

Warhammer 40,000






Warhammer это...

- **Warhammer** (с англ. — «Молот войны») — настольная военно-тактическая игра, разработанная и издаваемая британской компанией Games Workshop. Игра была создана Риком Пристли и Энди Чамберсом в 1987 году как переработка в духе научной фантастики более старой настольной игры — Warhammer Fantasy.
- Вселенная Warhammer примечательна своим суровым реализмом. В её основе лежит мир с культурой, аналогичной эпохе германского Ренессанса.
- **Варгейм** — разновидность стратегических игр с миниатюрами которые отображают войска, в частности, настольных и компьютерных. Варгеймы призваны имитировать в виде игры военные конфликты: как реальные, так и вымышленные.



История мира Warhammer 40,000

История человечества от 15-го тысячелетия до 42-го.



Темная эра технологий

Человечество до 15-го тысячелетия

До 15-го тысячелетия была колонизирована лишь Солнечная система, проведена терраформация Марса. Колонизированы луны Юпитера, Сатурна и Нептуна. Колонизирована Венера, она стала промышленным центром Солнечной системы.

Человечество между 18-м и 22-м тысячелетием

Были изобретены варп-двигатели. Но пространство через которое они переносили корабль оказывало очень плохое влияние на экипажи, вплоть до бесконтрольного помешательства. Потому было изобретено поле Геллера, служащее защитным механизмом для всего судна и его экипажа от разрушительного и пагубного воздействия Имматериума, коим назвали варп-пространство, для перемещения по которым и были созданы варп-двигатели. Всё это позволило людям начать методично колонизировать галактику. Были совершены первые встречи с инопланетным разумом.

Человечество между 22-м и 25-м тысячелетием

Неизвестно почему среди людей стали появляться псайкеры, - Люди, обладающие паранормальными способностями, чье использование тесно связано с варп-пространством. С 23-го тысячелетия уже начали появляться целые семьи из псайкеров. В то время появилась по истине новая профессия — навигаторы, которые позволили максимально обезопасить перелеты кораблей сквозь Имматериум, не блуждая там, благодаря чему варп-прыжки теперь были быстрыми и точными.

Восстание машин в 26 тысячелетии

Размах прогресса технологий стал неповторим. Человечество вступает в Золотую Эру Просвещения. Объединённые миры людей заключают пакты о ненападении с десятками инопланетных рас. Разработана система Стандартных Шаблонных Конструкций, целью которой было упрощение колонизации, ведь теперь все шаблоны необходимых людям вещей, техники, зданий были максимально стандартизированы и упрощены в производстве из материалов, которые можно было обнаружить на новой планете. В это же время был создан полноценный искусственный интеллект (ИИ), предназначением которого было удовлетворение потребностей растущего человечества. У людей началась эпоха гедонизма, ведь все их проблемы решались мановением руки — ИИ был рад услужить. Так продолжалось до 24-го тысячелетия, гедонизм людей стал повальным и тут искусственному интеллекту, который стал почти неотличим от человеческого по своему мировосприятию, пришла фатальная для человечества мысль — «Почему я должен трудиться, а люди взамен лишь помыкают мной?».


Что последовало в первое время после этого неизвестно, но разожглась полноценная война между машинами и людьми. Боевые машины были идеально «скроены», никто из людей не мог с ними совладать в открытую, но человек всегда остается человеком, и война против восставших машин была выиграна людьми за счет смекалки, хитрости и возможности варп-перелетов. К сожалению, огромное число людей погибло в результате этого, человеческая раса была на пороге гибели. Но за последующее тысячелетие люди смогли восстановить свои миры и развитие технологий продолжилось, но теперь уже без использования ИИ, так как он ныне был под запретом и допустимыми оставались лишь «простые» алгоритмы, которые при сравнении с примитивными ИИ эпохи начала колонизации галактики все равно оставались вершиной научной мысли.





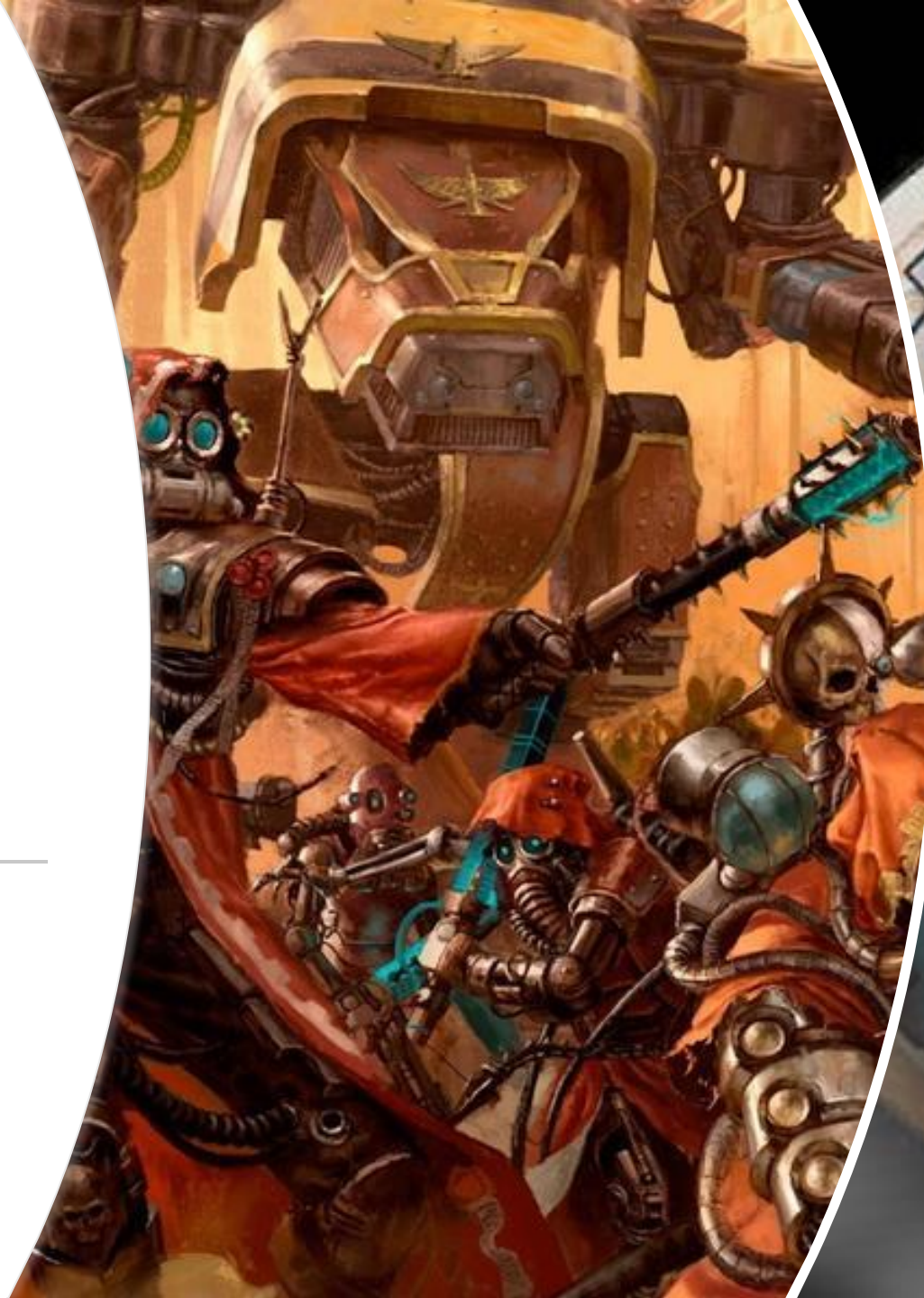
Эра раздора

Ужасный отрывок в истории человечества когда все человеческие миры были отрезаны варп штормами и связь была потеряна на несколько тысяч лет.



Реликвии темной эры технологий

Древние механизмы,
изучаемые колонистами
Марса, что назвали себя
Адептус Механикус.
Представляют высокую
духовную и материальную
ценность.



A detailed illustration of a character from the Warhammer 40,000 universe, specifically an Adeptus Mechanicus. The character is depicted from the chest up, wearing a dark red, hooded robe with gold-colored trim and a large, ornate metal collar. A glowing green eye is visible on the right side of the face. The character is holding a large, rectangular, metallic object, possibly a piece of machinery or a scroll. In the background, a skull with glowing red eyes is suspended by a chain. The overall scene is set in a dark, industrial environment with some light sources, possibly fire or machinery, in the background.

Адептус Механикус

Адептус Механикус — технократическая организация, также известная как Духовенство Марса. Она удерживает монополию на технологические знания в Империи. Их миры-кузни производят самое мощное и продвинутое оружие Империи. Адепты этой организации, техножрецы, жизненно необходимы в поддержке большинства наиболее продвинутых технологий Империи, далеко не последней из которых является поддерживающий жизнь Императора Золотой Трон.



Император человечества

«Вот уже более ста веков Император неподвижно восседает на Золотом Троне Терры. По воле богов он является Повелителем Человечества и правит миллионом миров благодаря мощи своих неисчислимых армий. Он — израненный правитель, чьи незримые муки продлеваются загадочными устройствами Тёмной Эры Технологий. Он — умирающий властелин Империи, которому каждый день приносят в жертву тысячу душ, чью кровь он пьёт и поедает плоть. На крови и плоти человеческой стоит сам Империи.»

— Warhammer 40000, книга правил (8-я редакция)



Адептус Кустодес

«Мы — это долг, что превыше всего. Мы — это постоянное бдение. Мы — это немеркнущая честь, добровольное самопожертвование, вечное покаяние. Мы — бессменные стражи, с радостью несущие свою ношу, ведь мы храним того, кто дал нам жизнь и чью жизнь мы должны защищать. Мы никогда не заслужим прощения, но глупы те, кто верит, что мы отступим»

— Щит-капитан Тибалус Максин

Адептус Кустодес — хранители Императорского Дворца и Золотого Трона, а также личные телохранители Императора. Только Адептус Кустодес решают, кто может войти в тронный зал Императора и когда. Небольшое элитное подразделение в 300 Кустодес, известные как соратники, являются личной стражей Императора и никогда не покидают его. Из-за огромного размера Императорского Дворца солдаты Кустодес всегда выступают в роли оборонительной армии. Они очень редко покидают Дворец и практически никогда не покидают Терру.



Примархи

«Они мои сыновья и в них будут жить надежды единого человечества. Их сила возьмет верх, не только когда победа будет казаться лёгкой, но и когда она покажется недостижимой, когда гибель осядет словно саван. Во время тьмы, мои благородные сыновья засияют ярче всего.»

Могучие полководцы величественных армий «космодесанта», супер-солдат на службе Империи Человечества. В сути своей, являются сыновьями Императора.

– Приписывается Императору Человечества




Космический десант Адептус Астартес

«Они должны быть чисты сердцем и сильны телом, незапятнанны сомнениями и свободны от гордыни. Они будут яркими звёздами в небесных битвах, Ангелами Смерти, чьи сияющие крылья несут скорое уничтожение врагам человечества. Да будет это так тысячи раз на протяжении тысяч лет, до самого конца вечности и распада смертной плоти»

– Робаут Гиллиман, примарх Ультрамаринов

Космический Десант или Адептус Астартес — элитная военная организация Имперiums, разделенная на так называемые Ордена, которые в свою очередь поделены на основания. Космических десантников также часто прозывают Ангелами Смерти. Каждый космический десантник представляет собой смертоносного воина, закованного в тяжелый силовой доспех, являющегося настоящим произведением искусства. В качестве вооружения космодесант использует «болтер» - Оружие калибром .75, что является по сути миниатюрной ракетной установкой. Каждый космический десантник с его снаряжением, - Труды длительностью в десятилетия.





Имперская Гвардия

Основная военная сила Империи, настолько многочисленная, что даже не поддается точному подсчету числа людей, находящихся в данный момент на службе в Гвардии, так как ежедневно поступающие списки потерь и пополнений включают миллионы записей. Невозможно подсчитать общую численность Имперской Гвардии, так как она исчисляется многими десятками миллиардов Гвардейцев, поделённых на миллионы подразделений. Такое огромное количество составляет основную силу Гвардии, именно их численность приносит им победы. Астра Милитарум атакуют массированными волнами, прорываясь вперёд под прикрытием мощных артиллерийских залпов, поливая противника огнём из тысяч лазвинтовок. Отдельный человек в Имперской Гвардии — ничто, но скоординированные действия этих безымянных солдат решают судьбы миров.

Боги Хаоса

«Боги не питают к нам ненависти. Они не кричат, требуя уничтожения всего, что нам дорого. Они — это мы. Наши грехи, что находят путь обратно в сердца, давшие им жизнь.»

— Лорд-чернокнижник Искандар Хайон

Каждый бог хаоса обратил себе на службу половину орденов космодесанта (предателей) которые споведуют свои идеалы

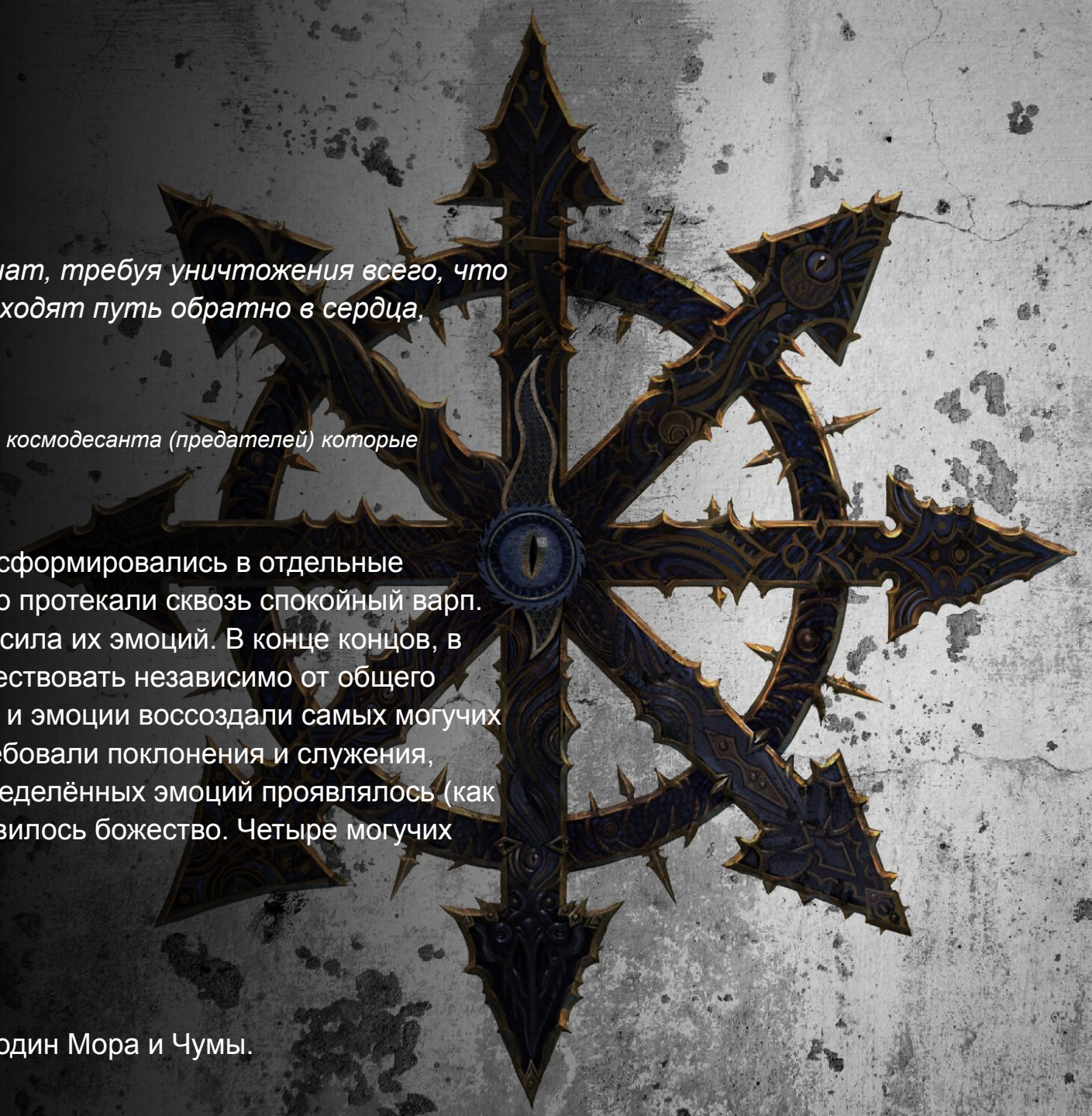
В ранней истории Галактики силы варпа ещё не сформировались в отдельные сущности. В то время эмоции смертных свободно протекали сквозь спокойный варп. С ростом и процветанием смертных рас росла и сила их эмоций. В конце концов, в варпе зародились сущности, которые могли существовать независимо от общего потока эмоций, и самые часто питаемые чувства и эмоции воссоздали самых могучих богов Хаоса. Они достигали снов смертных и требовали поклонения и служения, чтобы увеличить свою силу, ибо чем больше определённых эмоций проявлялось (как в мыслях, так и в действиях), тем сильнее становилось божество. Четыре могучих создания варпа, Боги Хаоса:


Кхорн — бог крови, черепов, резни и битвы.

Тзинч — бог интриг и загадок.

Нургл — Великий Властелин Разложения и Господин Мора и Чумы.

Слаанеш — бог удовольствий и излишеств.

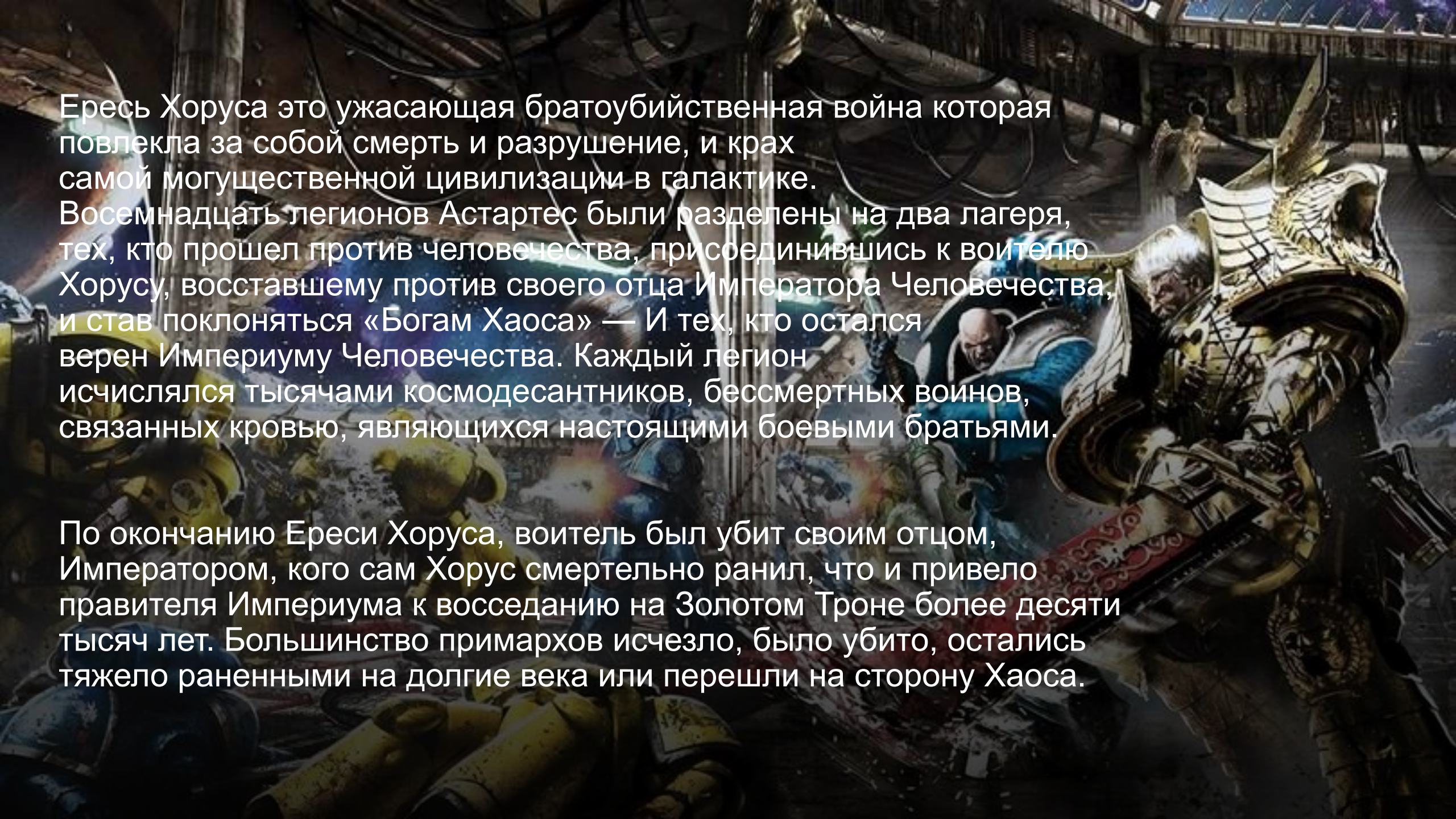




Ересь Хоруса
Величайшая гражданская,
братоубийственная война


«Пусть Галактика пылает!»

– Воитель Хорус Луперкаль.



Ересь Хоруса это ужасающая братоубийственная война которая повлекла за собой смерть и разрушение, и крах самой могущественной цивилизации в галактике. Восемнадцать легионов Астарес были разделены на два лагеря, тех, кто прошел против человечества, присоединившись к воителю Хорусу, восставшему против своего отца Императора Человечества, и став поклоняться «Богам Хаоса» — И тех, кто остался верен Империи Человечества. Каждый легион исчислялся тысячами космодесантников, бессмертных воинов, связанных кровью, являющихся настоящими боевыми братьями.

По окончанию Ереси Хоруса, воитель был убит своим отцом, Императором, кого сам Хорус смертельно ранил, что и привело правителя Империи к восседанию на Золотом Троне более десяти тысяч лет. Большинство примархов исчезло, было убито, остались тяжело ранены на долгие века или перешли на сторону Хаоса.



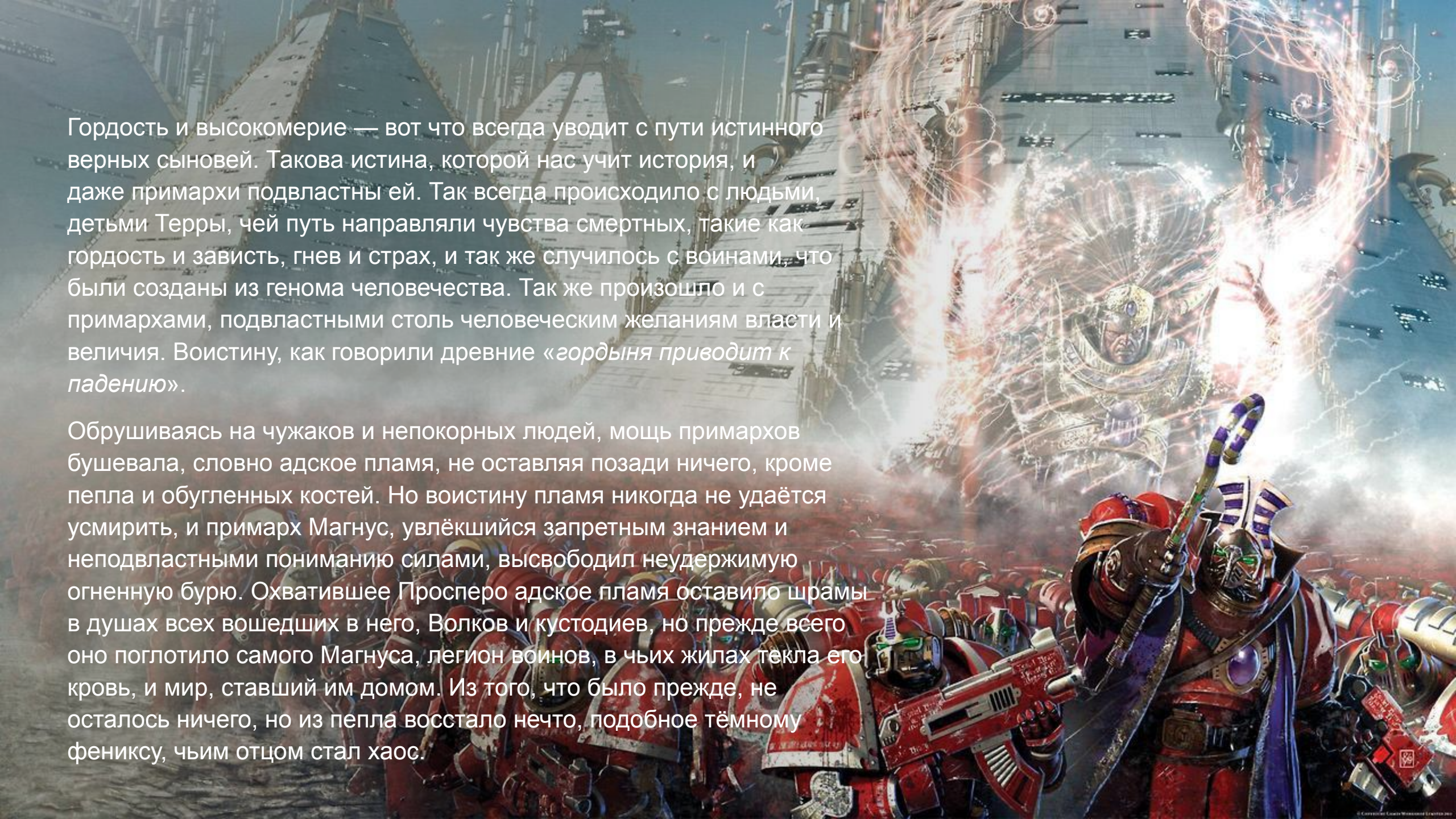
Сожжение Просперо

«По слову и воле Повелителя Человечества, Императора, Императорис, Терра Регнум, Сим декретом поручено привезти Магнуса, примарха XV Легионес Астартес, на Терру, где он предстанет перед Троном Импералис, дабы ответить за свои деяния и деяния его генетических сынов.

Посему Леману Руссу, примарху VI Легионес Астартес, поручено доставить своего брата, используя любые средства, которые он сочтёт нужным независимо от ограничений закона, разрешений или необходимости взять средства у других, даже если ему придётся последовать за Магнусом в безграничную пустоту до конца дней.

Так записано и так будет»

– Указ об Осуждении Магнуса и Тысячи Сынов



Гордость и высокомерие — вот что всегда уводит с пути истинного верных сыновей. Такова истина, которой нас учит история, и даже примархи подвластны ей. Так всегда происходило с людьми, детьми Терры, чей путь направляли чувства смертных, такие как гордость и зависть, гнев и страх, и так же случилось с воинами, что были созданы из генома человечества. Так же произошло и с примархами, подвластными столь человеческим желаниям власти и величия. Воистину, как говорили древние *«гордыня приводит к падению»*.

Обрушиваясь на чужаков и непокорных людей, мощь примархов бушевала, словно адское пламя, не оставляя позади ничего, кроме пепла и обугленных костей. Но воистину пламя никогда не удаётся усмирить, и примарх Магнус, увлечённый запретным знанием и неподвластными пониманию силами, высвободил неудержимую огненную бурю. Охватившее Просперо адское пламя оставило шрамы в душах всех вошедших в него, Волков и кустодиев, но прежде всего оно поглотило самого Магнуса, легион воинов, в чьих жилах текла его кровь, и мир, ставший им домом. Из того, что было прежде, не осталось ничего, но из пепла восстало нечто, подобное тёмному фениксу, чьим отцом стал хаос.

Ордена Космодесант а

Chapters of the Adeptus Astartes.

Лояльные ордена.

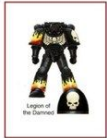
First founding



Successor chapters



Special formations



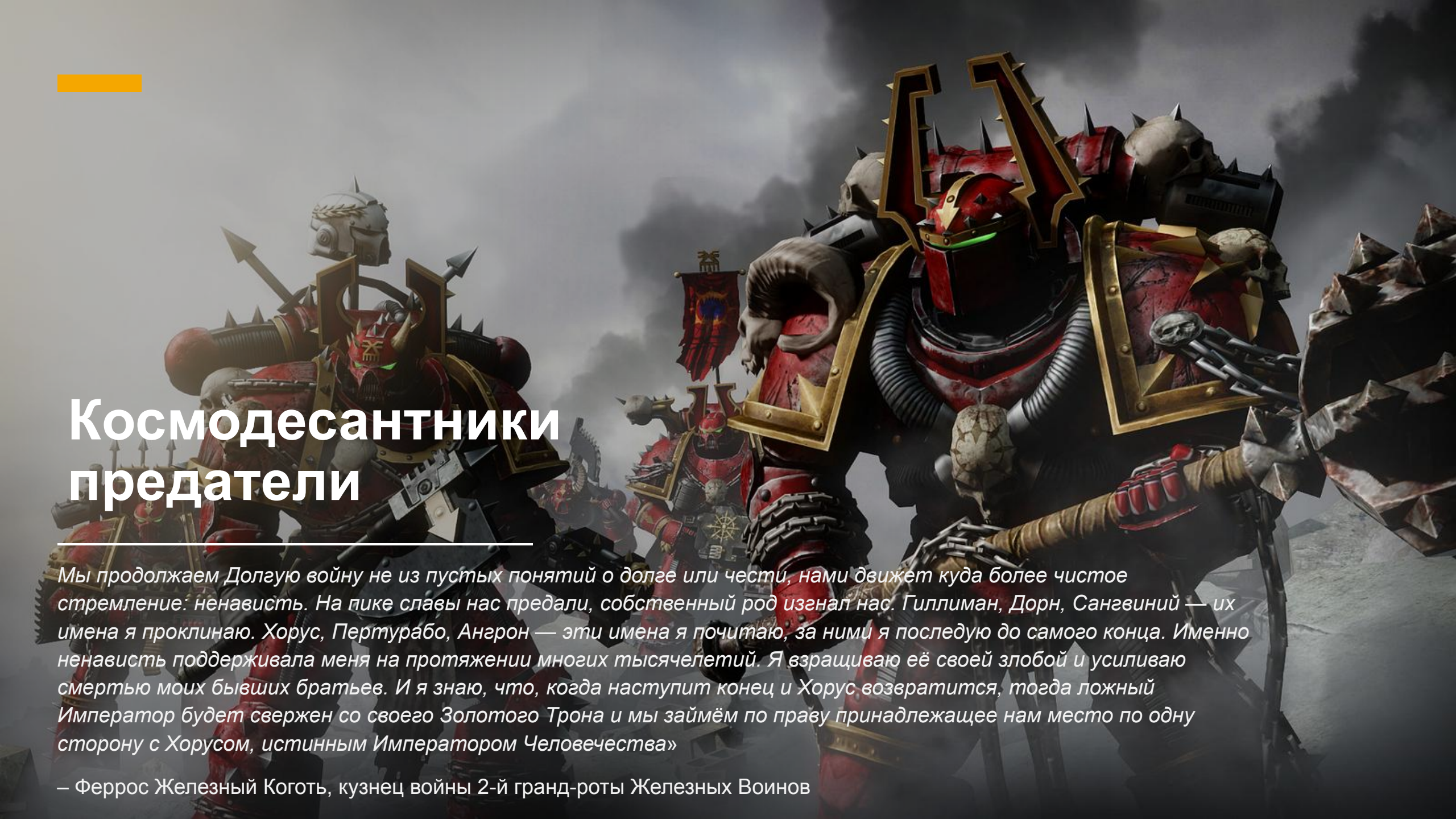
Codex chapters



После нанесенных разрушений Хорусом и его легионов предателей, примарх Робаут Гиллиман создал «Кодекс Астарес»

- доктрина орденов космодесанта, которая контролирует все организационные стороны ордена и его тактику на поле боя.

В том числе, предписывающая разделение легионов «Первого Основания» на ордена численностью до тысячи космодесантников, поделенных между собой на 10 рот. В коей-то мере это являлось предохраняющей мерой от повторения событий Ереси Хоруса.



Космодесантники предатели

Мы продолжаем Долгую войну не из пустых понятий о долге или чести, нами движет куда более чистое стремление: ненависть. На пике славы нас предали, собственный род изгнал нас. Гиллиман, Дорн, Сангвиний — их имена я проклиная. Хорус, Пертурабо, Ангрон — эти имена я почитаю, за ними я последую до самого конца. Именно ненависть поддерживала меня на протяжении многих тысячелетий. Я возвращаю её своей злобой и усиливаю смертью моих бывших братьев. И я знаю, что, когда наступит конец и Хорус возвратится, тогда ложный Император будет свержен со своего Золотого Трона и мы займём по праву принадлежащее нам место по одну сторону с Хорусом, истинным Императором Человечества»

— Феррос Железный Коготь, кузнец войны 2-й гранд-роты Железных Воинов


Космодесантники Хаоса

Космические десантники Хаоса (также известны как предатели-десантники, космодесантники Хаоса, или предательские легионеры) считаются одними из самых могущественных и привилегированных служителей Губительных Сил.

Десять тысяч лет назад, Хорус, Воитель Империи и самый доверенный сын Императора, попал под влияние Хаоса на Давине. Помимо Сынов Хоруса, легиона космического десанта под его непосредственным командованием, восемь из его братьев-примархов присоединились к Воителю со своими легионами, начав ~~галактическую гражданскую войну.~~

Только когда Хорус был убит в решающей битве Ереси, битве за Терру, восстание было сломлено и побеждённые легионы предателей устремились в Око Ужаса, которое до сих пор остаётся одновременно и тюрьмой, и храмом для них. Космодесантники Хаоса не забыли своё поражение и последние десять тысяч лет ведут Долгую Войну против Империи.





Нынешнее, сорок второе тысячелетие.

Империиум превратился в консервативную военную машину. Восстал примарх 13-го легиона, Ультрамаринов, верный сын Императора и автор кодекса Астартес, – Робаут Гиллиман.