое время положил сотни своих последователей, пытаясь отбить её у Слаанеш (*спойлер*: по одной из версий, так ее любит, что *позволяет* ей изобретать лекарства от придуманных им болезней, да и вообще варит чуму только потому, что искренне уверен: смертным понравится новый сифилис, надо только доработать!). Очень любит таких **милых** созданий, как **мухи** и **опарыши**. Адепты Нургла имеют неопрятный вид и запах, но, несмотря на вываливающиеся из прогнившего живота кишки, очень активны и жизнелюбивы. Очень опасны его чемпионы, ибо по бэку их и пули не берут, и мечи от них ржавеют, а руки мгновенно атрофируются. ИРЛ существует маленький неполноценный аналог в облике некоего **Нургалиева**, разрешающего бить Адептус Арбитрес. Но только их. Почти никто из тех, кто не поклоняется Нурглу, никак не вдупляет, что в нем такого, что к нему валом валит народ (*спойлер*: Нургл **избавляет от боли, усталости, страха и уныния** и дает покой — пациенту становится **похуй** на эти мелочи). Не любит Тзинча за амбициозность и хитрожопость. Цвет — **зелёный**. Живет в *Саду Нургла*. Священное число — 7. Ближайший Нурглу легион ХСМ — Гвардия Смерти.



Тзинч (*Tzeentch*) — бог колдунств, мутаций, лжи, тайных знаний и изменений. Никто толком не знает, как он выглядит. Пробудился во время расцвета науки, примерно в эпоху Ренессанса. Персонифицирует **надежду, амбиции и жажду перемен**. Проще говоря, типичный политик. Любит чтоб **ВНЕЗАПНО шупальца**, а его солдаты как будто сошли с картин Босха.

Недолюбливает Нургла, поскольку тот олицетворяет противоположную сторону природы смертных — **уныние и отчаяние**. Покровительствует колдунам. Вечно что-то **планирует**, поэтому последователи его побаиваются («А вдруг ему нужна моя смерть?»). Давным-давно был главным богом Хаоса, чем любят хвалиться его поклонники. Цвет — **синий**. Живет в *Лабиринте Тзинча* — существующей во всех девяти измерениях цитадели, в которой постоянно происходит всякая хуйня (то башни перестроятся, то ворота в другое место полетят, то лестницы передвинутся — ёбаный **Хогвартс**, короче), где копят знания и колдовские штучки. Смертным в лабиринте находиться долго не получится, ибо их либо разорвет нахуй мыслями Тзинча, либо они сойдут с ума и будут вечно бродить по лабиринту. Священное число — 9. Главные почитатели — легион Тысячи Сынов. Любит прикалываться, даря своим последователям тентакли и всевозможные мутации. В отличие от чемпионов других богов, чемпионы Тзинча нередко посылают «Покровителя» нахуй, но Тзинч не бросает их, вставляя палки в колёса их личным планам и заливая ещё маны. **Just as planned!**



Слаанеш (*Slaanesh*) — сравнительно юное **гермафродитное** божество удовольствий, **ЧСВ** и **фапа**. Тру-фаги не склоняют имя, ибо гермафродит (впрочем, женская часть усилиями GW все-таки превалирует, что видно по облику его дЭМОнов), а эльдары считают *это* чисто богиней, и, чтоб лишний раз не произносить имя, называют её обычно «Жаждущая» (букв. «Та, Что Жаждет»), или, в случае темных эльдар, «Голодная Сука». Персонифицирует, собственно, стремление к

совершенству и жажду удовольствий во всем их разнообразии: от чтения книг и прогулок по музеям до садо-мазо и пыток. Любит **прон**, геноцид ради увеселения, **вещества** и **БДСМ**. Его десантники нередко занимаются всем этим вместе: трахают-едят-расчлняют (всё одновременно!) и перегоняют людей в **наркоту** особо жестокими методами. Её чемпионы выглядят так, что не поймешь где голова и где жопа: ебут-то одинаково во все стороны. **Внезапно** образовалось не от людей, а от распутства средневековых эльдар, в результате чего в 29 тысячелетии дропнуло всю их старую империю: колыбелька во время рождения оказалась нехилой бомбой и открыла Глаз Ужаса, пустив на корм новому божеству всех богов эльдар, кроме «Смеющегося бога **лулзов**» арлекинчиков *Цегораха* (успел слинять, пока Слаанеш возилось с Каином), «Великого Крошителя» *Каела Менша Каина* (которого Кхорн считает своим аватаром, и предпочел порвать на кусочки, чтобы не отдавать Слаанеш), а также той самой вышеупомянутой богини здравоохранения *Иши* (ибо Слаанеш и само хотело ее трахнуть, но Нургл оказался шустрее). На лютую ненависть Кхорна к себе кладёт хуй, чем еще больше того бесит. Фирменный цвет — **фиолетовенький**. Отгрохало в Варпе свой *Дворец Слаанеш*, с регицидом и демонетками. Священное число — 6. Основные почитатели — Дети Императора.



- **Малал** (*Malal*) — бог лютой, бешеной ненависти, а также всей и всяческой **анархии**, первобытного ужаса и саморазрушения. Символизирует ненависть к илите и власти, чем и питается, то есть фактически это **визраж бог коммунизма**. Покровительствует озлобленным сильным одиночкам, любящим ногебать других хаоситов, за что прочая хаосня Малала и его последователей ненавидят и стремятся уничтожить, но получается обычно **наоборот**. (*спойлер*: По версиям жопоголиков, является Одиннадцатым Примархом, а то и самим Императором под прикрытием). Своих чемпионов нехило баффает, снабжает первоклассным шмотом и не гнушается лично помочь в бою (порой в буквальном смысле: читерским образом умеет **воплощаться в реальность**, чего остальные боги не могут даже близко). Кроме того, зная о малом числе своих последователей, не разбрасывается ими. Был выпилен по копирастическим соображениям (и создан копирастическим же наемным писателем для настольной ролевки по Вархаммер Фэнтези, к оригинальному бэку от Майкла Муркока отношению не имеющим), однако из памяти школьников, любящих быть нетакимикаквсе, не убран, да и вообще, когда Ё-фанатов волновало чье-то там бабло? В пятом кодексе Космодесантников Хаоса упоминалась банда Сынов Злобы, ссылающаяся на его второе имя - *Malice*, и хотя с шестой редакции, вышедшей в 2013 году, о нем или его банде ни слова, Малал до сих пор вызывает срачи среди школьников, есть он или нет. Чёрно-бел. Священное число —

Чемпионы Хаоса

Хорус Луперкаль (*Гор, Хорий, Хор, Горий, Горус*, канонично — *Horus Lupercal*) — примарх, что был найден Императором первым, бывший самый верный и способный из имперских военачальников, бывший главнокомандующий всеми армиями Империи вообще и *Чёрным Легионом* (тогда ещё легиона *Сынов Хоруса*, а чуть ранее — *Лунных Волков*) в частности, разжигатель гражданской войны имени себя, едва не погубившей Империум. Убил Сангвиния, покоцал Императора, но и сам откинулся во время этого процесса. Непризнанный батька Абаддона. Для интернетчиков ценен в первую очередь тем, что холивары по поводу того, Хорус он али Гор, в рунетах можно встретить и по сей день, даже при том, что в *Black Library* таки остановились на версии Горуса из Гиптуса.

Абаддон Осквернитель (*Abaddon the Despoiler*) — до ереси носил доставляющее околотибиблейское имя Иезекииль Абаддон, теперича же просто Абаддон. Бессменный командующий Чёрных Крестовых Походов и формально — Чёрного Легиона, наследник Хоруса, Воитель (*Warmaster*) всея армии Хаоса (может реквестировать к себе на службу любого хаосита, при этом не любит, когда их реквестирует кто-то другой). Провёл двенадцать с половиной набегов, и, несмотря на тотальное превосходство во всём, так и не смог добиться поставленной цели — уничтожения Императора и создания абсолютной Империи Ужаса (АДБ в блоге имени себя писал, что цели у каждого ЧКП были отличны от тотального эсктерминатуса Всея Империи, и их он успешно достиг). Согласно последнему бэку фейлит неспроста, а потому, что Боги Хаоса требуют, чтобы он принял покровительство одного из них, а пока Аба от присяги конкретному богу (и демоничества в комплекте, разумеется) отказывается, Боги будут раз за разом его предавать и вставлять палки в колеса, несмотря на то, что нуждаются в нем. Несмотря на постоянные [фейлы](#), до сих пор жив и сохраняет свой пост. Эталонный Тёмный Властелин. Располагает демоническим мечом по фамилии [Драч-Найен](#), в свою очередь, располагающим натурально тиранидским аппетитом. Боевые когти к своему доспеху отколупал с брони убиенного Хоруса. По физическим параметрам еще до Ереси намного превосходил всех прочих космодесантников и свою тушу мог втиснуть только в терминаторский доспех, причем носил его так же легко, как обычный силовой. Посему является абсолютной машиной уничтожения и резни, а некоторые фонаты считают его клоном Хоруса. Другие хаоситы считают его полным придурком и психом, за что в итоге и получают по мозгам от, казалось бы, совершенно случайных личностей. Располагает древней голографической картой галактики, в результате чего знает местоположение врага, если он не эльдар (эти по космосу гуляют народными способами) и не орк (мониторить орков, очевидно, забили даже древние расы). Заодно имеет все пять меток Хаоса, что свидетельствует как об Избранности Хаосом, так и его ниибической изворотливости. Алсо, у его миниатюры для настолки постоянно отваливаются руки, и безрукий Фейлбаддон стал своего рода мемом среди настольщиков. Пофикшено с новой редакцией кодекса — и миниатюр соответственно, но боян про безрукого просто так не забудется.



Абаддон.

Прочие шикарные хаоситы:

- **Бе'лакор** (*Be'lakor*) — старейший в известной вселенной демон-принц. По легенде каждый из богов вложил в него неплохую часть своих сил, а это означает, что Слаанеш поучаствовал в его создании [за несколько тысячелетий до собственного рождения](#). Что поделать, в варпе (и в головах у авторов GW) со временем творится невообразимая хуйня. Кодекс, почему-то, утверждает, что он единственный демон-принц Хаоса Неделимого, несмотря на наличие, как минимум, Лоргара, Пертурабо и еще пары десятков шишек Неделимого помельче. (*спойлер*: На самом деле, этот персонаж был перенесен из мира Fantasy Battles вместе с соответствующим бэком, совершенно без изменений. На несоответствия между кодексами, GW, как водится, просто положили болт). Так или иначе, Бе'лакор получился не только самым могущественным, но и самым шизанутым и непредсказуемым из-за [противоречий](#) между богами, воле которых он как бы должен повиноваться. Боги урок извлекли, и с тех пор предпочитают штамповать только собственных демон-принцев. Бе'лакор конкурентов [ненавидит и стремится уничтожить](#), ибо чем их больше, тем меньше его собственная сила. Последние 10k лет намертво прилип к Абаддону, который ему ни на грош не верит, но к советам иногда прислушивается. Бытует мнение, что именно из-за Бе'лакора все ЧКП Абаддон эпически проебал. С другой стороны, ГВ намекает, что, как бы он не хотел нагадить Абаддону в кашу, демон-принц не может слушаться воли Богов, его породивших, а они в отношении Абаддона на редкость единодушны. При всяком удобном случае, не устают намекать собеседнику на свою неимоверную крутость, считая себя, при этом, чуть ли не равней богам, его создавшим. Несмотря на это, часто фейлит куда эпичнее, чем все остальные вместе взятые, например, однажды, пытаясь развести Аримана на демоническую сделку, сам глупо влип в его ловушку, и был вынужден сдать Ариману один из немногих «обходных» (не через Кадию) маршрутов из Ока.
- **Кхарн Предатель** (*Khârn the Betrayer*) — избранный чемпион Кхорна, фронтмен движения

берсеркеров и третий самый яростный сукин сын в галактике (после Ангрона и следующего персонажа). Кхарн настолько яростен, что обычные берсеркеры Кхорна на его фоне выглядят просто образцами спокойствия и самоконтроля. Кхарну ничего не стоит снести голову мужику справа от него *просто потому, что он уже двадцать секунд никого не убивает*, так что сражаться бок-о-бок с этим маньяком крайне весело. Предателем его назвали сами хаоситы, за «инцидент» на демоническом мире Скалатракс, за который сражались Пожиратели Миров и Дети Императора: Кхарн в конце-концов взбесился от того, что все разбежались по окопам, взял огнемет (который с тех пор является лютым артефактным оружием и по кодексу может быть выдан командиру армии ХСМ, будь то лорд, колдун или демон-принц), сжег все укрытия, чтобы никто не прятался от битвы и устроил адскую резню, не разбираясь, где враг, а где союзник. Интересно, что до Ереси было ровно наоборот: из всех Пожирателей Миров, Кхарн считался наиболее уравновешенным и благоразумным (вне боя), настолько, что даже мог себе позволить оспаривать решения(!) и более того УСПОКАИВАТЬ Ангрона, постоянно норовившего броситься с цепным топором на легион титанов. Алсо, Кхарн абсолютно неуязвим для магии — пламенный привет от Бога Крови.

- **Думбрид** (*Doombreed*) — по определению самый яростный и злобный сукин сын в галактике, старейший и самый могущественный демон-принц Кхорна, получивший демоническую корону на Земле ещё в докосмическую эру за то, что устроил самую эпическую резню в истории человечества, подняв геноцид и кровопролитие на качественно новый уровень (что заставляет многих фанатов подозревать в нем то ли [Чингисхана](#), то ли Тамерлана, стоит вспомнить лишь кучи черепов, которые оставлял за собой этот деятель). Этот гад по могуществу намного превосходит даже демонических примархов и лордов-демонов; участвовал в Ереси Хоруса, где сразился с Императором на барже Воителя, хоть и проиграл. Ныне же ведет свой личный ЧКП, в котором уже успел вырезать под ноль два ордена спейсмарингов.
- **Скарбранд** (*Scarbrand*) — этот товарищ занимает первое место в списке самых яростных и злобных сукиных сынов в галактике, заслуженно деля его с Думбридом. Могущественнейший Кровожад Кхорна, некогда бывший главнокомандующим его армий и любимым детищем. Однако такая злоба служителя Кхорна не осталась без внимания главного пиздабола всея галактики — Тзинч легко раздул амбиции демона, и однажды тот, окончательно разъярившись, ебнул топором по бате. Силы удара хватило на то, чтобы попортить краску доспехам Кхорна, и привлечь к себе его ужасающую ярость. Кхорн схватил демона за горло, проклял его имя, вытянул всю душу, оставив только ярость, и швырнул того в далекие ебенья. Падавший восемь дней и ночей Скарбранд, когда наконец упал, пропахал за собой здоровый каньон, лишившись большей части крыльев. С тех пор падший Кровожад отчаянно пытается вернуть расположение бати, убивая все, что встречается на своем пути, превращая одним своим присутствием спокойные миры в поля кровавых мясорубок, рубя головы всем и всему и проливая тысячи гекталитров крови во славу повелителя. Однако Кхорну строго похуй — в сердце Бога Крови почти нет места для сожаления, и падшему демону он не уделяет ни капли его, а посему изгнание Скарбранда вечно.
- **Азек Ариман** (*Ahzek Ahriman*) — бывший старший библиарий, а ныне суперколдун, изгнанный из легиона Тысячи Сыновей за то, что, зафейлив заклинание по защите от мутаций, превратил большую часть легиона в *големов рубрики*. Сохранившие тело после Рубрики остатки легиона [ненавидят и стремятся уничтожить](#) Аримана, однако, по новому бэку, сделать этого попросту не могут: несмотря на наличие физических тел, «Рубрика» все равно связывает их с Ариманом, и тот может по желанию превратить в пыль любого собрата. Является одним из самых крутых колдунов в галактике, и единственный среди неэльдаров умеет проникать в Паутину, где ищет *Черную Библиотеку*, при помощи которой хочет стать новым богом Хаоса. Тем не менее, до сих пор терпит на этом поприще постоянные фейлы из-за козней арлекинов, эльдаров и темных эльдаров. Тзинч считает его своим избранным чемпионом, и, хотя сам Ариман не разделяет этого мнения, все мы знаем, что [всё идет по плану](#). В настолке мемичен тем, что, являясь по бэку магистром Предвидения, не имеет доступа к заклинаниям Предвидения.
- **Эреб** (*Erebus*, он же "Эреб Пидор") — первый капеллан aka темный апостол легиона Несущих Слово. Самый ненавидимый персонаж среди всех космодесантников, как лояльных, так и еретиков. Злобен, подл, обладает заоблачным ЧСВ и зашкаливающей верой в собственную ИЗБРАННОСТЬ Хаосом. настолько одномерный, шаблонный и просто стереотипно ПЛОХОЙ, что даже Абаддон на фоне этого парня выглядит образцом мотивации и глубины характера. Был подослан Лоргаром к Хорусу, дабы в ключевой момент подтолкнуть того [к Хаосу](#). Успешно. Видимо, после этого и заимел свое зашкаливающее ЧСВ, превышающее всех примархов вместе взятых — возомнил себя единоличным архитектором Ереси, вершителем судеб легионов и тд и тп, даже на полном серьезе считал себя умнее примархов. На практике, кроме, собственно, склонения Хоруса к Ереси, отличился тем, что, во время ультрамарской кампании зафейлил битву при Калте, вернулся, пытался промыть Лоргару мозги на тему «правильной» стратегии войны, рассказывал байки о том, что может склонить Сангвиния к Хаосу, убил одержимого брата, якобы потому, что так предотвратил неблагоприятное будущее... Короче, так заебал и свой легион, и Лоргара и даже союзников — Пожирателей Миров, что Кхарн вызвал его на дуэль и нарезал на ремни. Тут-то бы и сказочке конец, но ушлый пидор съебался через варп прямо из под зубьев цепного топора. В настоящее время все еще жив и заседает в Совете Темных Апостолов на Сикаруссе. За исключительно подлую натуру и способность продать родную мать (да что там мать, своего примарха бы демонам скормил) за сомнительные ништяки Хаоса, на пару с Тифусом заслужил среди бэколюбов звание «Максимального Хуилы» .

- **Кайрос Судьбоплет** (*Kairos Fateweaver*) — верховный визирь Тзинча, самый древний из повелителей перемен. Однажды, Тзинчу очень захотелось узнать, что находится в т. н. «колодце вечности» (чуть подробнее в разделе «демоны»). С этой целью он отправил туда кучу своих демонов, но ни один не вернулся. Рассвирепевший до уровня Кхорна Тзинч схватил и швырнул туда Кайроса, и, к удивлению своего повелителя, тот вышел оттуда живым, хотя и изменился до неузнаваемости. Кайрос практически потерял крылья, но взамен приобрел две головы, запредельный, даже по меркам Тзинча, скилл безумия, и умение видеть абсолютно все вероятностные линии всех событий в галактике. Одна его голова всегда направлена в прошлое, тогда как другая — в будущее. Особенно ценные и полезные Тзинчу чемпионы удостоиваются аудиенции у Кайроса, ибо он знает ответы на любые вопросы. Однако, одна его голова всегда говорит правду, а другая не менее убедительно вешает лапшу, так что слушая его, неизменно остаешься в когнитивном диссонансе. В мире смертных появляется редко, тем не менее представляет запредельную угрозу из за своих скиллов в магии, почти неуязвим для оружия (ибо наперед знает, куда полетят снаряды), однако стоит нанести ему лишь царапину, охуевший Кайрос тут же свалит в варп, поскольку параноит по поводу того, что Тзинч специально скрывает от него неблагоприятные варианты будущего. В быту же занимается в основном тем, что сидит по правую руку от Архитектора Судеб и время от времени выкрикивает всякую хуйню из прошлого или будущего, а сидящие рядом с ним 9 повелителей перемен занимаются тем, что бесконечно эту самую хуйню за ним записывают.
- **Йиссариль** (*Yssarile*) — не просто демон-принц или высший демон, а самый что ни на есть Король Демонов, бывший лейтенантом Тзинча еще задолго до всех цивилизаций, когда самих сил Хаоса было только трое. По книжке Малис Кодициум, решил сбросить с себя иго своего бога, подлого колдуна и сам стать таковым, чем, казалось бы, повторил судьбу Скарбрэнда... только вот силой он обладал несоразмерно большей, что в итоге вылилось в великую войну в Варпе, длившуюся миллиард лет [при том, что Тзинч по человеческим меркам пробудился в эпоху Ренессанса](#). Так или иначе, по итогам войны слил все полимеры и был люто, бешено и *окончательно* выпилен самим Тзинчем, а его последователи сбежали в материальную вселенную, основав небольшую державу. Его личная маршрутка — барк, вокруг которого и была создана его планета-гробница — обладала такой силой, что ее боялись даже другие демоны или эльдары. Была выпилена [экстерминатусом](#) со всеми еретиками при непосредственном участии инквизитора Эйзенхорна.
- **Этаос'Рау'Керес** (*Aetaos'Rau'Keres*) — повелитель перемен и личный экстерминатор Тзинча. Владеет как немислимой магической силищей, так и сопоставимым безумием, превосходя по этим двум параметрам практически всех высших демонов в варпе. О нем почти [ничего не известно](#) — всех, кто хоть что-нибудь узнает о его истинной судьбе, безумный демон аннигилирует кхуям вместе с планеткой, на которой те обитают, чтобы уж точно гарантировать свою анонимность. Собственно, сам двинут рассудком именно из-за того, что при всей своей немеряной мощи скован заклятиями самого Тзинча, мутящими рассудок, во избежание повторения истории с Йиссарилом, и всю свою злость выпускает на мир смертных, а потому его призывом занимаются только самые неадекватные, отмороженные или подразумевающиеся в расход культисты, так как в утиль эта тварюга отправляет вообще все, а одним своим присутствием свергает мир в массовый психоз.
- **Сар'Тир** (*Sar'tir*) — обладающий веселым именем и упомянутый в первую очередь из-за него повелитель перемен, фанатеющий от всякого рода театральных постановок. Собственно, его личная планетка в варп-шторме под названием Вопящий Вихрь представляет собой зрелище из постоянно меняющихся внешне сцен, амфитеатров и т. д., на которых и устраивает свои [иронические](#) спектакли о слабостях разных рас, главные роли в которых выполняют стасканные со всей галактики узники — были даже эльдары, имперские инквизиторы и космодесантники Хаоса. Ходят слухи, что для какой-то особой постановки он даже где-то спер труппу арлекинов. Вообще для демона Сар'Тир на редкость гостеприимен и периодически даже рассылает окружающему населению приглашения на свои представления да и в целом на планетку, правда, с одним условием — прибывший на место обязан пройти ряд «простых» испытаний, в случае провала или отказа становясь одним из [вечных участников](#) труппы повелителя перемен. Выбор у таких товарищей небогатый — либо игра, либо вечные муки и *окончательная* (то есть, с аннигиляцией душишки) смерть, а потому большинство, включая самых несговорчивых, предпочитают таки выступать, веселя публику со всего шторма.
- **Люций Вечный** (*Lucius the Eternal*) — избранный чемпион Слаанеш, и один из лучших дуэлянтов в галактике. С выходом последнего кодекса оказался самым съюшным персонажем в Вахе evar, переплюнув даже, казалось бы, недостижимую доселе концентрацию абсурда в лице Калдора Драйго. Прозвище «Вечный» получено им неспроста: если кто-то убьет Люция и при этом хоть на капельку возгордится своей победой, Люций захавает его душу и возродится в его теле, а поскольку невозможно не возрадоваться, убив одного из самых крутых хаоситов, раньше считалось, что окончательная смерть Люцию грозит [разве что по ошибке](#); от простого некронского солдата или рядового тираниды, у которых эмоций нет вообще, как, собственно, и души; либо от руки неприкасаемого, которому похуй на варп. Однако, в последнем кодексе выяснилось, что он может возродиться даже в теле некрона (sic!), но по-настоящему недостижимую высоту идиотизма берет история с простым рабочим на оружейной фабрике: мужик просто собирал мины и очень гордился этим делом, знать не знал про каких-то там хаоситских чемпионов, но тут Люций подорвался на mine... В общем, даже сам мечник от такого поворота несколько охуел, поскольку оказался в десятках секторов от места битвы.
- **Маска Слаанеш** (*Masque of Slaanesh*) — когда-то первая [служанка](#) Слаанеш, имевшая привилегию

расчесывать роскошные волосы своего божества. Но однажды наш знакомый гермафродит-извращенец, в очередной раз устроив срач с Кхорном, получил неиллюзорных пиздюлей. Сие обстоятельство расстроило его настолько, что танцы и представления любимой демонетки не только не развеселили его, но и привели в жуткую ярость. Отчего Слаанеш проклял(а) свое создание, заставив вечно скитаться по варпу и миру смертных, кружась в бесконечном танце. Очарование первой демонетки настолько велико, что любой, узревший ее танец, пускается в бесконечный пляс вслед за ней, и только индивиды с ужасающе сильной волей могут избежать участи танцевать до полного изнеможения и смерти. Однажды Маске довелось потанцевать с Арлекином-Солитером — шесть суток непрерывной пляски закончились тем, что Маска оступилась и сбежала.

- **Думрайдер** (*Doomrider*) — демон-принц Слаанеш, разъезжающий на шикарном огненном мотоцикле со встроенными мельтаганями, способном телепортироваться и ездить по вертикальным поверхностям. Ах да, у него ещё вместо волос на голове пламя. Будучи нереально крутым чуваком, он может самостоятельно открывать порталы в Варп, появляясь на поле боя во взрыве варп-хрени, анально насилуя все живое, и возвращаясь обратно, когда ему станет скучно^[1]. Также среди фанатов бытует мнение, что Думрайдер заправляет свой байк кокаином, что, в принципе, имеет смысл, учитывая, что сам он сидит на наркоте, в сравнении с которой кокс — не более чем сахарная пудра. Несмотря на то, что этот чувак появился только в одном (довольно старом) кодексе, он все ещё является одним из самых популярных персонажей-хаоситов, не в последнюю очередь из-за шикарного образа абсолютно ебанутого байкера под веществами, которому насрать абсолютно на всё и всех.



He does cocaine and his head's on fire!

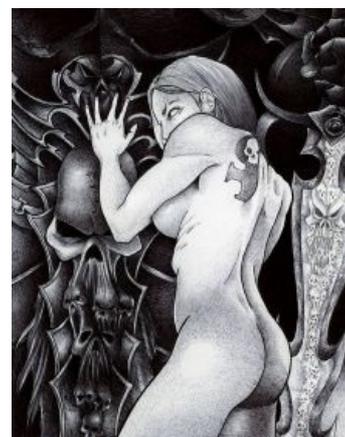
- **Мириаэль Сабатиэль** (*Miriaeel Sabathiel*) — единственный нотариально заверенный, каноничный чемпион Слаанеш, который НЕ является космодесантником. Но даже несмотря на это, персонаж сам по себе меметичен: это первая (и единственная во всей зарегистрированной истории Империи вообще) Сестра Битвы (!), что добровольно (!!)) отреклась от Императора и переметнулась к Слаанеш (ну, в самом деле, не к Нурглу же). На вид она меньше всего пострадала от объекта своего поклонения, оставшись довольно фапательной (если не считать змеиного языка) без применения фирменных иллюзий. Вооружена огромным демоническим двуручником со встроенным баком для наркоты, выделяемой её собственным телом, и болтером, подаренным лично самой(им) Слаанеш. Известна своей невероятной хитростью и изворотливостью, благодаря которым сумела укукошить в открытом бою чемпиона Кхорна, инквизитора, Серых Рыцарей и сколотить собственную армию из подчиненных Сестер и всякой мелочи, что в данный момент усиленно готовится начать свой собственный Крестовый Поход на Империум и заодно опиздюлить Детей Императора (чтоб знали, кто тут трурь-чемпион Слаанеш).



Мириаэль Сабатиэль одобряет фап на нее

- **Тифус Странник** (*Typhus the Traveller*) — избранный чемпион Нургла и темный властелин № 2 всея сил Хаоса, обладатель второго самого большого флота, второго самого высокого ЧСВ и второй самой могучей псайкерской силы среди всех ХСМ, но в отличие от Абаддона и Аримана, не фейлит столь часто. Тифус может вызывать эпидемию чумы на планете в сотнях световых лет от него просто силой мысли, так что когда его флот прибывает грабить@убивать, как минимум половина населения уже шаркает по улицам в виде чумных зомби (как максимум — не остается вообще никого живого), плюс вблизи от самого Тифуса ни один мертвец не сможет полежать спокойно. Вооружен этот дядька силовой косой, подаренной лично примархом Мортарионом, но это так, аксессуар, потому что настоящее оружие Странника — миллионы демонических мух, живущие в нем и по команде вылетающие из трубок на его спине, пожирая всё с потрохами в нехилом радиусе. Алсо, мозги у него настолько разложились, что после каждого варп-перехода он долго и мучительно вспоминает, кто он вообще такой. До Ереси был одним из немногих библиариев в легионе, ненавидящим псайкеров всеми фибрами своей души, из-за чего был вынужден скрывать свой талант (и поклонение Нурглу) вплоть до последнего момента.

Мириаэль Сабатиэль одобряет фап на нее



Вариант 2

Вариант 2

- **Ку'Гат** (*Ku'Gat*) — он же Отец Чумы, один из сильнейших Великих Нечистых. Когда то был простым нургликом, бесконечно сидевшем на шее бати. Так бы и остался он мелким демоном, если бы, когда Нургл создал свое самое страшное варево (т. н. «идеальную болезнь») случайно не упал с плеча бога в котел и выпил все до дна, постепенно увеличившись в размерах. Несмотря на то, что Нургл не обиделся и лишь знатно поржал над выступлением своего

творения, демон понимал, что лишил папу своей лучшей болезнью. С тех пор он отчаянно пытается вывести такую же чуму, какую когда-то спиздил у бати. От других великих демонов отличается тем, что не блещет жизнерадостностью и любовью к другим последователям Нургла, вечно мрачный и постоянно держится в сторонке. Так же Ку'Гат чаще остальных демонов появляется в мире смертных, дабы опробовать новые болезни на окружающих. Он движется, восседая на паланкине, который еле тащат нурглики снизу. Так же имеет передвижную лабораторию болезней, в которой, собственно, **выводит новые болезни**. Его детеныши уникальны в своем роде и имеют на себе новые болезни, выведенные батей, а посему являются основными источниками наблюдения Великого Нечистого — тот тупо швыряет их во врага и наблюдает за результатом. Также имеет целую планету — логово в Очке, где постоянно косплеит самого Нургла (его основное занятие в быту — сидение около здорового котла, в котором он смешивает кучу всяких зелий, вирусов, грибов и заражает ими подопытных). Только если у Нургла подопытной постоянно является богиня здоровья Иша, то у Ку'Гага эту роль выполняет куча плененных им смертных, а поскольку демон постоянно возникает в материальной вселенной, недостатка в подопытных он не испытывает.

- **Гурон Черное Сердце** (*Huron Blackheart*) — самопровозглашенный Тиран Бадаба, бывший магистр ордена Астральных Когтей, а ныне — предводитель одной из самых многочисленных хаоситских группировок — «Красные Корсары». Орден базировался на Бадабе — планете, находящейся возле Мальстрема и постоянно подвергался набегам разнообразных ренегатов. В связи с чем, Гурон наплевал на Кодекс и стахановскими темпами увеличил численность подчиненных аж до семи тысяч, что вызвало недовольство Инквизиции. В конце концов, Бадаб осадили и уничтожили, а израненного магистра забрали с собой отступающие братья. Гурон выжил, несмотря на отсутствующую половину черепа и теперь щеголяет наполовину аугментической улыбкой **терминатора** из фильма. После этого рассудил, что, раз его все равно объявили предателем, то чего уж мелочится — можно и Хаос принять. С тех пор, Красные Корсары подчинили себе практически весь Мальстрем и держат в страхе все пролегающие рядом торговые маршруты. Развлекается тем, что устраивает у себя на Новом Бадабе кровавые игрища между разными бандами, в которых победитель, в качестве награды, получает войска проигравших. Имеет домашнего питомца — непонятную змееподобную варп-тварь, по всей видимости — подарок богов, ибо связана с Гуроном телепатически, и, судя по всему, умеет предсказывать будущее. По этой причине, все многочисленные покушения на Гурона срываются еще на стадии планирования.
- **Хонсю** (*Honsou*) — «Кузнец Войны» (*Warsmith*) из легиона Железных Воинов. Гениальный стратег и тактик, получивший свой титул после осады цитадели на Гидре Кордатус. Его геносемя, выращенное Байлом, частично состоит из геносемени Имперских Кулаков, за что многие ЖВ его презирают, но ему строго похуй. Устранил своих конкурентов на Медренгарде, хитро воспользовавшись вовремя подвернувшимся под руку Уриелем Вентрисом (см. Ультрамарины), однако и сам пострадал в процессе, поэтому люто возненавидел Ультрамаринов и Вентрису лично. Набрал армию на Новом Бадабе и заручившись поддержкой М'Кара, устроил эпическую резню в царстве Ультрамар, однако, в последний момент зачем-то слил почти все войска, **по одному ему известным причинам**. Имеет трофейный протез руки из живого металла а-ля Феррус Манус, ампутированный у пленного ультрадесантника.
- **Фабий Байл** (*Fabius Bile*) — сумрачный **гений-биомант** из легиона Детей Императора, но при этом не слаанешит и даже вообще не хаосит. Более того, не верит в разумность демонов и Богов Хаоса вообще, регулярно тролля таким образом даже высших демонов, прямо в лицо сообщая им, что они не более, чем случайная флуктуация имматериума. Известен так же как *Повелитель клонов* и *Патер Мутатис* («Отец мутантов»). Славится он, в первую очередь, своими биологическими экспериментами планетарных масштабов, достойными Йозефа Менгеле и Сиро Иссии, благодаря которым сам Фабий научился делать «улучшения» спейсмаринов и простых смертных, превращающих выживших в очень интересных сверхличностей. Внезапно, недавно также выяснилось, что этот милый персонаж проходил обучение у гомункулов в Каморраге, что впрочем, не особо удивительно. Последний из первого поколения Детей Императора, набранных с Терры, болен геновирусом, которым молодой тогда еще легион заразили генокультисты луны, в самом начале ВКП. Из-за чего постепенно умирает и вынужден менять клонированные тела как перчатки: раньше для этого использовал прямую пересадку мозга, затем украл у эльдар технологию камней душ и создал что-то вроде матрицы сознания, которая просто переселяется в нового клона, в случае смерти носителя. В настоящий момент занят проектом по созданию «новых людей», которые, по его мнению, унаследуют галактику. Эти «новые люди» выведены с использованием генов Астартес, но, в отличие от маринада, двуполые и способные к самостоятельному размножению. Фабий считает их вершиной своего творения. В свое время клонировал всех примархов, в том числе и Хоруса, однако, Абаддон не стерпел такого посягательства на свой авторитет, разнес лабораторию Фабия и уничтожил самого удачного клона, который, надо сказать, перед этим положил добрую роту маринада. Через много лет, на руинах этой лаборатории, Фабий внезапно нашел уцелевшую емкость с клоном Фулгрима, которую уберегли местные мутанты. Клон оказался идеальным, без дефектов и даже дожил до сознательного возраста, признавая Фабия как отца и клянясь искупить грехи оригинала, возглавив новый легион, созданный и некоррапченного геносемени ДИ, которое Байл надеялся выкрасть у Тразина. Однако, в последний момент Фабий увидел, что клон так же легко подчиняется своей воле и его драгоценных «новых людей», которые, по замыслу создателя, должны быть независимыми личностями и не создавать себе кумиров, поэтому запасы геносемени у Тразина были просто выменяны... на Фулгрима. По всей видимости, именно этот «замороженный примарх» и покоится в коллекции Тразина. Большинство хаоситов Байла ненавидят и давно бы уже грохнули, но только он

умеет делать спейсмаринов из чужого геносемена для легионов, которые свое похерили (как ДИ) или которым просто нужно больше маринада (как ЧЛ и ЖВ). Кроме сей персонаж успешно фиксирует не слишком запущенные мутации геносемена, а Черный Легион, с его помощью, таки научился выращивать «тех самых», доересевых Астартес. В общем, слишком ценный кадр, чтобы помереть, даже несмотря на то, что всех бесит. Также пытался клонировать Императора, используя для этого кровь Сангвиния, внаглую украденную прямо из крепости-монастыря Кровавых Ангелов, за что словил неиллюзорных от последних, набивавших на его секретную базу и раскатавших её по кирпичику.

- **Переклитор** (*Periclitor*) — заурядный демон-принц из Несущих Слово. Упомянут только из-за своего развеселого имени. Впрочем боец тоже неслабый: прирезал Святого Джерома^[2] ака **Джером-Придурок**^[3] и до кучи магистра Космодесанта вместе со всей его первой ротой. Энергично способствовал распилу и откату казённых средств выделенных на оборону, устраивая показательную нависекцию местных **Навальных**, когда те, в прямом эфире вещали о необходимости сокращения налогов, за счёт уменьшения расходов на оборону. Надо ли говорить, что в итоге население налоги выросли до столь астрономических высот, что системы тупо взбунтовались против Империиума, с чего Переклитор и его ХСМ словили кучу лулзов.

- **М'Кар Возрожденный** (*M'Kar the Reborn*) — еще один демон-принц, из бывших Несущих Слово, а ныне предводитель армий демонов. В теории очень крутой, но по факту известный лишь тем, что регулярно получает пиздюлей от кого попало. Прозвище «Возрожденный» как нельзя более точно передает его суть, так как большую часть времени он занят возрождением после очередной позорной смерти. Его героические деяния включают:

- Напал на Акралем. Убит молодым Калдором Драйго.
- Напал на Ультрамар. Убит Като Сикарусом.
- Еще раз напал на Ультрамар. Убит Марнеусом Калгаром.
- Захватил в плен Мефистона и был им убит.
- Захватил агро-мир Сондхейм V с помощью артефакта, лишь чтобы через пару дней этот на этот мир обрушился тиранидский флот-улей «Левиафан», тем самым начав эпическую резню между потенциально равными противниками. Сначала решив вернуть мир в лоно Империиума, Серые Рыцари поглядели из космоса на происходящее внизу и, совершенно охуев от увиденного, послали в жопу приказ о захвате мира, половили лулзов и провели **экстерминатус** планеты, уничтожив там все, в том числе и самого М'Кара (опять).
- Напал на Акралем. Опять. Убит Калдором Драйго. Опять. На это раз хотя бы сподобился проклясть Драйго и затянуть его в Варп с собой.
- Напал на Ультрамар. Опять. Убит Марнеусом Калгаром. Опять. На этот раз Ультрамарины понесли тяжелые потери (до 50%), но в этом больше заслуга его союзников Железных Воинов, а не М'Кара и его армии демонов.
- Напал на Оланиуса Пиуса, (будущего) имперского святого. Убит **тринадцатилетней девочкой**. WTF М'Кар?
- В настоящее время ведет армию демонов на Баал — родину Кровавых Ангелов, где, скорее всего, **опять будет убит**.



Тайное оружие Ультрамаринов против М'Кара прямо из древних времен

- **Варан Непобедимый** (*Varan the Undefeatable*) — один из военачальников Аббадона, внешне и манерами, чуть меньше чем полностью списанный с небезизвестного **Алоизыча**. Во время 13-го ЧКП совершил вылазку в совершенно противоположную от Очка Ужаса сторону Империиума с целью добыть крайне мощный некронский (?) артефакт Тенесвет, который на тот момент изучала Инквизиция. Примечательно тем, что может склонить к Хаосу абсолютно любого (!) человека (за исключением парий, конечно), если тот имел неосторожность на него посмотреть или его послушать. Благодаря этой способности по пути на планету, на которой находился Тенесвет, сколотил себе личное подобие Кровавого Договора с тактикой и сестричками. Был убит лично Каином, благо способности парии его помощника Юргена не дали засрать бравому комиссару мозг.
- **Элифас Наследник** (*Eliphas the Inheritor*) — изначально просто персонаж одной из игр, Dark Crusade, сферический хаос-лорд Несущих Слово в вакууме, по совместительству Темный Апостол. Так бы про него все и забыли, но его язвительные комментарии и доставляющая внешность так полюбились задротам, что по бэку порванные на клочки демоном-хозяином Элифас **неведомым образом** вернулся в DoW II, и понеслось... Задним числом его перезаписали аж в Черный Легион, и не просто записали, а (*спойлер*: подчиняется он лично Аббадону, и руками Элифаса тот натворил много дел, по большей части сводящихся к устранению неугодных хаоситов). С тех пор Элифаса не раз видели и убивали, а он каждый раз (но всегда ВНЕЗАПНО) возвращался. В ДоВе занимается почти исключительно тем, что склоняет к Хаосу орден Кровавых Воронов, однако терпит на этом поприще

перманентный фейл. ЧСХ, за каждый былинный отказ Элифаса не только не убивают с концами, но и повышают в звании, не забывая, впрочем, напоминать, **кому принадлежит его задница**. Отношение Элифаса к хаосу неоднозначно. С одной стороны, он готов кидать кого угодно и когда угодно, лишь бы сохранить свою задницу, а с другой стороны, такое поведение не помешало ему фанатично умереть за Улькаира (в сюжетной компании дополнения chaos rising), хотя он прекрасно понимает, что боги то могут и оставить тебя мёртвым, и всё, хоть ты им и предан.

- **Культист-тян (Cultist-Chan)** — любимица и один из маскотов /Wh/, хаоситская чемпионка культистов, с которой все четыре бога не просто прутся, а еще и используют ее для толстого троллинга Имперуума. Обладает характерной внешностью и совершенно вырвиглазной манерой говорить, которой позавидуют орки и **Вонни** вместе взятые. Благодаря своим воистину альтернативным интеллектуальным способностям, выдает тактические решения, которые имперцы не то что предсказать и подготовиться к ним — даже вообразить себе не могли. Также неуничтожима в принципе (в случае насильственной смерти мгновенно воскресает в виде 7-летней лоли), имеет все пять меток Хаоса (еще есть только у Абаддона), играет с демонами и варп-мутантами вместо котят, разносит точным броском камня лендрейдеры (**по законам физики камень их броню пробить не может**, но КТ **этого не знает**, а сказать ей пока никто не сообразил). На плакатах Имперуума изображается с пометкой «Caution: Extra Heresy», и не зря. Проще говоря, эта милая девочка в легкомысленном прикиде по сей день остается суицидально-сахарным кошмаром Галактики вообще и Темного Апостола Дранона Профессионала (на коего возложена почетная обязанность раз за разом выращивать ее, причем в **подростковом** возрасте) в частности. **Правило 63 соблюдается**



Богиня Чанов, героический разносчик ереси по Галактике.

- **Гнойдодыр** — отечественная варбация развития Вахи посредством инфильтрации собирательных персонажей. Прообразом является персонаж из сами знаете какой советской сказки, которому настопиздело сниматься в рекламе стирального порошка. По другой же теории, сам Дядя Деда Нургл переманил его на Тёмную Сторону Силы, пообещав возродить СССР как при Сталине, но без цензуры и пошлины и с Блэкджеком и Шлюхами. Ясен хуй, что напиздел, но ведь в этом же вся интрига! Как выразился один классик с ТыТрубы, предстывает внешне он из себя ИМБОВУ ХРЕНЬ. Однако, как огня из задницы Кратоса, он боится Эйзенхорна, который от первого по сути мало чем отличается. Вот такие пироги!

Хаосохозяйство

Глаз Ужаса, он же *Око/Очко Ужаса*, **бояр**. *Окуляр Тренета (Eye of Terror)* — круглосуточно действующий портал в **Варп**. Страшная область на окраине Имперуума, где Хаоситские спейсмарины зализывают раны, готовясь к новым ЧКП, и балуются междоусобицами. Состоит из **делённых на ноль** планет. Из-за большого влияния демонов встречаются планеты в форме бубликов, кубиков, ёжиков, йогуртов, вывернутые наизнанку и как бы несуществующие. Всё, кроме хаоситов, там очень быстро дохнет и сходит с ума (а сами хаоситы — всего лишь немножко уродуются).

Чёрный Крестовый Поход, он же **ЧКП (Black Crusade)** — массовый туристический вояж по Галактике, регулярно проводимый хаос-спейсмаринами из Ока Ужаса, с целью на народ посмотреть, себя показать. Очень напоминает собой школьную экскурсию. Бессменным вожатым на протяжении вот уже тринадцатый ЧКП является Абаддон. При приближении ЧКП Имперская Гвардия срет кирпичами, кадианцы ими же чистят винтовки, спейсмарины дряят доспехи, флот прогревает реакторы. Несмотря на тотальное превосходство во всем вообще, дюжина Походов закончились без особых результатов (силы Хаоса обычно наносят громадный урон, вывозят в Око кучу добра, но основную цель похода так полностью и не выполняют). Надо полагать, причина такого дивного для хаоситов постоянства в том, что Богам Хаоса доставляет сам процесс срача между людьми и сопутствующие ему **явления**, а на победу их жалких прислужников Четвёрке **наплевать**. Вот и тринадцатый ЧКП так же закончился неоднозначно: с одной стороны, кадианские врата таки были прорваны, Кадью снесли нахуй, а с другой — хаоситы проебали в процессе весь флот и почти всю армию. Впрочем, это не мешает хаос-спейсмаринам считать себя очень крутыми. В настоящее время собирают силы на четырнадцатый ЧКП, который, скорее всего, поперет дальше в сегмент от планеты к планете. Хаос такой Хаос... **Сидим, смотрим, ждем**.



Красивее и ближе вид либо с Кадии, либо из Варпа.

Адская кузница (Hellforge) — планета-кузница, отстроенная в Оке Ужаса темными магосами — предателями-механикусами. Основной поставщик армиям Хаоса таких лютых вундервафель, как демонические машины («Осквернители», «Мясники», «Медные скорпионы», «Чумные трутни» etc.) и титанов. Полностью оправдывает свое название, являя собой индустриальный Ад, где миллиарды быдла

трудятся на inferнальных доменных печах в поте лица, а после износа идут на питательные сопла вперемешку с синтетической гадостью. Большая часть награбленного хаоситами добра и пленников чаще всего оседает именно в Хеллфордже, ибо темные магосы таки умеют торговать, благо, монополисты (Железные Воины, хоть и имеют свой мини-хеллфорд, другим легионам свои ништяки не продают). Самим фактом своего существования вызывает тонны НЕНАВИСТИ у механикусов.

Флот Хаоса

Несмотря на наличие некоторого количества миров-кузниц в Оке, флот хаоситов, в основном, составляют трофейные, либо просто цельнопизженные имперские суда, отбуксированные в Око и **починенные/допиленные** от себя темными техножрецами, а так же некоторое количество оставшейся еще со времен Ереси техники. Впрочем, этот самый древний, как говно мамонта, металллом, до сих пор уделяет по ТТХ большинство серийно производимых имперских судов. Все дело в том, что во времена Великого Крестового Похода, корабли строились по индивидуальному заказу примархов и их легионов, и ресурсов на них батя не жалел. В 40k же Империям делает упор на массовость производства, жертвуя боевой мощью, да и многие технологии уже **проебаны**. Правда одна экспедиция механикумов таки нашла заброшенный Барбарус (родной мир Гвардии Смерти до Ереси), и откопала там чертежи, по которым был построен «Терминус Эст». Результат плачевный: большая часть кораблей, построенных по заново открытым чертежам дезертировали, пропали без вести, или приняли на борт команду демонов из-за дефекта в конструкции генератора поля Геллера. Что как бы лишний раз напоминает нам, что некоторым знаниям лучше оставаться запретными.

По большим праздникам, темные Магосы таки могут сами отгрохать что-нибудь летающее, но из-за привычки строить исключительно ОГРОМНЫЕ машины абсолютного уничтожения за ебаные миллиарды нефти (другие заказы им просто не интересны), позволить себе это удовольствие может разве что Абаддон, да и то нечасто.

Известные корабли Хаоса, при приближении которых целые сектора начинают срать кирпичами:

- **«Убийца Планет»** («*Planetkiller*») — брутальный флагман Абаддона, Звезда Смерти в 40k. Является одним из мощнейших кораблей сорокатысячника — залп его семи шайтан-пушек, усиленных ЧСВ Абаддона рафинированной силой Хаоса выносит в /dev/null целые планеты. Дважды был армейским способом проебан, что не мешает Абаддону каждый раз его чинить и снова ставить в строй.
- **«Мстительный Дух»** («*Vengeful Spirit*», в некоторых переводах значит как «Дух Мщениия») — не столь огромно-брутальный, как предыдущий, однако по бэку не менее знаменитый, бывший личный флагман Хоруса. Во времена ВКП частенько давал жару в трое-четверо превосходящим силам противника. Для истории ценен уже тем, что именно на палубе «Духа» Хорус **прибил** Сангвиния и здесь же Хорус разобрал Императора на запчасти, прежде чем тот его все-таки прикончил. Первый и самый мощный из кораблей древнего класса «Глориана» — собственно, флагманских кораблей, к коему относились все флагманы Легионов, кроме «Терминус Эста» и «Фаланги» Дорна. Размеры (25-26 км) и огневая мощь — соответствующие. После смерти примарха, Абаддон отбуксировал его в Око и забросил в самую труднопроходимую жопу от греха подальше, дабы никто не использовал его в начавшейся междоусобице. После того, как Абаддон, наконец, перестал изображать эмо, прописал распоясавшимся легионам пиздюлей и провозгласил себя новым Магистром Войны, флагман торжественно откопали и заново запустили. Во время 13-го ЧКП «Дух» принимал участие в штурме Кадии.
- **«Терминус Эст»** («*Terminus Est*») — inferнальный флагманский корабль Тифуса Странника. Представьте себе стереотипного демона Нургла, с кишками, гнилью, гноем и прочими атрибутами, а затем попробуйте вообразить себе все то же самое, только в виде десятикилометрового линкора — вот примерно так выглядит «Терминус Эст». Как и положено творению Нургла, зверски живучий. Настолько, что выдерживает два прямых попадания орудия «Нова» практически в упор и при этом не только выживает, но и практически не теряет в огневой мощи. Вместо стандартного вооружения, поливает врагов тугими струями говна и гноя, разъедающими корабельную броню ничуть не хуже лэнсовых орудий. По меркам других кораблей, так же в честь Нургла, адский слоупок, может переть через Варп в два раза дольше союзного флота. Впрочем, поскольку ведет его лично Тифус, может проявлять чудеса расторопности, выбрав неизвестный остальным более короткий путь. Сыскал себе такую мрачную славу, что даже слухов о его появлении может быть достаточно, чтобы закрыть целую систему на карантин.
- **«Сикоракс»** («*Sycorax*») — личная маршрутка Аримана, бывший флагман Тысячи Сынов, отжатый у братства тысячников, которое хотело обратить Рубрику и уничтожить таким образом легион насовсем. Выгодно отличается от вышеупомянутых колымаг чистотой на борту, но особыми боевыми качествами на их же фоне не блещет. Зато маневренный и быстрый настолько, что не всякий эльдар догонит. Примечателен кучей магических примочек, с помощью которых Ариман может лично управлять практически любой системой корабля просто силой мысли, а так же неплохой коллекцией артефактов на борту, с которой не против ознакомиться добрая половина инквизиторов-радикалов. Уничтожен в одной из многочисленных разборок между предателями, не без участия Инквизиции.
- **«Невозможная Крепость»** («*Impossible Fortress*») — новый флагман Аримана, заменивший предыдущий. Назван так неспроста, ибо внутренняя конфигурация корабля вдохновлена покоями

самого Тзинча — безумные переходы, всевозможные иллюзии и перепады гравитации в комплекте с магическими статуями, артефактами и прочим непонятным хламом. Впрочем, Арлекины как-то раз сумели выкрасть с этого корабля инквизитора Чевака, вежливо расспрашиваемого на предмет прохода к Черной Библиотеке, прямо под носом у самого Аримана, за что он их еще больше ненавидит.

Космодесантники Хаоса

Они же **КДХ** (*Chaos Space Marines, XCM*) — предатели, забившие на Императора и ушедшие в анальное рабство к *Четырем Гибельным Силам*. Используют давно просроченную экипировку времён той самой Ереси (а также спиженую с поля боя), мутации и демонятину. Пафосны чуть менее чем ортодоксальные Астарτες, зато более brutальны и немыты.

Культовые десантники — особо **верующие** XCM, специализировавшиеся на том аспекте, который их богу больше всего по нраву:



Яростный берсеркер йаростен.

Берсеркеры Кхорна (*Khorne Berzerkers*) — за создание первых берсеркеров Хаос обязан экспериментам Ангрона, примарха Пожирателей Миров. С помощью искусно проведенной лоботомии своих **воинов** он удалил у них чувство страха и опасности и увеличил приток адреналина. Получившиеся уберзольднеры научились впадать в **неконтролируемую ярость**, в которой рвут в рукопашной всё, что шевелится, наплевав на всякие мелочи, вроде подавляющего огня пулеметов, луж горящего напалма, или отрубленной руки, ноги, **фелювы**. В принципе, берсеркерам в ярости глубоко плевать, кого мочить — Кхорну сойдёт любая кровь — поэтому, когда враги заканчиваются, а кровавая дымка ещё не сходит, они принимаются рубить сначала союзников, потом друг дружку, и под конец вымещают ярость на предметах окружающего ландшафта или даже устраивают сепуку, правда, цепным топором проделывать это не особо удобно — куда легче найти ещё какого-то придурка для отпила ему башки. После чуть менее чем полного развала легиона хирурги Берсеркеров™ умеют делать только Пожиратели Миров и Черный Легион.

Шумовые десантники (*Noise Marines*) — результат экспериментов биоманта Фавия Байля по внедрению бесконечной любви к мелодиям Варпа, вещества, расширяющего границы чувствительности, и новых органов в десантников. Носят вместо болтеров охуенно мощную акустику (гитара "Урал" by default), которая разрывает врагов не хуже нормальных человеческих болтов, но прилично скорострельнее и дальнбойнее, а самые обдолбанные из этих товарищей собирают уж совсем лютые звуковые вундервавли, рвущие всё живое и механическое оптом и в розницу. В общем, много дакки. Попытка набить на этих ребят и накостылять, чтоб не шумели, может закончиться крайне плачевно: со скоростью реакции у нойзов дела обстоят не хуже чем у эльдаров, так что половина набигающих может быть нашинкована еще прежде чем успеет замахнуть. Хотя однажды их охуенно мощная окустика дико обосралась т.к. предполагаемая жертва (оглохший термос) не услышала их музыкальных шедевров. Терминальные **садисты и мазохисты** — очень любят пытки, а их самих пытать бессмысленно — им нраицца. Очень, *очень*, **ОЧЕНЬ** сильно мутировали, усилив все свои чувства, но став лицом похожими на каких-то глистов. Шляются по Оку Ужаса, раздавая и получая пиздюли just for loolz, иногда наведываясь в Империум за пленниками, чтоб было кого пытать во славу Слаанеш и пускать на наркоту, а также присоединяются ко всяким ЧКП — либо просто из любви к махачу как к искусству, либо за плату в рабах.



Нойзраптор, с регицидом и демонетками

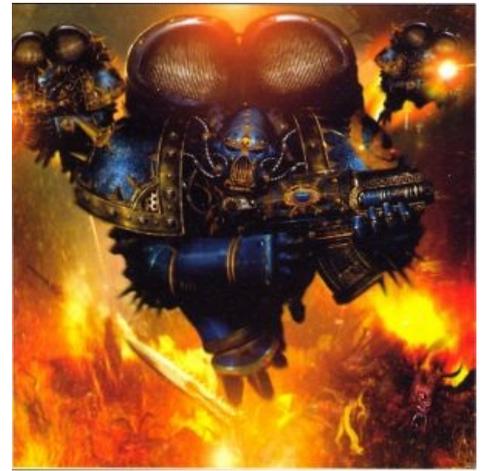
Чумные десантники (*Plague Marines*) — вечно больные, мрачные и спокойные последователи Нургла. Толстые, медлительные и живучие, распространяют вокруг себя чуму, нечувствительны к боли. Когда о чумном десаннике говорят «живучий», то подразумевают не просто много хитпойнтов, а то, что он будет продолжать сражаться даже с сотней болтов, разорвавшихся в брюхе, отрубленной головой, а если он ещё и в фаворе у Дедушки Нургла, то может регенерировать (вместе с доспехами и болтером) хоть из состояния «кровавый кисель». Лучше всего эта зараза выводится **кипячением мельтой или плазмой**. Известны благодаря своим кинжалам с вечно сочащимся зараженным гноем и **чумным гранатам**, которые демотивируют даже орков.

Големы рубрики (*Rubric Golems*) — результат



Чумной
десантник, ня!

неудачного эксперимента колдуна Аримана по избавлению легиона Тысячи Сынов от мутаций Хаоса. В некотором смысле эксперимент удался — все десантники легиона, кроме колдунов, таки избавились от мутаций вместе с телами, превратившись в ожившие силовые доспехи, послушные, дисциплинированные и исполнительные, хотя и несколько тормозные. Умеют стрелять из обычных болтеров адскими заколдованными болтами. Чем-то напоминают некронов, так как даже полностью уничтожив доспех, убить самого голема невозможно — колдуны через некоторое время вольют его душу в новый доспех, и так ad infinitum. Служат только колдунам Тзинча, при гибели которых испытывают фрустрацию и растерянность.



Металлолом налетает!

Чемпионы Малала (*Aspiring Champions of Malice*) — если Чемпионы других богов — зрелище обыденное, чемпионы Малала сами по себе имеют полное право называться «культовыми» десантниками. Все дело в их боге и в их общей немногочисленности: Малал любит одиночек, и редко когда чемпионы объединяются в банду или хотя бы просто в группку из 5 человек. Но даже один Чемпион Малала — это архипиздец всему демоническому в пределах планеты, ибо брутальнейшая концентрация благословлений Малала и подаренным им же артефактов, специально заточенных против демонов, позволяет с легкостью выпиливать даже Высших демонов Гибельной Четверки без особых усилий.

Основной состав легионов Хаоса:

- Скауты у большинства хаоситов отсутствуют, вместо них иногда используются хорошо подготовленные и бафнутые культисты. А все дело в том, что во времена Ереси Альфарий спер у Коракса подаренную самим Императором технологию конвейерной сборки десантников, с помощью которой хаоситы выращивают полноценное пополнение за 8 часов, минуя стадию скаута-нюфага. Правда, маринад получается малость дефектный, ибо так штамповались протоастартес — с их помощью старина Импи объединял Терру, а после выпилил, так как мутанты. У самого Коракса получилась куча мутантов вместо нормальных СМ, но за это надо благодарить Омегона, насравшего варпом в геносемя. Впрочем, до адресата (Фабия Байла) технология дошла тоже не в первозданном виде, ибо Альфарий, как всегда, наебал и врагов и союзников, в результате чего пересадка и так не особо-то стабильного хаоситского геносемени по «ускоренной» технологии весьма часто имеет плачевные результаты (особо брезгливые Легионы, вроде Повелителей Ночи, таки пересаживают неопитам исключительно проверенное геносемя и имеют весьма неплохой процент успеха). Но так как Хаосу нечего терять (мясо всегда пригодится на обед, материала много, да и сам рандом покровительствует порой), экономия времени стоит потраченных ресурсов.

Но это при хороших связях с Фабием или везении, будь у всех ХСМ доступ к такому конвейерному методу - Хонсю не стал-бы создавать из рабынь мутировавших маток перерождающих потенциальных десантников буквально безкожими.

- **Разорители** (*Havocs*) — аналог имперских «Опустошителей». От лоялистов отличаются несколько большим разнообразием вооружения, в том числе особо отличившиеся имеют в арсенале демонические пушки, рвущие на части даже то, что по классу оружия пробиваться не должно. Присягнувшие конкретному богу иногда имеют свои специфические предпочтения, например Слаанеш одаривает своих последователей совсем уж лютыми звуковыми вундервафлями, а тзинчиты предпочитают мощные лаз-пушки и особые колдовские хевиболтеры, стреляющие рафинированной энергией Хаоса.
- **Рапторы** (*Raptors*) — бывшие штурмовики, искаженные варпом. Подробнее о них написано ниже.
- **Космодесантники Хаоса** (*Chaos Space Marines*) — с фантазией у GW хаоситов, видимо, плохо, поэтому более оригинального названия для своего тактического десанта они придумать не сумели. В целом, от лоялистов не отличаются, разве что зачастую имеют разнообразные мутации, иногда помогающие (а иногда и нет) в бою.
- **Терминаторы Хаоса** (*Chaos Terminators*, имп. *Brutus Apex*) — отличаются от лоялистов повышенной брутальностью и, зачастую, огромными клыками-бивнями. И хотя для большинства это всего лишь устрашающая бутафория, некоторые особо отличившиеся чемпионы таки действительно шеголяют не приваренными к шлему, а вполне натуральными полуметровыми зубищами и рогами. В качестве вооружения по дефолту имеют спаренную автопушку, которая хоть бьет и слабее имперской ассолтки, но зато не требует ремонта после каждого боя, что для хаоситов, месяцами и годами шляющихся по полям сражений без техобслуживания, весьма и весьма важно. Стоит также заметить, что у легионов-предателей таки сохранились полные чертежи термоброни, поэтому и стоимость ее намного меньше (в настолке хаоситские терминаторы почти вдвое дешевле имперских), и потеря в бою не так страшна.

Более редкие разновидности хаоситского маринада:

- **Лорды Хаоса** (*Chaos Lords*) — лидеры хаоситских **Варбанд**. Прямого лоялистского аналога не имеет, как правило, у имперцев такая важная шишка носит звание от капитана роты и выше, вплоть до Магистра, с поправкой на свойственное ренегатам распиздяйское отношение к дисциплине и иерархии. У «тех еще» Легионов первого основания, которые после предательства сохранили имперскую организацию, хаослорд — не звание, а скорее почетный статус, символизирующий особое расположение богов. Именно хаослорды чаще всего пытаются **привлечь внимание** богов путем заключения весьма опасной сделки: если выполнишь «небольшое» поручение, получишь благословение и, возможно, демоничество, если же потерпишь фэйл — превратишься в безмозглое отродье, хотя на первый раз могут и простить (но не забыть). Ну и, естественно, чем больше расположение богов, тем большего они требуют — и тем больше вероятность фэйла, а до демоничества выслуживаются единицы. Пример такой сделки описан в книге «Железный шторм», а что бывает с зафейлившим чемпионом хорошо описано, например, в «Часе казни».
- **Колдуны** (*Sorcerers*) — мегасайкеры хаоситского космодесанта. От лоялистских библиариев отличаются в разы большей колдунской мощью, что объясняется заключением с демоном договора на оптовые поставки сырых энергий Варпа в обмен на душу и отсутствием защитных капюшенов так что энергия варпа льётся прямо в башку (в конце концов, ни один колдун не собирается умирать вообще, так что на кой ему душа? про мозги лучше вообще промолчать). Магия у колдунов в основном только боевая-нагибаторская (Хаос же, мля!), особенно не любят их за способность насыпать на своих и чужих *Дары Хаоса* (то бишь мутации, иногда мгновенно превращающие цель во что-то совсем непотребное, убивающие на месте и всяко иначе оказывающие рандомные эффекты). Присягнув одному или более из трех богов (Кхорна, как магоненавистника, вычеркиваем), могут получать всякие полезные ништяки сверху, а именно:
 - от Тзинча — сверхъестественная защита, увеличенная (куда же ещё?) магическая сила, ковровое фаерболометание и всякие манипуляции с будущим, его предсказанием и изменением в стиле эльдарских фарсиров;
 - от Нургла — больше живучести, возможность насыпать чуму *даже на танки* и поднимать мертвецов в виде чумных зомби, ну и сопутствующий нурглитам несвежий внешний вид;
 - от Слаанеш — шустрость и элегантность, а также магию иллюзий и майндконтроля, позволяющую, например, вести вражеский отряд по полю боя куда захочет колдун (а захочет он под огонь облитераторов или ещё чего-нибудь столь же убойного), ну или на худой конец просто насыпать сладострасные глюки, чтоб не сопротивлялись, пока их режут (а то и сами себя резали, попутно фапая и доставляя колдуну обильные лулзы).
 - от Хаоса Неделимого — все перечисленное выше, хоть и несколько слабее, и способность баффать союзников.
- **Кузнецы Варпа** (*Warpsmiths*) — хаоситские технодесантники. Подобно своим имперским собратьям, ответственны за ремонт и техобслуживание разнообразного хлама. Наибольшая концентрация наблюдается в легионе Железных Воинов, что неудивительно — с таким-то парком техники, да еще с собственной планетой-кузней. Особо бесстрашные и отмороженные таскают на себе устройства для манипуляции варпом, а техмарины ЖВ еще и признанные мастера связывания и вселения демонов в машины. *Наиболее* поехавшие на таких демонических машинах еще и *катаются* и называются **Лордами-дискордантами**. Некоторые больны вирусом **облитератора** (см. ниже).
- **Темные Апостолы** (*Dark Apostles*) — капелланы по-хаоситски. Крайне религиозные товарищи, весьма неплохо подкованные, к тому же, в вопросах колдовства. Первые темные апостолы появились во время Ереси в рядах Несущих Слово, что забавно, так как именно Лоргар придумал оригинальную должность капеллана. По бэку наиболее знаменит Эреб - первый капеллан, а позже темный апостол, подосланный Лоргаром к Хорусу, дабы промыть тому мозги и склонить к Хаосу. Люто ненавидим многими бэколюбями. Незадолго до начала Ереси, был заживо освежеван Хорусом (Хорус содрал ему кожу с лица), за то что малость зарвался. Кроме того, во время ультрамарской резни умудрился своим ЧСВ и зашкаливающей верой в собственную избранность Хаосом заебать вообще всех - и братьев по легиону, и союзников-пожирателей миров, и даже самого Лоргара лично, в результате чего получил знатнейших пиздюлей от Кхарна на арене, но трусливо съебался с помощью колдовства. Тем-не-менее, до сих пор жив и заседает в совете Темных Апостолов на Сикарусе.
- **Апотекарии** у хаоситов встречаются крайне редко, поскольку мутировавшим и поехавшим ХСМ бывает не похуй только полное и бесповоротное выпиливание, после которого лечить уже нечего. Кроме того, с ролью хилеров хорошо справляются колдуны, а извлекать мутировавшее хаоситское геносемя все равно бесполезно. Сохранились только в отдельных бандах и легионах, сильно брезгующих мутациями, типа Повелителей Ночи. Фабий Байл (о нем ниже) руководит целой варбандой хаоситских аптекариев, но это, скорее, исключение.

Легионы ХСМ:



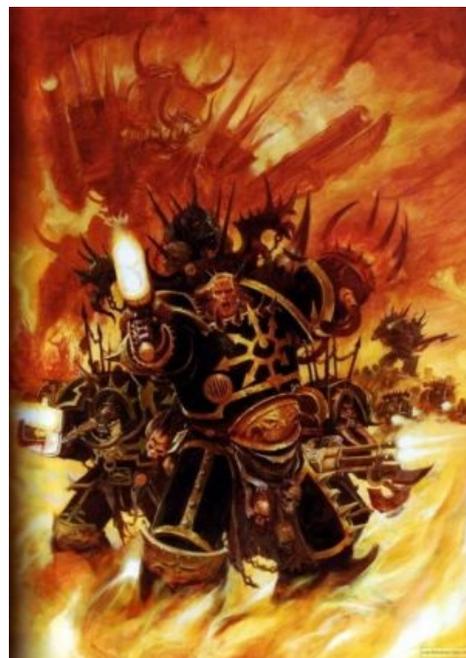
Чёрный Легион (*Black Legion*) — ХСМ by default. Самый каноничный легион Хаоса. До ереси носил имя «Сыны Хоруса», был самым **элитарным** легионом Космодесанта, правда сейчас настоящих «сынов» в нем **осталось едва ли четверть** от общего количества, если вообще не один Абаддон, остальные — перебежчики из других легионов и

различные ренегаты из орденов новых оснований. Имеют в своем арсенале решительно все достижения Хаоса, но фишки других

легионов в руках ЧЛ несколько слабее. Поклоняются всем четырём богам и Хаосу Неделимому заодно и активно увлекаются демонической одержимостью, от чего, с одной стороны, невъебенно круты, а с другой — быстро уродятся. Знамениты своим **дохлым примархом** Хорусом и его наследником Абаддоном.



Пожиратели Миров (*World Eaters*) — легион **кхорнитов**, чуть менее чем полностью состоящий из сбрендивших берсеркеров. Фактически распался на множество банд, но, по случаю большого махача, может собираться воедино. В девичестве звались «Псы войны», тоже не отличались уравновешенностью, но все-таки имели понятия о дисциплине и тактике. Своего папу — примарха Ангрона искали по галактике очень долго, в какой-то момент даже решив, что он не выжил. Когда папа все-таки нашелся, очень радовались. Недолго. Как выяснилось, Ангрону было похуй на Императора, Великий Крестовый Поход и свой т. н. «легион», поскольку все, чего он хотел — умереть в последнем бою вместе со своими товарищами-гладиаторами, чего Император его лишил, телепортнув на свой флагман прямо с поверхности планеты. Поэтому, придя в себя в трюме своего будущего флагмана, первым делом перебил почти всех капитанов рот, пытавшихся с ним заговорить. В конце-концов, Кхарну все-таки удалось убедить Ангрона возглавить легион, а легионеры, в надежде обрести большее понимание мотивов своего непутевого папаша, добровольно вбили себе в головы упрощенный вариант ангроновых гладиаторских имплантов — «Гвоздей Мясника», которые, в свою очередь, вбили ему в голову добрые рабовладельцы. В результате получился целый легион неуравновешенных психов, по любому поводу хватающихся за цепные топоры. А как Ангрон заделался демоном, так у большинства его космопехов и вовсе крыша съехала набекрень, в результате чего среднестатистический марин из этого легиона большую часть жизни проводит в состоянии «кровавой ярости», когда ничего и никого не узнает и рубит в рукопашке все, что движется, до тех пор, пока импланты на некоторое время не насытятся. Псайкеров, как и положено кхорнитам, у Пожирателей нет, но так сложилось исторически — **проебали** большую часть библикариев еще до Ереси. Гвозди Мясника оказывали на колдунцов мозгами интересный эффект: голова псайкера могла неожиданно БОМБАНУТЬ!!!!11 из-за споров между психическими скиллами марина и механизмом Гвоздей. Увы, узнали об этом слишком поздно и немногим удалось выжить. Тех, кому посчастливилось не подвергнуться лоботомии, а таких остался едва ли десяток, уже во время Ереси лично выпилил переродившийся Ангрон.



Хаос — это **брутально**



Дети Императора (*Emperor's Children*) — легион **слаанешитов**, ныне полностью состоящий из перманентно упоротых психов и извращенцев. До Ереси были легионом верных хомячков, старающихся **максимально походить** на непосредственного командира. А как примарх отдался в лапы разврата, так толпой весь легион и перешёл в бескрайний гедонизм. Отличаются встроенными в доспехи баками для наркоты, рабовладением, и, конечно же, **шумовыми десантниками**. Из-за постоянной обдолбанности очень **непредсказуемы**, могут без всяких причин начать рубиться с соседом слева, или же наоборот, посреди боя страдать всякой хуйней, вместо того чтобы сражаться. Как и предыдущий, этот легион тоже в основном развален на множество банд. Доставляет их боевой клич: «Мы — Дети Императора! Смерть врагам его!». Из-за характерной окраски брони — сочетание чёрного и розового — их часто называют **эмо-десантниками**. Примарх — Фулгрим, взявший полтора фрага лояльными братьями. По бэку прославились изгнанием демона из своего примарха с помощью анальной груши. Стоит ли говорить, что этот легион, являющийся живейшим воплощением философии «**Sex, Drugs and Rock'n'roll**» — популярнейший в этих ваших интернетах.



Гвардия Смерти (*Death Guard*) — легион **нурглитов**. Всё сказанное про чумных десантников и Нургла можно сказать и про этих товарищей. Отличаются большой религиозностью и — как ни странно для гниющих заживо кусков говна — жизнерадостностью. Доставляют зомби-апокалипсис в массы. Несмотря на то, что очень многие ХСМ котируют жизненную философию Дедушки Нургла, чтобы стать каноничным чумным десантником, надо сначала присягнуть на верность именно Гвардии Смерти. Именно они умеют их готовить, всё остальное — перебежчики из ГС. Из-за живописного обилия говна, кишок, мяса и гнили, темы и треды по хаоситам нередко состоят из артов гвардии смерти чуть менее чем полностью. Примарх — Мортарион.



Тысяча Сынов (*Thousand Sons*) — легион **колдунов Тзинча**. Чуть менее чем полностью состоит из **големов рубрики**, хотя все командиры, начиная с сержантов, у этих товарищей — охуенно мощные колдуны и маги. Помимо массированного использования колдунств и ковровых фаерболометаний, примечательны своим чистеньким, аккуратным, небрутальным **сине-жёлтым** дизайном, спёртым из глубин Древнего Египта, а также безопасным аналогом Имперских болтов «Возмездие». В отличие от остальных легионов, Тысяча Сынов почти не набирают рекрутов из культистов, если они не псайкеры, а лишь воскрешают своих павших: рубриков — хоть прямо

на поле боя, а колдунов — в специально оборудованной цитадели в Оке Ужаса. Данная фишка обеспечена полным отсутствием физических тел, души Тысячи Сынов могут жить в любом подходящем павер-арморе, а после разрушения одного отправляются на перегруппировку в Варп. Загадочность и беспощадность обеспечили ТС второе место в хит-параде самых популярных хаоситов интернетов. Самый маленький (название символизирует), но при этом (до Ереси) самый сплочённый легион. Примарх — Магнус Красный.

Остальные легионы поклоняются каким попало богам:



Альфа-Легион (*Alpha Legion*) — стелс-легион, специализирующийся на шпионаже, хитрых планах, внезапных ударах, сливе дезы и прочих хитростях. По сути, та же Гвардия Ворона лоялистов, только полная троллей, лжецов, **девственников** и клонов — специально стараются выглядеть одинаковыми и быть все как один похожими на примарха. Настоящие анонимусы: кого из них ни спроси — он Альфарий. В отличие от коллег, не прохлаждаются в Очке Ужаса, а постоянно срут в кашу Императору, раздувая культы и подрывая экономику. Доставляют своим боевым кличем «За Императора!», которым неизменно вводят противников в когнитивный диссонанс. Не совсем хаоситы, ибо до сих пор атеисты, и считают богов Хаоса скорее союзниками в борьбе с Империем. Обладают очень чистым генокодом и почти не имеют мутаций. По новому бэку: в конце концов, не удержались и мутировали, хоть и не сильно. Культисты, выращенные альфовцами, напоминают скорее спецназ или **ВДВ**, но никак не стандартных сбрендивших сектантов-хаосопоклонников, и к тому же они усилены «полудесантниками»-операторами, которые имеют многие апгрейды спейсмарингов, но выглядят как обычные люди. Примарх — Альфарий Омегон, а **живой он или нет — Тзинч его знает**.



Несущие Слово (*Word Bearers*) — легион концентрированного **ПГМ**. Новая форма жизни на бумажной основе. Чрезвычайно помешанные на религии товарищи, активно проповедующие Хаос. Своего рода экстремальная версия Свидетелей Иеговы с формулировкой «Читай листовки, мразь, или умри!». Практически всё в своем легионе склонно называть в религиозном духе — «святые воины», «священные дредноуты», «**благословенные демоны**» и так далее. Тех из них, кто хочет стать одержимым демонами, готовят к этому месяцами, а то и годами, при помощи ежедневных чтений **нечестивых книг** и массовых оргий. Знамениты своими **тёмными апостолами**, совмещающими функции колдуна, капитана и капеллана, с наибольшим уклоном в последнее. Активно используют «живую волну» из культистов, благо, механизм обращения миллиардов в истинную веру налажен на отлично. Также знамениты наиболее активным среди всех легионов использованием в бою призванных демонов. Только они до сих пор продолжают носить **печати чистоты**, с той лишь разницей, что ничего приличного на них не пишут. Примарх — Лоргар.



Повелители Ночи (*Night Lords*) — легион маньяков-убийц, специализирующийся на **запугивании**. Украшают доспехи стильными черепами с кожистыми крылышками, в целом придерживаясь готического имиджа (благо мертвенная бледность и черные глаза к этому располагают). По роду занятий были хаоситами ещё до ереси, разве что устраивали геноциды и массовые бойни под клич «За Императора!». Знамениты своими навыками разделки туш неугодных и психологической войны, в результате которой целые сектора начинают колотиться в истерику. Нападают из засад под мозговыносящий вой а-ля назгулы, заставляющий доведенных до предынфарктного состояния врагов переходить в режим безостановочного производства стройматериалов и помирать почти без непосредственного участия самих ночников (как-то раз довели Унитазников до рыданий в воксе и расстреливания драгоценных боеприпасов во все подозрительные тени). По части пыток, Повелители Ночи составляют здоровую конкуренцию гомункулам Темных Эльдар: их пленники могут умирать неделями и месяцами, а сами легионеры от процесса испытывают непередаваемый экстаз. Единственный легион ХСМ не имеющий мутаций **вообще**, кроме как в виде даров Хаоса. По новому бэку: большинство все-таки



Хаос — это стильно



Хаос — это **многабукаф**



Хаос — это **готично**

поддалось Хаосу и мутировало, а рапторы Повелителей Ночи мутировали больше всех. Кстати большинство рапторов ХСМ происходит именно из этого легиона. Неистово фапают на когти и реактивные ранцы. В отличие от большинства других ХСМ *не торопятся умирать*, а потому в бою стараются атаковать с подавляющим численным перевесом и/или только с самых выгодных позиций, чтобы свести потери к минимуму; если же дело и дошло до **драки** на равных, не сомневайтесь, что Ночники используют все мыслимые и немыслимые грязные трюки и уловки. В масштабных замесах «стенка на стенку» страдают из-за технической отсталости и небольшого количества техники, по причине чего стараются лишней раз не связываться со всякими тиранидами и некронами. Атеисты, ибо их батя завещал пользоваться Хаосом, но не поклоняться ему. Примарх — сдавшийся имперской ассасинке Конрад Кёрз (больше в разделе про примархов).



Железные Воины (*Iron Warriors*) — легион **технофашистов**, обладающий самым большим разнообразием и парком бронетехники и артиллерии.

Знамениты своими **облитераторами**, повальной **аугментизацией**, охуенно мощными линиями обороны и артиллерией. Также умеют впадать в неконтролируемую ярость — «холодный гнев» — от чего в рукопашной не уступают берсеркам Кхорна. Во времена Ереси чуть было не перестали существовать как явление в битве с экспедиционным флотом Имперских Кулаков под предводительством занюханного рядового капитанишки (sic!), но **не срослось** из-за солдафонства Дорна и безупречной до долбоебизма дисциплины ИК. По характеру большинство ЖВ — **мизантропы** и **параноики**, вследствие чего ни на грош не доверяют другим легионам, да и друг на друга косо посматривают, однако далеко не дураки и могут трезво оценивать ситуацию в нужный момент. В пантеон ЖВ входят все боги Хаоса, но настоящим объектом поклонения, фагготии, обожания и преданности для них является их примарх Пертурабо, в котором они видят спасителя от Императора-эксплуататора. Имеют в Очке свою планету-кузницу **Медренгард**, где держат в анальном рабстве миллиарды человек, клепающих им титанов, пушки, технику и прочие ништяки за **нямку**, состряпанную в основном из износившихся коллег. Желающим **окунуться** в атмосферу железных воинов рекомендуются винрарная книга «Железный Шторм», и гораздо менее винрарная (из-за ультрамаринов в главной роли) «Черное солнце». Легион сей горячо любим нердами и гиками, занимая почетное третье место по накалу фагготии.



Хаос — это индастриал

Сыны Злобы (*Sons of Malal/Malice*) — единственный орден, по канону открыто поклоняющийся Малалу, из-за чего остальные (особенно культовые) хаоситы их ненавидят и стремятся уничтожить, что не мешает им выступать в 13-м ЧКП, пусть и в своих личных интересах. В свое время были одним из многих орденов **Астарес Праэус**, но были объявлены предателями из-за того, что инквизитор застала их за поеданием собственных врагов. Знамениты своим предводителем **Калебом** Даарком, что люто, бешено выпиливает демонов и ХСМ, буквально пачками, и имеет огромный топор, подаренных лично Малалом (не сильно удивительно, Малал даже может сам прийти на помощь своим последователям, в отличие от остальных четырех), что способен высасывать души у любых живых противников, а демонов — так вообще навсегда уничтожает одним своим присутствием, а также привычкой откусывать противника, а то и напарника. Всем желающим узнать больше рекомендуется читать коротенький рассказ «Лабиринт», посвященный суровым будням поклонника Малала. Люто обожаемы фанами Хаоса ибо анархия, ёба!

Красные корсары (*Red Corsairs*) — группировка корсаров, фактически контролирующая огромный варп-шторм у галактического ядра ака **Мальстрем**. Не легион, и вообще основаны по меркам вселенной чуть ли не вчера, но по количеству и влиянию превосходят многие трупь-легионы Хаоса. Изначально состояли из недобитков трех спейсмаринских орденов-предателей и, собственно, корсаров, перебивавшихся в Мальстрёме с окрестностями мелким пиратством до того, как спейсмарины подмяли под себя регион, со временем подтянулись прочие мелкие банды предателей из других орденов, так что за несколько кампаний, взяв абордажем десяток имперских эскортов и парочку спейсмаринских крейсеров, ныне корсары заслужено внушают ужас слугам трупа на троне. Рулит космическими флибустьерами шайтан-батыр **Гурон Черное Сердце**, примечательный своей аугментической силовой рукой со встроенным тяжелым огнеметом, а также тем, что это один из немногих хаоситов, обратившихся к Четырем Богам только *после* того, как его орден заклемили позором и выкинули на мороз.

Также стоит добавить про ренегатов из Тёмных Ангелов и прочих сброд вроде *Призраков Варпа*, *Апостолов Минтраса* и прочих орденов-отступников, которых уже больше полсотни набралось — **и куда только Инквизиция смотрит...**

Про примархов легионов-предателей читать в разделе «**Империи**».

Прочие хаоситы

Облитераторы (*Obliterators*) — личности, подхватившие *вирус облитератора*, свирепствующий в **недоступных рассудку** глубинах

зоны искривленного пространства, известного как Глаз Ужаса и превращающий людей в сабж — трехметровых мутировавших жлобов, покрытых полуживой броней и вооружённых кучей растущих прямо из тела, способных свободно трансформироваться друг в друга пушек с бесконечным боезапасом. Передается сия зараза воздушно-капельным и мочеполовым путями, [отдельно доставляют симптомы](#), но до стадии живой кучи хлама дорастают единицы. Почти все бывшие техмарины больны им (или вообще вирус был ими и создан). Соответственно, облики постоянно ищут всякую поебень (чертежи, артефакты etc.) и обладают повышенным ЧСВ из-за своей крутости, и для того, чтобы заставить их пострелять из своего арсенала на себя, надо им эту поебень дать. Или пообещать, что поебень может тут находиться. Легион Железных Воинов также использует вирус облитератора в целях насильной вербовки, накачивая им пленных людишек и ксеносов; были даже случаи ассимиляции вирусом биокораблей тиранидов. С новым кодексом появилась новая, заточенная под рукопашку разновидность — мутилаторы. Эти отращивают себе когти, которые вскрывают пластальной бункер как консервы.



Облитераст



Он улетел, но обещал вернуться

Рапторы (*Raptors*) — воины, экипированные реактивными ранцами, оставшимися со времен «той ещё» Ереси. В отличие от Имперских аналогов, не прыгают, а натурально летают, хотя и медленнее. Из-за сложности использования данного девайса считались элитой. Сабжевые отряды, очень редкие в то время, исполняли особые миссии, связанные с большой степенью опасности. Все эти факторы обеспечили то, что называется «[честью мундира](#)» для подобных воинов. Потому рапторы смотрят на всех других ХСМ как на говно, а те отвечают взаимностью. В отличие от штурмовых десантников лоялистов, не дураки пострелять из нормальных болтеров в полете, а чтоб при приземлении



Коготь смотрит на тебя, как на лоялиста

осчастливить побольше народу, присобачивают к ногам когти (отличившиеся в подарок от богов получают натуральные). По прошествии 10к лет после ереси Хоруса, многие мутировали, поэтому ходить как люди не могут: ползают на 4-х конечностях примерно как летучие мыши. В остальное время — летают. В бою [налетают, вдувают и быстро сваливают](#). Смыть, повторить. Зачастую слишком [своенравны](#), из-за чего лорды хаоситов просто показывают пальцем на определённую (обычно высокопоставленную и хорошо охраняемую) цель и дают им полную свободу [действий](#). В шестой редакции появился особо хтоничный подвид — **Варповы Когти** (*Warp Talons*) — эти ребята настолько суровы, что плевать хотели на опасности имматериума и летают там, как у себя дома. По желанию левой пятки разрывают к хуям барьер между мирами своими силовыми когтями, [ВНЕЗАПНО](#) доставляя пиздюли в самые отдалённые и безопасные тылы противников. Многие по степени сорванности крыши не уступают берсеркерам Кхорна, ибо уже на брифинге могут яростно хрипеть и слышать лишь команду «В атаку!».

Культисты (*Chaos Cultists*) — [тысячи их](#). Заблудшие души, [отвергшие Свет Императора](#). Частенько несут Дары Хаоса: рога, щупальца, кишки наружу и прочее гуру. Разлагают Империум изнутри религиозной пропагандой, промышленным саботажем и [дебёшемшпионажем](#). В бою [набигают большими, кое-как вооружёнными толпами](#). Главное пушечное мясо хаоситов. Часто идут на жертвоприношения. Способны доставить хороший баттхёрт даже спейсмаринам ввиду своей численности и привычке [ВНЕЗАПНО](#) поднимать восстания в глубоком тылу (сей прогрессивный социальный процесс феерично описан Гордоном Ренни в «Часе казни»). В шестой редакции особый лулз получается, когда дохлый культистский чемпион ВНЕЗАПНО и с троллфейсом у соответствующего бога на лице превращается в демон-принца.

Кровавый договор (*Blood Pact*) — гвардейцы по-хаоситски. От обычных гвардейцев отличаются наличием в своих рядах демонических машин, колдунов, мутантов и ксеносов — расы варанов *локсатли* (*Loxatl*), а также хаоситскими примочками вроде одержимости, превращающей вчерашнего простого хумана в машину массового уничтожения. От остальных же культистов

отличаются оставшимися почти в сохранности мозгами, дисциплиной и тактикой. Веруют чаще всего в Кхорна, но без фанатизма и берсеркства. Бывают случаи, когда идут на службу к другим богам или высшим демонам, а то и ко всему Хаосу сразу. Всё это опять же без какой-либо степени ПГМ. В отличие от ХСМов и культистов, кроводоговорцы ни разу не предатели или отступники, для них поклонение [сатанинским богам абсолютного зла](#) — государственная религия их незалежной родины, Империи — злобные фашисты, посягнувшие на их свободу, а Император — вообще какой-то левый хрен с бугра. Получились, когда имперские гвардейцы прилетели нести крылатую демократию на какую-то задрипанную планету, но были не так поняты местным населением. После выпиливания агрессоров, [аборигенам так доставила их организация, что те полностью ее переняли, вооружились трофейным оружием, и понеслось](#). Доставляют своим внешним видом — помесью фашистов и неведомой хуйни. Красят форму кровью. Воняют.

Зверолюди Хаоса - соответствующие мутанты/абхуманы (см. [#Мета](#)), уставшие от постоянного угнетения со стороны Империи и перебежавшие на более [толерантную](#) к ним сторону баррикад. По сути - прокачанная версия культистов: такое же бомжеватое пушечное мясо, но потолще и посильнее. Особенно много звероловцев в армиях Тысячи Сынов, так как от их тзинчитской магии и союзники, и враги легиона периодически в них мутируют (да так, что население родного мира тысячников [состоит из](#) них чуть более, чем наполовину). Такие звероловцы называются **тзангорами** и имеют вдобавок к своим базовым мутациям различные тзинчитские плюшки типа птичьих голов (как у Владык Перемен) и синеватой шкуры, из-за чего иногда принимаются непосвященными за демонов. Колдуны Тысячи Сынов, в общем-то, относятся к тзангорам с уважением, так как они жизненно важны для функционирования легиона как такового: самих колдунов слишком мало, а рубрики на что-то сложнее банальной пальбы из болтеров не пригодны. Поэтому со временем тзангор Тысячи Сынов может стать кем-то круче банального пушечного мяса и дослужиться до звания *шамана* (лейтенант с базовыми псайкерскими способностями) или хотя бы *просвещенного* (элитная кавалерия на летающих демонах Тзинча). Последние веселят тем, что в отличие от своих обычных собратьев (которым для игры в 40k таки добавили пилоты и стабберы), были перенесены из фэнтезийного Вархаммера вообще без изменений, из-за чего радостно летят на танки и тяжелые болтеры [с копьями и луками](#) (и [ВНЕЗАПНО](#) побеждают, потому что из-за благословения Тзинча их луки по ТТХ не хуже этих самых тяжелых болтеров).



Neil Khorne!

Демон (*Chaos Daemon*) — частица любого из богов Хаоса (а то и просто Хаоса Неделимого), в виде автономной и способной мыслить независимо от божества тварюшки, заглянувшей из Варпа и состряпавшей себе [из мыслей и воображения](#) какое-никакое тело. Злы поголовно и без исключения — могут даже встать против своего покровителя (но таких быстро изгоняют или засасывают обратно). Могут овладеть неосторожным псайкером, открывать врата в Варп и вызывать MOAR. Давят тиранид-рашем, сильными колдунствами и неестественной броней (так как тело сделано из энергии, законы физики ему глубоко параллельны). Требуют связи с Варпом поблизости (иначе быстро дохнут), довольно нестабильны и могут в любой момент рандомно самовыпилиться, вызвать братву из Варпа, создать локальный варп-шторм, повернуть время вспять или вообще исчезнуть без всякой видимой причины. Довольно [хтоничны](#), если только им не противостоят нереально крутые Серые Рыцари и прочие иммунные к ереси товарищи: даже взгляд на демона, или одно услышанное слово, может свести с ума самого человека, всех его потомков, соседей и собаку, а псайкеру, чтобы его зохавали, достаточно на мгновение поддаться искушению принять помощь от вон того [вежливого голоса](#). Как инквизиторам удается раз за разом этих демонов изгонять молотом по ебалу и не скатываться в ересь — загадка похлеще судьбы примархов (*спойлер*: так некоторые инквизиторы все-таки скатываются, становясь радикалами-ксантифами, и за ними радостно начинают гоняться их собственные коллеги, показательный пример - Квиксос из цикла про Эйзенхорна, *спойлер*: да и сам Эйзенхорн в итоге стал сотрудничать с демоном Черубаэлем).

Делятся на *малых, обычных, кавалерию, чудовищ и великих* (великие еще бывают *владыками*, размером с дом). Также к демонам относят *демон-принцев*, кои были смертными, но получили тело демона в подарок от бога за особые заслуги. Все выжившие примархи-хаоситы (Магнус, Ангрон, Фулгрим, Мортарион, Лоргар, Пертурабо — у каждого по богу-патрону, легиону и особому виду маринов) сейчас в этом состоянии, кроме Альфария с Омегоном — кто из них жив, и как теперь выглядит — Тзинчу одному ведомо.

Основные разновидности демонов:

Демон-Принцы (*Daemon Prince*) — как описано выше, прокачавшиеся от смертного до демона смертные. Хотя попасть в ДП может даже вшивый культист, если реально проявит себя и доставит своему божеству обильные лулзы, обычно демон-принцами становятся особо отождравшиеся космодемантники Хаоса. Многие из них мечтают прийти к [бессмертию](#) таким вот путем, для чего столетиями путешествуют по галактике, моча всех подряд (от демонов конкурентов до котят на мирных планетках), совершают

подвиги, наносят добро и причиняют справедливость во имя своего покровителя, но на практике на каждого успешного ДП приходится тысяча тех, кто [шел к успеху](#). Вон Абаддон, сколько ни совершал подвигов, так и не стал демон-принцем (что немало его озадачивает, но ГВ четко указали, что Абби просто еще не готов, *(спойлер: так ему уже предлагали демоничество, но он сознательно от него отказывался, ибо это по сути полная зависимость от соответствующей Разрушительной Силы, к тому же проблемы с манифестацией в материальном мире (и все соответствующие демонические слабости) и прочий геморрой, также есть теория, что Абби таки метит на Трон Терры и что по достижении этой цели он вполне может послать Четвёрку нахуй, так как не связан с ними прямыми договорами)*). Тру-демоны смотрят на вчерашних смертных как на говно, демонстративно не подчиняясь их приказам, но это очень опрометчиво: в конце концов, каждый из них прокачанная машина смерти, и вполне мог еще до вознесения ебать, жрать на завтрак и указывать высшим демонам что делать.

Демоны Тзинча — отличаются от остальных тем, что, попадая в реальный мир, обладают гораздо большей «нематериальностью», чем их коллеги от других богов, благодаря чему с большой вероятностью пули, мечи и прочие неприятные предметы просто проходят сквозь них, не причиняя вреда. Безумный дизайн и магия прилагаются бесплатно.

- **Крикуны** (*Screamers*) — безмозглые хищные твари, напоминающие внешним видом утыканных лезвиями манти и коротающие свой досуг в прогрызании *варп-челюстями* (дырявят борта не хуже мельта-бомб) заглянувших в Варп судов. Летают довольно быстро, кое-как дерутся в рукопашную и отлично разделяют технику, хотя у демонов Тзинча с ней и так особых проблем нет. Ценность представляют либо в больших количествах, либо прирученными и оседланными, как личное летательное средство для смертного колдуна или высокопоставленного *Ужаса* — в таком случае их называют дисками Тзинча.
- **Огневики** (*Flamers*) — существа дикого цвета в форме трубы на ножке с двумя зубастыми руками, из которых поливают супостатов фаерболлами и волшебным напалмом с случайными эффектами и полным отсутствием хоть какого-нибудь ориентира для прицеливания. Умеют далеко прыгать, что очень полезно, ввиду их вопиющей неспособности в рукопашке. Могут выехать в бой на адской колеснице, запряженной дисками и оставляющей за собой след из рафинированного варп-пламени.
- **Ужасы** (*Horrors*) — основные демонические солдаты Тзинча. Являют собой полупрозрачное колышущееся туловище с рожей посреди торса, способной без проблем перемещаться по всему телу, и отращаваемыми в мгновение ока конечностями, музыкальными инструментами, иконами. Закидывают врагов издали залпами фаерболов, молний и прочих колдунств. Изначально имеют розовый цвет шкуры и отличаются оптимизмом и жизнерадостностью, но в случае смерти разваливаются на два куска, каждый из которых превращается в ужаса поменьше, синего цвета и с повадками жопоголика.
- **Повелитель перемен** (*Lord of Change*) — высший демон Тзинча, обычно принимающий форму [гуманоидной птички](#) синего цвета, за что в народе его нередко называют попугайчиком Тзинча. Страшной силы колдун, да и живучестью не обделен (увы, не настолько, как прочие высшие демоны). Предвидит будущее и изменяет реальность как левая пятка захочет, так что, стреляя в него, может получиться так, что стреляешь в себя. Существует особо эпичный сабж по кличке Кайрос Судьбоплёт, которого Тзинч ради *лунэев* познания сокрытого закинул в колодец Вечности (место, где плещет чистейшая энергия Варпа, способная порвать на части даже бога), забоявшись лезть купаться сам. Проведя вечность в глубинах колодца, демон вернулся обратно. Вместо одной башки у него — две, причём одна видит будущее, а другая прошлое. Настоящего не видит вообще, так-то. Особо отличившиеся чемпионы Тзинча, «в награду» за службу, удостоиваются аудиенции у Кайроса. Весьма сомнительная честь: демон знает ответы на все вопросы, но, в то время как одна голова отвечает исключительно честно, вторая не менее убедительно пиздит. Чаще всего, в результате такой поездки по мозгам, чемпионы окончательно слетают с катушек и становятся конченными параноиками, что очень по нраву их повелителю, just as planned. Как и остальные птички, обладает неплохой живучестью, но в варп съебывает, стоит только его задеть, ибо боится, что Тзинч специально утаил от него неблагоприятное будущее.
- **Перевертыш** (*The Changelling*) — уникальная в своем роде адски хитрая и опасная тварь. Доппельгангер. Может принять облик любого существа вместе с его характером, привычками и прочим, проще говоря — крадет личность. Целиком. Не может превратиться только в самого Тзинча, ибо нехуй. Соответственно, во время боя может принять облик самого сильного противника, дабы сразить его, а может плести сложнейшие интриги под самыми разными личинами. Как он выглядит (или выглядел когда-то) [на самом деле](#) не помнит и сам, истинный облик известен только Тзинчу, поэтому вне боя кутается в закрытый плащ. Доставил столько баттхерта инквизиции, что Серые Рыцари как-то предпочли уничтожить целый флот с сотнями тысяч беженцев на борту, лишь бы отправить этого товарища в варп. [В точности, как он того и хотел](#). Алсо, частенько используется Тзинчем для троллинга собратьев (*спойлер: Например, как то раз спиздил яблочки из сада Слаанеш, подкинув их Нурглу, в результате чего два бога сошлись в эпичном махаче - Слаанеш считал Нургла вором, а последний думал, что тот специально на него клеветает. Когда оба драчуна поняли, в чем дело, Перевертыш уже ебал мозги Кровожадам около врат Крепости Кхорна, доставляя Тзинчу обильные лулзы. Боги Хаоса давно пытаются грохнуть Перевертыша, ибо заебал, но тот всегда ухитряется съебаться.*)

- **Голубые Писцы** (*The Blue Scribes*) — два полных кретина (и это не шутка — так задумано), верхом на Диске. Задуманы Тзинчем с целью собрать заново его «Кристалльный посох» — палку, что когда-то делала его главнобогом Хаоса, однако его собратьев такой расклад не устраивал, и они объединились против Великого колдуна (*спойлер*: В последней битве, забоявшись поражения, Тзинч сделал вид, что смирился и разьебал Кристалльный посох, став таким же богом, как и все остальные.) По легенде, осколки посоха превратились в заклинания, то есть, собственно, от этого самого посоха все сильные колдунства в мире и произошли (по новому кодексу, разбился не посох, а сущность самого Тзинча, но сути это не меняет). Задача Писцов — сбор и перепись абсолютно всех существующих заклинаний, а нехватка мозгов (*спойлер*: Один демон умеет писать, но не умеет читать. Его брат, в свою очередь, умеет читать, но не может написать этого.) задумана во избежание бунта против повелителя. Правда, по этой же причине процесс идет крайне медленно и вряд ли завершится в ближайшую вечность, но, судя по всему, Тзинча это **не особо беспокоит**. Появляются на полях сражений, дабы поглазеть на творимые колдунства, а заодно случайно швыряются тем, что уже записано с непредсказуемыми, но всегда неприятными для попавших под тяжелую руку результатами.

Демоны Кхорна красны, любят медные и бронзовые броники и побрякушки (намек на то, что Кхорна человечество породило во время **войн бронзового века**), чхать хотели на колдунства (ибо Батья не одобряет), яростны в рукопашке, но ни на что не годные в дальнем бою.

- **Гончие Кхорна** (*Flesh Hounds of Khorne*) — адские собачки, кусачие, но не слишком живучие. Предназначены для выслеживания вражин, фланговых манёвров и охоты за командирами. Часто используются для доставки кастеров на ковер к Кровавому Богу. Ночной кошмар всех псайкеров и колдунов, ибо им не страшны разные колдовства.
- **Джаггернаут** (*Juggernaught*) — монструозный полумеханический носорого-волк, опасный для своего наездника не меньше, чем для врагов. Выдаётся под седло особо отличившимся чемпионам Кхорна (как смертным, так и демоническим). **ИЧСХ**, чемпион должен сам забрать зверюку из вольера и приручить, что нередко доставляет лузлы окружающим. Резвостью тварюшка не отличается, зато силищи у него — хоть отбавляй.
- **Кровопускатели** (*Bloodletters*) — демонические пехотинцы Кхорна. По внешнему виду — классические черти: зубатые, красные, с рогами и копытами. Сильны, чертовски хороши в фехтовании демоническими силовыми мечами и в меру живучи, но знают только одну команду: «В атаку!» «МОЧИКРОШИУБИВАЙ!», так что о засадах, тактических отступлениях и фланговых обходах можно забыть.
- **Кровожад** (*Bloodthirster*) — высший демон Кхорна, краснозадый огненный Дьябло с рогами, копытами, крыльями, а также здоровенным топором и хлыстом. Невозбранно слизан с Балрога, благо в соседнем цеху клепают настолку по Властелину Колец. Кровожады обладают просто космическим скилом фехтования, в чем с ними могут сравниться разве что эльдарские Аватары. Создан для войны, и вне сечи потихоньку хиреет.

Демоны Нургла, как нетрудно догадаться, выглядят как гниющие трупы, сеют чуму и воняют. Мухи, личинки, гной и ржавые цепи добавив по вкусу.

- **Нурглинги** (*Nurglings*) — мелкие развеселые копии Дедушки. Обычно резвятся вокруг демонов покрупнее, играя, смеясь и веселясь. Единственные из демонов Нургла, не обладающие зверской живучестью — нурглёныша обратно в Варп может отправить даже хороший пинок имперского гвардейца, не говоря уже о сколь-нибудь серьёзном оружии. Берут количеством, причем нередко таким, что эффективно справиться с волной нурглятков можно только огнемётами или прочим площадным оружием. В оригинальном тексте хорошо, годно обыгрывается их происхождение (вылупляются из гниющих внутренностей Нургла, то есть являются плотью от его плоти) при помощи родового суффикса «-ings» (сравним с теми же Каролинггами, Капетингами, Луитпольдингами и т. д.), что в русском переводе проёбано.
- **Твари Нургла** (*Beast of Nurgle*) — огромные раздутые истекающие гнилью слизняки, по прихоти Дедушки одаренные повадками игривых песиков. Набрасываются на «новых друзей», обнимая и облизывая их до тех пор, пока те не издохнут от ядовитой слизи или не задохнутся в тугих объятьях.
- **Хвореносцы** (*Plaguebearers*) — пехотинцы Нургла. Представьте себе сильно подгнившего одноглазого **зомбака** с раздувшимся брюхом и рогом на голове — приблизительно так и выглядит средний чумонос. В отличие от прочих демонов Нургла, имеют стойкий и прагматичный нордический характер. Живучи не в меру, да и по части ловкости и фехтования не уступают хорошо натасканному хуману, под настроение могут выехать в бой верхом на исполинской мухе ака чумной трутень, щедро рассыпая направо и налево набитые гноем и говном головы врагов.



Брось мне мячик! Брось мне мячик, сцуко!

- **Великий Нечистый** (*Great Unclean One*) — высший демон Нургла, огромная груда раздувшегося мяса и гноя по образу и подобию Нургла. Как и Дедушка, добры и заботливы к своим последователям, любят хвалить их за успехи и всячески поощрять, хотя из-за монструозных размеров и неуклюжести нередко давят нурглингов по неосторожности (да и кто их, нурглингов, вообще считает). Фирменное оружие Большого Грязнули — огромный ржавый чумной меч и не менее огромная ржавая и чумная цепь, которой он орудует как хлыстом. Алсо, в этом вашем *Dawn of War 2* его дальнобойное оружие — [тугая струя блевотины](#).

Демонов Слаанеш нетрудно отличить по сиреневому цвету, сиськам (иногда в два-три, а то и шесть рядов) и хуйцам, растущим из различных мест, а также хитиновым когтям и клешням тиранид-стайл (слаанешиты, естественно, считают плагиаторами жуков), в комплекте также грация, ловкость, иллюзии и майндфак.

- **Изверги** (*Fiend*) — изящные шустрые кентавро-скорпионо-неведомые-твари, порожденные умами объебосов. Быстро и элегантно бегают на четырех ногах, отрубают клешнями головы, а языком и хвостом парализуют своих жертв. Умеют громко «петь» мелодии настолько хаотичные и упоротые, что у обычных хуманов мозги через уши вытекают (иногда буквально). Слаанешитам, впрочем, такая музыка по нраву.
- **Скакуны Слаанеш** (*Steeds of Slaanesh*) — не менее изящные и шустрые тварюшки, являющие собой нечто среднее между раптором и страусом. Как нетрудно догадаться из названия, служат личным транспортом для особо отличившихся демонеток и чемпионов Слаанеш. У некоторых есть сиськи — вин!
- **Демонетки** (*Daemonettes*) — милые демонические девушки [топлесс](#). Результат разнuzданных эротических фантазий древних эльдаров (да и нынешних темных тоже). Рога, копыта и клешни в комплекте, но ценителей это обычно не отпугивает, ну а кого отпугивает, всегда можно скрыть все это иллюзией. Недостаток грубой силы в бою с лихвой компенсируют ловкостью, верткостью и скоростью, а также очарованием. Любопытное наблюдение: демонетки старых редакций были [безносыми](#) и кавайными, зато с шестью рядами сисек, ибо порождали их эльдары (что наводит на интересные мысли о вкусах этой расы), а новые — черноглазые аки пришельцы бабищи с одной (!) сиськой и орущей вареной колбасой вместо лица — преподносятся как порождение человеческой фантазии (из чего следуют не менее интересные выводы о предпочтениях хумансов сорокотысячника).
- **Хранитель секретов** (*Keeper of Secrets*) — высший демон Слаанеш. Представляет собой многорукого гиганта с головой козла, лошади, девушки или просто неведомой хуйни, иногда [обвешанного брюликами и завернутого в гламурные шелка](#). Сисек добавить по вкусу. Люто, бешено [овладевает](#) всяким, кто на него посмотрит, после чего рвет его, несопротивляющегося, на лоскуты. Ещё имеют сильную ауру, которая порождает в сознании врагов, попавших в область её действия, разного рода образы [трэша, угара и содомии](#), благодаря которым охуевшие от таких видений оппоненты могут конкретно забить на бой и тупо стоять в эйфории, а иногда и [не просто стоять](#). Особенно опасны Хранители для эльдаров, ведь у них всякая надежда не поддаться такой психической атаке отсутствует.



Хранитель секретов

Все демоны могут быть разной степени хтоничности: среди них попадаются отщепенцы, изгнанники, впавшие в немилость у начальства, и совершенно космической мощи демоны-великаны, способные в одиночку сожрать всю планету и еще просить добавки.

Кроме того, существует немерянная куча менее распространенных разновидностей демонов, не служащих ни одному богу, среди которых более всего известны:

- **Фурии** (*Furies*) — летающие птичкодемоны Хаоса Неделимого. Сами по себе не отличаются ни живучестью, ни силой, но призываются из Варпа не в пример легче других демонов, да и носятся весьма резво.
- **Отродья** (*Spawns*) — то, что будет с каждым, кто напортачит с мутацией от Хаоса, а также конечная стадия существования добрых 99% претендентов на мантию демон-принца. В отродье превращаются либо сильно сфейлившие чемпионы (в наказание), либо попавшие под хтоничный понос чар Тзинча враги, либо просто идиоты, необдуманно накопившие слишком много даров Хаоса — то есть, тех самых мутаций. Бесформенная масса из нескольких рук, ног, ртов, глаз и тентаклей в разных пропорциях. Мозгов не имеет, поэтому просто кидается на все подряд, пока не сдохнет или не сядут батарейки. Порой разрастаются до размером титана, с соответствующими последствиями.
- **Душедробитель** (*Soul Grinder*) — результат работы демонических кулибиных из *Кузницы Душ* над затынутыми в Варп покореженными останками демонических машин (в основном «Осквернителей») — громадный полумехнизм-полудемон со стальной шкурой, мощными когтями для рукопашки и возможностью плевать всякой НЕХ из пасти. По сути, Дробильщик — это только оболочка для вселения демона (в отличие от демонических машин — приятная и податливая), и

многие твари Варпа за право порулить этой машиной охотно впрягаются в анальное рабство к повелителям Кузницы Душ.

- **Психнойены** (*Psychneuein*) — невообразимая срань в виде больших уродливых пчел, скорее являющаяся просто хищниками варпа, нежели истинными демонами Хаоса. Эти товарищи очень любят псайкеров за то, что их моск очень удобен для откладывания личинок, которые очень быстро развиваются в башке несчастного. В первые часы псайкер сначала слышит мерзкое жужжание в голове, которое становится громче, постепенно переходя в невыносимую головную боль, от которой жертва сходит сначала с ума, а потом эпично откидывает сандалии, когда психнойены вырываются у нее из черепа на белый свет, дабы повторить цикл. До Ереси няшки в промышленных масштабах засирали Просперо, но Магнус истребил практически всех, хотя в джунглях все равно попадались малые группы по 100500 штук. Алсо, единственная успешная операция по извлечению сих тварей, после которой поциент остался жив, была проведена библиариями Тысячи Сынов. После того как Волки разнесли Просперо к ебням, обитавшие там паразиты переродились в какую-то совсем несусветную поебень, обретя нематериальность вкупе с почти полной неуязвимостью для любого оружия, кроме псайкерского. При этом, вместо откладывания личинок, пчелки стали просто выпивать души.

Демоны Малала вызывают срачи, ибо канонично о них известно только то, что они есть, но дотошные фанаты уже давно прописали ТТХ, а названия и облик были придуманы еще в актуальное время. Собирательное название демонов Малала — **Обреченные** (*Doomed Ones*), так как со временем в демонов прокачиваются вообще все смертные слуги (фактически все демоны Малала демонпринцы разного калибра). Все они компенсируют малочисленность имбовыми ТТХ и постоянными бафами от начальства, и вражеских демонов не просто развоплощают и отправляют домой, а связывают и тащат с собой, чтобы скормить их силы (вместе с энергией теперь уже бывшего хозяина) Богу-Паразиту.

- **Крючья-Ужасы** (*Hook Horror*) — обезьяноподобные твари с **птичьим рылом** и двумя клинками, сделанными из душ охотников на ведьм.
- **Парадоксы** (*Pandemonium Paradox*) — **насекомоподобные НЕХ**, одним визгом изгоняющие демонов-конкурентов. Тех, кто не съебался в Варп, допиливают тиранид-стайл и жрут на месте.
- **Лимбо-Клеши** (*Limbo-Tick*) — они же **Паразиты** (*Parasite Riders*) **еще более насекомоподобные НЕХ**, высасывающие силы из вражеских демонов и командиров и передающие их наезднику.
- **Стражи Контрастов** (*Guardian of Contradictions*) — они же **Ослепленные** (*Blinded One*), высшие демоны Малала, походят на **Рогатую Крысу из WFB**, имеют зубастые и глазастые хвосты-руки (привет Джеки Эстакадо), и при этом **абсолютно слепы**, ибо Малал всех ненавидит одинаково, и видеть разницу между врагами не положено. Несмотря на это, своими тупыми железками попадают по врагу вполне пристойно, кладя болт на иллюзии, силовые поля, защитные заклинания и прочие попытки засейвиться.

Демонхост (*Daemonhost*) — живая тушка, в которую был искусственно заточён демон. Отличительной чертой является то, что подобная живая клетка, в отличие от призванных демонов и натуральных одержимых, имеет очень большой срок эффективной эксплуатации, и ввиду того, что демону не приходится тратить сотни энергий на свое поддержание в реальности или удержание контроля над хостом, можно эти сотни энергий пустить в ход как мощные колдунства, да и быстрой перестройки организма, убивающей носителя, в данном случае, нет. И вообще, теоретически демона можно изгнать обратно, правда, хост в лучшем случае останется безумным калекой, а скорей всего, загноётся. Помимо всяких колдунов и ХСМ, используются также Инквизицией — либо как подневольные бойцы, либо как тюрьма для особо хтоничного демона, ибо из хорошего, годного хоста самостоятельно тот выбраться не может.

Одержимые (*Possessed*) — а вот это уже результат не полного вселения демона, а, так сказать, подключения к нему. В результате носитель вполне себе сохраняет собственную душу и, если повезет, волю; демон же не отрывается напрочь от родного Варпа, и, пока не особо нужен, спокойно себе спит. В бою же демон просыпается и экстренно трансформирует тело (а также броню и оружие) одержимого в мощную и стремительно регенерирующую машину смерти, а когда бой закончится или демон выдохнется, возвращает носителю его нормальный облик. Но это как бы в идеале и отличались этим исключительно одержимые Несунов до Ереси (ЧСХ, были сильнее одержимых в 40к раз в дцать и рвали кустодесов на куски), а в суровой реальности хост впускает в себя демоническую елду, преобразующую тело в соответствии со своим повернутым восприятием.

Демонические машины

Машины, управляемые заточенными в них демонами — одна из главных технических фишек хаоситов. По сути те же демонхосты, только вместо человекообразной тушки демона загоняют в микросхемы, коробки передач и двигатели, что в конце лишает его всех колдунств, да еще и куда неприятнее, потому что у машин с органами чувств напряженка, а какой толк демону убивать и калечить смертных, если он не чувствует как по его рукам течет кровяшка и ноги вязнут в выпущенных кишках? Несмотря на всё это, демонический экипаж имеет неоспоримые преимущества перед живым: его невозможно контузить или оглушить, к тому же демоны, хоть и с трудом, но со временем изменяют под себя свое металлическое «тело», отрачивая дополнительные шипы, затягивая пробоины и даже иногда регенерируя разьебанные в бою пушки и гусеницы. Бывают двух видов: обычные танки, БТРы, САУ и титаны (нередко спизженные), в

которых команду заменили на демона (aka «одержимые машины»), и труп демонические машины, в которых человеческий экипаж не предусмотрен вовсе.

Разновидности демонических машин:

- **Осквернитель** (*Defiler*) — шести-/восьмилапый паукообразный железяк, частенько заменяющий хаоситам дредноутов. В первую очередь потому, что дреды у хаоситов все как на подбор конченные психи, не стесняющиеся палить по своим just for lulz, так что на их фоне даже обезумевший от заключения в микросхемах демон, жаждущий поскорее разьебать свою тюрьму в бою у врагов (прихватив, тем не менее, сотенку-другую с собой, а то засмеют), выглядит куда уравновешеннее. Помимо самих лап, которыми осквернитель может играючи размазать тонким слоем карнифекса, на «башню» ему устанавливают две тяжелые пушки по бокам (или силовые кнуты, для еще большего нагиба в рукопашке), а по центру — гаубицу ненаучно-фантастического калибра для сноса стен, зданий, бункеров и вообще всего, что мешает пройти.
- **Сталк-танк** (*Stalk tank*) — богомолообразная лайт-версия «Осквернителя», используемая войсками Кровавого Договора. Бронирован хуже, в рукопашке хуже, зато стреляет получше, производится дешевле и ритуалы по вселению в него демонов попроще.
- **Чумной трутень** (*Blight drone*) — одержимый вертолет Нургла, зело напоминающий «орку» из «C&C». Несмотря на имидж нурглитов как адски живучих слоупоков, «Трутни» наоборот являются быстрыми и хрупкими машинами, которые летают по полю боя на скоростях, делающий попадание по ним крайне затруднительным, попутно поливая врагов снарядами из автопушек и **тугими струями блевотины**. Засветились в этой вашей игре «*Space Marine*», но, увы, вооруженными лишь неканоничными автопушками, а не потоками живительного гноя, говна и блевотины.
- **Мясник** (*Slaughter*) — лютый блохообразный железяк, с демоном Кхорна внутри. Адски рвет в рукопашке всё живое и механическое огромными силовыми тесаками, которыми заканчивается каждая его конечность. Стрелять не умеет, зато **может загарпунить и подтянуть к себе** вражеский танк, дредноут, карнифекса или что-то сравнимое по размерам (обычные пихоты при попадании его гарпуна красочно разлетаются на части). Как ни странно, **"FREEEESH MEAT"** не орёт.
- **Медный скорпион** (*Brass Scorpion*) — скорпионообразный железяк побольше, сравнимый по размерам с «Бейнблейдом» или небольшим титаном. Несмотря на то, что вселяют в него обычно демонов Кхорна, и заточен он под рукопашку, пострелять он тоже не дурак, благо на каждой клешне, в морде и на хвосте есть по пушке, каждая из которых может стрелять по своей цели. Учитывая, что погибают «Скорпионы» обычно в самой гуще вражеских рядов, темные магосы еще в проекте сняли с их реакторов все защитные системы, так что посмертно «скорпиончики» обычно дают крайне зрелищный «бадабум».
- **Поработитель** (*Subjugator*) — самый большой из серийно производимых демонических машин, в целом очень похож на титан класса «Гончая», но вместо двух огромных пушек у него не столь огромные, но очень шустрые клешни, а «голова» увешана звуковыми и психическими пушками. За счет демона Слаанеш внутри, «Поработители» являются чуть ли не единственными сверхтяжелыми машинами в 40k, способными поспорить в скорости и ловкости с эльдарскими титанами.
- **Адский клинок** (*Hell Blade*) - маленький, но зело шустрый перехватчик, по скорости не уступающий эльдарской авиации. Производство сумрачного гения Темных Механикус с демонического мира-кузницы Ксана-II, где клепаются дешево, быстро и в количествах, сильно превышающих over 9000. Ночной кошмар имперских летчиков в последней редакции.
- **Адский коготь** (*Hell Talon*) - демонический истребитель-бомбардировщик, размером побольше предыдущего, средне бронированный и обладающий неплохой маневренностью. Вооружен парой автопушек и лазпушкой, за счет чего неплохо справляется с конкурентами в воздухе, а так же несет несколько (не более 8) дополнительных снарядов, обычно - зажигательных бомб для несения воли Хаоса по площади на земле. Тоже продукт демонических кузниц Ксаны.
- **Адский дракон** (*Heldrake*) — апофеоз демонического авиастроения, летучая тварь из одержимого металла, которую иначе как «я пиздец, летящий на крыльях ночи» описать невозможно. По сути, оживший истребитель, спаянный с тем, что когда-то называлось пилотом-космодесантником. Выглядит как самый стереотипный злобный дракон, а по космосу летает исключительно цепляясь к корпусам больших кораблей на манер летучей мыши. Способен палить во все стороны прямо на лету и с почтительного расстояния (в 7 редакции разучился, хаоситы-нагибаторы плачут), кладя болт и на ПВО, и на укрытия врага. От вражин, которые каким-то чудом пережили прущего на них дракона, защищен противоестественной броней (очень толстой для авиации), регенерацией и летучестью. Благодаря драконам, учебник по тактике Хаоса в шестой редакции состоял из четырех глав: «ПОЧЕМУ надо брать трех драконов», «почему НАДО брать трех драконов», «почему надо брать ТРЕХ драконов», и «почему надо брать трех ДРАКОНОВ». Завистниками часто именуется **дыроконом**, за характерную форму задних сопел, наводящую на мысли, что между боями дракона используют как хранилище для **сгущенки**.
- **Предвестник** (*Harbringer*) - здоровенный, нет не так, ЗДОРОВЕННЫЙ супертяжелый бомбардировщик, таскающий на себе, в общей сложности, 48 бомб разного назначения - от

зажигательных снарядов «Адский шторм» до ядерных фугасов и особых био-бомб, благословленных Нурглом, чтобы божественной благодати Хаоса хватило всем. Из-за своих размеров, крайне неповоротлив и без сопровождения живет недолго, несмотря на несколько сдвоенных автопушек, поэтому обычно летает с группой «когтей» или «клинков». Место производства - все та же Ксана-II.

- **Истязатель** (*Maulerfiend*) — делается по тому же рецепту, что и дракон, но **не летает**. Добро наносит в ближнем бою тентаклями и лапами со встроенными мелта-сварками, а его брат-близнец **Стальной изверг** (*Forgefiend*) — в дальнем, пушками на плечах и в пасти, стреляющими полупрозрачными снарядами и эктоплазмой. Предмет особой гордости Железных Воинов.
- **Хелбрут** (*Helbrut*) — хаоситский дредноут со всеми вытекающими. Помещают туда не славных **героев** как у обычных космодесантников, а конченных маньяков-берсеркеров, которые от пребывания внутри едут крышей еще больше — в промежутках между боями (которые могут и о-очень затянуться) их просто выдирают из дреда на мороз от греха подальше, а когда изголодавшихся по резне запихивают обратно, тут-то и начинается жара. Если по ним попадают, дерутся еще лютей и бешеней. (Впрочем, их жажда битвы в принципе неутоляема, потому что нет для них большей пытки, чем крушить врагов не чувствуя отдачи болтера, запаха крови и вибрации любимого цепного топора, наматывающего на себя километры вражеских внутренностей. Алсо, такой способ бытия отдаляет осуществление главной мечты всех ренегатов — демоничество. Поэтому многие такому существованию предпочитают смерть и не стесняются палить по своим, в надежде, что если не враги, то хоть союзники, наконец, помогут содохнуть.) Исключением являются дреды Несущих слово: в них запихивают крайне религиозных (по их собственным меркам) десантников, а благодаря влиянию варпа есть индивиды помнящие осаду дворца Импи на Терре. Юзаются как Энциклопедия. Алсо, Железные Воины иногда юзают поизносившихся братьев в качестве пилотов для разнообразных буров, экскаваторов и прочей осадно-строительной техники. У некоторых легионов Хаоса дела с дредами обстоят немного иначе: легион Тысячи Сынов тоже хочет иметь своих дредов, но големы рубрики представляют собой лишь прах, а он - плохой источник агонии и мук. Поэтому колдуны тысячников **заманивают** хаос-маров из других легионов на "**обучение**", обещая им Невообразимую Мощь и Сакральные Знания. Во время "учёбы" пациенты и правда ощущают приливы обещанной Невообразимой Мощи и можно было бы за них порадоваться, но... Это означает лишь то, что колдун правильно провёл очередной этап ритуала связывания их души с механизмом хелбрута. Когда **процесс** становится необратимым, **соискателя** Невообразимой Мощи ставят в курс о его дальнейшей судьбе, колдовским огнём трансформируют плоть (прилагая отдельное усилие для удержания жертвы в сознании, чтобы муки были сильнее) и суют в саркофаг, где плоть прорастает в металл, а агония не прекращается ни на миг, притупляясь только во время боя. Это и **нежные чувства** пилота к наёбщикам-колдунам и является движущей силой брутов тысячников. В отличие от других легионов, у Гвардии Смерти дреды - самое обычное явление. Их делают из сражённых чемпионов (из-за расположения Нургла им очень трудно умереть), которые до этого соперничали с Чумными Хирургами своего легиона (а если чемпион был их командиром, вероятность упаковки в саркофаг становится равной 1). Впрочем, ритуал производства их дредов таков, что они слетают с катушек гораздо медленнее своих невезучих собратьев из других легионов и вообще относятся к своей судьбе стойчески. Стойчески настолько, что после боя их никто не вырывает с мясом из корпуса, а просто складывают на самых нижних палубах Чумных кораблей, где те питаются колдунскими энергиями корабля, печатся, жиреют и к моменту следующего боя становятся как новенькие).
- **Дециматор** (*Decimator*) — это имя у хаоситов носят **одновременно** супертяжелый танк а-ля «Бэйнблейд» и боевой андроид, речь о последнем. Скелетообразный железяк, подозрительно похожий на перекачанного Лорда некронов, но побольше, да настолько побольше, что всяким там дредноутам плюет на темя. Аналогичен дредам универсальностью вооружения: скорострельные пушки, лазеры да осадные когти.
- **Череп-пушка Кхорна** (*Scull-canon of Khorne*) - Самая демоническая машина из перечисленных. Ацкая самоходная артиллерия управляемая двумя кровопускателями и запихнутым непосредственно внутрь ещё каким-то демоном Кхорна. По слухам клепаются едва ли не лично Кхорном. Стреляет заряженными пламенеющей яростью орущими черепами, игнорирующими любые укрытия и анигилирующими к хуям любого в кого попадут. Чтобы пополнить запасы снарядов череп-пушка попросту проезжается с ветерком по толпе вражин, опосля чего Кровопускатели-наводчики скармливают тушки сей суровой машинке, а там уж пушка сама **зрелищно** избавляется от всего кроме черепа, заряжает его безумием и ЙАРОСТЬЮ, и продолжает пулять во славу Кхорна.

Примечания

1. ↑ В конце-концов нарвался на другого фаната быстрой езды — Кор'Сарро-хана, Старшего Ловчего Белых Шрамов, который таки умудрился его догнать и обезглавить. ИЧСХ вместо того, чтобы содохнуть, Думрайдер тупо разделился. Теперь его голова толсто троллит окружающих со своего насеста на стене крепости Белых Шрамов, а тело рассекает по Варпу на манер Всадника без Головы
2. ↑ По версии Имперiums
3. ↑ По версии самого Переклиторa