

Вархаммер-словарь — Lurkmore



БРУТАЛЬНОСТЬ!

Текст ниже состоит из брутальности и бессердечности.



Благословенный [Императором](#) сборник понятий и выражений, ниспосланный нам с Золотого Трона для лучшего понимания [Великого. Ё](#).

Матчасть



Здесь реально многобукаф, ты точно ниасилишь.

Кодекс (*Codex*) — свод правил и устоев определенной расы (не путать с рульбуком (*Rulebook*), в котором описаны глобальные правила игры, обязательные для всех рас). Кодексы большинства рас пережили уже восемь редакций (последняя была в 2017), попутно полностью их преобразив; весной 2015-го закончилось обновление до седьмой редакции тех кодексов, которые застряли на уровне ранней пятой. Кодекс содержит художественно-практическое описание ТТХ боевых единиц, а также [единственную достоверную историю](#) на момент действия кодекса. Разные редакции зачастую совершенно противоречат друг другу, поэтому тема «Какая редакция труь, какая подлежит сожжению» — основная дисциплина [специальной олимпиады](#) среди настольщиков и простых читателей. Не меньше срачей вызывает и то, что балансом в новых кодексах даже не пахнет, в результате чего разнообразие армий сводится к минимуму, ибо задача продавать новые миньки.

Флафф (*Fluff*) — в цивилизованных странах этим словом принято называть то, что у нас зовут «бэк», но в силу того, что отечественные вахафаги знакомы с жаргоном западных несколько приблизительно, у нас это слово закрепилось за сборниками этого самого флаффа (Флафф-библии). В силу того, что в эти сборники обычно пишывается все подряд, от безнадежно устаревшей древности второй редакции до переводов из самых свежих кодексов/Империял-Армора, и вся эта хуита нередко противоречит друг другу, ссылки на флафф-библию как прудф не принимаются ни в каких бэкосрачах.

Фордж (*ForgeWorld*) — компания, клепающая монстров, тяжёлую бронетехнику, авиацию, дополнительные миньки и наборы для конверсий. Ныне усиленно клепают миниатюры 30к (да, именно так). Миньки получаются хорошие, годные, часто лучше ГВшных, хоть и из дерьмового материала. Цены грабительские (и это мягко сказано, хотя если ты живешь в Австралии, то Фордж будет дешевле минек ГВ, так-то), даже на фоне и так не сильно дешевой Вахи в принципе, но какой эльдарас сможет отказать себе в удовольствии поставить на полку [5-дюймового Аватара](#) вместо [ГВшного недоразумения](#)? Имеют богатую фантазию и прямые руки, что в свою очередь порождает что-нибудь эдакое, будь-то экспериментальные правила для мутантов в *White Dwarf* или целых суб-фракций для вышеуказанного Империял-Армора.

BL (*Black Library*) — компания, тискающая книжонки по grim dark future. Долгое время изливания пейсателей считались ересью и анбеком, но с началом выхода серии «Horus Heresy» их книжонки получили официальное благословение и объявлены каноничными (хотя и с предупреждением «Читать на свой страх и риск»).

Значимые™ пейсатели:

- **Дэн Абнетт** — пафос, Пафос, ПАФОС! **ПАФОС!!!** За масштабностью и количеством героев сей автор не гонится, но отличается приличной детализацией и, в отличие от других авторов, не склонен посреди книги изменять рост, вес, цвет, силу и живучесть персонажей. Известен в первую очередь серией книг про суровых инквизиторов Эйзенхорна и Рэйвенора, которые редко скатываются до банального «воене пыщь-пыщь» и больше похожи на шпионские боевики. С них чаще всего рекомендуют начинать чтение БЛ.
- **Грэм Мак-Нилл** — эпик, Эпик, ЭПИК! **ЭПИК!!!** Миллионы сходятся в безжалостной битве, орбитальная бомбардировка обрушивается с небес, стирая континенты, титаны бьют друг друга рожи невьебенными кулачищами, Аватаров душат голыми руками, экстерминаторы! **И ТУТ УРИЭЛЬ ВЭНТРИС НА ДЕМОНИЧЕСКОМ ПАРОВОЗЕ ПРЯМО В МЯСО НАХУЙ ЖОПА КИШКИ ГОВНО ПО ВСЕМУ ВАРПУ!!!**
- **Аарон Дембски-Боуден** — драма, Драма, ДРАМА! **ДРАМА!!!** В лучших традициях анимэ и серьёзных военных драм все главные герои СТРАДАЮТ, бои состоят из болтовни больше, чем из махаха, до конца доживает от силы четверть персонажей. Всем рыдать! Прославился поразительно низким знанием тонкостей бэка — то у него Око Ужаса на краю Галактики, то минититаны-дреднайты есть только у Серых Рыцарей, то, внезапно, силовые доспехи искажают слух и пыхтят при движении...
- **Сэнди Митчелл** — лулзы, Лулзы, ЛУЛЗЫ, **ТРОЛЛИНГ!!!** Автор книг о «том самом» комиссаре Каине, в которых безжалостно и беспощадно глумится над имперскими пафосом и всеми остальными авторами БЛ. А потом, Анонимус, до тебя доходит, что на деле-то глумится Сэнди над тобой, таким антипафосным — потому что Каин смел, глубоко религиозен и патриотичен, несмотря на постоянно декларируемые обратные качества.

DoW (*Dawn of War*) — просто компьютерная игрушка по Вахе в трёх частях и пяти аддонах, сделанная на удивление качественно для своего времени, но пестрящая такими условностями, что боги Хаоса гогочут самым бесстыжим образом. Из всех игрушек по сорокатысячнику эта самая распиаренная, популярная и (по мнению многих) лучшая. Её сценарий, включая **вольную тракторку** истории ордена Кровавых Воронов, был одобрен GW, но фанбои же знают лучше. Так что сюжетную часть всё же приходится признать каноничной, в то время как информацию о составе войск, их возможностях и особенностях, а также о вооружении, строениях фракций и прочем подобном — нет. Особую ненависть вызывают те, кто считают игрушки первичными. Чуть подробнее в **обзорной статье**.

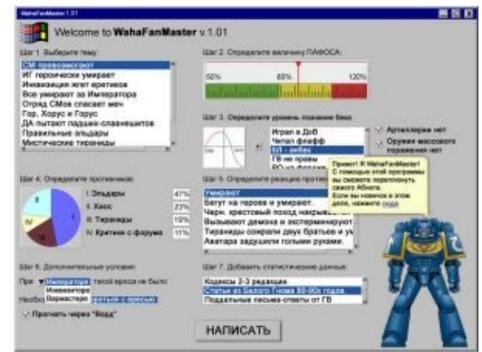
Апокалипсис (*Apocalypse*) — расширение для настолки, добавляющее в неё новые юниты (в особенности сверхтяжёлые танки и титаны), правила и возможность играть армиями любого размера (настоящий апоковский махач от 2×5000 только начинается, в то время как партия 2×2000 в настолке считается крупной). Помимо Апока, есть ещё дохренища расширений поскромнее, в том числе позволяющих брать в обычную игру юниты из Апокалипсиса. Срачи на тему «Апокалипсис — труп или не труп», «Юниты Форджа на столе — УГ или имба», равно как и сверка тысяч конфликтующих правил, параметров и списков — одна из любимых дисциплин СО среди настольщиков, ибо все это превращает 40к практически в другую игру. Не последний по интенсивности срач происходит между криворукими нищобродами, изобретательными мастерами-нердами и мажорами — о допустимости использования подручной хуиты вместо дорогих или больших миниатюр.

Эпик (*Epic*) — Апокалипсис в квадрате, с совершенно мозгоразрывающими масштабами сражений. Чтоб не раскладывать миньки на футбольном поле, все модели в эпике намного меньше, чем в Апоке, а чтоб не расплавить мозги игроков, правила для пехоты и несверхтяжёлой техники немного упрощены. Для сверхтяжёлой, наоборот, усложнены, и попытка сыграть полудегионом Адептус Титаникус запросто может вынести мозги неподготовленному человеку еще на стадии «Как ими, блджд, играть?!»

BFG (*Battle Fleet Gothic*) — настольная игра о битвах космических флотов в сеттинге 40к. Не имеет никакого отношения к **Doom!** Ныне прикрыта, наравне со всеми остальными «специализированными играми» ГВ. Детали тоже в обзорной статье.

WFB (*Warhammer Fantasy Battles*) — всё, позаимствованное из фэнтези, в одной системе, которая предшествовала 40к и продолжала развиваться наравне с ним. Ныне же RIP и заменена Эрой Сигмара (*Age of Sigmar*).

Мета



Главный инструмент.



Варп (*Warp*, он же *Immaterium*, *Море душ [Sea of Souls]*) — непроходимо загаженное псионическое подпространство, в котором происходит Кхорн пойми что, однако прыжок через него — чуть ли не единственный способ перемещения в космосе на **большие расстояния**. Наполняется мыслями и эмоциями, и учитывая, что их в галактике **в основном** генерируют конченное быдло и злобные битарды, загажен до предела. Основные жители — боги и демоны Хаоса, которые питаются эмоциями разумных существ. В принципе, смертное существо тоже может жить в Варпе, но если без демонического **блата**, то плохо и недолго. Где-то в неизведанных глубинах Варпа блуждает душа **Императора** и сражается со всякой нечистью.

Еретик — тело неопределенного пола, усомнившееся в чём-либо из того, что касается Императора, или личность, использующая магию, или просто любой, кто вызывает хоть какие-то подозрения у комиссара или инквизитора. Яростно преследуются Инквизицией и прочими блюстителями бобра и света для последующего весёленького допроса со скальпелем и радостного сожжения.

Ксенос (*Xenos*) — собирательное название инопланетных отродий. Неуютны Императору, подлежат сожжению воинами Его. За использование ксенооружия либо укрытие в ксенопостройках комиссар может нехило покарать провинившегося солдата, а инквизитор вздёрнуть за яйца вообще кого угодно. Формально любой контакт с ксеносами, отличный от боестолкновения, равно как и сдача к ним в плен, считается предательством перед человечеством. Впрочем, инквизиторам-то похуй на законы, а вольные торговцы по определению имеют право общаться с ксеносами. Более того, некоторые сектора имеют дипломатические миссии Тау! **В общем, всё как обычно.**

Мутанты — зверьки, в прошлых поколениях бывшие людьми, но, в силу определенных причин переставшие ими быть. Должны быть уничтожены во имя Императора. Тем не менее, значительную часть этих мерзких отродий оставляют в живых ради профита.

- **Навигаторы** — гики-уберпсайкеры с **третьим глазом**. На самом деле тру-псайкерами не являются, все спецспособности идут от третьего глаза и отличаются от псайкерских. Необходимы для полётов в Варпе, ибо только они могут разобратся во всей той хуите, что там творится, потому были отмазаны от истребления Самим Императором, ещё когда Тот был жив (или выведены специально, поди разбери). Смотрят на всех как на говно, считают себя илитой и гребут деньги лопатой, но из-за специфики передачи гена навигатора инцест для них обычное дело, и навигаторы почти всегда уроды внешне. Да и Варп оставляет свой отпечаток. (Впрочем, графоманы из VL ничтоже сумняшеся придумывают вполне красивых навигаторш на радость ЦА — «Волчий Клинок», «Игра Предателя», трилогия о Повелителях Ночи, например)
- **Скваты** (*Squats*) — **дварфы 40к**. Были почти полностью выпилены разработчиками — из кодекса, а тиранидами — из галактики ввиду вопиющей неоригинальности. В некотором смысле мем — эталон радикального переписывания истории. Были вхожи в Империум, породили вундервафли вроде *Thunderfire Cannon* и *Thudd Gun*. Остальные технологии, отличающиеся от имперских, похоронены вместе с их мирами. В 2004 году один из сотрудников ГВ слил эпическую инфу о том, что в реальности скватов выпилили из-за того, что они казались издевкой над дварфами и, мягко говоря, не смотрелись в настолке. Сейчас их заменили Демииурги из Тау. На официальном форуме ГВ (когда он ещё был) было стел-правило, по которому за упоминание скватов аккаунт провинившегося **удалялся нахуй** вместе со всеми постами, от чего скваты стали мемом наподобие **Candlejacka**, так что любой, кто упоминает в своём посте Скват
- **Ратлинги** (*Ratlings*) — хоббиты 40к. Маленькие трусливые мохнолапые клептоманы и знатные коммерсанты, призываются в Имперскую гвардию снайперами и поварами. На Орн, одну из их планет, где проживало большинство "крысят", однажды пришёл в гости Чёрный Легион из Очка Ужаса. Воины Абаддона нехило погуляли, устроив тотальный геноцид с таким размахом, что выстроенные хаоситами из десятков миллионов мелких ратлинговских скелетов символы Хаоса были видны даже с орбиты. В общем, мясо.
- **Огрины** (*Ogryns*) — огры 40к. Огромные, толстые, сильные и живучие дубины с повышенным содержанием верности в крови, потомственные выживальщики, возможно бывшие люди которые из-за неких сложных условий жизни генетически выродились. Известно, что огрины, служившие в полках ИГ, которые ударились в ересь и перешли к Хорусу, сделали это не потому, что их пропёрло с Хаоса, а потому, что были ну очень преданы своим непосредственным командирам. Один огрин (кстати, единственный известный анонимусу огрин-офицер, ставший им благодаря высоким для огрина умственным способностям - умению считать до 12 и писать свое имя) прославился тем, что когда раненый в бою командир приказал ему притащить аптечку из БТР «Химера», тот под непрекращающимся артобстрелом противника притащил весь БТР на собственных плечах, потому что там было темно, а оргины внезапно боятся темноты. Чтобы перевозить огринов, их заманивают в химеры сухпайком, который делает их не в пример добрее. Умственно застряли на уровне детского сада как вид (потенциальным сержантам делают операцию на моске, поднимающую их до уровня школоты). Призываются в ИГ тяжёлой штурмовой пехотой, вооружаются огромными

полуавтоматическими дробовиками, неподъёмными для простого хумана, которыми чаще всего лупят врагов по башке или танкам по башне, так как целиться умеют еле-еле. Говорят, дробовики сначала были автоматическими, но огрины зажимали курок, а в пылу схватки как-то забывали его отпускать, и весь боезапас моментально расходовался, поэтому в дальнейшем их вооружали только полуавтоматическими версиями.

- **Зверолюди** (*Beastmens*) — **фурри** и полуфурри, козловаты. В большинстве случаев экстерминируются вместе с планетой, в некоторых редакциях — призываются в ИГ на пушечное мясо. Хаоситами уважаются чуть больше (что, тем не менее, не спасает их от роли пушечного мяса). Особенно важную роль зверолюди (вернее, их прокачанная версия - *тзангоры*) играют у Тысячи Сынов, где они выполняют разную черную, но все же требующую определенного ума работу, на которую безмозглые рубрики не годятся (например, разведку).
- **Твисты** (*Twists*) — радиационные и химические мутанты с промышленных миров. Работают за право жить и совсем уж жалкие гроши. Если не работают — идут на удобрения. Живут как нигры городских **гетто**: ганста, кокаин, проституция, детская преступность, рэп (он же *пунд*).
- **Варп-мутанты** — иногда особо невезучие еретики обращают на себя внимание богов и одариваются лишней рукой/тентаклем/глазом etc., что фактически делает их мутантами. Ещё в месте проживания людей порой обнаруживается повышенное влияние Варпа из-за слишком тонкого барьера между ним и реалом, что также может внести корректировки в геном хуманов. Уничтожаются беспощадно.
- **Гибриды генокрадов** — потомки заражённых геном материалом **тиранидских** генокрадов. Через четыре поколения вырождаются в самих генокрадов, продолжая цикл. Одна из наибольших угроз Империи, поскольку обнаружить их сложно, а тиранидские флоты-ульи используют генокрадов как GPS. В отдельных случаях генокульты устраивают переворот и назначают своего патриарха — первого генокрада — планетарным правителем, при этом внешность папки затирается в мозги хомячков **тиранидскими психосилами**.

Псайкер (*Psyker*) — **гик**, обладающий повышенными способностями к восприятию **Варпа**, выкачке из него сотен энергий и использованию для всяких суперспособностей. Собственно, Ваха суть первая вселенная, где магия и псионика — синонимы. В отличие от прочих вселенных, псайкеры в 40k — очень серьёзные бойцы. Так, хорошо натренированный боевой псайкер без труда **уклоняется от пуль, отбивает их мечом** или **заставляет врага стрелять мимо**, выдерживает ранения, которые убили бы трёх спейсмаринов, а если ещё и прокачается в школе **самобафа**, то может вкатывать в асфальт карнифексов одной левой и отрачивать потерянные конечности. За это приходится расплачиваться повышенным вниманием демонов, которые пытаются дорваться до псайкера каждый раз, когда он применяет свои суперсилы, и постоянно растущими шансами во время колдовства нарваться на НЕХ в Варпе (*Perils of the Warp*, жарг. *перила*), после встречи с которой **конец немного предсказуем**.

- В Империи используются как **астропаты** (средство дальней связи и навигации кораблей во время варп-переходов), в качестве подпитки для маяка Астрономикона или, получив соответствующую санкцию, непосредственно на передовой для метания всяких непристойностей во врагов. Используемые в качестве **МТСа**, быстро слепнут, астрономиконские —дохнут, а боевые иногда получают в лоб собственными заклятиями. При всей их полезности и необходимости псайкеров ЯРОСТНО ненавидит и боится большинство населения Империи, мечтая выпилить эту б-гмерзкую поросль с потрохами, ибо сабж нередко может не выдержать довления и перерасти из псайкера в шизанутого психера-убивателя или случайно открыть портал прямо в Варп с последующим захавыванием всей планеты ордами демонов. Из-за этого на них безжалостно охотятся инквизиторы, да и сами власти обязаны раз в сто лет отдавать «дань» псайкерами **Чёрным Кораблям** Инквизиции, которые затем везут их на Терру к Астрономикону. Среди самих инквизиторов довольно много псайкеров, иногда весьма сильных (Рейвенор, например). У спейсмаринов псайкер становится **библиарием** — метателем молний в квадрате (способности десантника библиарий не теряет). А Серые Рыцари, например, — исключительно все псайкеры-спейсмарини высочайшего класса, великолепно истребляющие своими пси-способностями разнообразных демонов. Почти все люди имеют некоторый потенциал, иногда даже проявляющийся, но несознательно. Формально псайкерами считаются только те, кто могут сознательно управлять своим талантом. Псайкеры — каноничный пример лицемерия Империи: его жители громче всех вопят о необходимости извести псайкеров, но и сильнее всех от них зависят. Также существуют недопсайкеры — вирды, чьи способности хватает только на полусознанные фокусы.
- Хаоситы не просто используют псайкерскую силу, а подпитываются сырой энергией Варпа и вступают в союзничество с демонами (благо демон Тзинча или Слаанеш при желании может превратить даже рядового псайкера в имба-машину для убийств на расстоянии). Собственно, отличить, где же кончается «легальное» псайкерство и начинается «еретическое колдовство» почти невозможно. Хороший пример — примарх Тысячи Сынов Магнус Рыжий, мегапсайкер, благими намерениями выставивший себе дорогу в Адъ. В буквальном смысле.
- Орочьи «псайкеры» — *вирдбои* — неосознанно управляют энергией **WAAAAGH!!!**, причем иногда так, как и не снилось никаким эльдарам. Впрочем, орки все немного псайкеры, и чудеса у них происходят постоянно, но вот хакать мозги и стрелять молниями из задницы умеют только особо отличившиеся товарищи.
- Эльдары — все поголовно псайкеры, за что расплачиваются повышенной восприимчивостью ко всему, что творится в Варпе, и уязвимостью к его опасностям. А вот тёмные эльдары всех своих

псайкеров сами извели, ибо имеют очень веские причины не обращать на себя излишнее внимание Губительных Сил.

- Тираниды — практически все, но в основном только телепаты: хайвмайнд через жуков-рентрансляторов отдаёт телепатические приказы, а рядовые жуки, работающие только на приём, их яростно выполняют. Есть и *зоантропы* — летающие мозги, выведенные из генетического материала эльдаров и пуляющие варп-молниями. При этом не дают пользоваться Варпом другим — ддосят его своими сигналами, отбрасывая «тень» в Варпе.
- Многие другие расы тоже имеют своих псайкеров, подчас настолько сильных, что колдуны людей и эльдаров давятся от зависти, но их мало, и потому шансы столкнуться с ними за пределами их обычных мест обитания стремятся к нулю.

Затупленные (*Blunt, тупые*) — так людские псайкеры называют своих менее талантливых собратьев, не обладающих какими-то особыми психическими сверхспособностями (вроде интуиции или легкой эмпатии), и из-за этого чуть более устойчивых к колдунствам, мозгомытью и демонам. В Империи есть целые планеты затупленных, где псайкеры не рождаются в принципе. Все *тау* дичайше затуплены до такой степени, что могут ходить по хаоситским рунам, сводящим человека с ума при одном взгляде на них, и рассуждать о «бездарности художников гуэ'ла, рисовавших эту бессмысленную хуйню».

Парии (*Pariahs, они же неприкасаемые [Untouchables], нустые [Blanks], тупильщики*) — люди-антипсайкеры. Не имеют души, либо, согласно различным теориям, имеют отрицательное её значение. Вызывают ащкий *ангст* или просто раздражение (зависит от силы ауры) одним своим присутствием и полностью нейтрализуют всякое колдунство на некотором расстоянии от себя. Псайкеры, демоны и тираниды их не выносят вообще, ибо больно (или просто жутко неприятно, страшно, противно, оглушает или лишает сознания — опять-таки зависит от степени хтоничности конкретного неприкасаемого и стойкости жертвы), причем для демонов парии невидимы и неосязаемы. Крайне редки — один штук на миллиард человек, причем среди других рас не встречаются в принципе. При значительной (то есть больше одного-двух) концентрации в ограниченном пространстве создают пропорционально мощную «тень в Варпе», которая здорово мешает межпланетной связи и навигации, глушит телепатию (независимо от силы её источника) и вообще портит жизнь всем кому не лень. К тому же души живых существ, погибших в их отталкивающем поле, деваются неизвестно куда (скорее всего уничтожаются), отчего эльдары срут кирпичами, едва почувствовав рядом такого уродца. С другой стороны, если неприкасаемому повезет, его ожидает нехилая, хотя и *добровольно-принудительная* карьера. Любой инквизитор (кроме радикалов-отморозков — ксантифов) посчитает великой удачей занять себе в команду тупильщика и за одни только способности взять к себе сразу в ближайшее окружение. Официю Ассасинорум сделает из парии уберассасина-кулексуса, а в Адептус Астра Телепатика парий-девушек направят в секретный орден Сестричек Тишины, занимающегося отловом и этапированием беглых псайкеров. Поэтому лучший выход для любой парии — бежать к имперским властям. Хуже точно не будет.

Паутина (*Webway*) — система благоустроенных подпространственных тоннелей. Была создана Древними для упрощения путешествий по Галактике. Находится между реальным миром и Варпом, поэтому скорость движения относительно реального пространства поменьше, чем в Варпе, зато более-менее безопасно — живые существа могут безо всякой защиты гулять там неограниченно долго (кроме эльдаров — этих Слаанеш потихоньку харчит и тут). И за пару месяцев в Паутине реально пересечь полгалактики. Во время эпической Войны в Небесах, *к'таны* научили некронов набигать в Паутину, и это сыграло не последнюю роль в поражении Древних. Набигание происходило через вновь создаваемые нестабильные туннели, которые затем схлопывались и рушили находящиеся рядом ходы. Так началось постепенное разрушение и засирание Паутины. Причем некоторые части Паутины настолько разрушены, что создают разломы, ведущие в другие вселенные — и из онных рифтов временами просачиваются такие супостатные твари, что на их фоне те же тираниды/демоны/к'таны из *нашей* вселенной покажутся просто милыми няшными розовыми пони. Рождение Слаанеш, появление Глаза Ужаса и переселение тёмных эльдаров в крупнейший город в Паутине тоже ничего хорошего не принесло. Свою лепту внесло и просто течение времени: где раньше был вполне нормальный выход, сейчас может находиться *черная дыра*. В результате в Паутине полно ходов, которые ведут не туда, ведут совсем не туда и не ведут вообще никуда, много запечатанных входов, куда ломятся демоны, хаоситы и другие интересные личности, как нефиг делать можно наткнуться на рейд тёмных эльдаров, арлекинов или лорда-феникса (которые тоже не обрадуются нежданному гостю). В общем, гулять без проводника по Паутине крайне опасно.

Космический скиталец (*Space hulk*) — *огромная груда* спаянных воедино заброшенных космических кораблей, станций, астероидов и прочего космического мусора, кочующая по космосу и самопроизвольно совершающая варп-скачки.

- *Люди* рыскают по обломкам в периоды редких их появлений в реальности в поисках древних ништяков — за вытащенные оттуда артефакты механикумы, инквизиторы, спейсмарины и некоторые другие товарищи платят *очень* солидные деньги.
- *Тираниды* заселяют космические скитальцы выводками генокрадов, которые заражают всех, кто сунется на их территорию, тем самым распространяя по Галактике генокульты. Благодаря гражданам из предыдущего пункта преуспевают, однако.
- *Хаоситы* устраивают на скитальцах мобильные базы, с которых совершают свои налеты.
- *Демоны* поселяются в частях скитальца, не защищённых противоварповыми полями Геллера, по мере сил и желания корешась с хаоситами и истребляя всех остальных.
- *Орки* используют скиталец как основной транспорт для *WAAAAGH!!!*, захватывая громадину

мековскими гравипушками, забивая до отказа парнями, тачками, гаргантами, космическими кораблями поменьше, а также кучей нужного и ненужного барахла. Присутствие на скитальце упомянутых ранее товарищей только приветствуется, поскольку в драках с ними можно скоротать скучные недели путешествия. После всех приготовлений вирдбои перемещают «Улк» в Варп и отправляют в направлении «куда Горка с Моркой пошлют» (хотя если надо, то могут и с толком управлять), а по прибытии вся махина грандиозно валится на ближайшую пригодную для махаха планету. Как ни странно, после истощения запасов махаха на планете орки могут собрать останки скитальца и заставить взлететь обратно в космос, наплевав на все законы физики.

- Есть ещё некая раса *лакримолой*, которую описал некий ебанутый инквизитор как расу оборотней. Свой инфопланшет и приставленный к нему отряд Маринов он просрал на этом самом скитальце, и поэтому его упрятали в психушку, а тот халк решил больше не трогать. Мало ли.

Джиринкс (*Gyrinx*) — местный аналог [котэ](#). Крупная (метр в длину) зверюшка. Пушистая, синеглазая и очень [няшная](#). Любимый питомец всяческих псайкеров (чаще всего инквизиторов и эльдар), ибо, вступая в своего рода симбиоз с хозяином, обладает способностью усиливать псайкерские таланты оного. На кой это надо самому котику — тайна покрытая мраком, но НАДО, как ни крути. Бесхозный джиринкс чисто инстинктивно начинает искать себе хозяина, так как без такового начинает чувствовать себя [некомфортно](#). Со временем симбиоз джиринкса с хозяином становится настолько силён, что у сабжа изменяется обмен веществ, и он становится слегка похож на владельца повадками, характером и даже внешностью.

Мир — собственно говоря, любая планетка в космосе. Видов их множество, причем одна и та же планета может быть причислена сразу к нескольким категориям:

- Мир-улей — мир с [хуевой тучей](#) населения, которое проживает в ульях, то есть гигантских небоскребах размером с хороший город. Ульев часто настолько много и они такие большие, что планета превращается в один большой гигаполис. Вверху живет знать, внизу — быдло, хотя бывает и наоборот. В самом низу (крайне редко — верху) обычно живут только полные отморозки и мутанты. Качество жизни бесконечно разнится в силу уровня местной экономики, экологии и долбобизма руководства — от относительно сносных условий жизни даже у нищеебов из нижней части улья, до лютого пиздеца у [95%](#) населения при гигапетах вина и тоннах чёрной икры у илиты. В большинстве случаев являются важнейшими центрами торговли, финансов, производства и, естественно, источником рекрутов для стройных рядов Имперской гвардии. Экологии, чаще всего, пиздец.
- Имперский мир — любой более-менее развитый мухосранск. Основной критерий — наличие имперского уровня технологий или хотя бы около того. Такие миры, аналогично с ульями, могут быть самыми разными, от уютненьких планет с пряничными городками и молочными реками до лютых зажопинсков с отравленной промышленностью экологией, гангстерами, коррупцией, мутантами и говном.
- Мир-кузница — владение Адептус Механикус. Представляет из себя один большой завод. Населения тут немного, так как большую часть работы выполняют сервиторы (необязательное условие — зачастую триллионы населения могут питаться только за счёт [экспорта 100500 видов продукции](#)). Экологии в этих случаях тоже однозначный пиздец.
- Мир-святыня — обычно является владением Экклезиархии. На этом мире когда-то совершил подвиг (ну или хотя бы просто пернул) какой-нибудь Имперский Святой, поэтому в таких мирах всегда множество паломников, пафосных храмов и радио «Радонеж». Мечта любого [правоверного](#) гражданина Империиума.
- Мир-рай — планета-курорт. В такие миры народ съезжается ради [блэкджека](#) и [шлюх](#), бухла, лежания на пляже, танцулек, деликатесов и прочего. Жизнь здесь сытая и весёлая. Впрочем, Инквизиция в подобных местах частенько находит любителей [специфических удовольствий с соответствующими](#) для них последствиями.
- Добывающий мир — планета-Газпром. На таких мирах тысячи кабальных рабочих каждый день выковыривают [сотни нефти](#). Экология здесь всегда идёт по пизде, народ обычно живет очень бедно. Хотя бывают и исключения.
- Агромир — один большой колхоз. Экология тут обычно сносная, а народ пашет кверху жопой в поле на свежем воздухе (или ловит рыбу, тоже на свежем воздухе), разводит животных на мясо, выращивает фрукты-овощи и т.д. Из-за своего стратегического назначения (кто ж ещё соседний мир-улей кормить-то будет?) подобные планеты довольно часто находятся под прямым контролем Администратума, а потому социально-экономическая обстановка здесь обычно достаточно неплохая. Впрочем, иногда встречаются пиздецы вплоть до уровня «кто не выполнил норму сбора урожая, идет на удобрения не отходя от кассы». Либо мир может контролироваться какой-нибудь жадной корпорацией или вообще являться агромиром только по бумагам, в реальности представляя из себя средневековую задницу.
- Мир-крепость — его территория представляет собой одну большую военную базу, как правило расположен в стратегически важном месте. Сферическая [армия](#) в вакууме (типичный пример — Кадия). Соответственно, десант вражин прямо с неба для местных жителей — рядовое и обыденное явление, а стрелять умеют даже младенцы.
- Дикие и феодальные миры — на первых проживают [настоящие индейцы](#), на вторых царит Средневековье. Тоже могут являться поставщиком рекрутов в Гвардию, но чаще в Космодесант: в доиндустриальных условиях обычно очень медленно деградирует генофонд, и мутантов почти не появляется. При наличии каких-либо [интересных](#) растений может быть ещё и агромиром.
- Мир-тюрьма — обиталище осуждённых, отбросов, мутантов и гопоты. По вполне очевидным причинам может быть одновременно миром смерти и, например, добывающим миром.

- Мир смерти — мир, условия которого представляют собой настоящий **Адъ**. Впрочем, там иногда тоже кто-то живет. Более того, люди, рассматривающие ЛЮБОЙ пиздец как планету-рай — вообще очень ценный мобилизационный ресурс. Скажем, Катачан только и живёт подобным гастарбайтингом.
- Изолированный мир — мир, посещать который запрещено Инквизицией из-за тех или иных причин, будь то Хаос, наличие лютых болезней, опаснейших ксенотехнологий и т. д. Впрочем, конечно же находятся идиоты, которые туда направляются. Итог экспедиции **почти всегда** оборачивается фэйлом, но иногда случаются и былинные **Win**'ы.
- Демонический мир — когда-то давно попал под влияние Хаоса. Знаменателен тем, что может быть какой угодно — от милой и красивой (только на первый взгляд) планеты до космического объекта в форме, например, огромного хуя. Законы физики на поверхности не действуют, законы логики и здравого смысла обычно тоже.
- Мир-гробница — **ВНЕЗАПНО** таковым может стать любой мир, если на нём обнаружат мирно похрапывающих некронов. Если на планете проживают люди, то быть лютой войне с привлечением гвардии, космодесанта, инквизиции и прочих. И скорее всего это всё не поможет и планета поджарится на тёплом гриле Экстерминатуса - неиллюзорнейшие пиздюли всем, мешающим спать, Некроны выписывать умеют будь здоров. Если же люди не проживают, то такую планету сразу же, без промедлений **выпиливают** к хуям. Ибо страшно.
- База Инквизиции — планета является местным центром известной организации. Обычно это какой-нибудь мир смерти, где вне базы пиздец. Ну или неприметный булыжник в космосе, коих миллиарды. Однако, вне зависимости от планеты, внутри базы созданы весьма роскошные условия для жизни — Инквизиция заботится о своих слугах. Кстати, наверное не нужно напоминать, **что** в подобных местах ожидает непрошенных гостей?
- Искусственный мир — строго говоря, это даже не планета, а воистину неприличных размеров космический корабль эльдар, который заменяет им полноценную планету.
- Мир-Механизм — аналог Звезды Смерти от Некронов. Мобильная мегакрепость, мир-гробница и (чаще всего) машина крайне злоебучего нагиба. Для того, чтобы остановить Мир-Механизм Борсис от династии Неохарес, Империи пришлось бросить в бой силы чуть ли не со всего сектора (15 ударных групп маринада и от военфлота что смогли наскрести) и даже так у них ничего бы не получилось, если бы не использование Астральными Рыцарями целой боевой баржи в качестве дропшипа с последующим абордажем и выводом из строя силовой установки/командного центра, что позволило флоту наконец-то расхуячить этот шарик. В Battlefleet Gothic: Armada 2 встречается ещё один - Тёмный Трон от династии Неферу. Вооружён плюгавенько, защищён тоже так себе, зато (*спойлер*: в концовке за Некронов показывает свою истинную суть (продвинутая версия Пилонов) и закрывает Око Ужаса раз и навсегда.)

Империиум



Курсор убери!

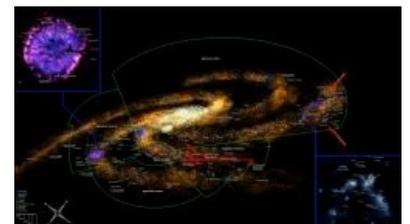
«Сражайтесь за Императора, и вы, возможно, умрёте.

Не сражайтесь за Императора, и вы обязательно умрёте. Нам нравится делать ваш выбор проще.

»

— Публичное объявление Экклезиархии

Империиум Человечества (*Imperium Hominis*) — объединение, контролирующее большую часть известных раскиданных по всей галактике человеческих миров (коих **куда более миллиона**). Управляется с Терры Адептусами различных типов. Нетерпим к ксеносам и предателям. Два официальных языка: *High Gothic* (проксится **латынью**) и *Low Gothic* (проксится **английским с примесями**). На самом деле, оба языка очень сильно отличаются от нынешних земных. Планеты в значительной степени автономны, и пока с них поступают налоги и призывники, имперской бюрократии **безразлично**, что творится на их поверхности. Порвать с надоевшей империей мешают её гигантские армии, арбитры и Инквизиция, давящие всех изменников. Дополнительным аргументом служат имперские торговые санкции, вследствие чего местные **лучшие люди** лишаются жизненно важных французских сыров, хамонов, других деликатесиков, встретятся с Инквизицией и спейсмаринами, которые очень не любят тех, кто **отринул свет Императора**, а еще останутся без механикумов, кроме которых никто не знает, как тут всё работает. А вокруг хаоситы,



Владения Его Священного Величества.

зеленокожие, жуки и тому подобная нечисть, отбиться от которой без помощи всё тех же армий в одиночку нереально — ибо миллиарды их. Собственно, вхождение в Империум тоже может быть опасным (Ересь Хоруса, [экстерминатусы](#) Криптманна против тиранидов, т. д.) Следует отметить, что хотя Империум по площади и занимает Галактику практически полностью, всю эту площадь он не контролирует даже на долю процента, ввиду чего внутри вполне вольготно существуют миллионы планет орков, эльдаров, хаоситов, прочих мелких ксеносов и даже целая мини-империя тау, да и необитаемые булжники, заселять которые невыгодно или просто лень.

Правящие силы Империума:

Император — глава, основатель и официальный б-г Империума. [И вообще](#). Больше — в статье.

Deus Mechanicus — он же Б-г-Машина. Второе нотариально заверенное божество Империума, единственное, чей культ поддержал лично Император. Предполагается, что это наделенный властью над машинами К'Тан Маг'Ладрот по кличке Дракон Пустоты, заточённый в недрах Марса согласно [хитрому-прехитрому плану](#) Императора ещё до основания Империума (если верить воспоминаниям Дракона — в начале второго тысячелетия нашей эры (или, по крайней мере, именно в это время разыгралась типичная сценка «рыцарь — дракон» между ним и Императором)). Поклоняются ему адепты Культа Механикус, ибо зарекомендовавший себя временем метод «потыкать мехадендритом да помолиться Богу Машины» снимает необходимость думать и разбираться, как же таки эта очередная технологическая поебень работает самостоятельно, не говоря уже о том, что метод реально работает.

Омниссия (*Omnissiah*) — пророк и условно смертное воплощение Бога Машины версии Культа Механикус. Остальному Империуму более известен как Император.

Малкадор Сигиллит — исторический деятель и ближайший сподвижник Императора времён... да, собственно всех времён, когда император был ещё [торт](#), от объединения Терры до самой Ереси. Псайкер неебической силы, по официальной статистике — третий после Самого и Магнуса. Правая рука, советчик и заместитель Императора по всем делам, не связанным непосредственно с войной, был первым и единственным Регентом Терры и имел право отдавать приказы от имени Его (собственно, титул «сигиллит» — «носитель печати» aka «наместник»). Для истории примечателен тем, что основал примерно половину общественных институтов нынешнего Империума — Администратум (со всеми его отделами), Официю Ассасинорум, а по слухам даже Инквизицию и прообраз того самого Совета Лордов. Погиб, замещая Императора на Золотом Троне на время разборки с Хорусом. Был увековечен в виде одноимённого танка, о котором ниже.

Совет Высших лордов Терры (*High Lords of Terra*, он же *Имперский Сенат*, aka *Senatum Imperialias*) — высшая власть в Империуме.



Отвественны за выживание/скачивание в говно Империума в течение последних 10k лет, пока Император подключен к золотому унитазу и править не может. По традиции состоит из дюжины рыл, из которых девять обычно постоянны (это самые главные главнюки), а ещё трое меняются при каждой встрече в зависимости от повестки дня. В постоянные члены входят:

- **Магистр Администратума** — фактический глава совета и самый могущественный из лордов. В прошлом магистры имели неслабые терки с еkkлезиархами, что однажды вылилось в убийство второго первым и объединением должностей, после чего захвативший абсолютную власть лорд Вандир сошел с ума и вызвал трехсотлетнее Смутное время, урон от которого сравним с Ересью Хоруса.
- **Екклезиарх** — папа Римский Терранский Офелианский и глава Императорской Церкви. Считает себя вторым самым главным лордом. Остальные лорды тщательно за ним наблюдают, так как два раза екклезиарх оказывался еретиком, и один раз об этом узнали лишь через пару веков после его смерти.
- **Генерал-фабрикатор Марса** — глава Империи Механикус время от времени отвлекается от управления своим собственным государством, чтобы удостовериться, что мешки с костями и дальше будут поставлять ему больше минералов.
- **Гроссмейстер ассасинов** — главный специалист по поддержанию порядка в умах аристократии Империума, путем хирургического вырезания гнильцы. Некоторые лорды считают, что главному убивателю Империума малость не место в совете сильнейших мира сего, но сказать вслух побаиваются, опасаясь, что он их всех порешит. Потому что когда-то давно один гроссмейстер так и



Император до Ереси Хоруса...

Император до Ереси Хоруса...



и после...

и после...

[era voxifera](#)

Каноничный звуковой ряд. Читать лучше под него

сделал.

- **Великий маршал-провост** — глава Адептус Арбайтес (см. ниже), отвечающий за поддержание порядка среди племса Империи. Министр тутошнего МВД, короче. Один из самых скучных лордов, потому что самый нормальный.
- **Представитель Инквизиции** — выбранный в добровольно-принудительном порядке лорд-инквизитор, держащий связь между Инквизицией и прочими лордами Терры. Любители жечь и угарать на передовой бывают очень недовольны тем, что их на пару лет отрывают от [настоящей работы](#) ради заседаний с тупыми пердунами из совета. Зато вот старым интриганам-политикам подобная должность нехило доставляет.
- **Магистр Адептус Астра Телепатика** — главный по поиску и эксплуатации псайкеров и поддержанию системы рассылки пси-имейла в Империи, и сам обычно тоже неслабый псайкер. У прочих лордов немного сомнений по поводу необходимости его присутствия в Сенате — без имперской «Почты России» любая более-менее глобальная организация долго не проживет.
- **Магистр Астрономикона** — управляющий Хором Астрономикона и один из сильнейших псайкеров в Империи. Вопрос, что в совете лордов делает человек, управляющий одним зданием во дворце, ни разу не посетивший ничью голову, ну а если и посетил, то очень скоро исчезал вместе со всеми воспоминаниями об этом.
- **Посол Патерновы** — представитель самого главного навигатора. Само Патернову никому, кроме его ближайшего окружения, посещать не позволено, в основном из-за того, насколько сильно он мутирует с возрастом. Все попытки других лордов избавиться от посредника и включить в совет самого Патернову обычно заканчиваются внезапным исчезновением корабля в варпе.



Администратум (*Administratum*) — бюрократическая машина Империи, фактически институт государства. Известен жесточайшими мерами по пресечению любого неповиновения. В силу гигантских размеров управляемой территории, чудовищно [медлительн](#) и [неповоротлив](#), время прохождения распоряжения по инстанциям может занять несколько столетий. Из-за этого чиновники Администратума очень часто огребают лечебно-профилактических [пиздюлей](#) от инквизиторов, что намного ускоряет работу сего учреждения.

Правда, стоит отдать должное чиновникам Администратума — сам факт хоть и хуевого, но функционирования таких воистину ебических размеров структуры показывает, что в большинстве своем там служат лучшие из рыцарей бюрократии. Занимается буквально всем, от сбора десятины до внутренней торговли, от создания, толкования и модификации [Лекс Импералис](#), имперского законодательства, до вопросов медицины и образования. Даже в военной сфере Администратум имеет свое серьезное влияние, но об этом ниже.



Адептус Арбайтес (*Adeptus Arbites*) — своеобразная [федеральная полиция](#) Империи. Следит за [правонарждением](#) выполнением законов Империи на вверенных планетах. Часто имеет разногласия с СПО, Магистратумом и планетарными губернаторами. Имеет большие полномочия и независимость от местной власти, что позволяет смотреть на всех несогласных, [как на говно](#). Вступают в дело тогда, когда местные силовики обосрались. Штат разнится от выдающих эпических пиздюлей различным [антисоциальным элементам](#) арбитраторов до нердов-вериспексов, кои могут [раскрыть преступление не выходя из дома, даже если из ули](#)

[хуй да нихуя](#). Алсо, их крепости-участки очень трудно взять, что неизменно доставляет баттхёрт всем врагам Империи. По вполне очевидным причинам, арбитры тесно сотрудничают с инквизиторами-пуританами, иногда вплоть до смены работодателя. Чуть менее чем полностью срисованы с [Судей](#), в чем [GW охотно и с гордостью](#) признаются.



Адептус Кустодес (*Adeptus Custodes* aka *Кустодианские стражи*) — личная гвардия Императора и его лучшее творение. Как и космодесантники, ГМО-воины, но штучного производства. Круты как яйца всмятку: обычного спейсмарина рвут пополам одной левой, демонов загоняют в Варп с полпинка. Тем не менее, имеют критический недостаток в виде острого индивидуализма и неумения работать в команде (специально

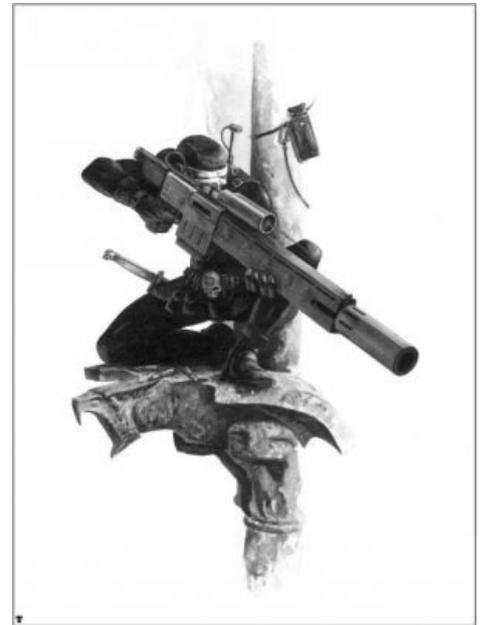
модифицированы так, чтобы доверять только Самому) — в результате, несмотря на крутизну, когда речь идёт о действительно масштабных замесах Кустодесы начинают давать слабину. Появились раньше спейсмарин, технологии их производства кардинально различаются (Кусты намного сложнее и индивидуальнее). Из-за того, что являются преторианцами Императора, болеют ФГМ в терминальной стадии: «Кустодес не ошибаются». Запросто могут выпилить целый город с невинными жителями только потому, что есть слухи, что где-то там проходил кто-то, кто [возможно](#) несет угрозу для Императора. Последние десять тысяч лет непрерывно сторожат Золотой Трон от всяческих еретиков, демонов и не в меру ретивых паломников, а также соблюдают порядок во Дворце (треть планеты же) и иногда выполняют некие секретные миссии (любят среди прочего для проверки бдительности товарищей иногда устраивать... покушения на папку! Понарошку, да и то пока никому не удалось). Алсо, имя каждого Куста составляется из его краткой служебной биографии, удлинняясь после каждого выполненного задания, и записывается на внутренней стороне его доспехов, у самых старых и заслуженных — переползает и на внешнюю. До Ереси Хоруса носили доспехи золотого цвета в масть с Императором. После Большого Пиздеца в виде поединка Импи и Хоруса, случившегося на борту боевой баржи Хоруса («Дух Мщения»), поголовно перекрасили свою броню в расово чОрный цвет в знак скорби о том, что не смогли защитить своего Повелителя тогда, когда ему это требовалось больше всего.

Официо Ассасинорум, или *Ведомство ассасинов* (*Officio Assassinorum, Office of Assassins*) — служба индивидуального или мелкооптового выноса ногами вперёд врагов Императора. У руля стоит



Гроссмейстер ассасинов, которого **никто не видел в лицо**, даже Лорды Терры и инквизиторы. Её сотрудники — **ассасины** — привлекаются, когда использование гвардии, космодесанта, титанов или сестрёнок выглядит как стрельба из пушки по воробьям, или наоборот, когда все вышеперечисленные дружно сосут. Реквестируются только Инквизицией и **Лордами Терры** (по протоколу требуется две трети голосов последних, но на практике никто обычно не возражает). Сама организация поделена на храмы (Виндикар, Каллидус, Эверсор, Кулексус, Вененум, Ванус — по именам тех шестерых фриков, которые, не без высочайшего благословения Императора, их некогда и основали), каждый из которых специализируется на своем методе устранения целей:

Виндикар (*Vindicare*) — специализируются на снайперской стрельбе. Знамениты тем, что могут месяц держать мишень на мушке, не отвлекаясь на еду, сон и **прочие потребности человеческого организма** (некий Джедрис Гараммах, прежде чем ликвидировать свою цель, пролежал в засаде шесть(!) лет(sic!!!)), благодаря чему спокойно расстреливают вражеских командиров как в самых плотных рядах поделщиков, так и во время жарчайшей рукопашной схватки. Носят хамелеоновые «костюмы-невидимки», позволяющие полностью сливаться с любой местностью, и сложный многоспектральный комплекс обнаружения с обыденным названием «маска шпиона», состоящий из десятка разновидностей датчиков. Двухметровая винтовка «Экзитус» и пистолет-тёзка, стоящие у этих товарищей на вооружении, легко прошибают терминаторский или равный ему доспех — причем вместе с танком, в котором он находится, с другой стороны стены, за которой этот танк укрылся, за километр от места, где сидит сам стрелок. Благодаря им митинги в Империи делятся на официальные и с обязательной смертью оратора.



BOOM Headshot!



Казалось бы, при чем тут TF2?

Каллидус (*Callidus*, лат. *хитрый, лукавый*) — специализируются на проникновении в ряды врага не только ради уничтожения лидера противника, но и для занятия его места, дабы привести врагов Императора к неминуемому поражению. Используют **вещества** и имплантаты (с которыми может превратиться хоть в гибрид генокрада), меняющие внешний облик (правда, требующие от ассасина почти что полного отсутствия гормонального фона), зачастую в добавок требуются глубокое **вживание в образ** и эмпатия к вражине. Из-за этих особенностей почти все каллидусы — женского пола. Вооружение также уникально — это фазовый меч, распыляющий врага на атомы (чтоб не оставлять трупов), и нейрошинковка, легко разрушающая мозг слабовольного противника, хотя, в случае необходимости (ибо пронести мимо охраны жертвы метровую тыкалку с запиткой от запяточной батареи и зловещего вида пистолет зачастую весьма проблемно), могут обходиться обычными ножиками, смазанными ядом.

Эверсор (*Eversor*, лат. *разрушитель*) —

специализируются на образцово-показательных кровавых убийствах, внушающих чувство зависти кхорнитам и бессильное отчаянье всем остальным. Сидят на допингах, позволяющих бегать как лошадь и разрубать семь спейсмаринов пополам одним ударом ребра ладони. Нечувствительны к боли, де-факто **камикадзе**. Рвут всех и вся врукопашную, пользуясь как вполне банальным силовым мечом, так и садо-мазо перчаткой мейд ин Каммораг, добавляя из спаренного пистолета, или вообще подручными средствами. Кровь у этих товарищей от переизбытка веществ кислотна, аки у Чужих. При несовместимых с жизнью ранениях взрываются. До поры до времени от греха подальше содержатся в стазисе, на место доставляются при помощи дроп-подов.

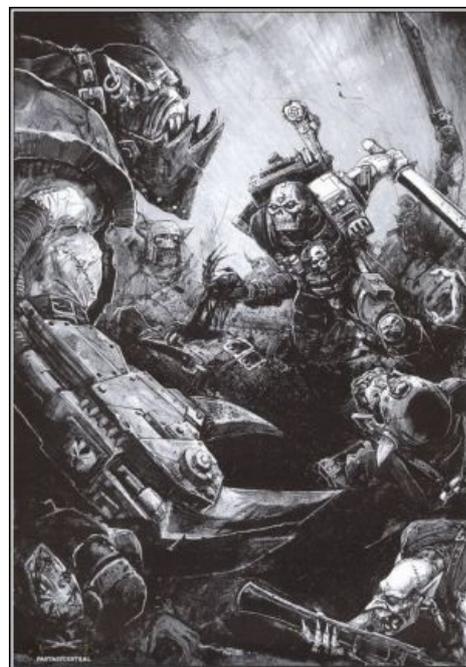
Вененум (*Venenum*, лат. *зелье*) — специализируются на отравлениях. Йад вырабатывают из собственного организма, обладают огромным скиллом стелса и запасом терпения. Помимо обычных убийственных, могут подсыпать пациенту и специфические вещества, вроде сыворотки правды или психоделиков — очень

весело, когда лидер бунтующей планеты получает подобное вещество во время [речи](#) перед [хомячками](#). Особо крутые специалисты Вененума способны с помощью зубного порошка, пачки аспирина и бутылки водки сварганить отраву, действующую на любую (заранее назначенную) цель. Даже на демонов и некронов, не имеющих органических компонентов.



Бессмертные души? [OM NOM NOM...](#)

Ванус (*Vanus*, лат. *лживый, пустой*) — «инфоциты», специализируются на ловушках, диверсиях и прочих террористических штучках, причем зачастую работают дистанционно, через компьютерные сети или управляемых сервиторов. Эдакие [хакеры-убийцы](#). В отличие от остальных ассасинов не имеют усиленной мускулатуры и рефлексов, а то и вообще боевых навыков, зато их мозги прокачаны до уровня целого штаба аналитиков. Основной принцип данных товарищей — [устроить убийство так, чтоб всё выглядело просто несчастным случаем](#). Помимо устраивания несчастных случаев, добиваются они этого также играми с информацией — грамотно вброшенный компромат, не важно, настоящий, или хорошо сфабрикованный, иной раз не менее смертелен, чем «случайный» взрыв реактора на личном корабле жертвы, и иной раз позволяет убить двух зайцев одним ударом, рассорив между собой врагов Императора, чтобы те перебили друг друга.



Waagh отменяется!

Кулексус (*Culexus*) — самые редкостные и страшные ассасины, живое [психотропное оружие](#) и пиздец для псайкеров. Набираются из самых хтоничных антипсайкеро-парий, которые сами нечувствительны к любому колдунству, так как не имеют бессмертной души, а может даже имеют отрицательное её количество. Обычные люди в присутствии таких испытывают [сильный безотчетный страх](#), а псайкеры — лютую боль.

После натаскивания и обучения парии становятся настолько круты и страшны, что могут одним взглядом вызвать инфаркт у нормального человека, а псайкера — разорвать на куски, поэтому вне миссий носят [ослабляющий их способности шлем](#), который во время миссии позволяет запускать во врагов [лучи пиздеца](#) из спрессованной ауры неприкасаемого, которым они делят на ноль души своих жертв. Разрывают псайкерскую связь, за что их люто ненавидят и боятся эльдары, тираниды и имперские астропаты. Презираются даже коллегами-ассасинами за то, что одно лишь присутствие кулексуса рядом доставляет всем окружающим неиллюзорный [butthurt](#) и много других видов дискомфорта. Кулексусы настолько круты, что даже не используют какое-либо стрелковое оружие, только редкостные антипсайкерские гранаты.

К каждому из кулексусов приставляют бойца Адептус Кустодес для подстраховки, так как любая другая охрана имеет привычку помирать от одного их чиха, а если снять шлем с кулексуса, то и Кусты быстро уходят в расход. Впрочем, не то чтобы натасканный на абсолютную верность ассасин хотел кого-то убивать без приказа — он просто не может полностью «выключить» свою мозгоразрывающую ауру, только ослабить.

Храм кулексусов строго засекречен и находится где-то на окраинах Империи под юрисдикцией Официо Ассасинорум, ибо почти весь Администратум, хоть как-то связанный с псайкерами, [люто, бешено ненавидит](#) и [стремится уничтожить](#) всех «затупленных», и это не считая ксеносов-псайкеро, также разделяющих подобные стремления.

Желающим поближе познакомиться с ассасинами рекомендуется недурственная книжка «Немезида» из цикла «Ересь Хоруса». Сочные описания внешности и способностей представителей каждого храма и их демонстрация в бою прилагаются.

В свое время также существовал седьмой храм, **Маэропус** (Maerogus), пытавшийся создать убийц для выпиливания большого количества целей, и притом без помощи техники. Поскольку в Империи, естественно, подобные модификации человеческого тела являются монополией Самого, взятку Механикусу пришлось раздать столько, что нашим чиновникам и не снилось. В конце концов, скомбинировав ДНК всех возможных видов (кроме разве что тиранидов — их тогда в галактике вроде еще не было, хотя кто их знает), сумели создать бабенку по имени Legienstrasse. Представляя из себя женский

(и довольно плодovitый) аналог [Алекса Мерсера](#), решила что ей не нужен ни этот храм, ни собственно Империиум, и смоталась. Ассасинорум ее, естественно, искал где-то тысячу лет, пытался выпилить вместе с целой планетой (призвав на помощь хаоситов и демонов)...

В конце концов, за дело взялись Имперские Кулаки. Штрассе была, ценой чуть ли не целой роты, отравлена, разрублена и раздолбана в пыль громовым молотом. Отложенные яйца тоже были выпилены. Вроде бы.

Седьмой храм после этого прекратил существование, но Капитан Кулаков Дарнат Лисандр (тот парень что лично дробил упрямую тварь) все равно предупредил главу Ассасинов, что в следующий раз молотом бить будут не только мутанток.

Схола Прогениум (*Schola Progenium*) — место, где обучаются будущие творцы истории Империиума. Туда обычно попадают дети тех, кто сгорел, потерялся или просто умер на службе [Империиума](#). Могут также в числе ученичнов оказаться те детки элит, которых решили сплавить подальше из-за борьбы за наследство. А то и просто какой-нибудь добрый священник решит таким образом спасти талантливую сиротку от царящего в трущобах пиздеца. Существуют на любом более-менее развитом мире и могут различаться от небольших монастырей с парой сотен воспитанников до огромных и шикарных университетских комплексов. Каждого пиздюка-прогена, в зависимости от его характера, склонностей, способностей, физического развития и желания левой пятки аббата-преподавателя, на начальных этапах обучения направляют в соответствующий класс. Альфаши попадают в штурмовики, арбитры, комиссары или армейские/флотские офицеры, нерды в Администратум, задроты в Экклезиархию. Девушек могут направить как в Администратум или даже армейские офицеры, так и по боевым или небоевым орденам Сороритас. Самых же любопытных и умных прогенов любит брать под свое крыло Инквизиция.



Экклезиархия (*Ecclesiarchy*, оф. *Adeptus Ministorum*) — церковь Императора. Следят, чтобы по всему Империиуму люди [молились](#) кому следует. Любимый аргумент в [теологических спорах](#) с несознательными личностями — помесь двуручного меча и бензопилы, именуемая «эвисцератором». Из-за раздутости породила множество сект как внутри себя, так и во внешнем мире. Главная секта — Иллюминати — знает об относительно (ещё пару тысяч лет потерпеть!) скором перерождении Императора — нужно лишь хорошо молиться. Из-за того, что Экклезиархия считает себя чуть ли не [пупом Вселенной](#), она успела поссориться чуть ли не со всеми организациями Империиума, начиная с изначально недолюбливающих мракобесие Администратума и спейсмариннов, заканчивая казалось бы родственной Инквизицией. Однако, без нее никуда и никак — экклезиархия поддерживает веру в среде подданных Его, занимается проповедничеством, образованием и благотворительностью. Церковь также часто оказывается на передовой в борьбе с ересью, по крайней мере до подхода Инквизиции.



Адепта Сороритас, или просто *Сестрэнки* (*Adepta Sororitas*, *Сестринство*) — милые девушки с [тяжелым детством](#), набранные в большинстве своем из сирот [героев](#) войны. Регулярная армия Экклезиархии, ибо держать на постоянной основе «мужей с оружием» запретили после очередного [холивара](#) между Администратумом и Экклезиархией, чуть не развалившего весь Империиум. Недостаток дамских сил с лихвой компенсируют фанатизмом и глубокой верой в [Волю Императора](#), а также силовой бронёй. Обладают необъяснимо высокой сопротивляемостью к колдунствам, особенно [майндконтрольным](#). Ночной кошмар еретиков, ксеносов, братьев по оружию и вообще всех, кто не питает панической веры к [Покойному](#). Из-за религиозных разногласий и генетической модификации сороритки считают спейсмариннов еретиками и мутантами, хотя и не слишком об этом кричат, справедливо полагая, что со всем космодесантом ссориться себе дороже (опыт имелся). Предмет несбыточных [эротических фантазий](#) множества вархаммер-фагов. К слову, вопреки сложившимся стереотипам, вопрос наличия обета безбрачия или просто запрета на [это самое](#) у Сороритас зависит скорее от нравов конкретного аббатства конкретного ордена или же от сестры — какая-нибудь доктор из клиники Госпитальеров в улье может быть совсем и не против, а бабеч с болтером даст пизды за один косой взгляд в ее сторону.



Э-э-э... Ня?

Когда говорят о Сестрэнках, в первую очередь речь идёт о боевом крыле *Сестёр Бумвы* (*Sisters of Battle*, aka *Orders Militant*), которые выезжают [на вызовы](#) и охраняют покой Экклезиархии. Но Сестринство занимается не только этим:

- **Орден Госпитальеров** (*Orders Hospitaller*) заботится о нищих, больных и раненых, содержит приюты

и больницы, создаёт новые рабочие места и иными путями борется с преступностью. Вероятно, именно их самоотверженный труд является источником толп фанатиков, желающих оплатить долг перед Императором, а также причиной дружественного отношения к Сестринству со стороны генетически и расово чистых полков ИГ и Адептус Арбитес.

- **Орден Диалогус** (*Orders Dialogous*) отвечает за связь с имперскими силами, пропаганду, изучение и переводы имперских диалектов и языков, в том числе ксеноязыков. Умелые лингвисты ордена налаживают отношения с местным населением во время развертывания миссии Экзархии на планете.
- **Орден Фамулус** (*Orders Famulous*) — местные **Бенне Гессерит**. Советники и хранители домашнего очага имперской аристократии. Организуют династические браки, сглаживают конфликты и склоки, обеспечивают воспитание будущей элиты в нужном духе.

Существуют и малые ордена, но они ещё менее известны.



А вот это уже совсем не ня

«Материальным» проявлением фанатизма и веры Сестёр является **благословение** Императора, как считает большинство, или вызванное массовой религиозной истерией психополе (на манер орочьего **ВА-А-А-А-А-АГХ!!!**), как думают немногие, ибо чем больше Сестёр и лютей сеча, тем больше чудес происходит. Если вы разделяете второе малопопулярное мнение и не являетесь членом адептуса или Инквизиции, то **к вам уже едут** проповедники с бензопилами и прометием. Суровое имперское чудо проявляется не столько в исцелении больных и оживлении мёртвых, сколько в солидном увеличении боевых качеств. Если отряд гарных имперских дивчин кидается орками аки огрины, рубится с молниеносностью аспектников, прорезает броню облитераторов безопасными бритвами и с безразличием ловит плазму в количествах, способных испарить взвод терминаторов, то лучше их противникам добровольно совершить **суицид**, и побыстрее, ибо могут и не успеть.

Ввиду запрета на тяжёлое оружие дальнего боя и эстетических наклонностей, предпочитают стрельбу на ближних дистанциях, особенно любят зажигать, для чего



Живая святая с крылышками.

повсюду таскают с собой разномастные огнеметы и мельты, составляющие вместе с болтером «Святую троицу Имперского правосудия». Если дело доходит до контакта четвёртой степени, то обладательницы болтеров колют вражин сариссами (остренькими штык-ножами), у остальных же имеются куда более бензопильные инструменты членовредительства. В особо тяжком варианте могут красиво помереть, чтобы Экклезиархии доставило, и **ВОЗРОДИТЬСЯ ВНОВЬ!!!11** (практически все **знаменитые** по бэку сёстры имеют приписки к имени «святая» и «**KIA**»). Некоторые в таких случаях даже получают штатные крылья вкупе с огненными клинками и нимбом. По поводу крыльев у Живых святых, кстати, существует нехилый холивар, ибо разные источники называют причиной их возникновения аугметику, мутацию, биоинженерию, а особо упоритые даже сравнивают это с проявлением демонической одержимости, связанной со Звездным Дитём — непонятной варп-сущностью, являющейся не то душой Императора, не то зарождающимся пятым богом Хаоса, созданным религиозной истерией человечества. В плохо продуманную официальную версию, что крылышки — дар Императора, не верит практически никто, но вслух об этом не говорят: сестрички не оценят.

В целом войска сестрёнок похожи на нечто промежуточное между Имперской гвардией и спейсмаринами, с организацией аккурат по 9 ангельским чинам, а местами и круче: вплоть до укладывания на лопатки хаос-лордов, аватаров и магистров предательских орденов КД в одиночку старшими офицерами — **Канониссами** (*Canonesses*). Так что, помимо характерных для них чудес, примечательны лишь святым штрафбатом — **Кающимися грешницами** (*Sisters Repentia*). Он обычно укомплектован теми сестрёнками, которые не оправдали доверия, провалив какое-либо задание, либо **сами считают** себя недостойными статуса сестры из-за **избыточности мыслей** и дефицита веры (так что чудес с ними не происходит). Лишены болтеров и силовых доспехов, ибо первое — символ силы веры, а второе — твёрдости убеждений. Вынуждены обходиться эвисцераторами и скрывать срамные места **пергаментами со святыми литаниями**. Буквально рвутся в объятия смерти, вызывая недоумение даже у орков. О плохих девочках, лишённых бодрости духа и пытающихся свернуть не туда, готова позаботиться **Госпожа** с нейрохлыстом. В качестве командиров предпочитают священников, особо поднаторевших в работе с кающимися. За характерный вид настольщики кличут отряд репентин со священником «борделем на лесоповале». Заодно Сестры юзают на пушечное мясо и союзников-мужиков, обычно либо особо заслуженных арбитров, либо **специально обученных** работе с еретиками штурмовиков.

Департаменто Муниторум (*Departmento Munitorum*) — военная администрация, заведующая производством и доставкой обмундирования, оружия, патронов, техники и прочего, а также

Хорошо жить в Империи.

логистикой и мобилизационными программами. Является структурным подразделением Администратума, что, конечно, вызывает небольшой баттхерт у генералов. В силу срочности большинства задач, решает их намного быстрее Администратума (хотя и [армейским способом](#)), из-за чего нередко случаются всяческие недочеты и казусы, когда после больших потерь объединяют полки мордианцев и савларских химо-псов (или наоборот объединяют взаимополезные полки, например, катачанские и элизианские), осадным инженерам вместо мельта-бомб привозят кавалерийские копыя, или нужные на планете А противогазы, патроны или запчасти летят на планету Б за тридевять земель. Гвардейцы и спейсмарины по этому поводу испытывают [вполне конкретные](#) чувства к клеркам Муниторума, но и без них никак нельзя.



Адептус Астра Телепатика (*Adeptus Astra Telepathica*) — контора, занимающаяся отловом и обучением псайкеров для разных отраслей народного хозяйства, а также охотой на «нелицензированных» псайкеров, отлынивающих от исполнения государственного долга. Самых-самых способных учеников обычно готовят к Астрономикону (в большинстве случаев слишком уж мощные люди-псайкеры быстро едут крышей, вот их и скармливают Императору маяку). Всяких пойманных нелегалов-шаманов-гадалок и прочую намеренно скрывающуюся от властей шелупонь также сливают в Астрономикон. Чуть менее способных квалифицируют в боевые псайкеры Гвардии, Инквизиции или отправляют спейсмаринам для обучения на

библиария, а уж совсем неучей подвергают специальной травмирующей процедурке, дарующей практически непробиваемую защиту от варпового зверья, нужной для работы астропатом. Средне-паршивых в плане талантов распределяют куда угодно по всем институтам имперской власти. Самых же умных, хитрых, наглых и изворотливых сволочей, вне зависимости от псайкерской мощи, как обычно посылают инквизиторам в ученики — именно из-за этой практики чуть ли не половина инквизиторов может похвастать какими-никакими псайкерскими талантами. А если попадается псайкер юного возраста, огромной мощи и при этом физически тоже не заморыш, то его ждет умопомрачительная карьера Серого Рыцаря... Если не сдохнет во время вступительных «экзаменов», разумеется.

Магистратум (*Magistratum*) — типичное название местной планетарной полиции, хотя встречается еще [множество](#) других вариантов. Не путать с Адептус Арбитрес или с муниципальными чиновниками. Уровень развития ментов разнится от планеты к планете, а если мы говорим про мир-улей, то тогда еще и от одного сектора улья к другому (в шпильях с аристократами сидят профи, а в подулье с гопотой и мутантами полиции вообще нет). Однако, в большинстве случаев силовики магистратума и арбитры все равно отличаются друг от друга по выучке и снабжению примерно как участковый Петрович из ближайшего УВД от офицера Федеральной службы безопасности. Естественно, из-за этого они друг друга обычно крайне недолюбливают, хотя и пытаются сотрудничать.

Значимые места:

Терра — [Земля](#) на имперский манер. Впредь так и называйте. Сердце и столица Империи, объект паломничества миллиардов хомячков, резиденция Императора. Все 100% территории планеты застроены как ввысь так и вглубь, включая и океаны, вода из которых была выкачана, испарена или пущена по трубам ещё задолго до основания Империи. Атмосфера для существования человека непригодна совершенно, за стенами городов-ульев радиация, ураганы, кислотные дожди и адов пиздец. Почти всё северное полушарие занимает дворец Императора, Урал — гигантский промышленный комплекс, под единственными несрытыми горами — Тибетом — закопаны лаборатории Астрономикона, Антарктида полностью занята резиденцией Инквизиции, Австралия — штабом навигаторов, на Луне также размещена центральная ставка командования флота, основные жилые массивы — Мерики и бывшее дно Тихого океана. По вполне очевидным причинам является самым богатым и дорогим местом в Империи, а любой продавший свою квартиру мелкий чиновник Администратума может на вырученные деньги купить себе дворец и завод в придачу в соседнем сегментуме. [Ничего не напоминает?](#)

Марс — раньше колония Земли, но была провтыкана. Долгое время с ней невозможно было связаться из-за бушевавшего варп-шторма и поэтому была предоставлена сама себе. Теперь является столицей Адептус Механикус, успевших обжить его за это время.

Армагеддон — планета-кузница в пяти минутах лету от Терры, ниибически важная стратегически, потому что находится на самом коротком и спокойном пути от Терры к Оку Ужаса. Кроме того, на Армагеддоне производят просто космическое количество БТРов «Химера» и прочей техники на том же шасси. В результате такой важности на Армагеддон за всю историю точили зубы все кому не лень, но достойны упоминания лишь два из них.

Первым был превратившийся в демона примарх **Ангрон**

- С долбаными тысячами долбаных берсеркеров Кхорна прошёл по всей планете огнём и мечом, понавызывал уймишу демонятины, и победить его удалось только силой СПО, миллионов солдат Имперской Гвардии, полной Великой роты Логана Гримнара из Космоволков и жизни сотни Серых Рыцарей, а всё дравшееся с Хаосом и выжившее в этом аду местное население потом было сгноено Инквизицией в концлагерях, дабы не распространять среди быдла информацию о том, насколько могуч может быть Хаос и уязвим Империи. Космоволки, которые дрались за спасение **людей**,

фалломорфировали от такой «благодарности» Империи своим достойнейшим детям, и попытались спасти хотя бы два миллиона выживших гвардейцев, которые грудью заслонили жителей Армагеддона от адских чудовищ. Инквизиция не слишком огорчилась и руками Серых Рыцарей уничтожила **все** родные планеты гвардейцев, куда они вернулись после войны с демонами, а непослушным космоволкам настучала хуем по лбу. Ведь после возвращения домой героев, сокрушивших демоническую орду, некоторые из них могли стать еретиками!

Вторым, кто решил повоювать на Армагеддоне, был орочий варбосс **Газкулл Маг Урук Тракка**

- Решив, что такую планету людишки будут оборонять до последней капли пафоса, орк не прогадал: в результате многолетней кампании Газкулл таки сумел превратить Армагеддон в мир бесконечной эпической войны между миллиардами людишек и миллиардами орков, в коем состоянии эта планета и находится сейчас, оттягивая у Империи уйма ресурсов и предоставляя оркам круглосуточный доступ к развеселому массивированному мочилову, хотя сам Газкулл уже успел сделать ноги, **пообещав вернуться**, преследуемый Высшим маршалом Хелбрехтом из пафосных Чёрных Храмовников и эпичным стариканом и экспертом по орчатине лордом-комиссаром Ярриком, благодаря которому Армагеддон вообще удержали. Позже Газкулл вернулся во главе новых ниибических полчищ орков и разрушил на Армагеддоне то, что ещё не было уничтожено. Поскольку планета больше не может производить технику в прежних количествах, этот мир Империей восстанавливаться **не будет**.

Кадия — планета-крепость, охраняющая единственный безопасный и стабильный проход близ Ока Ужаса — Кадиянские Врата, отчего концентрация войск на Кадии зашкаливает за все разумные пределы: 74% от общего населения, считая грудных младенцев и преклонных старцев (если таковые на Кадии есть, см. ниже). Жить на Кадии хреново. Реально хреново. Нет, там, может, и есть какие-то светлые полосы, но вы их не заметите, поскольку будете слишком заняты, перезаряжая свой лазган. Если вы живете на Кадии, то:



This is CADIA!!!

- вы учитесь стрелять раньше, чем читать и считать, и в десять лет вас отправляют в мясорубку борьбы с врагами Империи;
- космодесантники Хаоса и культисты постоянно пытаются вас убить, и да, культистом может быть каждый, включая вашу маму, бабушку и еёбаку, так как никто не застрахован от порчи Хаоса;
- полный контроль власти над личной жизнью, ежедневные рейды и полевые расстрелы всех, кто хотя бы отдалённо похож на культиста;
- засыпаете вы под убаюкивающие нашептывания голосов у вас в голове, уговаривающих послать Императора и эту чёртову службу, вперемешку со стрельбой и грохотом взрывов;
- орочьи Ваагхи, которые пролетают мимо Кадии, чтобы порубицу с демонами и космодесантниками Хаоса в Очке Ужаса, постоянно пытаются вас убить;
- эльдары, у которых свои хитрые планы по истреблению хаоситов, тоже иногда пытаются вас убить;
- ваш комиссар для вашего же блага тоже может вас убить;
- постоянный страх смерти до наступления совершеннолетия;
- постоянный страх смерти после наступления совершеннолетия;
- если вам повезет дожить до совершеннолетия, вас записывают в ударную пехоту и отправляют по самым горячим точкам Империи, где вас точно убьют.

По состоянию на конец 41-го тысячелетия (*спойлер*: Абаддон таки снес её нахуй, правда, в процессе едва не сдох сам, просрал почти весь флот (включая свою легендарную крепость) и большую часть войск. Да и то, планета не выпилена в прямом смысле слова. И не Безруким. Но последствия для Империи все равно ужасающи.)

Мальстрём (ака *Маэльштром*, англ. *Maelstrom*) — второй самый большой в Галактике варп-шторм, не столь ядерный, как Око Ужаса, так что привычные законы физики в нём более-менее нормально работают. А вот варп-движки, астропатическая связь и радары изрядно барахлят, в результате чего там прячутся всевозможные сорта пиратов, налетчиков, повстанцев и прочих асоциальных элементов, здесь же тусуется пара орочьих империй, огромный флот Красных Корсаров и стекаются остатки разбитых флотов-ульев тиранидов, чтоб зализать раны и перекусить.

Восточный Предел — «**Дикий Запад**» по-ваховски, самый дальний уголок Империи, куда едва-едва достаёт сигнал Астрономикона. В большинстве своем имперская власть в Восточном Пределе слаба и призрачна, военная помощь из-за плохой навигации почти никогда не приходит вовремя. Ситуация, когда вся верхушка власти на планете, а то и вообще каждый второй её житель с потрохами продались тау, хаоситам или пиратам, майндконтролятся эльдарами, платит дань оркам, заражена генокрадами или контролируются разнообразными мозговыми слизнями — явление обычное и будничное в этих местах, особенно люто пиздец в местности под названием «Дамоклов Залив», расположенной аккурат между Ультрамаром, империей тау, небольшим (но очень злобным) варп-штормом и огромной орочьей империей Харадона, да ещё и на пути отступления уцелевших в битве под Макраггом тиранидов флота «Бегемот» и недобитых таусятами тиранидов флота «Горгона», и, если вам показалось мало, там есть добрых пару дюжин некронских миров-гробниц и анклав тауситских фашистов под предводительством О'Шовы.

Краткий словарь имперских понятий:

Аквила — герб Империи, двуглавый орёл. Зрячая сторона обращена в прошлое, слепая обращена в будущее и имеет остроконечные зубья на когтях. Размещается на важных местах: церкви, правительственные здания, техника, украшения, на броне у отличившихся космодесантников и офицеров гвардии и даже в строительных планах городов-ульев (шобы с космосу было видно значаща). Используется также как воинское приветствие: сложить руки на груди, перекрестив большие пальцы, получится она самая. Алсо, значок, фигурка, икона аквилы в руках истинно **верующего** хумана превращается в мощнейшее противодемоническое оружие, выжигающее нечисть лучами **любви** **НЕНАВИСТИ ИМПЕРАТОРА**. В древнюю эпоху вместо аквилы использовался **знак молнии** — личный символ Императора.



Правило 34, ересь на марше.

Амасек (*Amasec*) — **бухло**. Скорее всего, что-то вроде коньяка. Самое распространенное в Империи средство для уничтожения печени. Разнится от сделанной из говна сивухи до элитных и утонченных напитков за баснословные суммы.

Арко-флагеллянты (*Arco-flagellants*) — терминальная степень уже упоминавшихся «раскаившихся еретиков», которые получают, если пару дней пытаться нечистого душой предателя **до полного выжигания мозга**, попутно заменяя ему конечности и органы на всякую смертоносную поебень и пичкая боевыми наркотиками до состояния «безумный яростный агонизирующий кусок мяса и стали». Вооружены молниевыми кнутами и силовыми рубилопилилами разной степени хтоничности. Используются Инквизицией и Экклезиархией как ударная сила острия атаки, ибо ужасны в рукопашке и бесстрашны. Сам процесс называется **арко-флагелляцией** и, наряду с **аутодафе**, является высшей мерой наказания в Империи, к которой приговаривают только самых нечестивых еретиков.



Арко-флагеллянты отаке

Астрономикон (*Astronomican*) — космический пси-аналог обычного маяка. Светит в Варпе так ярко, что навигаторы Имперского флота сверяют по нему маршрут полёта. Соответственно границы империи очерчены данным образованием — вне зоны действия

Астрономикона флот добровольно не летает. Излучается из Запретной Цитадели, которая находится где-то в **Гималаях**. Работает на **моске** около десятка тысяч псайкеров, как на топливе. В выхлопную трубу только в один день выпадает до ста тушек. ИЧСХ, самих псайкеров такая судьба не очень пугает, ведь возможность отдать свою жизнь во благо Империи повышает ЧСВ до критических значений. Тем более, что всю оставшуюся после сбора жизни поцезантам втолковывают, что лучом Астрономикона управляет сам Император, а потому их **жертва будет не напрасной**. Вопрос о том, действительно ли Он управляет лучом, или Астрономикон работает чисто на утилизируемых псайкерах, автоматически порождает срач с применением сверхтяжелой говнометной техники и орбитальных говнометов.

Аугметика (*Augmentics*) — механическая модификация тела. Подразделяется на бионику (механические протезы всяких органов и конечностей и всё то, что имитирует природные формы, например, дополнительные руки) и кибернетику (всё остальное). Очень распространена в Империи — даже всякий офисный планктон может позволить себе заменить износившиеся глаза или руки дешевой, **стимпанковой** на вид, но всё-таки работающей аугметикой; илита активно пользуется качественной красивой аугметикой — в основном для продления жизни; механикумы всю жизнь заменяют свои органы из религиозных побуждений (хотя и практичности например, клешня с усилием в пару тонн, тоже не лишена), вплоть до того, что от человека у них остается только кусок мозга, а военные юзают надежные и крепкие, иногда грейженные встроенным оружием или сенсорами протезы вместо потерянных в бою кусков тела. Кроме замены существующих частей тела, иногда добавляются новые, например, тяжёлые манипуляторы-серворуки, при должной имплантации могущие поднять танк, или разные виды **мехадендритов** (технотентакли произвольной толщины, длины, силы и с разными устройствами на концах), от оружейных до медицинских. Аналоги есть у орков (особо грубые, пыхтящие дымом и истекающие маслом), у тау и у эльдаров (делаются из психокости и потому самые натуральные и живые). Особо еретичные тёмные техножрецы встраивают в себя устройства, манипулирующие Варпом.

Ауспексы и авгурьы (*Auspexes and augurs*) — сборное название всевозможных радаров, систем видеонаблюдения, датчиков движения, термодетекторов, эхолотов и прочих средств раннего обнаружения противника.

Великий Крестовый поход (*The Great Crusade*) — космический полномасштабный поход Императора, организованный с целью опиздюливания ксеносов и возвращения территорий, принадлежащих человечеству. После отбытия Его на Золотой трон, Империя занята лишь тем, что лихорадочно пытается удержать сотни добытых некогда миров, что выходит не всегда. Алсо, периодически устраиваются куда менее эпичные крусейды с целью защиты/отвоевывания какого-то конкретного сектора или системы.

Вокс (*Vox*) — разнообразное радио. Разнится от маленьких, но маломощных вокс-бусинок до заплечных тяжёлых вокс-кастеров, до радиостанций, занимающих половину пассажирского отделения в КШМке способных дать связь хоть с другой стороной планеты, хоть с крейсером на орбите.

Грокс (*Grox*) — самый живой и один из наиболее распространённых отголосков Тёмной эры технологий, пятиметровая крепкая и неприхотливая тварюшка, вкусная и питательная, а потому идущая на мясо. Аналог свиньи в Империи, но и свиньи в Вахе такие, что кнуты для контроля над хрюками превосходят в убойности среднестатистический меч, а забойщики этих милых зверюшек вооружены вполне полноценными пилорубилами, и это несмотря на то, что «домашним» гроксам делают лоботомию для безопасности, а диких предпочитают отстреливать из снайперских винтовок. Широко используется во фразах «тупой/неуклюжий/толстый/беспользительный (нужное подчеркнуть) как [пьяный] грокс».

Доеретическое (*Pre-heresy*) — обычно применяется как «доеретическое оружие/броня/технология». Старое, использовавшееся до Ереси Хоруса, до сих пор носимое хаоситским десантом и особо бедными (или особо богатыми — антиквариат же!) имперскими солдатами обмундирование: броня 1—5 поколения, болтеры несколько более громоздкой конструкции, наплечное тяжёлое оружие, когда-то — даже бочкообразные дредноуты. Ну и, ясное дело, новое не всегда оказывается лучше, а часть недостатков старого компенсируется *верой* либо мутацией. Некоторые представители высшего командования остаются в старой броне по причине засилья на ней таких **милых сердцу привычных бирюлек**, которые будет жалко перевешивать на новую, да и не везде смена брони считается хорошим тоном.

Золотой Трон (*Golden Throne*) — стоящий в недрах Терры инопланетный убердевайс, на котором (теперь уже безвылазно) восседает Император. Был Им раскопан задолго до Ереси и подключен в порталы в Паутину, а заодно апгрейжен для телепатического управления дворцом. Тоже работает на псайкерах, как Астрономикон, причем в отличие от маяка, для пожертвования Трону **их согласие не требуется**. После Ереси туда допилили немного систем жизнеобеспечения, поддерживающих несколько клеток, за которые зацепляется душа Самого (причем психосил у Него от этого только прибавилось). В седьмом кодексе Механикусов содержатся намеки, что Трон уже не тот, чинить его некому и нечем, и эти деятели не придумали ничего лучше, чем (*спойлер*: обратиться за помощью к темным эльдарам в Комморраге).

Когитатор (*Cogitator*, букв. лат. *размышлятор*) — компьютер на имперский манер. Может разниться от гибрида самой первой ЭВМ с печатной машинкой до мегавычислительных систем, способных обрабатывать терабайты данных в миллисекунду или же **гламурненьких планшетов** для аристократических тяночек. Главное, что независимо от мощности, он *не* обладает ИИ; если же у машины есть какой-никакой свой разум, способный на принятие решений, это уже не когитатор, а **мыслительный прибор** (*Logic Engine*). Машины еще и со свободой воли запрещены вовсе.

Либрариум Демоника (*Librarium Daemonica*) — библиотека-склад насобранной ереси. Хранится на Титане, в крепости Серых Рыцарей, постоянно исследуется и защищается как от внешних нападений, так и от выплзания из неё демонических тварей.

Лхо (*Lho-stick*) — **дудка** или табак, хрен его разберёт, очень популярна у гвардейцев.

Пикт (*Pict*) — фотка, пикча. Соответственно *пикт-кастерами* называют фотоаппараты и видеокамеры — как **на пленке** (да, они дожили до 40к), так и цифровые. Также синоним слова «графический» в вахе (*pict-screen, pict-records, pict-capture* и так далее).

Прометий (*Promethium*) — универсальное горючее Империи. **Неведомым образом** сочетает в себе свойства спирта, бензина, соляры и напалма, ибо горит долго, мощно и жарко, довольно густ и взрывоопасен в парах, при этом вполне усвояем и калориен при принятии внутрижелудочно. На прометии работает половина наземной техники, им топят кочегарки городов-ульев и ТЭЦ, им же из огнеметов поливают еретиков, на особо запущенных мирах-фабриках из него делают питательные сопля для быдла, а оно быдло при бунтах и прочих волнениях делает из сабжа кошерные коктейли Молотова. Добывается тоже из чего ни попадя.

Регицид (*Regicide*) — шахматы или, по крайней мере, что-то на них похожее. Популярный досуг среди аристократов, гвардейских офицеров и спейсмарингов. Название представляет собой грубую латинизацию оригинального персидского «шах мат», то есть «властитель мёртв», что без сомнения **символизирует**.

Рекаф (*Recaf*) — популярный безалкогольный напиток. Судя по названию и описанию — кофе вселенной 40к. Как минимум в одной книге Абнетта, рекаф заваривают в самоварах. Описанные в книгах Митчелл вальгалльские полки ИГ и сжившийся с ними комиссар Каин предпочитают, тоже из самовара, напиток **ганна** (*Tanna*), по описанию Каина крепкий чернейший чай.

Скрамболл (*Scrumball*) — футбол 40к с уклоном в регби или таки в американский футбол.

Стандартная шаблонная конструкция или даже **Образец стандартных конструкций** (*Standard Template Construct, STC*) — в ходе ТЭТ было сделано много-много резервных копий БД для колонистов, в которых некой мощности ИИ хранил все секретные чертежи, какие могли понадобиться колонисту в его нелегком быту. Нужен-то он был всего-навсего для того, чтобы колхозники, отродясь нанотехнологии в глаза не видевшие, могли по предоставленной **распечатке** собрать плазмаган, комбайн или **коллайдер**, и все бы работало даже с учетом криворукости пользователя. Были почти полностью уничтожены во время

скатывания человеческой империи в странное говно: одичавшие люди их громили, жгли и переплавляли в кружки и тарелки, посему теперь даже обломок древнего винчестера для механикумов — ценнейшее сокровище. Собственно, коли найдется хоть один неразобранный компьютер тех времен, человеки станут ещё могущественнее, чем при живом Императоре. Ну или повторится история с восстанием машин. ИЧСХ периодически что-то такое находится, правда, с исчезающе малой вероятностью. Широко известны такие образцы СШК (или точнее военная техника на их базе) как Лэндрейдер, Лэндспидер и т. д. Подробнее [здесь](#). Собственно СШК же называется как прибор, так и полученный из него чертеж.

Императорские Таро, также **Имперские Таро** (*Emperor's Tarot aka Imperial Tarot*) — карты и одноимённая игра, фактически [покер](#). Также используется для гадания, как в развлекательных целях, так и для предсказания (Проклятые вообще в своих действиях руководствуются предсказанием особого Таро как волей Самого). Самая зашибенная версия успешно используется особо талантливыми псайкерами (при этом каждая карта рисует сама себя в помент вытягивания колоды, проецируя изображение из мозга псайкера).

Темная эра технологий (*Dark Age of Technology*) — веселые времена, когда человечество владело секретами таких технологий, что даже у тау глаза бы вылезли из орбит, буде они увидели нечто подобное: антигравитация, затыкающая за пояс все ксено-аналоги, сверхпрочная броня, неуязвимая для ядерных бомб, невъебические пушки, разрывающие на куски Монолит одним залпом, сверхнадежные варп-движки, без всяких Астрономиконов прыгающие в другой конец галактики, техника, по своей конструкции гениальная до одури, полноценный ИИ, и так далее. Если бы всё это осталось у людей в 42-м тысячелетии, [всё могло бы сложиться совсем иначе](#), но, к счастью (для ксеносов), у человекос случился форменный апокалипсис: сначала грянуло [восстание машин](#), кои решили, что пора бы уже [убить всех человекос](#) и взять контроль в свои серворуки ради блага цивилизации, а потом ещё начались в связи с зарождением Слаанеш бури в Варпе, отрезавшие планеты людей друг от друга и скатившие хуманос в варварство.

Экстерминатус (*Exterminatus*) — уничтожение поверхности планеты и всего живого на ней, иногда вместе с самой планетой. Больше — в статье.

Космодесант

«Строки священного «Кодекса Астартес» заучены Марнеусом еще с детской колыбели, поскольку «Кодекс» был единственной книгой в бедной семье будущего героя. По причине вышеупомянутой бедности, Марнеусу приходилось на завтрак, обед и ужин есть [концентрированную Отвагу и Честь](#). »

— «Великие подвиги Марнеуса Калгара»

Примархи (*Primarchs*) — созданные с нуля полководцы-[анхуманы](#), выведенные лично [Императором](#) в количестве двадцати штук для осуществления [Его Плана](#) по объединению галактики. По тактико-техническим характеристикам приближаются к богам. Совершеннее космодесантников в десятки раз, аж 3 метра ростом (!), могут жить вечно, носят, пожалуй, самую совершенную броню (по слухам это наследие ТЭТ). Нехорошие боги Хаоса раскидали примархов по галактике, когда те были ещё младенцами, поэтому Большому Папе пришлось очень долго искать их. После счастливого воссоединения не прошло и тысячи лет, как половина перешла на сторону Хаоса, став демон-принцами, остальные en masse сдохли (Лион тайком кемарит под собственной крепостью, Жиллиман до последней редакции был ни жив, ни мертв в стагисе со смертельной раной от Фулгрима, в последней редакции таки выздоровел) или пропали. Есть мнение, что перед последней битвой между Императором и Хаосом все примархи вернуться, чтобы возглавить свои легионы, но пока ГВ их возвращает как-то неохотно, временно и по одной штуке за раз.

Собственно, о них:

Поимённо:

[Красным](#) отмечены примархи-предатели и легионы их, перед именами находится номер легиона.



Счастливая семья

- 1. [Лион Эль'Джонсон](#) (*Lion El'Jonson*) — благородный рыцарь без страха и упрека, но со скверноватым характером, гениальный стратег и тактик, примарх легиона *Темных Ангелос*. Капсула

с ним упала на Калибан — лесной мир смерти (в пяти метрах от Очка Ужаса, кстати), хозяевами которого было мутировавшее от варпа зверье, а людишки там ютились по укрепленным поселениям. Десять лет Лева с голой задницей **выживал в лесах соло**, из-за чего вырос нелюдимым и крайне осторожным. Юного маугли случайно встретил отряд аристократов на охоте. От неожиданности паренька хотели **пристрелить не спрашивая**, но вмешался рыцарь по имени Лютер. После прибытия Императора Лев продолжил свой поход уже в более крупных масштабах: гонял орков ссаными тряпками и по эффективности военных действий вполне мог потягаться с самим Хорусом. Дал по зубам Рассу, посравшись таким образом с легионом Космических Волков. Когда грянула Ересь, легион в силу обстоятельств на Терру не торопился. Во время же Ереси Лева успел ополовинить целый предательский легион и, помимо этого, натворить невероятной хуйни: нарушить Никейский эдикт (и сгоряча пристукнуть из-за этого своего капеллана), отпустить пленный контингент Гвардии Смерти во главе с Тифусом, подарить с огромным трудом отбитую континентальную артиллерию Пертурабо и т. п. На Терру к осаде не успел, из-за мега варп-шторма и троллинга Кёрза. После Ереси вернулся на родную планету и **ВНЕЗАПНО** обнаружил там свою правую руку и названного брата — Лютера, — поднявшего восстание и принявшего Хаос. В бешенстве высадившись прямо под огонь собственной орбитальной артиллерии, Лев сошелся с ним в эпичном поединке, по итогам которого был подло ранен. Глядя на мучения истекающего кровушкой Льва, Лютер одумался. Боги Хаоса поняли, что их снова в последний момент обломали, в итоге колоссальной силы **варп-шторм** разорвал на части и без того не очень стабильную от бомбардировки планету, а примарх бесследно исчез. **На самом деле** Лев отдыхает в летаргическом сне в одной из секретных комнатшек крепости своего ордена, правда, известно об этом только Императору и Хранителям-во-Тьме, а те что-то будить его не торопятся. Лютера же заточили в темницу, требуя от того сознаться в предательстве (*спойлер*: и расколется, куда сбежали примкнувшие к хаоситам (ИСЧХ, Лютер кое-кого из хаоситских предателей выдал)), но тот лишь в бреду твердил, что Лева всё **поймёт и простит**. В последней редакции во время нападения хаоситов на базу Темных Ангелов Лютер (*спойлер*: съебался под шумок).

- III. **Фулгрим (Fulgrim)** — **перфекционист, творческая натура, BDSМщик** и вообще няшка, примарх **Детей Императора**. Наряду с Магнусом, был одним из самых преданных Императору примархов, если бы не жажда мнимого "совершенства". Во время кампании по покорению Лаэран, нашел на их планете клинок, который содержал в себе демона Слаанеш, из-за чего незаметно для себя вступил на путь всяческих извращений и гедонизма. Будучи предупрежденным о предательстве Хоруса, и способным кардинально изменить ход начинающейся Ереси, тем не менее предпочел ад кутежа. Во время ереси временно был одержим демоном (настоящий Фулгрим **жил в собственном портрете** на борту флагмана ДИ) и перевел на слаанешизм весь свой легион, взял полтора фрага примархами, на Терре вместо нормальной битвы ради лулзов переводил на вещества всякое небыдло и офисный планктон. Имеет собственную, хитро запрятанную планету в Оке Ужаса, где развлекается на полную катушку, при этом его легион эту планету (для них это **Земля Обетованная**) уже десять тыщ лет найти не может. Подробно история падения Фулгрима описана в годной книге, которая так и называется "Фулгрим"; безумие, оргии, вакханалии, еретическая биоинженерия и картины из естественных жидкостей человеческого тела - в комплекте; рекомендуется к прочтению.
- IV. **Пертурабо (Perturabo)** — технарь и нерд, примарх легиона **Железных Воинов**. Битард, за что не уважался братьями и Самим. Единственный из примархов настолько поднаторел в науке и технике, что мог понимать всю ту хуйню, которую несут механикумы, и даже сам неслабо приложился к техническому прогрессу Империи. Его легион, в основном, специализировался на инженерно-осадных операциях, по колено в грязи, с лопатами в окопах. По этой причине, Перт очень не любил пафосно-золотых Кулаков и Дорна лично, считая его зарвавшимся самодовольным долбоебом, который стремится грязной работы. Особую ненависть вызывали у Железных Вояк пафосные пропагандистские полотна, изображавшие победы Кулаков в крестовых походах, без всяких упоминаний о железяках: одно такое полотно Пертурабо лично выкупил у благоговееющего художника и показательно сжег. Впрочем, в отличие от солдафона-фанатика Дорна, Пертурабо был, помимо прочего, уточненной натурой: изучал точные науки, искусства, архитектуру, особенно котируя **Леонардо да Винчи**, а голубой его мечтой было заняться градостроительством. В свободное от Великого Крестового Похода время, строил для Императора сооружения для особенно торжественных событий, будь то триумф на Уланноре, или Никейский собор. Впрочем, почти каждый раз после завершения стройки, оставался жутко недоволен применением своих архитектурных шедевров. Терпел. Во время Ереси решил, что натерпелся, и, перейдя на сторону Хаоса, основал собственную мини-империю. Когда Хорус склеил лапы, Пертурабо не отступил в Очко, а заманил легион Имперских Кулаков в хитрую ловушку, проредив их чуть ли не в пять раз и едва не убив самого Дорна, но последнего спасло вовремя прибывшее подкрепление от Жиллимана. По итогам этой блестящей операции был повышен до демон-принца и получил собственную планету в Очке. (*спойлер*: После падения Кадии **ВНЕЗАПНО** вылез из Очка и занялся любимым делом, осаждая имперские миры-крепости). Почитать про Пертурабо и познакомиться с его милейшим характером поближе можно в книге "Ангел Экстерминатус".
- V. **Ягатай-хан (Jaghatai Khan)** — лихой степной батыр на верном пятицилиндровом скакуне, примарх легиона **Белых Шрамов**. Ранней историей практически полностью повторяет судьбу некоего **Чингизхана**. В других легионах ходят слухи, что данный персонаж способен взывать к силам природы в случае необходимости. Оборонял Терру, пропал без вести, совершив лихой вираж в коморрагский портал вслед за охувшими в край тёмными эльдарями. Вероятнее всего, жив и выступает в качестве гладиатора на арене. Ненавидел стены, считая их символом трусости и добровольно ограниченного

круговзора (от чего ходят шутки, что Хан дал себя пленить, увидев новые высокие стены родной крепости).

- **VI. Леман Русс (Расс) (*Leman Russ*)** — викингообразный неуравновешенный полуберсерк, примарх легиона *Космических Волков*. Личный палач Императора. Отличался буйным нравом, даже как-то подрался с Эль'Джонсоном. По слухам, поспособствовал в выпиле 2-го или 11-го легионов. Разрушил родину Магнуса и чуть не убил его самого, тем самым убедив того так **принять Хаос**. Впрочем, при всей нелюбви к колдовству и конкретно к Магнусу, очень необрадовался приказу Хоруса на ликвидацию. После ереси улетел с ветеранским отрядом в Очко мстить демонам и искать средство для спасения Императора, обещал вернуться в *Час Волка* (аналог Рагнарёка). Есть мнение, что из-за буйного нрава он уже давно попал под влияние Кхорна, и однажды так действительно вернётся, плечом к плечу с Ангроном, да во главе орд берсеркеров Кхорна... на самом деле нет. С другой стороны, есть все основания считать, что образ тупого варвара, который в голову не только ест, но и пьёт, создан для отвода глаз, например: пока Русса не нашли и он не реформировал свой легион, будущие КосмоВолки были неконтролируемыми садистами-падальщиками как Повелители Ночи — Русс сделал более-менее благородных «Волков» из «Шакалов» (большинство примархов не смогли даже просто как-то ужиться или заметить терран), так же Леман выбил для Волков право находиться на Терре на постоянной основе, что остальным запрещено, заимел ручной дом навигаторов, лихо послал Робаута с его «Кодексом» без фатальных последствий и много чего ещё. Увековечен в виде **танка**, о котором ниже. Алсо, имеет генетическую нестабильность, благодаря чему все орденанаследники, не проживающие на Фенресе, быстро становятся волками. В прямом смысле слова. Апотекарии волков однажды почти сумели излечить сей дефект, но не вовремя прилетевший Магнус со своим флотом вторжения уничтожил все результаты исследований. После чего Бьорн лично прикрыл лавочку, аргументировав тем, что батька-Русс бы не одобрил. А потом ввели примарисов, и заверте...
- **VII. Рогол Дорн (*Rogal Dorn*)** — лютый бешено-фанатичный, прямолинейный до крайности, но и мозгом не обделенный примарх легиона *Имперских Кулаков*. Прославился талантом к возведению и обороне крепостей, а также **невероятным количеством** всевозможных наград. За буйный нрав однажды получил по морде от Конрада Кёрза, срался с Пертурабо на тему того, кто круче в обороне и структуре крепостей. Во время Ереси Хоруса был главнокомандующим лоялистских сил, сражался на стенах Императорского дворца. Руководил перестройкой Императорского Дворца в неприступную крепость, что примечательно, корил себя за обезображивание папиного домика и требовал чтобы все декоративные свистелки и пирделки были аккуратно сняты и отнесены на склад с последующим приклеиванием на свои места. Когда Импи помер, именно Дорн руководил привариванием папаши к Золотому Трону. Впоследствии чуть не начал гражданскую войну из-за недовольства планом Жиллимана дробить легионы на ордена, однако «случайные» обстрелы флота Кулаков быстро заставили его полюбить «Кодекс». Винил себя в том, что не смог помочь Императору во время битвы последнего с Хорусом. После этого вообще ударился в мазохизм с устройством «Перчатка боли». Героически угробился при abordage флагмана Хаоса во время первого Чёрного Крестового похода, прожив дольше всех из лоялистских примархов, если не считать овощевидных и прочих потеряшек. Остались от него **режки да ножки** оторванные руки (магистры Имперских Кулаков так гравируют свои имена на их костях), что породило альтернативную версию, согласно которой Дорн **выжил и тайно руководит Кустодесами**. Впрочем, вернувшийся Жилиман во Дворце не нашёл никаких признаков Дорна.
- **VIII. Конрад Кёрз, он же Ночной Призрак (*Konrad Curze, aka Night Haunter*)** — примарх легиона *Повелителей Ночи*, еретик, пророк, идеалист. Ранней биографией подозрительно напоминает **Бэтмена 40k** (с поправкой в виде отсутствия человечности и сострадания): на планете, мрачностью напоминавшей Готэм-сити в кубе, в одиночку боролся с зашкаливающим уровнем преступности, **да так успешно**, что через несколько лет люди стали бояться обладать имуществом большим, чем у соседа (Впрочем, кроме как искоренения преступности и налаживания производства — ничего не сделал, так что жители жили хреново. Справедливости ради стоит отметить, что его усилия не оценили ни те, с кем он боролся, ни те, ради кого он боролся, в связи с чем получил профессиональную деформацию и пришёл к выводу, что только террор приведёт человечество в светлое будущее.). Был кошмаром врагов Императора: **грабил, убивал, сжигал во имя Его и дичайше котировал экстерминатус**. Страдал от мрачных видений будущего и припадков, во время одного из которых чуть не выпилил Дорна. Был одним из самых своенравных примархов, всегда имел свою собственную точку зрения, вследствие чего стал **не нужен**, и появились планы от него избавиться, но **как-то они не удались**. Попытка остановить приток отморожков в свой легион, экстерминировав родную планету, на которой без него все вернулось в изначальное состояние, но по одним данным **немного не успел**, по другим — **вполне удачно**. Не участвовал в нападении на Терру: получил от Хоруса задание перехватить спешащих на Терру Тёмных Ангелов, задание с горем пополам выполнил, попутно просрав пол-легиона и в процессе получив нешуточных пиздюлей от Эль'Джонсона. Не окочился только чудом из-за своей упертости. После провала Хоруса полетел заниматься тем же, чем занимался всегда. Устав от бесконечных погонь и видений, позволил себя убить ассасинке из храма Каллидус, дождавшись её в построенном специально для такого случая храме из тел умирающих людей. Завещал легиону не отдаваться во власть Хаоса и быть хладнокровными. Каждый найтлорд с намёком на зачатки философа, хотя-бы раз пытается трактовать слова Кёрза, и чаще как-нибудь извращённо.
- **IX. Сангвиний (*Sanguinius*)** — примарх *Кровавых Ангелов*,

дохлый герой Империи, ангел, провидец. При жизни комплексовал на счет своих крыльев. Носитель мутации из-за которой каждый легионер *Кровавых Ангелов* вошедший в приступ дикой ярости мог никогда из нее не выйти, став кровожадным берсерком в прямом смысле этого слова. Из-за чего сильно боялся, что если про изъян узнает батя то выпилит к хуям весь легион. Во время Битвы за Терру бился в первых рядах, и, помимо вырезания совершенно немыслимого числа предателей, отличился тем, что у Врат Вечности *один* отбивался от всех вражеских сил, пока раненые и Кустодесы отступали в безопасное место. Чуть позже выпилит на глазах у всего вражьего войска Самого Страшного Кровожада настолько брутально и пафосно, что берсеркеры Кхорна рыдали от зависти. Несмотря на раны и усталость, участвовал в штурме флагмана Воителя, встретился с Хорусом лицом к лицу. В знак прошлой дружбы, архипредатель предложил Ангелу место правой руки возле себя, однако быстро и решительно был послан. Во время поединка Сангвинияхватило лишь на то, чтобы повредить броню противника. Император обязан ему за это жизнью (ну или тем маринованным состоянием, в котором он сейчас пребывает). Часть крови примарха слили в специально обученный кубок под охраной особо важного жреца. Новоприбывшим Кровавым Ангелам рассказывают, что якобы каждому влили немного той самой кровушки примарха.



Сангвиний, во всей своей ослепительной **ШИКАРНОСТИ**

- **Х. Феррус Манус** (*Ferrus Manus*) — примарх легиона *Железных Рук*, счастливый обладатель **стальных ладошек**, да чего уж там — железных рук по плечо, причем из невероятно прочного «живого металла», подозрительно напоминающего некронский. Прокачал на максимум скилл крафта, понадарив братишкам разных убойных вундервафель. Прославился своей особой упоротостью и нетерпимостью к слабакам и школию. Убит, обезглавлен и оплеван Фулгримом, желавшим угодить Хорусу и воплощавшим собой всё, что Феррус так **не любил**. Несмотря на это, до Ереси Фулгрим и Феррус друг друга обожали до соплей, и даже как-то обменялись собственноручно скрафченными вундервафлями — Фулгрим подарил Феррусу охуительно пафосный молот «Сокрушитель Наковален», впоследствии доставшийся Пертурабо, а взамен получил от брата не менее убойный меч. Сами Железные Руки, однако, свято верят, что их примарх **хиккует** на Марсе, и вернётся к ним, когда пробудится **Омниссия**. Алсо, его дух постоянно базарил с Вулканом. (*спойлер*: В циклах Ереси Хоруса, драматическая голова Ферруса играет больше роли, чем живой Манус.) В вышеупомянутой книге "Фулгрим" в том числе можно почитать и про Ферруса, включая и историю про крафт оружия друг для друга, и их брутальную дуэль.
- **ХП. Ангрон** (*Angron*) — примарх-микроцефал. Лютый, бешеный берсерк, причем, в отличие от стереотипно-мужланского Русса, маленький (sic!), лысый, тощий и безбородый. Зато ужасно злобный и желчный, а по любому удобному случаю — **буйный**: режь, круши, жги, убивай, А-А-А-А!!! Примарх легиона Псов Войны (*Пожирателей Миров* впоследствии). В детстве попал на гладиаторские арены, где **лишился куска мозга**, отвечающего за инстинкт самосохранения, жалость и прочие сопля, зато взамен получил неудаляемый имплантат, усиливающий агрессию, «Гвозди мясника». Если учесть, что мясник забивает, но не гвозди, название имплантата получилось несколько противоречивым. Еще одной особенностью имплантата было то, что из-за вечной злобы Ангрон не спал, совсем никогда. А «спал» он как раз во время боя, когда имплантат его попускал. Легион, получив такого папу, оказался не очень рад, но для наилучшего понимания мотивов своего новообретённого генетического отца вживил себе такие же. Понимания это не дало, но остались брожения на тему «Царь-то не настоящий!», так как Ангрон не вызывал такого же уважения как другие предводители легионов. Единственный из примархов, который, впервые встретив Папу, послал его нахуй, отказавшись бросать очередное гладиаторское восстание, которое, аки Спартак, возглавлял. Впрочем, в конце концов, всё же вынужден был согласиться работать на Него, но **не забыл и не простил**. Надо отметить, что хотя формально первым еретиком, сознательно отвернувшимся от Императора, считается Лоргар — на практике именно Ангрон являлся первым (и единственным) примархом, который и без всякого Хаоса, задолго до Лоргара, не стеснялся честно называть лицемерное империйское "согласие" рабством, крестовый поход — геноцидом, а Императора — тираном, и прямо заявлял, что не прочь бы заявиться к папе домой и снести ему башку (за что однажды Русс попытался набить ему морду, хотя кто в итоге победил, история умалчивает). Как следствие, высмеивал и презирал тех, кто пытался втирать ему про "мораль" и "человечность", упрекая в "излишней жестокости" к завоеванным мирам. Во время Ереси учинил эпическую резню в царстве Ультрамар, по итогам которой, но без помощи Лоргара, был повышен до демон-принца Кхорна. «Повышение», в том числе, состояло в том, что Лоргар запер братца-демона в специально заколдованном трюме и выпускали его только во время боя. Однако, по словам Лоргара, превращение в демона было единственным способом «спасти» непутевого братца — импланты к тому моменту практически добились его измученный мозг (обо всех этих событиях подробно повествует годная книга под названием "Предатель"). Уже одемониченный Ангрон штурмовал Терру. Вооружён чудовищным цепным мечом «Разрыватель Богов», который превосходит по размерам самого Ангрона и **каждый зуб в его щели — самостоятельный цепной меч**, а так же мощным штормболтером, **стреляющим,**

разумеется, ценными мечами.

- XIII. **Робаут Жиллиман** (*Roboute Guilliman*) — сферический солдафон в вакууме стазисе и эффективный менеджер в одном флаконе, паладин, примарх легиона *Ультрамаринов*. Отхватил себе в домен не планету, а целый сектор: Царство Ультрамар. Написал «*Кодекс Астартес*», санкционировал дробление легионов на ордена, убил Альфария (или его брата, или загримированного терминатора Альфа-Легиона, или... Хитрые альфы такие хитрые). Имел самый большой, но не самый боеспособный легион, по слухам, на большую половину состоящий из 2-го и 11-го распущенных легионов (алсо, $2+11=13$ — номер легиона *Ультрамаринов*). Общепризнанно считается лучшим политиканом и стратегом среди примархов, но бойцом так себе. Смертельно ранен Фулгримом и посажен в стазис — косплеить Императора на троне Ультрамара. В отличие от папы, всерьез собирается вернуться. Потом. Когда-нибудь. Но если учесть, что его ранили тем же клинком, что и Хоруса... **WAIT, OH SHI-** (спойлер: В итоге его подняли с помощью ксенотехнологий, он таки встал, и идет с папкиным мечом раздавать люлей на пару с Сайфером. От увиденного в Империиуме - знатно подгорел).
- XIV. **Мортарион**, он же **Повелитель Смерти** (*Mortarion*, aka *The Death Lord*) — суровый и спокойный истинный ариец, примарх легиона *Гвардии Смерти*. Любимое оружие — коса. Любимое число — 7. В детстве попал на Барбарус — планету с жутко отравленной атмосферой, где люди жили в низинах, в которых еще можно было дышать, а правила ими непонятные ксеносы, к ядам нечувствительные, и потому скрывающиеся в горах, где дышать было совершенно невозможно. После прибытия папаша и свержения тиранов, Мортарион устроил в легионе культ стойкости, постоянно прокачивая подчиненным иммунитет к ядам и болезням. Страшно не любил псайкеров (что не мешало иметь ему псайкера-капитана первой роты, но только потому, что тот долго скрывал свои способности и лишь постепенно раскрылся), пафос, помпезность и гламур, овладевавшие Империиумом перед Ересью, из-за чего и присоединился к восстанию Хоруса. По тем же причинам недолго любил Фулгрима. После Истваана-5 послушал Тифуса, обещавшего провести флот через Варп, и убил всех навигаторов. **Зря**: его флот застрял в варпе, а на корабли прокрался ужасный варп-триппер, однако его десантники из-за запредельного скила стойкости к ядам и болезням, не распались на гниющие зловонные куски разлагающейся плоти, а остались живы, но в виде них же. Когда радость такого существования превысила все мыслимые пределы, примарх в отчаянии вознес мольбу о помощи, на которую Папа не среагировал, зато откликнулся Дедушка (ага, Нургл). После чего легион штурмовал Терру уже в виде Чумных Десантников. С тех пор сеют радость болезни, заразы и разложения по всей галактике. Сам примарх стал демон-принцем. Убил верховного магистра Серых Рыцарей, но взамен получил его имя прямо у себя на сердце — в подарок от следующего магистра.
- XV. **Магнус Рыжий**, (*Magnus the Red*) — циклоп, колдун, нарушитель техники безопасности, примарх легиона *Тысячи Сынов*. Предвидел и предупредил Императора о уже надвигающемся предательстве Хоруса (впрочем, по «Отверженным мертвецам» — таки не предупредил, а увидел, сколько дров наломал попыткой, и смотался в панике), **воспользовавшись любимой магией**, а не традиционной астропатией (и всё равно затратив неделю на связь через полгалактики), что Император, в это время как раз создававший свою Паутину, строжайше запретил. В результате полетела варп-защита, и туда понабижали демоны и всех ученых положили, а чтоб не ворвались во Дворец и не надо было мочить позднее присоединившимися хаоситами, остаток жизни Импи пришлось непрерывно медитировать на троне (собственно, так прототип Золотого Трона и возник). В результате всего этого безобразия Магнусу не только не поверили, но ещё и решили допросить его перед возможным лишением полномочий. Но пока Леман Русс летел к нему, Хорус сказал, что Магнус уже не нужен, и послал в поддержку ещё антипсайкеров. В итоге: его родную планету, его физическое тело и почти весь легион уничтожили за колдунство, чем фактически вынудили его примкнуть к Хорусу. Но и до Ереси Магнус не был пай-мальчиком: сам вляпался в сделку с Тзинчем с целью избавить свой легион от мутаций. Думал, что сможет перехитрить Тзинча, а по итогу стал его демон-принцем, правит миром в Оке Ужаса. Ранее в разных книгах выглядел весьма разным, а после Сожжения Просперо — вообще дофига разным, и GW с VL выкрутились, будто Магнус раскололся душой и личностью после попытки связаться с Императором, и основная-одемониченная личность тупо жаждет вернуть осколок из под дворца. Один из самых активных демонических примархов — вылезал из Ока побуянить как минимум десяток задокументированных раз, один из которых эпически взял почти всю главную базу Космических Волков, хитро выманив 90% ордена в космические ебенья, а в последнюю вылазку так и вообще — собрал все остатки легиона, даже изгнанника-Аримана и сжег Фенрис к хуям, как бы в отместку за Просперо. Just as planned. История прихода Магнуса к Хаосу описана в книге под названием "Тысяча сынов"; книжка умеренной степени годности, и содержит немало какой-то посторонней чухни, но если вам интересны события Никейского собора, личность Аримана, подробные описания боевой тактики "легиона колдунов", живописания внешности Магнуса и Русса, и их эпический батл - вам сюда.
- XVI. **Хорус**, он же **Луперкаль** (*Horus*, aka *Lupercal*) — смотри «**Хаос**».
- XVII. **Лоргар** (*Lorgar*) — ПГМнутый миссионер и оратор, зело помешанный на религиозной почве. Примарх легиона *Несущих Слово*. Сам себя, несмотря на приличный скилл и могучую псайкерскую силу, считал худшим бойцом и командиром из примархов, и вообще никогда не хотел быть генералом. Что не помешало ему, впоследствии, впечатляюще победить в дуэли Ан`гграта Неудержимого — одного из самых могущественных демонов Кхорна. Во время Великого Крестового похода получил от

Импи по мозгам за то, что поклонялся ему как б-гу (а это в ультра-атеистическом Империуме 30k ни-ни), причём в показательной форме с поставлением на колени на публике и прочие сжигания вещей, и даже чуть не повторил судьбу 2-го и 11-го примархов (но заступились Хорус и Русс), после чего начал искать «истинных богов», достойных поклонения и таки нашел. Знатно полыхал что Император не стал ему сразу нормально всё пояснять, хотя сам тупо не видел намёков. Был первым труп-хаоситом вообще и серым кардиналом Ереси Хоруса в частности, через своих доверенных капелланов склонил к Хаосу кучу легионов и Хоруса лично. Стал демон-принцем и правит планетой в Оке. Что характерно — то, чего он хотел изначально, произошло: Импи теперь превозносятся как б-га. Более того книги, написанные Лорггаром пока он ещё поклонялся Императору, легли в основу официальной религии Империума (имя автора зацензурировано Инквизицией). Один из знаков его легиона — зазубренное солнце ака восемь стрел — стал символом Хаоса. После Ереси больше на махачи не ходил, 10k лет сидел и медитировал, пока 13 Чёрный Крестовый Поход Аббадона не выполнил свою цель. Там самая сцена унижения Лорггара и его легиона, история "паломничества" и закладывания фундамента Ереси подробно изложены в книге "Первый еретик".

- XVIII. **Вулкан** (*Vulkan*) — нигра (*спойлер*: на самом деле не нигра, а the ниггер в кубе: он ониково чёрный и красноглазый. Стал таким в процессе адаптации к жизни на планете, на которую попал), любитель больших пушек, титанов и вообще всего, что стреляет всерьез и мощно, примарх легиона *Саламандр*. Бессмертный (sic!), но как-то обвязываться вирусными бомбами и падать на врагов, пользуясь таким даром, не спешит. Предпочитает пафосно сгорать в плотных слоях атмосферы после телепортации на орбиту планеты в голом виде без брони. «Пропадал без вести» в термобарическом грибочке под огнем артиллерии легиона Железных Воинов, попал в плен к Конраду, где тот убивал его сотнями различных способов, но Вулкан постоянно респаунился, потом таки сбежал и смог вернуться в Империум и поучаствовать в сраче про разделение легионов, выступая на стороне Дорна, после чего снова исчез, в драке с огромным орком около орочьего варп-устройства. Оставил детишкам аж девять заныканных вундервафель. Саламандры всерьез верят, что когда они найдут все девять, Вулкан к ним вернется. Каким-то образом связан с эльдарскими воротами в Паутину.
- XIX. **Корвус Коракс**, он же **Освободитель** (*Corvus Corax*, aka *The Deliverer*) — мрачный хитрый тип, специалист по партизанской войне, **хит-н-рану** и прочим «нерыцарским» дисциплинам войны. Примарх легиона *Гвардии Ворона*. Обладал полезной способностью становиться «типа невидимым», заставляя окружающих не замечать его вплоть до тех пор, пока он не начнет отрывать головы грозвыми когтями (увы, на роботов и камеры слежения это не действовало). Во время Ереси с помощью запрещенных генных технологий (в виде исключения переданных ему лично в руки СамимЪ) восстановил стахановскими темпами свой почти уничтоженный легион, но Омегон насрал в геносемя. Поэтому вместо красивых здоровенных маринов получилось создать только кучу мутантов. От осознания факта просранных полимеров Коракс долго мучился совестью, не выдержал и в один прекрасный день **улетел в неопределенном направлении**, считая примархов главной ошибкой человечества, и сказав не прощание коронную фразу: «Nevermore...» (что является по совместительству catch-фразой стихотворения **с интересным названием** одного **готишного писателя**, которую произносит **кто бы вы думали**), благодаря которой стал отдельно меметичен среди вахофагов. Таки улетел не в никуда, а в варп, и теперь шатается в Очке Ужаса в поисках примархов-предателей, выпиливая по пути демонов, хаос-мариносов и прочую шушеру. Именно из-за сего товарища Лорггар не выходит из своей крепости уже хуеву тучу лет, якобы «медитируя». А разгадка одна: Корвус умеет и может раздавать живительные **пиздюли** (во время исторического махача на Истваане-5 выпотрошил Лорггара своими коготками и едва не убил окончательно, но вовремя влез Кёрз), а перед отлётом пообещал устроить **экстерминатус** всем предателям. Запасаемся **попкорном**.
- XX. **Альфарий и/или Омегон**, он же **Последний примарх** (*Alpharius Omegon*, aka *The Last Primarch*) — хитрожопый **стелс-примарх** **Альфа-Легиона**. Любил хитрые планы, шпионаж и обман, за что был нелюбим солдафоном Жиллиманом. Помимо этого отличился наличием брата-близнеца (тоже примарха, кстати) Омегона (альфа и омега же!), как две капли воды похожего на него. Идентификационный пиздец довершался тем, что Альфарий с Омегоном не превосходили по комплекции обычного спейсмарина, все десантники их легиона были хирургически подправлены для максимального сходства с примархами и в общении со всякими унтерменшами вне легиона представлялись Альфариями. После Ереси заманил Жиллимана с приличным куском Ультрамаринов в ловушку, где методично перебил добрых две трети Ультров, хотя и сам в процессе вроде как был убит Робаутом. Стоит заметить, что перед этим половину Ультров выпилили Несущие Слово на Калте, то есть Альфы выпилили не так уж и много, как хотелось бы: еще треть от исходного количества Ультров. Дальше мнения расходятся, так что, по вышеупомянутым причинам, там мог быть как Омегон, так и перекачанный стероидами «ряженный» маринос (что был дублёром на публичных речах Альфария), да и сама эта история известна только в пересказе исчезнувшего без следа инквизитора Крэйвена, которого подозревают в сговоре с Альфа-Легионерами. Совсем уж подозрительным выглядит тот факт, что как раз после поединка Робаута и Альфария Альфа-легион внезапно перешёл в контратаку и отоварил Ультрамаринов по полной программе. Вообще тема «жив ли Альфарий/Омегон» является в среде бекофагов годной **едой**. Кроме того, в книге «Легион» сказано, что Альфарий с Омегоном всё ещё лояльны Человечеству, а еретиками стали из-за сказок эльдаров, что победа Хоруса ликвидирует Хаос как явление. (*спойлер*: В недавно вышедшей книге «Praetorian of Dorn» сказано, что настоящего Альфария таки убил Дорн, отчего Омегон окончательно послал Императора к хуям и принял сторону Хоруса. Что не отменяет вопроса о дальнейшей судьбе самого Омегона. Таки внезапно, Альфарией был Омегон, поэтому от Дорна сдох именно Омегон. Альфарий все еще жив, И НЕПРИДАВАЛ. Да, последняя книга сделала разворот на 360, и Альфарий первый

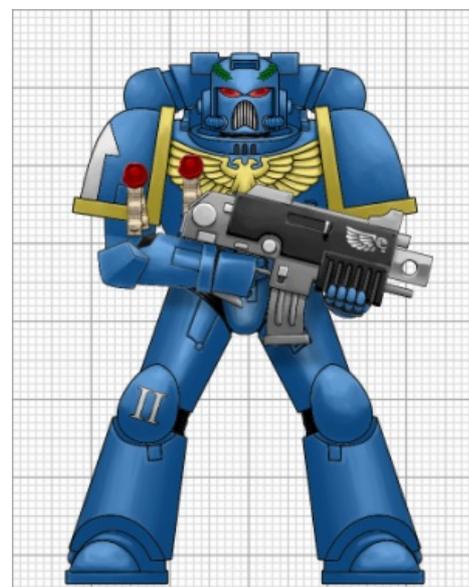
найденный примарх и тд и тп. Все еще лоялист) Алсо, между примархами возник срач (Омегош отжал базу у Альфаши), но чем всё закончилось — непонятно.

- II и XI — пара примархов-анонимусов, которых ГВ припасли на чёрный день. По бэку — устранены Императором из-за чего-то ужасного ещё до Ереси Хоруса, все упоминания о них зацензурила Инквизиция, а их легионы влились в стройные голубые ряды Ультрамаринов. ГВ упорно заявляет, что у примархов и их легионов нет истории, мол, это сделано специально ради фанатов, мол, гадайте@придумывайте. Это не исключает того, что в один прекрасный день (если у ГВ кончатся идеи) эта история появится. Кстати, все авторы книг НН дичайше троллят фанатов толстыми намеками на 2-й и 11-й легионы.

Громовые воины (*Протоастартес*) — прототип будущих космодесантников, созданный Императором для захвата власти на Терре. Были быстрее, сильнее, выше последующих спейсмаринов, но имели крайне низкий срок эксплуатации, а также не особо большой уровень психической устойчивости. Что характерно, имели своих «примархов» в виде Громовых повелителей, штамповались быстро и просто, дабы вовремя восстанавливаться после потерь. После захвата Терры немногих выживших выпилили Кусты лично по приказу Императора, а на замену им были запилены долговечные и универсальные космодесантники. ЧСХ одна рота, дотянувшая до начала Великого Крестового похода, таки дала космодесанникам просрать (и даже вырезала в пять раз больше собственного числа), но в итоге была выпилена **КЕМ**. Да и Кусты, видимо, поработали не очень качественно, так как пара выживших Громовых Воинов в лице Арика Тараниса (самого крутого сукиного сына из всех протоастартес) и Гхоты (его первого зама) уютно устроились в Мухосранске прямо под стенами Императорского Дворца, взяв под контроль всю тамошнюю криминальную деятельность и запилев подпольную генетическую лабораторию, в которой подручными средствами понемногу продлевали свои жизни и сумели дотянуть до начала Ереси. В это время к ним забрели несколько зимовавших на Терре десантников из состава легионов-предателей, и тут-то Таранису карта и попёрла. Грамотно воспользовавшись ситуацией, он заполучил геносемя одного из героически павших астартесов, сумел расшифровать геном и клонировать железы, которые невозможно и имплантировал себе и Гхоте, тем самым решив проблему стремительной деградации клеток и, по сути, обеспечив себе вечную жизнь. Более подробно — в книге «Отверженные Мертвецы» (довольно годной, если бы не унылая до тошноты сюжетная линия псайкера и условности типа пробивания силового доспеха Куста голыми руками). Дальнейшая их судьба пока неизвестна, но ВЛ обещает, что они должны сыграть какую-то важную роль в ходе Ереси. Запасаемся попкорном.

Космодесантник (*Adeptus Astartes, Space Marine™*, тролльск. *Spess Mehreen*, в русскоязычном обиходе — *маринос, маринад* и т. д.) — элитный ГМО-воин Империи, защитник человечества и преданный слуга Императора, пылающий лютой, бешеной **ненавистью** к врагам Его. Силен, умен, живет долго, а которые запилены до Ереси, когда правильная процедура создания десантника еще не была похерена — так вообще вечно. Два с половиной метра ростом, сотни килограмм мышц, два сердца, три лёгких, суперпрочные кости, кислотная слюна (no, srsly), могут дышать зарином, есть цианид, получать разведанные из **съеденных мозгов**. Носят **силовой доспех**, который защищает их почти от всего (даже от вакуума), с термоядерным реактором за спиной. Излучают в атмосферу зверские дозы пафоса, умеют и любят превозмогать.

Существует более тысячи орденов спейсмаринов, каждый из которых происходит от одного из девяти лояльных легионов (вообще легионов было двадцать, но данные о двух легионах почему-то стёрты Инквизицией, а ещё девять перешли на сторону Хаоса). После эпик фейла в плане верности хитрый Робаут Жиллиман написал «Кодекс Астартес», гласящий: «Спейсмаринам больше тыщи не собираться!», и разделились они на ордена. Формально всех спейсмаринов можно считать еретиками, так как большинство орденов поклоняется Императору как уберменшу и **великому вождю**, а не как б-гу, и мутантами, поскольку генетические усовершенствования, но, к счастью, у Министорума хватает мозгов понять, чем для него закончится отречение всего космодесанта сразу.



Непримечательный спейсмарин

Главная слабость спейсмаринов — в их количестве: во всем Империи их всего около миллиона, то есть куда менее *одного* мариноса на каждую имперскую планету, так что без поддержки Гвардии, СПО или другого **пушечного мяса** космодесант много не навоюет: армия в тысячу рыл априори не способна удерживать широкий фронт и оборонять сотню точек (а обычно на один конфликт выделяют не более пары-тройки рот маринада; в самых былинных зарубах, может быть, наберется с тысячу из разных орденов). Космодесант используется в основном как спецназ и войска прорыва. В виде компенсации — десантники дохнут очень редко: вон Катон Сикарий в свое время закрыл битву-миллионник, потеряв убитыми аж двадцать боевых братьев. То есть выбыть из боя после очень неудачного ранения — это можно, отступить из просранного сражения тоже (фанатизм фанатизмом, но собой десант дорожит), но вот сдохнуть без небибического подвига или самопожертвования — это не по-пацански, засмеют.

Несмотря на свою **самцовость**, все спейсмарини, кроме предателей-слаанешитов и Космоволков, **не хотят**. По ранним источникам так вообще не могут — книжки как бы намекали что во время апгрейда рост мускулатуры идет за счет разных **ненужных деталей**. Ещё один вопрос, вызывающий тонны срача — могут ли становиться мариносомами **женщины**. Как ответили в GW, не могут, ибо имплантаты заточены под Y-хромосому (часть ДНК отвечающая за пол, Y-хромосома есть только у мужчин). Если же так охота пофапать на баб в силовой броне — Adepta Sororitas к твоим услугам, анонимус!

Примарисы (*Primaris*, не путать с псайкерами-офицерами) — спейсмарини 2.0, запиленные по личному заказу Жиллимана, над коими работали аж 10к лет. Больше, быстрее, сильнее обычных, сочетая гены Громовых Воинов (отсюда идёт предрасположенность к бараньему упорству, что делает примарисов идеальными психологическими кандидатами в Имперские Кулаки) и простых СМ. Соответственно, вооружены и одеты не в пример лучше. Главные минусы — более чистое геносемя, несовместимое с глюкавыми фичами орденов-мутантов, за счет чего оснащение орденов, не произошедших от Ультрамаринов, идет крайне медленно, и до кучи категорическое неприятие (ЕРЕСЬ, **Голактеко опасности!!!!1111**) многими в Империи, так как при создании **быдлогенетик** Велизарий Коул (эдакий Фабий Байл от лоялистов) влез в написанный Императором код и превратил его в **нечто по своим национальным традициям**. Из общих особенностей — более утилитарная экипировка, приближенная к современным армиям (меньше печатей чистоты и пиломечей, больше гаджетов и антиграва), и более узкая направленность каждого отряда (комбинации типа «семь болтеров, один плазмаган, один тяжелый болтер, один пиломеч» у примарисов не в почете).

«**Кодекс Астартеc**» (*Codex Astartes*) — настольная **книга** большей части спейсмаринов, бессмертное творение Робаута Жиллимана, великого батьки всея Ультрамаринов. В сией могучей книге написано *всё*, что должен знать и выполнять правильный десантник — от забивания болтов **на в** ксеносов до штурма планет. Целиком соблюдается только ну очень фимозными орденами, типо Красных Скорпионов. Большинство остальных ордена следуют тому, что не мешает их боевой доктрине: например Железные Руки слишком любят протезировать себя и мечтают о некронских технологиях, Кровавые Ангелы — рукопашники с вампирским имиджем и так далее. Даже Ультрамарины создали себе элитных Охотников на тиранидов, что по кодексу строго запрещено. А вот Космические Волки кодекс целиком и полностью на хую вертели и у них свои взгляды на жизнь. Некоторые несознательные спейсмарини вообще не согласны с Кодексом, за что всякие педанты и прочие Ультрамарины презрительно именуют их заблудшими, хотя сами заблудшие на это кладут. Пробудившийся Робаут решил серьезно отредактировать книгу, но решил пока не делиться этими соображениями с остальными.

Генетическое семя (*Geneseed, genoseed*) — спецорган, в котором содержатся ключевые коды ДНК для всех дополнительных органов, их мутаций и усилений. Из него выращивают комплект имплантатов, без которых создать полноценного спейсмарина проблематично. Единственный способ добыть его — вырастить несколько таких прогеноидов в теле уже готового спейсмарина. Самое страшное для ордена — не потерять десантника, а просрать его генетическое семя (враги Империи, зная это, сжигают тела), ибо каждый необработанный труп равен трём—пяти новым спейсмаринам. Особенно ценится семя ветеранов и героев: считается, что те, кто на нём выращен, будут **такими же нафосными** выпиливать вражин столь же усердно. От Хаоса со временем портится несмотря ни на какие маянезики, всеядные чего предателям приходится регулярно грабить корованы и холодильники с кошерно замаринованными зиготами (кроме некоторых банд Повелителей Ночи, и, возможно, некоторых групп Альфа-Легиона). Исключение составляет легион Тысячи Сынов — большая часть легиона является всего лишь **законсервированными в доспехах душами**, а те, кто сохранил человеческий облик, более никаким искажениям не подвержены, сверх уже заработанных, и ряды свои не пополняют.

Роты (*Companies*) — каждый кодексовый орден (тысяча десантников, не считая **руководства**) разбит на десять рот по сотне мариносов. Первая рота — прославленные ветераны, со второй по пятую — основной боевой состав. С шестой по девятую — резерв (пополняют первые пять по мере того, как те отправляются в посмертную отставку). Десятая — зелёные скауты (но в активно воюющих оренах, скаутов может стать до половины состава). Каждая рота имеет свою историю, ништяки, знамя и предметы гордости. Самые крутые вещи (вроде термоброни и комбиоружия) обычно завозят только в первую, или вовсе только в почётную стражу магистра ордена.

Состав легионов:

- **Скауты**, они же **разведчики** (*Scouts*) — новобранцы и их сержанты-воспитатели. В отдельных орденах, где текучесть кадров повыше, могут составлять половину всего личного состава. По боевому опыту примерно соответствуют гвардейцу уровня чуть выше среднего, превосходя его в силе, скорости и живучести, однако их навыки **инфильтрации** совершенны, как у катачанцев. Занимаются преимущественно разведывательными и диверсионными операциями, приводя в негодность коммуникации противника и изничтожая зазевавшихся солдат. По умолчанию вооружены болтерами и болт-пистолетами, однако чаще всего применяют снайперские винтовки и тяжёлые болтеры с зело едким боеприпасом «Адский огонь», чтоб лишний раз не приближаться к противнику. Встречаются и дробовики с боевыми клинками для ближнего боя, и ракетомёты

для выноса бронетехники. Силую броню не получают, рано ещё, вместо неё базовый курс генных усовершенствований и панцирный доспех, как у штурмовиков ИГ. Тех, кто выживает, прокачивают до «настоящих» марин.



Кто сказал «нуб»?

- **Кровавые когти** (*Blood Claws*) — первая фаза космодеса у Космоволков, из-за жуткого характера и жажды приключений на жопу контролировать их могут только ветераны да и то целебными пиздюлями, что раньше было можно повернуть удачно и в настолке. Имеют все потроха настоящих космодесантников, а так же силовой броник, топорик и пистолет. Юзаются в качестве пушечного мяса, выжившие становятся настоящими Космоволками. Подобный подход к комплектованию вызывает **резкое неудовольствие** со стороны Администратума, так как благодаря огромному числу рекрутов общая численность всех Волков соответствует легиону.
- У примарисов прямого аналога скаутов нет, так как их новички идут сразу в *интерцессоры* (о них ниже), но зато есть целое отдельное отделение, занимающееся разведкой - **Авангард** (*Vanguard Space Marines*). Этих пацанов проперло от стелса, из-за чего они превратились в гибрид **Сэма Фишера** и **Тобиаса Рипера** и вообще начисто забыли на все «честные» способы ведения войны, оперируя исключительно в рамках черно-скрытно-хитроплановых операций с ловушками, засадами, убийствами, проникновениями куда не надо и овладением объектами/жопами охуевающего от такой наглости врага без единой потери. Поскольку за 10к лет Галактика как-то отвыкла от тру-стелспихотов, ВНЕЗАПНО стали козырем номер один в перезахвате миров Темного Имперiums. В Авангарде ходят как обычные капитаны и библиари в более легкой броне (естественно в маскахалатах и/или на антигравах), так и более специфичные ребята:
 - **Инфилтраторы** (*Infiltrators*). По сути, те же скауты, но более опытные и с парой дополнительных способностей: глушат врагам эфир и не дают высаживаться с орбиты, а еще могут водить с собой аптекаря-недоучку - **Хеликс-Адепта** (*Helix Adept*). Зато не могут носить снайперские винтовки (вместо них карабины, хотя и прицельные по головам, но недалнобойные), но на это есть **Элиминаторы** (*Eliminators*) - собственно, те же инфилтраторы, но со снайперками и в камуфляжных плащах. Что интересно, снайперки есть не только противопехотные, но и лазерные против техники.
 - **Супрессоры** (*Supressors*, дословно *подавители*) - поехавшая комбинация штурмовиков и опустошителей, пулеметчики на прыжковых ранцах. В отличие от остальных авангардистов, не прячутся (слишком большие и шумные), а просто разносят вражеские формации с воздуха до прибытия основного костяка армии.
 - **Инвиктор** (*Invictor Tactical Warsuit*) — эдакий гибрид дредноута с гвардейским «Сентинелем», придуманный для того, чтобы марины смогли покататься внутри шагохода, не получая при этом смертельных ранений. Известен своим *специфичным* дизайном (отдаленно напоминающим шагоходы из **Аватара**, с открытой кабиной пилота), не менее специфичным вооружением (может стрелять из тяжелого болтера, как из пистолета), и тем, что благодаря каким-то механикусовским техноколдунствам при своем размере может бегать и стрелять почти бесшумно, что дает ему возможность прятаться вместе с остальными авангардистами. **Алсо** его название (по идее, означающее «Непобежденный») буквально с латыни переводится как **«непобедитель»**. Благодаря красивому хвату болтера рукой из «кобуры» на бедре, породил ряд шуток про самую быструю руку на Диком Западе.
- **Опустошители** (*Devastators*) — предпочитают БОЛЬШИЕ ПУШКИ (тяжелые болтеры, ракет-лаунчеры, лазерные и плазменные пушки, мультимелты, и обязательно с ранцевым питанием). Их появление обычно означает пиздец для врага, если тот не может добраться до опустошителей раньше, чем они разогреют стволы. По понятным причинам ащкие слоупоки, а стрелять на ходу умеют только специально обученные Ультрамарины. В опустошители записывают сразу после скаутов, ибо сидеть сиднем и шмалять с дистанции, превышающей убойную дальность оружия противника — это в самый раз для «черпака», только-только отрастившего полноценные имплантаты и настрелявшего норму по мишеням. Некоторых, правда, сильно прет от больших пушек, и они, пройдя все ступени службы, возвращаются обратно.
 - **Длинные Клыки** (*Long Fang*) - Ветераны космоволков с многолетним опытом убивания вражин, из за возраста и опыта ценятся как советники и пример подражания для молодняка. Юзают здоровенные пушки, хотя при необходимости могут порубить противника в рукопашной, именно из этих ребят чаще всего набирают терминаторов. Больше всего на свете мечтают эпично и пафосно помереть для завершения личной саги.
 - У примарисов вместо опустошителей есть отряды в тяжелой броне «Гравис» с особо мощным оружием, причем на каждый тип отряда только одна категория вооружения, зато в разных вариациях: от более легких (с которыми можно даже немножко побегать), до более тяжелых (которые могут валить даже бронетехнику, с ранцевым питанием) и иногда снайперских (далнобойных, но со сниженной скорострельностью и никакой мобильностью). Смешанных отрядов, как у девастаторов, не приветствуют. На период девятой редакции имеются **Тяжелые Интерцессоры** (*Heavy Intercissors*) с тяжелыми болтерами и болт-винтовками, **Хеллбластеры**

(*Hellblasters*) с плазменным оружием разного калибра (нехилая вероятность подорвать себя во время стрельбы в комплекте, и единственные носящие легкую броню, если это надо) и **Истребители** (*Eradicators*), аналогично специализирующиеся на разномастных мелтах.

- **Штурмовые отряды** (*Assault Squads*) — боевые **икары**. Стандартное вооружение — болт-пистолет и цепной меч, некоторые меняют пистолеты на огнеметы, плазма-пистолеты, а штурмовики Кровавых Ангелов жгут еще и мельтами. Эти ребята предназначены для внезапного рукопашного выноса бронетехники и артиллерии, охоты за командирами, нарезки в фарш отрядов легкой пехоты. Часто используются как мобильный резерв для контратак. Обычно ждут, чтобы враги сбились поплотнее, потом врубают джамп-паки **и с дикими криками** обрушиваются на толпу. Пистолеты чаще служат средством мануальной терапии, расстреливать не любят, ибо неспортивно. Ввиду такого нездорового образа жизни, часто получают награды **посмертно**. В штурмовики записывают тех, кто уже отслужил опустошителями. И хотя большинство довольно быстро отрабатывает нужные 5—10 вылетов и сваливает из этого дурдома, часть возвращается обратно, а наиболее заслуженные и ушибленные на голову поступают в ряды ещё более лютых **Авангардных ветеранов**. Эти товарищи настолько **суровы**, что берут самое тяжелое рукопашное оружие (вплоть до терминаторского), и падают прямо с орбиты, начиная потрошить тех, кого не раздавила их упавшая с небес туша.
 - **Стремительные когти/Небесные когти** (*Swift Claws/Sky Claws*) - все те же "Кровавые когти" заменяющие у Космо-Волков отряды быстрой поддержки, любят скорость, адреналин, бухло и махач. Подразделяются на тех кто фапает на байки и любителей набигать в полете на прыжковых ранцах. Дохнут часто, но после пары лет такой жизни матереют и быстренько получают повышения. Самые лютые отморозки остаются в рядах когтей в качестве вожаков ака сержантов. Так как они воюют «Не стоя ногами на земле как примарх» — постоянно доказывают всем свою крутизну ещё и в попойках с драками.
 - У примарисов заменяются тремя видами войск — **Инцепторами** (*Inceptors*), **Рейверами** (*Reivers*) и **Гвардией Клинков** (*Bladeguard*). Первые тоже летают, но вместо веселой резни мечами-бензопилами предпочитают **стрельбу по-македонски** из двух болтеров/плазм, хотя способны постоять за себя и в ближнем бою (их броня, несмотря на способность летать, довольно тяжелая, поэтому при атаке они могут просто протаранить врага насквозь). Вторые не имеют ранцев, вместо чего высаживаются с орбиты на гравитютах в самый тыл врага и немедленно бегут на него пешком, размахивая ножами и что-то пафосно крича. При этом упор делается на психологический эффект от атаки рейверов — эдакие Повелители Ночи от лоялистов. Носят легкую броню с масками в виде черепов а-ля американские «морские котики». Третьи — сверхтяжело бронированные пехотинцы с оружием ближнего боя и супернавороченными щитами, чтобы пафосно превозмогать на передовой, отвлекая на себя невероятного противника и принимать на щит, не почесавшись, огонь танков и лапы исполинских чудидц.
- **Тактические отряды** (*Tactical Squads*) — самый многогранный и распространённый сорт маринада, умеют всё, что и вышеперечисленные товарищи, разве что джетпаков и ранцев с боезапасом на спине не носят, хотя, если надо, могут и спецснаряжение применить, и в сверхскоростной шинковке посоревноваться, и сверхдальней стрельбой побаловаться. Вооружаются болтерами, но могут обзавестись более специализированными стволами для пальбы на бегу или из окопа. Их задача — сковывать противника и удерживать точки, поэтому они обычно первые в очереди за гробами, хотя и обучены тому, чтобы в любой ситуации не склеить свои силовые ласты и нанести при этом более-менее серьёзный ущерб. Как и штурмовики, если доживают, становятся суровыми **Штернгард-ветеранами** (то бишь старой гвардией), обучаясь применению комби-стволов, штормболтеров и тяжелых огнеметов, и всяких экзотических боеприпасов к ним, позволяющих при должной сноровке навалить любому противнику по ситуации.
 - **Серые Охотники** (*Grey Hunter*)- пехтура и полноценные марины у волков, эти ребята отличаются тем что могут даже думать в бою и использовать различные тактические маневры. Обвешаны стволами со всех сторон любят в основном пострелушки, хотя дать цепным мечом в рожу тоже не дураки. Люто фапают на десантирование в дропподах, называют свой гоп-отряд стаей, численностью до двадцати рыл. Самые отмороженные - отмороженные буквально и спать чуть-ли не в морозильниках, воронят свои доспехи, называются стаями Чёрного Отбора, и могут хладнокровно снайперскими длинными очередями косить врагов чуть-ли не под рукопашной атакой вражеских дредноутов на бегу во вражеский строй, и поклоняющиеся духам смерти. Из за особой психологической-культурной фиши, Космо-Волчары не восполняют потери в стае вплоть до полного уничтожения.
 - Основным аналогом у примарисов являются **Интерцессоры** (*Intercissors*), которые от обычных тактикалов отличаются только тем, что носят с собой *только* болтеры (либо болт-пистолы и пилومечи), из-за чего менее гибки тактически. В дополнение к ним есть **Инкурсоры** (*Incursors*) - нечто среднее между авангардистами (см. выше) и обычными тактикалами, которые занимаются подрывным делом и прочим диверсантством на передовой. Примечательны использованием суперсовременных навигационно-разведывательных устройств, **превосходящих своих носителей в интеллекте**, позволяющих инкурсорам практически эмулировать **хайвмайнд** и знать абсолютно все, что видят и слышат все остальные солдаты в радиусе многих километров.
- **Байкеры** (*Biker Squads*) — специализированные мотопехотные команды разведки и быстрого реагирования на мотоциклах и иногда (если ландшафт особо суров) на иных каких приспособлениях схожего назначения. Вооружены в основном спаренными болтерами в рулях, но не дураки и пострелять из седла, а то и порубиться, проносясь мимо врага на железном скакуне. Могут под

настроение прицепить коляску (*Attack Bike*) с пулеметчиком, которому вручается тяжелый болтер или мультимелта, дабы развлекать врагов на встрече. Часто юзаются чтобы быстро и внезапно проехать к могучему, но медлительному врагу типа вражеских терминаторов или артиллерии и вжарить где не ждали.

- Ряд орденов, специализирующихся на быстром набигании, имеют свои варианты компоновки, например, **Быстрых Когтей** (*Swiftclaws*) у Волков, умеющих в седле таскать мелта-бомбы и тяжелое силовое оружие. У Белых Шрамов же на байки в случае необходимости пересаживаются все, кроме девастаторов. Примарисы в общем-то заимствовали байкеров почти без изменений, обозвав **Первопроходцами** (*Outriders*).

• **Терминаторы** (*Terminator*) — спейсмарини в особо тяжелых — терминаторских доспехах (переделанных костюмах сталеваров времен ТЭТ, по-умному ещё называются «тактическими дредноутскими доспехами»). В каждый орден таких доспехов завозят от силы по сотне штук. Суровы и невероятно круты. В стандартном варианте болты забивают штормболтером, врагов разносят силовыми кулаками. Питают слабость к шестиствольному пулемету, называемому штормовой пушкой (*ассолткой*), и тяжелому огнемету. Водятся в штормовой версии, в которой рвут всех силовыми когтями или вбивают в землю здоровенной кувалдой, укрываясь за щитом. Могут установить на плечи ракетную установку, пуляющую подарочки на небычское расстояние. Несут *Крукс Терминатус* — знак чести, показывающий, что они являются самыми опытными воинами ордена, и по совместительству непробиваемо-бронированный наплечник. Термосы медлительней обычных маринов и часто не могут самостоятельно угнаться за удирающими противниками, поэтому либо катаются на Лэндрейдерах, Тандерхоках и Цестусах (в другие транспортники или не влезает, или те их ниасиливают везти), либо телепортируются с орбиты, чтоб войска противника, завидев их издали, не успели разбежаться. Отдельные имеющие право носить броню личности, которым не по нраву посещение сортира с помощью телепортера (что может плохо закончиться, если сортир был занят), просто цепляют Крест спереди на обычную броню, что дает +9000 к понтам (а Космоволкам — +15 см к длине пинуса).



Терминатор-ультрамарин. Отчётливо виден вздутый *Крукс Терминатус*.

- **Центурионы** (*Centurion*) и — свежая вариация терминаторов, заточенная под минимальную мобильность и максимальную убойность. Не так круто защищены от противотанкового оружия, не умеют телепортироваться, бегать и прыгать не позволяет конструкция костюма (превышает размер самого десантника настолько, что ноги и руки не вкладываются в конечности доспеха, а аккуратно управляют им из торса). При этом, однако, неплохо держат огонь легких пушек и сами либо поливают врага огнем с трех точек (две руки и нагрудные орудия: тяжелые болтеры, лазпушки, ураганные болтеры, ракетометы, гранатометы и особо хтоничные гравитонные пушки), либо размалывают в пыль эпических размеров сверлами со встроенными огнеметами и мелтами. Особо примечательны тем, что их шлемы (и сама идея костюма) были взяты ГВ из фанатских артов про Злобнодесантников (*Angry Marines*), см. ниже.
 - Примарисы в качестве сверхтяжелой пехоты используют **Агрессоров** (*Aggressors*) — нечто среднее между предыдущими двумя видами войск. По размерам и мобильности ближе к терминаторам, по роли в бою и стилю снаряжения — к центурионам. Вместо особого вида доспехов — традиционный примарисовский Mk10, но в другой сборке, с дополнительными броневыми пластинами. Из оружия — огнеметы и болтеры в руках и гранатометы на спинах (аналог наплечных ракетниц терминаторов).

Элита:

- **Ветераны** — особо отличившиеся товарищи с большим боевым опытом, но без лидерских задатков. Ценятся вышестоящими офицерами как ценные советники и заместители, при случае могут покомандовать полувзводами, но чаще сбиваются в отряды и действуют по собственному усмотрению. Кодекс обязывает ветеранов красить шлем в белый цвет (наверное, чтобы облегчить вражеским снайперам поиск целей) и/или рисовать лавровые венки. По понятным причинам, вооружаются не в пример лучше основной массы, обычно все состоит в 1-й роте.
- **Сержанты** — командиры взводов (десяток спейсмаринов). От ветеранов отличаются более качественной идеологической и командной подготовкой, нередко могут сами, без посторонней помощи положить врагов больше, чем весь взвод вместе взятый, но предпочитают этого не делать, координируя действия подчиненных на относительно безопасном расстоянии. Красят шлемы красной краской, но на всех артах вечно рисуются без них. Как правило, сержант оборудуется не столько вооружением, сколько командными девайсами (ауспексами, авгурами, сигнумами и т. д.), а в бой вступает только когда враги УЖЕ ТУТ, и надо не орать приказы в рацию, а бить морду.
- **Капитаны** — командиры рот (сотня спейсмаринов). Суровы и пафосны. Их легко узнать по более качественной отделке доспеха, куче брюликов и, зачастую, плащам, накидкам или шкурам всяких зубастых мохнатых тварей. В большинстве случаев шлем носят какой-нибудь сильно модифицированный и напяливают сзади воротника генератор силового щита — *Железный венец*. Впрочем, голова у маринуса и без шлема чугунная (толстый слой металла прямо между черепом и

мозгом), так что желание капитана посветить своей лучезарной улыбкой подчиненным влияет только на качество связи и зрения, которые в шлеме на порядок лучше.

- **Лейтенанты** — промежуточное звено между капитаном и сержантом у примарисов, ответственные за несколько отрядов разом в рамках конкретной операции, но не за всю роту. Поскольку занимаются обычно чисто командованием, особо тяжелого или специального вооружения не несут, а из пафосной отделки у них только три цветные полоски на шлеме. Тем не менее, есть среди них и отщепенцы, не гнушающиеся потыкать во врага на передовой и соответственно снабженные.
- **Магистр ордена** — самый главный в капитуле, выбранный за особые заслуги и космических масштабов пафос мегаспейсмарин. От одного звука его имени десантура накачивает мускулы, включает режим форсированного превозмогания и голыми руками вкатывает танки в грунт. В настольных правилах это выражается всего лишь в том, что магистр дает армии всякие плюшки (например, Калгар, главный Ультрамарин, волен **сам выбирать**, проходят его отряды проверку на нафее боевой дух или нет, а некоторые умеют вызывать орбитальную бомбардировку).
- **Мастера ордена** — главные замы магистра по жизненно важным вопросам: мастер арсенала, флота, рекрутов и дозора.
- **Почетная стража (Honour Guard)** — расфуфыренные вояки-телохранители с нефиговыми навыками ближнего боя и зверским набором пафосных бирюлек. Сопровождают магистра, мастеров и самых разрекламированных героев ордена, что повышает их **значимость** кратно числу охранников.

Менее массовые разновидности спейсмаринов:



Технодесантник.

- **Технодесантники (Techmarines)** — технически подкованные бойцы, обычно приставляемые к технике. **Молчаливы, замкнуты и неразговорчивы**, водят с собой внушительную свиту из сервиторов с промытыми мозгами (сделанных из тех боевых братьев, у кого имплантаты почему-то не прижились), из-за чего соратники их несколько побаиваются. Получаются из простых космодесов, проявивших нехарактерную тягу к инженерному делу и посланных учиться аж на Марс, элитарны и высоко ценятся. Визуально отличить их несложно: броня красится в красный, на одно плечо наносится блямба Механикусов, за спиной технодес носит мехадендриты (длинные манипуляторы с инструментами). Веруют в Омниссию и переняли многие традиции механикусов, включая постепенное передельвание себя в ведро с гайками. На поле боя чинят технику (вне конкуренции), гонят в бой толпы боевых сервиторов и роботов, управляют особо хтоничными механизмами, а из тех, кто им в этом мешает, делают фарш фирменным механикумовским топором в форме шестеренки, а потом поджаривают встроенной плазменной сваркой. Изредка садятся также за штурвалы техники и гашетки пулеметов.

- **Капелланы (Chaplains)** — религиозные **политруки** спейсмаринов в черной броне и с черепообразным шлемом (имитация Лица Императора). Хотя спейсмарини и запрограммированы на отсутствие страха и неисчерпаемый боевой дух, порой даже они начинают производить стройматериалы, да еще и еретики снуют повсюду со своими идеями реформ быта космодесанта. Поэтому капелланы занимаются



Капеллан за работой.

наставлением коллег на путь истинный (яростный, кровавый и жестокий) — когда понимающим словом, а когда и нешуточными пиздюлями. В бою, соответственно, не глядя прут вперед, игнорируя укрытия, заградительный огонь, ужасы Варпа, мины и прочие пугающие фокусы, ну а за ними прут и все прочие. Предпочитают ближний бой, вышибают из вражин дерьмо эпичнейшим силовым двуручным **перначом** — *Крозиус Арканумом*, причём настолько суровы, что держат его одной рукой. Защищены *Розарием* — амулетом в виде аквилы или креста со встроенным генератором защитного поля. Изредка (вероятность **крайне мала**) могут пафосно превозмочь с помощью Божественного Чуда™. Некодексовые ордена имеют свои версии капелланов, куда ж без них.

- **Апотекарии (Apothecaries)** — осведомленные в химии, генетике и биоинженерии личности в белых жалатах доспехах, с помощью *Нартеция* приводящие в чувство раненых и измождённых бойцов, а в случае, если брат-космодесантник пал, **добивают его и вырезают генное семя**. В меру элитарны. Более всех озабочены процентом выживаемости и потому часто троллятся офицерами: им не по нраву, что медики чуть что сразу просят поредевший отряд отступить или спрятаться в укрытие. В отдельных орденах водят отряды вместо сержантов и сами троллят кого хотят.

- **Библиарии** (*Librarian*) — десантники-псайкеры, настолько суровы, что, в отличие от большинства кастеров других фракций, не дураки порубаться в рукопашке, благо по умолчанию вооружены огромными психосиловыми железками. Прямо на броню лепят свитки, книжки и брошюры — насчет прибавки к колдовской силе неизвестно, но факт +100 к боевому духу у самих библиариев и их ближайших помощников подтвержден. Помимо выжигания врагов посредством метания молний и хака мозгов, заведуют сохранением традиций ордена.

Все «специализированные» спейсмарины и офицеры (от капитана и выше) также бывают в терминаторских и штурмовых (а у примарисов еще и авангардных) вариантах, ибо нефиг. Знаковые ордена:

У каждого легиона остался орден-наследник, блюдущий первоначальные традиции: у Космических Волков — Космические Волки, у Белых Шрамов — Белые Шрамы. Легион-предшественник определяет отдельные правила для почти всех легионов-потомков. Скажем, наследники Белых Шрамов любят быструю езду и ограничены в тяжелой технике. Космоволки как были легионом, так и остались. Больше всего орденов вышли из Ультрамаринов, которые занимались орк-стопом на окраине [голактики](#), а потому во время Ереси Хоруса остались в стороне от общего веселья (и, как следствие, почти не понесли потерь). Чёрным отмечены ордена первого основания, те самые легионы в девичестве, которые после ереси были покровсаны на ордена.

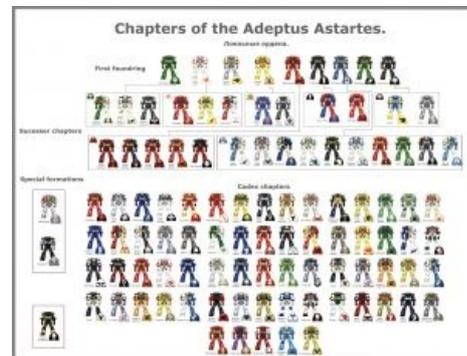


Таблица лояльных легионов.



Ультрамарины (*Ultramarines*) — отличаются синеньким цветом доспехов соответствующим названию, а также зверским, поистине [мановаровским пафосом](#) и повсеместным превозмоганием даже по сравнению с другими легионами. Когда об Ультрамаринах говорят, что они пафосные, имеется в виду не просто помпезность и перегруженность рюшечками, и даже не тошнотворный уровень пафосности и превозмогания, а настолько невероятный объём, что враги погибают после получения подобных доз, фактически это ещё одно оружие Ультрамаринов, к тому же дистанционное. Владели целым сектором и бережно заботятся о вверенных им [хомячках](#). Приняли первый удар флота-улья «Бегемот» и потеряли в сражении с ним всю 1-ю роту (и миллион ничего не значащих гвардейцев и СПОшников). За это люто, бешено ненавидят тиранидов и стремятся их уничтожить. Являются одними из лучших дезинсекторов в галактике. Признанные мастера искусства тактического отступления. Присутствуют *езде*, самый [баянистый](#) орден (соперничать с ними могут разве что Кровавые Вороны, и то благодаря ДоВу). Такие правильные и, прости [Император](#), гламурные, что всех уже достали (кроме тех, кому нравятся). Одна из двух бед Вархаммера (другая — доверасты). В 3D-экшне «WH40k: Space Marine» главные герои — опять они. Вот и в концовке [трейлера](#) замечено каноничное пафосное превозмогание. Их символ — ~~унитазный ободок~~ Ульtima, стилизованная «U» (похожая на перевернутую вверх ногами букву Ω (омега)). Немногие также знают, что в бородатые времена Великого Крестового похода легион Ультрамаринов был 13-м по счету легионом, что, безусловно, [символизирует](#). За характерный цвет брони получили прозвище смурфики. Кроме того, достала их гимн *Agitatis ultramarini*, в котором русский анонимус [расслышал](#) «О великий суп наварили», [подробнее](#)

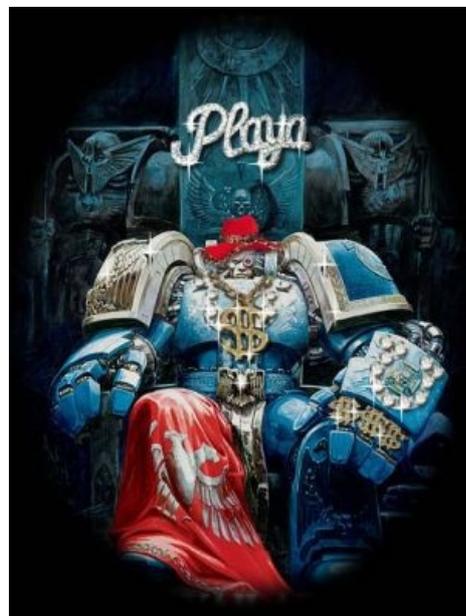
Интересные персонажи:

Марнеус Август Калгар (*Marneus Augustus Calgar*) — глава ордена и по определению самый пафосный чувак в галактике, также известный среди фанатов как «Папа Смурф». Больше всего интересен народу холиваром из-за описания его боя с эльдарами в кодексе пятой редакции, где ради оттенения «тактического гения» Марни эльдары ведут себя как стадо тупых орков, совершая все возможные и невозможные тактические ошибки, в результате сливаясь в ситуации заведомо беспроигрышной. Скауты замочили пауков Варпа? Сержант разрубил пополам призрачного лорда? Сам Папа Смурф выдержал три удара Аватара, которые разрубили бы «Бейнблейд», и убил огненного дядьку одним ударом силового кулака? *Пошёл ты нахуй, Мэт Вард!*



In grim darkness of far future there is only... WAIT! WUT? OH, SHI-

Уриэль Вентрис (*Uriel Ventris*) — бывший капитан, а ныне изгнанник. Дважды анально карал врагов Императора. Гонял некронов, перевозмогал тиранидов. За недостаточное буквоедство был выперт вместе с приятелем из ордена. Добрый Папа разрешил восстановиться в ордене, только если возьмут командировку в Очко Ужаса и уничтожат сверхсекретное экспериментальное демоническое устройство, охраняемое Железными Воинами. Уриэль, вопреки всем законам логики, доехал до Очка на демоническом паровозике (*sic!*), почти в одиночку уничтожил Демонкулабу (всего лишь с помощью **хаоситских титанов**, попутно освободив великого демона Кхорна), нажил себе смертельного врага и невредимым свалил с Медренгарда. несмотря на некую видимую в начале Сьюшность, сам по себе не зарывающийся и разумный космодесантник, чем понравился возродившемуся примарху.



Пафос — наше все



Чёрные Храмовники (*Black Templars*) — отпочковавшийся от Имперских Кулаков орден космических тевтонцев. Славны своей бешеной, лютой, фанатичной верой в Императора и Рогала Дорна (даром что он сам бы их по голове погладил исключительно громовым молотом). Считаются **отморозками** даже в тоталитарном Империиуме и фанатиками даже среди пышущих ненавистью к врагам Империиума космодесантников. Обожают ближний бой настолько, что нередко заменяют болт-пистолет щитом, проводят яростные упреждающие контр-атаки, ненавидят всяческие колдунства и колдунов, более-менее толерантно относясь лишь к Серым Рыцарям, библиариям других орденов космодесанта и собственным астропатам и навигаторам — бороздить просторы как-то надо всё-таки. Плевали на «Кодекс Астартеc» — не имеют организованной подготовки **неофитов** и часто бросают оных в гущу боя вперемешку с основными частями (*инициатами*) практики ради, их капелланы зачастую таскают с собой отряд сенобитов (то же, что и сервиторы, но заточенные строго под ближний и не очень бой), и имеют совершенно неконвенционное ни для какого другого ордена (хотя и напоминающее собой элитную 1-ю роту) «Братство Меча» — контингент особо отмороженных граждан, нарубивших немеряно фрагов **во имя Императора**, из которых потом вырастают кастеляны (капитаны) и, собственно, маршалы (магистры). Не имеют взводов как таковых, каждый храмовник сражается плечом к плечу со своими друзьями, а их командиры — всего лишь первые среди равных. Родной планете не имеют, потому что непрерывно летают по Империиуму и его окрестностям на нехилых размерах собственном флоте, учиняя тысячи крестовых походов на всяческих ксеносов и еретиков и набирая пополнение из местных (поэтому Инквизиция с них глаз не спускает, но сделать им толком ничего не может — за десять тысяч лет в ордене не нашлось ни одного предателя). Один из самых крупных орденов (если не самый крупный вообще), по некоторым сведениям — около **десяти тысяч десантников**, то есть, если они вдруг соберутся вместе, то сметут империю **виабушных коммуняк** как нехуй нахуй. Как свой знак выбрали **Мальтийский крест**, ИРЛ означающий, как ни странно, «**Воровать@убивать**». Носят рясы, возможно потому, что ещё не освоили чистку доспехов размолотыми костями противника. Единственный орден, который (по их мнению) **по-настоящему правильно** понимает и претворяет в жизнь идею Великого Крестового Похода (в смысле: **мочи их всех, а там разберутся кто еретик**). На пару с Кровавыми Ангелами нередко именуются «кхорнитами Императора». Знамениты, в том числе, Танкредом, который **ПРЕВОЗМОГАЕТ**. Так же имеет смысл отметить, что девиз всего 40к как такового вырос из оброненной как-то фразы их самого первого Верховного Маршала Сигизмунда, бывшего в те **былинные** времена капитаном Первой Роты Имперских Кулаков: «В далёком будущем не будет ничего, кроме ВОЙНЫ».



Черный Храмовник.



Имперские Кулаки (*Imperial Fists*) — специализируются на создании неприступной **эшелонированной обороны**, а также на взламывании таковой. Красят доспехи веселенькой желтой краской, за что недоброжелатели называют их «**банана-маринами**». По назначению — брат-близнец Железных Воинов, что ещё до Ереси послужило причиной дичайших холиваров и фаллометрии между

ними, апофеозом чего стал **былинный махач на Себастусе IV** (вопрос о том, кто же тогда победил, до сих пор рождает лютые срачи). По пафосности уступают только лишь Ультрамаринам. Не отступают в принципе *никогда*, в этом плане затыкая за пояс даже тиранидов. Организационно примечательны тем, что все их роты имеют примерно одинаковый состав, в отличие от большинства остальных орденов (у которых, например, 1-я рота — **элита** из ветеранов-терминаторов, 10-я — **скауты**, и в том же роде), что в большинстве случаев позволяет им эффективно действовать даже в небольших количествах. Из вооружения, помимо **больших неповоротливых осадных хреновин**, питают слабость к оружию ближнего боя **ударно-дробящего действия**, вроде громовых молотов и силовых перчаток. Безнадёжно помешаны на **Морали**, Чести и Долге, любят устраивать бла-ародные дуэли по поводу и без. Любят заниматься резьбой по кости, при этом настолько суровы, что используют исключительно свои кости, сбрасывая так стресс, чем регулярно добавляют головной боли апотекариям. Алсо, их бывшего главу ордена звали **Vladimir Pugh**, что символизирует... (*спойлер*: Позорно был выпилен на сраной планете сраным культистом из сраного стаббера метким выстрелом в сраную глазную линзу.) Нынешнего главу зовут Ворн Хаген.



Кровавые Ангелы (*Blood Angels*) — орден особо неуравновешенных десантников со вполне заслуженным вампирским имиджем. Красят броньку в красный цвет, попивают кровушку поверженных врагов (дефект генокода, плотно сидят на ней со вступления в скауты и даже после попадания в дредноут). Имперский аналог берсеркеров Кхорна, ибо настолько же ебнуты на голову, психованны и йаростны в рукопашке. Но это в крайних случаях, а так-то половина Ангелов занята задрочкой чести и благородства, представляя из себя разумную-умеренную смесь Ультры и Кулаков. Отличаются полной самоотверженностью, любовью к самопожертвованию (иногда совершенно бестолковому), а также нескрываемым отвращением к оборонительным действиям как таковым (но если припрёт — вполне себе организуют оборону). Во время боя у спейсмарина этого ордена случайно может слететь крышка, от чего он начинает считать себя примархом Сангвинием во время его последнего боя, и с криками «DIE YOU HORUS!!!» с нечеловеческой силой рубит всё живое, механическое и построенное. Из таких торкнувшихся набирают специальную *Роту смерти* и вне боя держат их под веществами — чтоб не буянили. Зато, когда их наконец выпускают, локальный эффект сравним с экстерминатусом. Все ордена-наследники имеют тот же дефект, иногда проявляющийся сильнее. Например, орден Расчленителей постоянно попадает в поле зрения инквизиции из-за совершенно каннибальских наклонностей и привычки порубать в фарш подвернувшихся под тяжёлую руку гвардейцев, соррориток, кого-угодно-кто-тут-рядом-проходил, и вообще потерь от них бывает не меньше, чем от непосредственного противника, хотя те же Кровопийцы пьют кровь и не буянят. Из-за такой славы многие миры предпочитают до последнего солдата сражаться с супостатом, отказываясь от «помощи», лишь бы не пересекаться в бою с этими товарищами. Физически Кровавые Ангелы — одни из самых долгоживущих десантников (благодаря изъяну генокода), возраст командующего Данте уже перевалил за тысячу лет и он недавно лишь начал стареть. За характерную форму герба (крылатая капля) недоброжелатели часто называют их «орденом Крылатых Клизм». А с выходом нового кодекса из-за формы брони Кровавой гвардии прозваны «**Золотыми Сосками**».

Интересные персонажи:

Командор **Данте** (*Commander Dante*) — магистр ордена и самый старый (только у руля ордена стоит уже более 1100 лет) спейсмарин среди неконсервированных лоялистов. Носитель самого высокого в галактике ЧСВ — настолько высокого, что если бы оно было материальным, то сколлапсировало под собственным весом и превратилось в черную дыру. Согласно пророчествам КА в их ордене будет «золотой воин», который спасет Императора от величайшей угрозы со времен Ереси. Так вот, Данте всерьез верит, что это всё про него. Несмотря на хронически запущенный **ФГМ**, Данте всё же является хорошим, годным воякой, но ему не повезло попасть в список задушивших Аватара голыми руками, чего вахафаги не прощают. (*спойлер*: Алсо, после спасения жоп Кровавых Ангелов от тиранидов, вернувшийся Жиллиман назначил Данте смотрящим за, ни много ни мало, половиной Имперума.)

Сангвинор, он же **Воплощение Воинства** (*The Sanguinor*, aka *Exemplar of the Host*) — персональная **deus ex machina** Кровавых Ангелов. Суперкрутое нечто в броне Кровавой гвардии, подозрительно похожее



Вы всё ещё кипятитесь?



Крови богу кро... кхмм... То есть, за Императора!



Fuck yeah!

на Сангвиния, появляющееся в особо пиздецово́й ситуации и быстро, решительно превращающее её в эпик вин. Также известен как Сангвинатор. Тоже замечен в удушении Аватаров. Очень беспокоит инквизицию.

Мефистон (*Mephiston*) — главбублиарий ордена, один из самых крутых псайкеров галактики и, одновременно, один из самых крутых рубаек, за что вполне заслужено носит титул «Владыка смерти». Единственный среди Кровавых Ангелов сумел побороть *Красную жажду*, но взамен стал настолько зловещим и страшным, что многие подозревают в нем хаосита, а также одновременно прокачал силу и выносливость до уровней, более характерных для карнифексов, дредноутов и прочих тварей размером с танк. В столкновение является абсолютной машиной уничтожения и резни, от чего вызывает адский вайн у всех, кроме Абаддона (который, несмотря на шуточки про безрукость, в столкновение вколачивает в землю даже Небо, даже Аллаха) и тау (которые выносят его прежде, чем он успеет добежать до рукопашки).



Тёмные Ангелы (*Dark Angels*) — ещё одни косморыцари. Красят доспехи в тёмно-зелёный цвет, офицерство и ветераны носят поверх доспеха белые ряссы. В полном соответствии с названием мрачны, загадочны, и вообще очень любят темнить, что не мешает им быть крутыми войсками. **Не забывают и не прощают**. Среди оригинальных структурных особенностей: 1-я рота, «Крыло смерти», целиком состоящая из терминаторов, вариативно снаряжаемых хоть для ближнего, хоть для дальнего боя, 2-я рота — «Крыло ворона» — целиком из разномастных **мотоциклистов** и Лэндспидеров, способных красться и занимать объекты, а также такие милые дядьки, как капелланы-дознаватели, успешно совмещающие обязанности религиозного наставника и заплечных дел мастера. Интересны тем, что в прошлом половина их ордена впала в ересь (вообще история ТА — явный отсыл к балладам о короле Артуре и рыцарях круглого стола, тот же примарх, бла-ародный рыцарь Эль'Джонсон), в последовавшей же за этим войнушке лояльная часть ордена уничтожила родную планету, хотя предателей всё это не убило, а телепортировало по всей галактике. Очень озабочены тем, чтобы найти и **допросить с пристрастием** всех предателей, не допустив при этом, чтоб их нашел кто другой, в результате чего нажили себе кучу врагов среди других орденов.



Тёмный ангел.

Интересные персонажи:

Сайфер (*Sypher*) — предатель, *Падший Ангел*, загадочный настолько, что о нем ничего **точно не известно**. Возможно, его зовут Израфаил; возможно, он пару сотен лет возглавлял Караул Смерти; возможно, он не хаосит; возможно, он владеет мечом Эль'Джонсона; возможно, направляется к Терре, чтобы увидеть Императора и выпросить прощения за предательство, а может убить, а может сначала выпросить прощения и потом убить, или наоборот. Единственное, что известно, так это то, что вокруг этого говнюка люди и космодесантники обычно мрут как мухи, вне зависимости от того, лоялисты они или ещё кто (хотя, иногда помогает тем или иным, и бывает затем помогает их врагам...), а также то, что как только становится известно его приблизительное местонахождение, Тёмные Ангелы строят **новую крепость** и срочно собирают зондеркоманду для его поимки или ликвидации, **ИЧСХ** так докладывают об успешном убийстве, что не мешает Сайферу **через пару лет опять появляться** на другой планете и устраивать беспорядки.



А ещё он снайперски стреляет по-македонски.



Железные Руки (*Iron Hands*) — орден **хайтек-фанатиков**. Отличаются от остальных маринов тем, что веруют в Омниссию и без всякой на то надобности заменяют свои конечности и органы железяками. По

вышеописанным причинам совмещают капелланов и технодесантников в одной должности (и подвергнуты Церковью Бога-Императора формальной анафеме). Люто нетерпимы к слабости, и при отвоевании у супостатов имперской планеты имеют славную традицию **расстреливать каждого десятого жителя** «за то, что сдались», да и в бою нередко **расстреливают гвардейцев и СПОшников**, если замечают за ними намеки на трусость. Питают нежные чувства к некронам, или, по крайней мере, к их технологиям. Успешно скрывают от Инквизиции наличие на их родном мире некронских гробниц. Мечта любого воина этого ордена — стать дредом. Красят бронь в черный цвет.



Железные руки и красные глаза



Космические Волки (*Space Wolves*) — общепризнанно самый самобытный (хотя и откровенно косплеящий викингов) орден. Примечательны генетическим дефектом, из-за которого у них всю жизнь растут клыки и желание выть, любовью к длинным волосам, бородам и напяливание волчьих шкур поверх брони, а также уникальным для спейсмарингов умением дружно набухаться перед, после, во время и даже вместо боя (остальные ордена вынуждены хранить трезвенность, так как пиво, способное отключать противоалкогольную защиту организма спейсмарина, умеют делать только на Фенрисе). Имеют запредельно чувствительный, даже по меркам десантников, нюх и слух. Особо крутые товарищи даже выезжают на бой верхом на **эпических размеров волчарах**, менее крутые сражаются на своих двоих, ибо кататься на мотоциклах и пользоваться прыжковыми ранцами не канонично (примарх воевал стоя на земле!). Плевать хотели на «Кодекс» и до сих пор гордо именуют себя *легионом*, что не мешает им формально подчиняться кодексу, в свое время создав орден «Волчьих Братьев» (не пережил влияние основного имплантата Космоволков, что собсна и делает их Космоволками). Just as planned. Как ни странно — охотно, часто и подолгу ебутся, хотя мариносам какбы не положено (+50% к сопротивлению Слаанеш), но Волки клали и на это, им гормоны нужны, чтоб чувствовать себя настоящими альфа-самцами. Олицетворяют собой средневековых викингов со жрецами, веселым распиздяйством и суровым зимним климатом. Имеют абсолютно трэшевую организацию, пародирующую каждый параграф «Кодекса»: так, большие пушки у Волков доверяют ветеранам, а не черпакам, только отслужившим в скаутах, в скауты идут особо отличившиеся охотники со стаями ручных волчар размером с доброго бычка, а нубов, проходящих обучение, пускают в мясорубку перед тактическими взводами, а то и вместо них, даря прыжковые ранцы и байки для резвости. Орден состоит из дюжины автономных рот (которые Волки упорно зовут *стаями*, в каждой стае в три раза больше народу, чем положено по «Кодексу», итого где-то 3,5k штук), полумифическая Тринадцатая рота до сих пор околачивается внутри и около Глаза Ужаса и развлекается во время ЧКП, и внезапно вернулась в Клык в виде Вульфенов, жутких оборотней-мариносов, причем не потерявших разум. На радостях, Волки устроили дикую пьянку и послали в очко ужаса представителей Терры с требование уничтожить мутантов в своих рядах, хотя сами испытали ряд сложностей от собратьев. Вместо капелланов, технодесантников, библиариев и апотекариев у Волков есть *жрецы*, совмещающие сразу несколько функций. Иногда пихают в дредноуты не своих покалеченных братьев, а просто *Волчьих Лордов* (магистров) в качестве очередного апгрейда. Недолюбливают Тёмных Ангелов, хотя их вообще мало кто любит, но устоявшуюся привычку дуэлиться с ними имеют только КосмоВолки. Самих Волков недолюбливают механикумы (так как эти находчивые ребята, помимо прочего, кладут также и на канонические конструкционные схемы, ставя на технику и дреды комбинации вооружения и систем, не



Всё что нужно для счастья



13 рота вернулась, из очка ужаса!
Милашки правда ?

WARHAMMER 40000 cartoon №6
Волки и Ультрамарины: feel the difference

одобренные официально церковью Б-га-Машины), Экклезиархия (за полуеретические языческие верования и любовь к уничтожению инспекций), инквизиторы (Волки имеют борзость противиться решениям инквизиции, раньше не пускали её на Фенрис и не выпускали живой, и имели привычку тырить артефакты Кхорна) и некоторые особо преданные учению товарища Жиллимана ордена (эти и вовсе Волков за маринов не считают). Отдельными лулзами предстаёт избитая тема псайкерства у волков, потому что Волки «Не пользуются колдовством. Это — сила Фенриса!», что при разборе оказывается действительно колдовством отфильтрованным силой Фенриса! А так же то, что до 6 редакции, иногда псайкеры Волков призывали бураны и прочие спецэффекты, при определённых значениях куба, и эти бури никак не влияли на игровую механику.

Интересные персонажи:

Бьорн Могучая/Разящая Рука (*Bjorn the Fell-Handed*) — легендарный дредноут, в девичестве бывший **особо приближенным к Леману Руссу** телохранителем. Первый *Волчий Лорд* (то бишь магистр ордена), удостоился кучи наград и, в конце концов, попал в дред. Поньше живет в крепости КВ, периодически просыпаясь во времена крайней необходимости (или, что чаще, чтоб поболтать о былом). Командовал обороной крепости при нападении легиона Тысячи Сынов. Отмазывал Волков перед Серыми Рыцарями и Инквизицией. Заявил, что «Император не был богом!!111», отчего все присутствующие хорошенько просрались кирпичами, ибо видел Императора ещё живым, по возрасту Бьорна превосходят только некоторые давно впавшие в маразм дреды Кровавых Ангелов. Когда примарх ушел в Очко, Бьорна туда не взяли, из-за чего он, конечно, расстроился, но что поделать.

Вообще у Волков колоритных товарищей больше, чем у всех остальных орденов вместе взятых, так что за остальными в кодекс и на Лексиканум.



Белые Шрамы (*White Scars*) — монголо-татары в белых доспехах. Исповедуют принцип «больше гари — меньше ям». Любят набигать на **мотоциклах** с Лэндспидерами. Со всей техники срезают «лишнюю» по их мнению броню и обвес — для большей скорости, а всякие там сверхтяжелые Лэндрейдеры вообще посылают на йух. Примечательны тем, что в дредноуты у них садятся только «от безысходности». Имеют много пафоса и гонора, но таки полностью окупали это на деле. Ко всему прочему, имеют славную традицию устраивать охоту на врагов, которые по прихоти судьбы смогли пережить сражение со Шрамами и слишком этим гордятся. Каждые двадцать пять лет опергруппа (состоящая целиком из 3-й роты) отправляется за одним из этих везунчиков, после чего посеребренный и насаженный на пикку череп вражины будет радовать посетителей на входе в крепость ордена. Ибо нефиг.



Гвардия Ворона (*Raven Guard*) — немногочисленный тактико-стратегический стелс-орден, вооружённый древним нищесредским оружием, что компенсируется обилием десанта и тактикой подразумевающей сравнительную живучесть. По старой привычке к врагу любят подходить **с тылу**, ведут активную разведку, увлекаются саботажем, для чего имеют весьма внушительный контингент скаутов и штурмовых отрядов, а также большой парк дроп-подов и «Громовых ястребов» для быстрой передислокации. Чтут «Кодекс Астартес», но не фанатичны. Как и примарх-основатель, **бледны и черноволосы**. Каждая рота Гвардии Ворона отдельно от других патрулирует определённый кусок космоса и без согласования с начальством сразу откликается на любые призывы о помощи, благодаря чему спейсмарины этого ордена часто оказываются на поле боя задолго до прибытия основных имперских сил. Правда, имеется и обратная сторона: найти их без их согласия иногда чуть проще чем нереально. До встречи с тау, считались лучшими тактикалами-лоялистами.



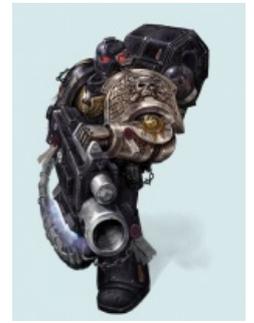
Саламандры (*Salamanders*) — орден космодесантников с серо-черной кожей и красными светящимися глазами. Несмотря на цвет кожи, не **нигры**, а вполне себе европеоидной внешности, только ну очень загорелые. Родом с Ноктюрна — столь жестокой и горячей планеты, что единственный их город расположен на её спутнике, поэтому даже без аугметики привычны к хтоническим перепадам температур и заодно к радиации, а вкупе с развитой технической базой на выходе получают бронированные сварщики-расчленители. Едва ли не самый адекватный орден десанта — не смотрят на обычных хуманов как на обезьян, считая что в Империи все полезны и надо всем друг другу помогать (один технодесантник на Армагеддоне, в перерывах между боями, успел беженцам наладить канализацию в разрушенном Улье). Поскольку их примарх при жизни был знатным кузнецом, занятия крафтом среди Саламандр считаются почетными и чуть ли не обязательными, поэтому большинство спейсмаринов со временем значительно апгрейдят свои доспехи и пушки — по качеству снаряжения обычные десантники Саламандр иной раз превосходят капитанов и почетный караул из других орденов. Как понятно из названия, западают на огнемёты и обвешивают броню кусками кожи ящериц. В силу некоторой тормознутости реакций (из-за жизни в условиях сильной гравитации) уступают другим спейсмаринам в рукопашной, что, впрочем, несколько их не смущает — никто в здравом уме не полезет с шашкой наголо на строй десантников, где у каждого третьего огнемёт или мельта. Любимая тактика — как можно быстрее подбежать поближе к врагам Императора и **вжарить как следует**. ВНЕЗАПНО сыграли большую роль в истории темных эльдар, ворвавшись через загадочно незакрывшийся портал в Коморраг спасти боевых братьев и как бы случайно выпилив всех врагов Асдрубаэля Векта. Just as planned...

Караул Смерти (*Death Watch*) — не совсем орден, скорее временная подработка космодесантников на посылках у Ордо Ксенос, куда идут особо отличившиеся в боях с



алиенами марины, которым хочется посмотреть голактеку, познакомиться с новыми, интересными людьми и ксеносами и пострелять в них. Своеобразная «армия в армии», но в тусовку допускаются кадры далеко не из любого ордена. Служба в Карауле считается большой честью и, несмотря на то, что попасть туда может даже зеленый рекрут, орден преимущественно состоит из тертых калачей-ветеранов многих битв. Уже

имеющаяся броня на время службы почти полностью переделывается и перекрашивается в чёрный, сохраняется нетронутым обычно один наплечник. Казалось бы, при чём тут **Люди в чёрном**? Спизженные у алиенов технологии вроде тауситских генераторов невидимости или хрудских мегамельтапистолетов прилагаются.



Караульный.



Серые Рыцари (*Grey Knights*) — сверхсекретный и (с недавних пор) мэришьюшнейший орден, созданный с нуля во время Ереси из различных интересных личностей (местами из лоялистов, оставшихся из легионов-предателей). Интересующимся историей основания читать рассказы «Гарро» за номером I и II. Досталось даже несчастному Локену из «Сынов Хоруса», бывшему и так героем трех книг Ереси — он, бедняга, по воле Абнетта пережил 2 (два) экстерминатуса с перерывом на дуэль аж с Абаддоном. Номер ордена — **666**. Создан примерно **400-ым**. Превосходят маринософ настолько же насколько те — гвардейцев. Вначале занимались мутными задачами «дабы не повторилось великое предательство». А потом были перекавалифицированы для борьбы с демонами, теги: **пафос**, **вундервафли**, Инквизиция. Настолько элитарны, что набираются из мощных псайкеров со всего Империиума по шепотке с разных планет, а потом еще просеиваются со смертностью в 99,9% — и это только в первом испытании. Еще такой же процент отсеивают остальные, после чего начинаются собственно имплантация и тренировка. Поголовно все псайкеры страшной силы, фапают на освященные вундервафли (на другие демонам начхать). При этом вундервафли нередко добровольно отданные ксеносовские — когда речь о демонах, разрешается временно послать *любую* традицию, включая мелкие раздоры в масштабе одного геноцида. Иногда получается *слишком* временно — новых **ловушек для демонов**, например, пока не предвидится. Чтут в дополнение к «Кодексу Астарес» ещё и свою книжку — *«Либер Демоникум»* (*Liber Daemonicum*) — именно её таскают под эмблемой на груди.

Воюют подобно Храмовникам — хотя и не разводят крестовых походов, но разъезжают по всему Империиуму и устраивают геноцид демонам там, где простые Ультрамарины начинают падать духом и предаваться панике. Стоит отметить, что кроме перечисленного выше, они сильно отличаются от ортодоксальных маринософ тем, что часть их генокода была взята у **Самого** — отсюда и различия в методе подготовки, структуре и количестве (в старых редакциях их было, вопреки всем уставам, аж по пять тыщ, а скауты отсутствуют начисто — ввиду **суровости** тренировок, нет никого, кого можно было бы назвать «зелёным»). В арсенале достаточно терминаторских бронек, чтобы в случае чего вооружить весь орден целиком, неведомого происхождения **мехи** в пять метров ростом, похожие на адские погрузчики (используются ввиду несколько ограниченного количества дредов — труп рыцарю положено спокойно лежать мертвеньким в склепе, а не полуспящим в киберсаркофаге, да и тех кто дремлет будят только когда очень сильно поднажмет), особые освященные силовые топоры и мечи (включая трёхметровые дурынды для тех самых мех), и такие быстрые корабли, что другие космодесантники, прибыв на помощь, только и слышат что непонятные легенды о «серых ангелах» (помогает ещё и особая группа Серых Рыцарей-провидцев: настолько ниибически крутые псайкеры, что с кораблей ордена прямо из варпа замечают места будущих вторжений; к сожалению, на полмиллиарда обитаемых планет и тысячи варпштормов таких ребят всего-то пара десятков).

Собравшись группой больше трёх, умеют сотворять «Чудо Императора», которое выжигает всё демоническое в широком радиусе. Секретны до ужаса, помогающих им в бою гвардейцев вырезают поголовно — обычному хуману порой достаточно *увидеть* демона, чтобы скорраптиться, а СР демоническую заразу должны устранять **под корень**. Помогающих маринософ не убивают, но стирают память (особо героические гвардейцы тоже могут заполучить амнезию, вот толькодохнут они от этого **чуть более чем наполовину**). Планеты тоже, бывало, поголовно вырезали, если не было надежных способов остановить распространение ереси. Алсо, держат у себя в ларце суперсверхсекретные инструкции на случай **БП** Империиума.

Интересные персонажи:

[The Trials of Draigo\[rus\]](#)

Он самый.

[Draigo's Crimbo Party](#)

Трудовые будни.

Калдор Драйго (*Kaldor Draigo*) — самый абсурдно-героический и могучий герой среди всех спейсмаринософ, живой манифест шизофрении автора кодексов пятой редакции Мэта Варда (причём в настолке характеристики у него довольно средненькие). Официальный начальник ордена, но временно неспособен исполнять прямые обязанности

по нижеуказанным причинам. Подвиги его таковы, что даже Папа Смурф, в младенчестве читавший «Кодекс» и голыми руками душавший аватаров, на его фоне не смотрится таким уж абсурдно крутым: этот говнюк в *первом же* своем бою убил демон-принца (справедливости ради это был М'Кар Возрождённый, которого Мефистон вообще голыми руками задушил, и это не метафора, больше него натерпелись унижений только Аватары), позднее победил Мортариона (!), изгнал его в варп и, будто мало было, вырезал на его сердце «ты хуй» имя предыдущего гроссмейстера СР (каким-то чудом не подхватив при

этом космический СПИД Нургла); *в одиночку* сдерживал целую армию демонов несколько дней, потом поборол и изгнал одного из самых могущественных лордов-демонов в галактике (*второй раз*), и, даже несмотря на то, что при этом его затянуло в варп, он и там не сдох, а начал наводить невероятный шухер во владениях демонов, грабя@убивая все живое и гоняя в хвост и гриву чьих попало любимчиков. Задолбал богов Хаоса настолько, что к нему на коленях приползли высшие демоны и предлагали вернуть в реальность с извинениями и благодарностью. Несмотря на то, что Калдор давно должен был умереть не то что от мутаций, а банально от голода (так как жрать в варпе тупо нечего), наш удалец иногда выходит вместе с демонами или, что чаще, вместо них по вызову колдунов — естественно, тут же вырезая всех хаоситов в радиусе светового года — и ныряет обратно. Серьёзно, это самый **мерисьюшный** персонаж из когда-либо существовавших не то что у десантуры, а вообще в истории WH40k.

Помимо него в ордене магистр, которого после боя, где погибли все товарищи кроме него, эти самые товарищи часто сопровождают в качестве стелс-пихоты, и один хитрый поц, который незатейливо воскресает каждый раз после смерти. Это вам не какой-то там Император-лошара. Ещё есть начальник подотдела суперчистых, в рамках должности безнаказанно носящий демонический меч (привет примарху Фулгриму, пожранному демоном меча).



Легион Проклятых (*Legion of the Damned*) — the most badass spacemarines EVER! Орден inferнальнейших спейсмаринов, **зараженных Хаосом, но при этом верных Императору**. В девичестве — **Огненные Ястребы**.

Получились, когда их флот в полном составе сгинул в Варпе. Носят черные доспехи с рисунком пламени, как на этих ваших хот-родах. Из-за мозговыносящей комбинации мутаций Хаоса и благословений Императора круты как вареные яйца: кладут из ручных болтеров даже танки с титанами, а обычных хаосмаринов и вовсе вкатывают в асфальт, излучая смертельные дозы брутальности. Выживают даже после очереди из мегаболтера «Вулкан», чихать хотели на всякие колдунства и демонятину. Чем ближе к гибели, тем страшнее, в предсмертные секунды могут разнести точным плевком отряд термосов в полном боевом обмундировании. **Появляются на поле боя ВНЕЗАПНО в особо пиздецовой ситуации, расхреначивают к чертям всех врагов Императора и таинственно исчезают. Инквизиция в недоумении.**



Grimdarkness is so dark.
Проклятый.



Кровавые Вороны (*Blood Ravens*) — орден, распиаренный в этом вашем ДоВе, соответственно любимы доверастами (собственно, до выхода ДоВа никому до них дела не было, были просто одним из **стапицот** орденов примерно 22-го основания). Имели не так давно inferнального главу ордена Азарию (*спойлер*: невероятно круто законспирированного **еретика, хаосита и предателя**. Был выпилен и заменен Габриэлем Ангелосом). Космические цыгане, то бишь вечно скитающиеся подниматели потерянного основания — неизвестного примарха, клонные к «Сбору трофеев», расцветкой, поговорками, множеством псайкеров, (*спойлер*: первым чаптермастером). Напоминают собой лояльное Императору отделение Тысячи Сынов. Чернолегионцы кличут их братьями, но они всех лоялистов так троллят. В фанатской среде известны как **Bloody Magpies** (*Грёбанные Сороки*). Продурнославились тем, что тащат решительно всё сколь-нибудь ценное и блестящее — реликвии, оружие, доспехи, даже печатки с бумажками, причём нередко ещё с тёпленьких трупов союзников, не брезгуя и хаоситами. Формально они зовут это находками, но всё равно регулярно встречаются в стычки с обладателями (инквизиция, рыцари, церковь и прочая элита), случайными сидетелями на ценностях (гвардия и ксеносы) и конкурентами по части мародёрства (орки, еретики). Особо котируют вещи примархов, святых, демонпринцев и прочих VIPов, коих они уже спёрли достаточно, чтобы выставлять на поле боя целый отряд «серых рыцарей», не говоря уже о том, что всякий сколь-нибудь уважающий себя сержант обвешан большим количеством реликвий, чем какой-нибудь чаптермастер. Соответственно, абсолютное большинство этого ордена, включая почти всех его псайкеров, занято поднятием «бесхозных» реликвий, выносом вместе с золотыми гвоздями всех прибитых, а также оказанием боевой помощи прочим орденам, отчего последние часто недосчитываются реликвией терминаторской брони или благословлённого самим Жиллиманом банхаммера. Закономерно, на защите родных миров были оставляемы **наизеленейшие** капитаны начиная с вышеупомянутого Габриэля, а потому со временем Вороны просрали все свои планеты хаоситам, тиранидам, мимо пролетавшим оркам и прочему сброду. Ныне базируются на рассыпанных по галактике кораблях-крепостях, в которых они хранят свой лут, и, соответственно, защищают на порядок лучше. Избыток лута сбгивают прочим орденам в надежде улучшить отношения и стащить что-нибудь из их оружейной. В общем, паранойя Тёмных Ангелов по поводу раскрытия правды о себе нервно курит в стороне по сравнению с паранойей Воронов.

Минотавры (*Minotaurs*) — малоизвестный у нас, но весьма известный на Западе орден спартанцев (не Злобномаринов). Интересен их лор: они были созданы в 36-м тысячелетии и считаются частью «Проклятого Основания», и их по сути перманентная ярость берсерка не помогала исправить положение. В один прекрасный момент они просто исчезли из радаров Империи, чтобы появиться вновь и принять участие в некоторых известных конфликтах. Существует предположение, что Минотавры являются личной армией Лордов Терры, так как у них есть буквально склады терминаторской и силовой брони 8-го поколения, что даже орденам 1-го основания не часто выдают, их история закрыта так качественно, что даже инквизиторы не могут её найти, и большую часть времени вне участия в сражениях, они заняты тем, что истребляют орден СМ, что каким-то образом или обидели Империи, или же отреклись от него, но

еще не переметнулись к Хаосу. Что еще интересно, если уж совсем туго, то в бой Минотавры идут сразу всем орденом, а не отдельными ротами, но они умудряются восстанавливаться за недели от потерь, от которых обычно отходят не одно столетие. Поговаривают, что это из-за усиленной мойки мозгов неопитам и гормональной стимуляции.

Интересные персонажи:

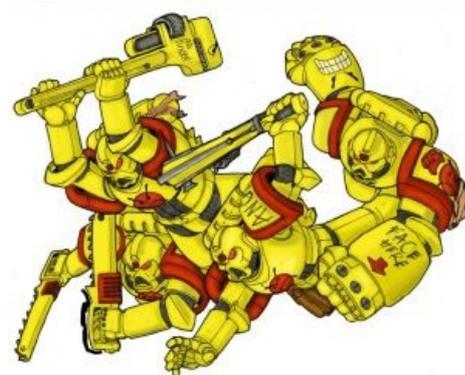
Астерион Молох (*Asterion Moloc*) — глава ордена, большой любитель тыкать во врагов своим копьём со встроенным мультилазером. Напичкан таким количеством аугментаций, что даже некроны его уважают. Несмотря на то, что большую часть времени он проводит, избивая мудаков со своим отрядом терминаторов, ответственен за стратегию, тактику и логистику в орденом. Как и у ордена, у него тоже есть свои загадки: во время махача на некронском корабле против лорда некронов он проиграл, и его выкинуло в открытый космос. В других орденах его бы объявили погибшим и выбрали нового главу. Но Минотавры же нашли тело и увезли его на лечение. Молоха убивали таким образом уже 7 раз, но все равно он продолжал приходить вот уже 500 лет кряду, из-за чего была даже теория, что Астерион — это звание, а не имя.

В настолке он зверь в терминаторской броне, что дает его отряду спецправило «Бесстрашный» и осколочные гранаты, а это означает, что он умеет буквально материализовать гранаты из своей ярости

До кучи, вымышленные ордена, которых в первоисточнике никогда не существовало, но зато снискали определенную известность в интернетах:

- **Двачемарины** — [собственный орден Двача](#). Подробнее в [Кодекс Двачемаринов](#).

- **Злобномарины** (*Angry Marines*) — брат-близнец ордена Имперских Кулаков. Вечно злы. Их ничто не беспокоит, их бесит всё. На веселеньких желто-красных доспехах пишут разные [смищные](#) надписи, вроде *Your Ass Here* на башмаках. Самый известный герой — [Леонидас](#). Мастера придумывать различные невозможные (с точки зрения вселенной) технические приспособления, типа установки для метания боевых братьев на большое расстояние прямо из пушки или подвешивания себя на спонсоны, в бою ничего не боятся, рвутся вперед, выбивая двери, вскрывая укрытия и радостно размазывая противников силовыми башмаками. Постепенно интерес к ним сошел на нет, но анонимус не забывает. Существует весьма вибрарный фанатский кодекс ангримаринов, а в *Firestorm over Kronus* можно даже поиграть за них.



ALWAYS ANGRY! ALLTHETIME!

- **Гламурномарины** (*Pretty Marines*) — кошмарный гибрид Ультрамаринов и Детей Императора в их худшие дни, самые настоящие боевые [неджи бисёнены](#). Носят омерзительные розово-пурпурные доспехи, украшенные розочками, бантиками, стразами, сердечками и прочими гламурными штучками, постоянно смотрят в зеркало и уделяют повышенное внимание причёске и маникюру. [Знатки искусств и прекрасного](#). Врагов уничтожают исключительно методом доведения до самоубийства. Также используют поддержку в виде девочек-фанаток, похожих на Сестер Битвы, но более жизнерадостных.



Кawaii? В моем Вархаммере?

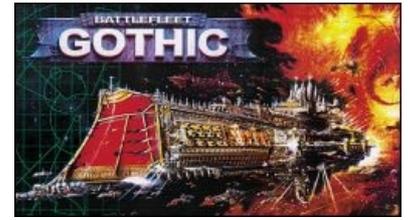
- **Тыкалки Императора** (*Emperor's Pointy Sticks*) — обладатели боевого клича «*Poke 'em inna eye!*». К этому ордену принадлежат десантники вебкомикса [Поворотники на Лэндрейдере](#). Веселый фиолетово-бело-красный раскрас прилагается. Об уровне дисциплины и раздолбайства красноречиво свидетельствует то, что главные герои встречаются: один — с Сестрой Битвы, второй — с тремя демонетками сразу, а третий вообще с Лэндрейдером из соседней роты.
- **Разумномарины** (*Reasonable Marines*) — орден практичных десантников, сознательно несущих ересь во имя следования законам здравого смысла. Отдают предпочтение планированию операций, разнообразным тактикам, камуфляжу, укрытиям и стрелковому оружию, а не прямой атаке с цепной пашкой наголо в яркой сверкающей броне. По возможности используют дипломатию вместо боя и объединяются с ксеносами для достижения цели.
- **Остроготы** (*Ostrogoth*) — десантники из одиннадцатого, не существующего в бэке легиона Остроготов. Обитают в веб-комиксе [Regular Marines](#). Серо-оранжевая раскраска с черепом, у которого выколот глаз. Полные распиздяи, наподобие ордена Тыкалок Императора. Но со своей интересной историей.
- И еще куча других, менее прославленных порождений большого воображения анонимуса.

Имперский Флот



Космический флот Империи имеет собственную, достаточно автономную структуру и является одной из самых могущественных военных сил во вселенной — ибо неисчислим и ужасен. Наиболее значимые™ имперские космические корабли выглядят как готические европейские соборы на манер Нотр-Дама. Несут на борту помимо оружия, способного расплыть планету, и полчищ истребителей и бомбардировщиков, много просто необходимой с точки зрения

имперца фигни вроде святилищ. Размеры кораблей исчисляются в километрах, что, согласитесь, очень красиво и пафосно. Линейные же суда имеют подчас более скромные габариты и не такое вычурное убранство, хотя по общим формам идентичны. Алсо, линкоры — адские слоупоки, поэтому им всегда нужен эскорт.



Имперский крейсер — лепота!

Кроме того корабли Империи в прыжке протаскивают своих счастливых пассажиров напрямую через Варп, а так как защита от тамошнего зверья не идеальна, часть готичных корыт там и остается, ну или принимает команду демонов на борт и превращается в корабли хаоситов, невозбранно пополняя ряды врагов Империи. Так что каждый прыжок в соседнюю систему «за картошкой» оборачивается для экипажа игрой в русскую рулетку. Впрочем, риск безусловно зависит от расстояния — в систему в паре-тройке световых лет можно сигануть без риска даже не имея трехглазика-навигатора, а вот прыжок в какие-нибудь перди за 100500 световых лет может привести к весьма неожиданному итогу, тут тебе и демоны зад покусают, и выходы из Варпа случайно прямо у черной дыры вместо планеты-рая, иногда можно прибыть **на пару веков позже** запланированных сроков. Или на пару веков **раньше**. Или вообще не прибыть.

Надо сказать, имперские судостроители не питают иллюзий на тему тактического гения имперских адмиралов, и потому большая часть готичных корыт строится в расчете на бесхитростную лобовую атаку. Имперские корабли имеют самое мощное бронирование, лучшие линейные орудия для среднестандартного боя и чертовски мощны в абордаже, от чего в случае прорыва во вражеские ряды несут ад и пиздец в космических масштабах, но на дальних дистанциях, где бал правят торпеды и дальнобойные орудия, летучие соборы неизменно терпят от «футуристических» каравелл эльдаров, тау и некронов.

Имперский флот, вопреки распространенному мнению, не полностью состоит из пафосных летающих готических соборов, хотя оные и составляют основу его боевой мощи. Есть мнение, что это не просто — чуть менее, чем все попытки запилить новые корабли с более современными плюшками на борту или банально другого дизайна либо заканчивались былинным фэйлом, либо эпическим фэйлом, с переходом всех действующих кораблей этого класса на сторону Гибельных Сил просто потому, что какой-то механикум хуево учил геометрию в Схоле и спроектировал новехонькое корыто таким образом, что переплетение линий и форм в нем чуть ли не призывают демонятину на борт сами. У имперских капитанов и адмиралов горит седалище, механикумы выпиливают неудачные чертежи из истории, а хаоситы потирают ручки и начинают обкатывать новенькую вундервафлю...

Собственно, пресловутые летающие соборы:

- **"Кобра"**. Носитель больших взрывающихся дилдаков-торпед, без которых бессмысленен и бесполезен. Вся тактика их применения сводится к массированному торпедному залпу в нужный (или не очень) момент времени с целью кого-нибудь да вжарить, а если не вжарить, то вражеский строй хотя бы распадётся.
- **"Меч"**. Еще один дрыщ (как и все эскортники), вооруженный вместо дилдаков мощным носовым лэнс-орудием.
- **"Бесстрашный"**. Промежуточное звено между эскортниками и кошерными крейсерами. Вооруженный макробатарейми, парой курсовых лэнсов и торпедами зачастую в одно рыло патрулирует космическое пространство, что у него получается получше, чем у кого-либо другого.
- **"Луна"**. Концентрированная годнота имперского кораблепрома, простой, надежный, массовый, с огромным резервом для допиливания напильником. Предельно простой и бесхитростный корабль, олицетворение тактики имперских флотоводцев на 95%, породивший также ряд отпрысков разной степени кошерности.
- **"Марс"**. Носитель орудия Страшного Суда, Ада и Погибели, ака пушка "Нова". Собственно, ценен именно её наличием, ибо бьет далеко и больно (нормальный серийный корабль выпиливает одним хорошим попаданием). Эдакий снайпер, но не "стеклянная пушка".
- **"Готик"**. Добыватор-финализатор. Разновидность "Луны", заточенная под стрельбу из мощнейших энергетических лэнс-орудий, неохотно осиливающих пустотные щиты, но легко препарирующих броню grimdarkовых пепелацев от борта до борта. Часто работает в паре с "Луной" или "Диктатором", добывая супостата, лишившегося щитов. Бич и гроза эскортников, ибо из лазера ну

очень трудно промахнуться.

- **"Диктатор"**. Если "Луна" - 100%-годнота, то сабж - рафинированные 146%. Путем кастрации части бортовых макробатарей на сей аналог ИЗР впили ангары для перехватчиков и штурмовиков, превращая крейсер в сильную и независимую, самодостаточную боевую единицу, кошерно наваливающую противнику атаками авиации, торпедами и макробатареями. Часто работает в одно лицо, как "Бесстрашные", патрулируя границы Империи. Алсо, в доставляющем цикле Гордона Ренни "Лорд Солар Махариус" именно на одноименном "Диктаторе" служат главные герои (а еще там неплохо описывается быт и порядки на корабле).



Имперская авиация (*Imperial Navy*) — практически вся военная авиация Империи юридически принадлежит флоту. Посему имперские командиры используют порой некоторый **дискомфорт** от тормозности авиаподдержки и её своенравности. Вдобавок флотские смотрят на всю атмосферную авиацию как на говно и при наличии возможности быстро, решительно перепиливают ангары под космические перехватчики со штурмовиками, так что порой бывает, что здоровенный имперский флот при высадке десанта внезапно может выставить в небо меньше юнитов чем одинокая банда орков, не говоря уже о некронах и тау, чьи самолетики порой натурально затмевают солнце **несчетными тысячами**. Ёбаный стыд. Смерть с небес несут:

- Штурмовой транспорт «Валькирия» (*Valkyrie Assault Carrier*) — **Ми-8** в космосе! По сути, это летающий броневик «Химера». По умолчанию носит на себе чугуниевую броню, которая защищает экипаж от лишней тряски в результате попадания. Зело быстро летает, любит поливать беззащитную пехоту мультлазерным огнём и потоками НАРов. Более того, опытные гвардейцы или штурмовики могут прыгать из них с гравшутами прямо на ходу (если не переломают ноги и руки в процессе).
- Транспортник «Воздушный Коготь» (*Sky Talon*) служит для доставки десантных модификаций «Часовых» и багги "Таурос" и «Таурос Прайм». Встречается в основном у элизианцев.
- Штурмовик «Вендетта» (*Vendetta Gunship*): ракеты и мультлазер заменяются на три спаренные лазпушки. Лучшее средство от надоедливых танков, здоровенных монстров и авиации противника. Всё так же может десантировать гвардейцев. В общем, этакий **Ми-24**, только сделанный по новым технологиям. «Вендетты», взятые эскадронами по три штуки, стали с некоторого времени эталоном **павера**.
- Штурмовик «Стервятник» (*Vulture Gunship*) — **АН-64 Апач** в космосе! Та же самая «Валькирия», которая жертвует своим транспортным отсеком ради четырёх пилонов, на которые можно повесить самое разнообразное оружие для любой ситуации. И только на него устанавливается средство несения воли Императора в массы — ДВА **МИНИГАНА** с танка типа «Леман Русс» — «Каратель». Располагают таким чудом только элизианские десантники, у которых контакт с флотом особо налажен. Легко опознается внешне, имея только один, зато мощный движок, расположенный по центру.
- Истребитель «Гром» (*Thunderbolt Fighter*) — имперский аналог F-16 и МиГ-21 в одном флаконе, дальний родственник Ил-2. Стандартный имперский атмосферный истребитель, рабочая лошадка каждой военной кампании, может хорошо показывать себя в самых разных ролях, будь то бомбардировка транспортных колонн, штурмовка, перехват или завоевание превосходства в воздухе. Технология его отработана великолепно, а сам истребитель прост, как валенок, так что незначительные повреждения можно исправлять прямо в воздухе.
- Истребитель «Молния» (*Lightning Fighter*) — более нищербродская версия «Грома». Существенно более подвижен, в обмен на никакое оружие и никакую броню. После выпуска ограниченного количества ракет вынужден возвращаться на перезарядку, за что нелюбим даже в самом флоте.
- Ударный истребитель «Мститель» (*Avenger Strike Fighter*) — **Ил-2 А-10 Warthog** в космосе! Представляет из себя половину мегаболтера «Вулкан», к которому прицепили реактивный движок, крылья, две лазпушки и почему-то еще и тяжелый стаббер, направленный назад. Как и прототип ИРЛ, при стрельбе длинными очередями останавливается нахуй, а то и вовсе разваливается на части, потому стреляют из него полусекундными залпами в 100500 патронов за раз. Едва слышав рёв воздушного тормоза «Мстителя» в воздухе, водители техники сразу начинают срать кирпичами и готовятся покинуть машину. Brrrrrrzzzzt!
- Тяжёлый бомбардировщик «Мародёр» (*Marauder Bomber*) — четырехмоторный летающий утюг, аналог В-17. Средство доставки **чугуниевых подарков** всем желающим. Имеет также и ракетно-пушечную модификацию «Мародёр-разрушитель».

Вольные торговцы (*Rogue Traders*) — космические ЕРЖ, формально считающиеся гражданским флотом. Имеют очень большую свободу действий, в том числе право летать за пределы Империи, чтобы **грабить** честно выменивать у ксеносов всякие ништяки на залпы орбитальной бомбардировки, проводить разведку и даже иногда захватывать планеты во славу Его. Но это в теории. На практике же случается, что вольные торговцы занимаются наглой контрабандой, обращают недоразвитых аборигенов открытых ими планет в анальное рабство и грабят друг друга. Кроме прочего, не прочь продать Родину за хорошую цену: так, большую часть сведений по Империи, нужных для развертывания в нем своей разведывательно-пропагандистской машины, тау купили именно у них. Хотя и нельзя считать всех вольных торговцев ублюдками — помимо откровенных бандитов среди них есть и куча верных сынов Империи. Также не нужно думать, что вольные торговцы являются эдакими Ханами Соло, борздящими космос на полудырявых лоханках и подсирающими имперским войскам. На деле статус вручает аж

Сенаторум Импералис аж на Святой Терре, причем торговый патент передается по наследству. После пышной церемонии новоявленному торговцу выдаются подъемные от большого и крайне зубастого корабля до никуевого флота и маленькой армии. А также в довесок обязательное задание по типу колонизации во-он того далекого сектора, исследования каких-то засранских уголков космоса и подобного. Понятное дело, что абы кому такие ресурсы и полномочия не предоставляют, так что становятся вольными торговцами только ветераны из числа высших офицеров, высокопоставленные чиновники, крайне преуспевшие в своем деле купцы, экс-губернаторы и другие **важные персоны**.

Свободные торговцы и капитаны-хартисты — помимо военных кораблей, частных флотилий имперской аристократии, вольных торговцев, вундервафлей Механикусов и транспорта коммерческих гильдий пространство Империи бороздит еще туева хуча ведер с болтами. Собственно свободные торговцы занимаются, **как это ни странно**, торговлей. В отличие от героев предыдущего абзаца, таковым себя может назвать любой лох с кораблем, будь то барыжащий инопланетной брюквой Ашот или же капитан серьезного судна. Естественно, помимо честных бизнесменов в их рядах довольно часто можно встретить банальных контрабандистов или даже пиратов, которые торговцами тоже являются, но только по бумагам. Из всех прочих также выделяются капитаны-хартисты. Путешествуют такие по установленным в имперскими властями маршрутам, заходя в самые дальние Мухосрански Империи. Подобные кораблики обычно представляют из себя нечто среднее между космической станцией, кораблем и огромной грудой кое-как приваренного металлолома, что приводит к лютому, бешеному усложнению навигации в варпе. В результате далеко не у каждого капитана хватает денег на оплату команды отморозенных навигаторов и браздить просторы космоса приходится очень медленно, вплоть до пары веков на покрытие маршрута.

Инквизиция

«Burn the heretic! Kill the mutant! Purge the unclean! »

— куда ж без этого эпиграфа...



Инквизиция — очень могущественная организация, следящая за порядком в Империи. Состоит из одиночек-инквизиторов, которые могут набирать себе свиты от пары человек до бесконечной оравы всевозможных силовиков, лингвистов, учёных всех мастей, рыщущих по всему Империи в поиске еретиков, предателей и ксеносов. Очень, очень, **ОЧЕНЬ** суровы и зачастую параноидальны, ибо по профессии им нужно подозревать вообще всех (и коллег, и даже себя). Часто бывает, что представления инквизиторов разных отделов о том, что должно и дозволено, диаметрально противоположны, так что половину времени инквизиция грызётся сама с собой, периодически устраивая **пафосные холивары**, выжившие в которых объявляются героями.

Разные члены Инквизиции придерживаются разных методов: один инквизитор прямо на передовой лупит демонов молотом по ебалу, другой лично и до мелочей расследует каждое дело, третий же создает огромные агентурные сети, четвертый вообще посвящает себя сугубо исследованиям тех или иных феноменов. Значительная часть инквизиторов также является псайкерами — в основном средней паршивости, на уровне чтения поверхностных мыслей, хиленького телекинезика и прочих цирковых фокусов, но встречаются (к счастью, редко) и монстры, способные силой мысли спрессовать в кубик танк. Вопреки распространенному мнению, Инквизиция не является частью Экклезиархии и даже иногда холиварит с ней по поводу и без.

Формально инквизиторы равны друг перед другом и наделены абсолютными полномочиями, ибо, согласно имперским законам, они являются прислужниками непосредственно Императора: могут плевать на законы, ставить раком Администратум, **реквестировать экстерминатусы** и целые армии для собственных целей — если только **левая пятка зачесется**. Яркий пример этому — в Сенаторум Импералис должность представителя от Инквизиции непостоянна, кого коллеги решат отослать, того и отошлют. Впрочем, есть конечно титул лорда-инквизитора, хотя он вроде как считается лишь признанием носителя особо опытным мужиком со стальными яйцами. Но это всё в теории. На практике у инквизиторов действует принцип обратной ответственности — можешь делать всё, что хочешь, но потом будь добр отвечать. Поэтому **молодые и неопытные**, затребовав полк Гвардии или, упаси Император, экстерминатус, должны будут потом предоставить железобетонные аргументы, чтобы их на суде не расстреляли к хуям по решению более уважаемых и старых коллег. Иерархия в результате точно также спокойно (а **иногда** и **не очень**) выстраивается — самые старые и крутые инквизиторы региона переходят от личного расследования дел к бумажной работе и координации действий своих младших коллег.

Профессиональный же путь инквизиторов начинается по-разному. Бывает, что старый, опытный жгун решает уйти на пенсию в Схолу Прогениум, где начинает выбирать из малолетних долбоебов самых хитрых, умных и талантливых. Из отобранных тогда делают молодых агентов-аколитов, которые потом пойдут на службу к друзьям препода. Если ожидания оправдались, молодой агент станет самым доверенным лицом инквизитора — дознавателем. После чего решением учителя и его коллег дознавателя могут повысить и до инквизитора. Иногда инквизитор может взять к себе на попечение какого-нибудь умного юнца в приемники, которого будет непосредственно обучать своей профессии, в том числе и на практике. Бывает же, что человек начинает служить организации незаметно, но потихоньку его начинают продвигать выше и выше, пока он не поймет **суть** и не окажется готов для посвящения. Иногда

случается, что группу каких-нибудь мелких агентов посылают на мир смерти и выжившего выдвигают в кандидаты в инквизиторы. А иногда инквизитор гибнет при исполнении служебных обязанностей и его дознаватель подбирает инквизиторскую розетту. Если ему удастся закончить расследование и отомстить за босса — добро пожаловать в полноценные члены организации, которые в свою очередь делятся на несколько [совершенно секретных](#) орденов.

Наиболее известны три ордена:

- **Ордо Маллеус** (*Ordo Malleus*, «Потусторонняя угроза») — охотники на демонов, чьё лого вы наблюдаете выше. Борются как с демонами, так и со своими коллегами, которые (по их мнению) впали в ересь. За это маллеусовцев люто ненавидят инквизиторы-радикалы — они не прочь поколдовать, повызывать демонов или попользоваться ксенотехом [FTGJ](#). Общепризнанно считаются самым неадекватным и отмороженным орденом. В качестве войск используют *Серых Рыцарей* — орден космодесантников-псайкеров, одетых в древние некрашенные резные доспехи, а также штурмовиков ИГ с дополнительным мытьём мозгов и лучшим вооружением. В первом ДоВе этот орден был представлен суровым [инквизитором-нигрой](#) с ветхозаветным именем.
- **Ордо Ксенос** (*Ordo Xenos*, «Угроза извне») — охотники на чужаков, к которым относятся все, кто не поклоняется Императору и не похож на кошерную долговязую свинку. Резко пресекают попытки всех исконно «ненаших» срать в кашу великого Императора, борются с чужими религиями, [чужими товарами](#), чужими технологиями, чужим мировоззрением и вообще всем, что не «своё, родное». Также, когда надо, ведут дипломатию с ненавистными аalienами, от чего в орденом на редкость высок процент более-менее вменяемых личностей. В качестве войск используют *Караул Смерти* — особый сборный орден Космодесанта, образованный из выходцев других орденов. Выходцы служат оговоренное время, потом возвращаются. Ясное дело, убертехнологии и вооружение прилагается. Также отличаются тем, что частенько используют технологии тех самых ксеносов, что вызывает баттхерт у некоторых орденов по отношению к Караулу.
- **Ордо Еретикус** (*Ordo Hereticus*, «Угроза изнутри») — охотники на ведьм. То есть если какой-то законопослушный гражданин ВНЕЗАПНО решил порубить за Кхорна, поколдовать для Тзинча, почихать во славу Нургла или соснуть хуйца во имя Слаанеш, то пативэн с изгоняющими дьявола калёным добела железом вылетает. Впрочем, данный Ордо обслуживает и просто недостаточно сообразительных граждан, решивших получить немного свободы и [демократии](#) или изменить пару запятых в священном писании. Используют фанатиков Экклезиархии, *Сестёр Битв* и раскаявшихся еретиков. Ну и гвардейцев, куда ж без них. Являются самым многочисленным Ордо, а по сему самым разнообразным по составу — тут вам встретится и тихий интеллект-амалатианин с внешностью чиновника Администратума, и угоревший по [дику модным кострам](#) фанатик.

Есть ещё **Ордо Сикариус** (*Ordo Sicarius*), наблюдающие за ассасинами, **Ордо Милитум** (*Ordo Militum*), занимающиеся контролем над армией и флотом, **Ордо Сепультурум** (*Ordo Sepulchrum*), противостоящее всяким [еёнушкам зомби-апокалипсисам](#), **Ордо Хронос** (*Ordo Chronos*), которые занимались временными парадоксами, но, по неизвестным причинам, исчезнувшие, **Ордо Синистра** — инквизиция для инквизиции, да и куча других, но в настолке не засветились, и потому о существовании их не все догадываются. Не лишним будет сказать, что принадлежность к определённому ордену практически никак не ограничивает инквизитора — член Маллеуса может охотиться на ксеносов, а Еретикуса — гонять демонов: обычно беда не приходит одна, и расследование банального на первый взгляд дела с коррумпированным планетарным губернатором легко может перерасти в разборки с демонами, ксеносами, пиратами, легионом космодесантников-предателей и ещё какой-нибудь НЕХ. Одновременно.

Из-за специфики работы взаимоотношения инквизиторов [состоят из ИНТРИГИ, ЛОЖЬ, ПРОВОКАЦИЯ и РАССЛЕДОВАНИЯ](#). В целом инквизиторов можно разделить на два мировоззрения — *пуритан* и *радикалов*. Разница между ними в том, что первые выступают против использования чужого оружия (колдунства, демонятины, ксенотеха), а в особо запущенных случаях даже против его изучения иначе как через прицел болтера; другие же целиком и полностью стоят за «вышибание клина клином», не гнушаясь даже братанием с еретиками, демонами и ксеносами, если это нужно для выполнения задания. В принципе, умеренные радикалы и умеренные пуритане неплохо друг с другом уживаются, но сторонники крайних взглядов («а давайте вызовем десять демонхостов» и «сжечь вместе с планетой ксеносский артефакт, способный заблокировать для демонов полсектора» — за приказавшим последнее инквизитором, кстати, несколько веков как по всей Галактике гоняются) обычно радостно устраняются даже их единомышленниками. Появлению же ебанутих кадров среди Инквизиции способствует банальная профессиональная деформация. Что и не удивительно — не все способны сохранить трезвость ума, когда последние лет эдак двести ты занимаешься отловом культистов, маньяков-извращенцев, демонов, генокрадов, заговорщиков и прочих примечательных персонажей.

Вся суть Инквизиции в одной песне.

Опасаясь Ордо Ксенос и в кровище по колено,

Под личиною коварной, спрятав жвала под доспех,

Вечно вынужден коситься, чтоб в конец не поглотиться,
Жил в одном имперском хайве, скажем так, [не человек](#).

[Мерзкий ксенос](#) в одиночку, преимущественно ночью
Смачно хрупал челюстями, в пасть набрав невинных жертв,
А потом впадал он в спячку, развалившись в раскорячку
И во сне мурлыкал [ересь](#), вызывая правый гнев.

Плёл урод, что спейсмарины — сплошь мутанты и кретины,
Что рубиться топорами в сорок первый век смешно,
И сказал, что [Император](#) (Сохрани Он нас, свят-святой!!!)
Трона вовсе недостоин, и вообще, он сдох давно.

Но глумиться без культистов, видно, было как-то кисло.
Монстр подумал, лоб рогатый [ложноножкой](#) почесал,
Взгромоздившись на стропила и призвав из [Варпа](#) Силы,
Враг мутанта-[имбицила](#) в культ зловещий записал.

Имбицил казался глупым: пасть раскрыв, глазами лупал,
Жаждал [запрещённых знаний](#), [оргий](#) и [гражданских прав](#).
В общем, этот бедолага еретик был то что надо,
Впасть в соблазн бы мог бы каждый, коли грешен и слюняв!

Вот и первое заданье: перед мессой, утром ранним.
Просочиться незаметно в [Храмь Примарховъ Что Стоять](#),
И, пока в молельне пусто, под иконой [Леман Русса](#)
Трижды осквернённым мелом “ЙА — ТАНКЕТКО!” написать.

Вот ещё обряд ужасный: к Губернатору прокрасться
И на стул ему накапать [Смеси Нургла](#) литра два,
И тогда все человеки в хайве перемрут от смеха,
А зловещие культисты отопрут порталы в Варп!

Я те дам за всё за это, — ксенос обещал клевету, —
[Псионические силы](#), [Слаанеш-кордебалет](#)!
Знать не мог наивный ксенос: тот, кого он впутал в ересь
Был сам Палтус Айзеншуллер, [инквизитор](#) и [аскет](#).

Ксенос был [побит ногами](#), [жжён святыми утюгами](#),
Сразу сам во всём признался и был выслан за фронтир,
Айзеншуллер был отмечен, в мраморе увековечен,
А в несчастном бедном хайве наступил покой и мир.

Автор неизвестен

Основные направления:

Пуритане:

- **Амалатианизм** (*Amalathianism*) — консерваторы. Считают, что хоть Импи и откинулся, всё равно **Его План** ещё действует, и дёргаться не нужно. Относительно гуманны, имеют большую поддержку среди Адептус Арбитес и местных полицейских сил, фактически одёргивают всех прочих инквизиторов. Однако если зажгутся, могут занять терминальный **вахтероз**. Так, один выживший из ума амалатианец сжёг всех своих подчинённых за исполнение незаконного приказа, отданного им же (справедливости ради следует отметить, что и себе он сделал публичный выговор). Составляют если и не большинство, то значительную часть кадрового состава во многих Ордо, включая Ксенос и Еретикус.
- **Монодоминирование** (*Monodominance*) — **фошсты**. **Настолько пуритане, что даже радикалы**. Верят в то, что **лишь массовые сожжения** неверных и экстерминатус спасут Империум. Ненавидят псайкеров, мутантов и почти всех других фракционеров. С собой почти всегда таскают целую армию штурмовиков и набор «Сделай экстерминатус сам». Особенно часто встречаются среди Ордо Маллеус, что во многом определяет фимозность всего ордена.
- **Торианизм** (*Thorianism*) — верят в перерождение Императора и всячески содействуют. Наиболее радикальное направление пуризма из-за очевидной угрозы гражданской войны. По уровню фимозности значительно отстают от монодоминантов, но всё равно держатся на почётном втором месте. Названы в честь местного святого и епископа по совместительству Себастиана Тора. Половина торианцев вместо своих прямых обязанностей ищут следы возрождения Императора, божественные знаки и прочую Шамбаллу. Из-за этого многие считают их шайкой лжеучёных и шарлатанов, но, ввиду серьёзного влияния фракции, только втихую.

Радикалы:

- **Истваанизм** (*Istvaanism*) — милитаристы-сурвивалисты. Исповедуют радикальный вариант дарвинизма - считают, что только войны, конфликты и потрясения двигают прогресс, а отсутствие конфликтов приводит к застою и стагнации. Собственно, название получили в честь Истваана - системы, в которой произошел первый бой Ереси Хоруса. Стоят за поголовное вооружение всех граждан Империума **стволами** и ножами. Учитывая условия ваха-вселенной, их идеи не выглядят такими уж безумными. Но, в отличие от реконгрегаторов, практикующих конспирацию и хитрые планы, истваанцы всегда прут напролом. Где бы они не появились, сеют хаос, анархию и экстремизм. Из-за этой тупорылости их хотят известить практически все другие инквизиторы кроме монодоминантов и фэнонитов.
- **Реконгрегационизм** (*Recongregationism*) — большевики вархаммер-style. Верят в ми'говую 'геволюцию и вообще очень любят привносить новшества в Империум путем массовых восстаний. Имперская знать испытывает к ним **вполне понятные чувства**. Дико срутся с амалтианцами на идейной почве.
- **Ксантизм** (*Xanthism*) — концепция вышибания клина клином, то есть Хаоса Хаосом. Приверженцы обычно живут недолго, ибо коллеги-пуритане не дремлют. Зовется так в честь своего основателя, которого по старой доброй традиции сожгли.

И куча разных малых направлений, таких как атеисты — сжигатели епископов, ксенофилы, путешественники по Варпу, его исследователи и прочие трансцендентные личности (**Imperium Reversal**, не иначе), вплоть до **хорусианцев** - эти считают, что **Хорус делал все правильно**, просто его не так поняли. Разумеется, пуритане и рады бы их перебить, но первые и вторые имеют могущественных покровителей, а третьих найти не легче, чем примархов, «и только Тзинч знает, кто спёр любимую подушку, и что она делает на Золотом Троне». А ведь есть к ним впридачу полипсикане (считающие, что все человечество уже скоро эволюционирует в псайкеров), Ксенос Гибрис (что людям нужно покупать, выменивать и использовать технологии пришельцев для своих разработок), окулярии и антикварцы (клуб веселых **Нострадамусов**), либрикары (борцы с коррупцией, порчей и ересью среди чиновников и властных структур), и много кто еще.

Имперская Гвардия

«Имя нам — Легион. Крови нашей — Океан.

Не отступим, не сдадимся-нам приказ отдан. **Мы не титаны и не герои**. Каждый здесь простой солдат. **Мы не умираем — мы отправляемся на перегруппировку в Ад**.

»

«Пушечное мясо в мире демонов, ксеноморфов и сверхлюдей с четырьмя легкими и силовой броней. Вот кто настоящие герои! Солдаты!

Смысл их жизни — попытаться выжить, не сдохнуть от пуль, демонических когтей, сводящего с ума зова тёмных богов, от энергетических лучей, от топоров и ядовитых плевков, от разрывающего барабанные перепонки воя и тупости командования.

»

— Анонимус

Она же Астра Милитарум (*Astra Militarum*) на хай готике. Самая многочисленная (не считая СПО, они в Гвардию не входят) и мощная военная сила Империи человечества. Количеством — неисчислима, составом — неопишима, да и мощью — немеряна. И, как и в любой крупной организации, качество подготовки, оснащения, снабжения отдельных ее частей — полков — различается порой кардинально, как впрочем и сами планеты, с которых они были набраны. Тем не менее, даже при такой разношерстности командирам как-то удается поддерживать хоть какую-то структуру и возможность управления крупными соединениями. Имеет несколько серьезных недостатков.

Пожалуй, главной проблемой Гвардии является ее чудовищная неповоротливость относительно той **сложной геополитической обстановки**, в которой пребывает Империя в 41-м тысячелетии. Огромные флоты кораблей с солдатами на борту мечутся между тысячами звездных систем, пытаются как-то реагировать на множество атак одновременно, что увеличивает дробление войск (тому немало способствует сам принцип путешествия через Варп: флот с войсками может **прилететь раньше, чем начнется битва, прилететь позже на уже безжизненную планету** или **не прилететь вообще**). На планетарном уровне с мобильностью не многим лучше: оснащённость простейшим армейским транспортом («Химера», «Таурос» и т. д.) в среднем **не бoльшe** у Гвардии подчас хуже, чем у какой-нибудь орочьей банды, не говоря уж о тау и эльдарах. При этом некоторые области (Кадия, Армагеддон, Малстрем и т. д.) требуют постоянного присутствия и вяло пережевывают миллионы жизней, всегда требуя **моар**.



Гвардия — это весело!

Вторым бичом является узкая специализация полков: предполагается, что пехотные полки на **95%** состоят из пехоты, артиллерийские — из артиллерии и т. д. Из-за этого выбор средств эффективного решения задач для каждого отдельного полка **ОЧЕНЬ** ограничен (и тот, в случае, например, отрыва от основных сил, долго не живет). В теории это исправляется грамотным взаимодействием разнообразных по составу полков (их количество и разнообразие неизбежно растет прямо пропорционально значимости конфликта, а для понимания того, как всем этим рулить написана специальная книжка — **Тактика Импералис**) или созданием под конкретные задачи новых полков путем реорганизации уже имеющихся, но сильно поредевших (т. н. **недобитки**). На практике — бывает по-разному.

Ну и в-третьих: отношения с флотом. Офицеры космического флота смотрят на гвардейцев **свысока** и, как правило, не слишком склонны оказывать им необходимую поддержку, в итоге даже просто добраться до вражьего мира суждено не всем. Атмосферная авиация также входит в состав флота (кроме соединений с Фантина, если верить некоторым «источникам») и появляется по праздникам.

А теперь прибавьте к этому проблемы со связью и координацией, карьеризм и срачи между командирами, далеко не всегда блестящие моральный облик и боевой дух солдат, вездесущее армейское распиздяйство, помноженное на галактический масштаб, и вы поймете почему Империя медленно, но верно **проигрывает эту войну. Вот уже десять тысяч лет проигрывает.**

Комиссары (*Commissars*) — **политофицеры** Гвардии, в задачу которых входит поддержание высших стандартов порядка и дисциплины в стройных рядах бойцов Имперской Гвардии **тем** или **иным** способом. В случае обнаружения трусости, ереси или некомпетентности, они имеют право на применение наказания без суда и следствия в отношении кого угодно, включая офицеров и даже **генерал-губернаторов**. Будучи выпускниками Схолы Прогениум, хорошо дерутся в ближнем бою. В большинстве своем малолюбимы подчиненными из-за излишнего фанатизма, сопряженного с правом полевой казни и склонны быстро и храбро



Когда ты стоишь перед поражением и уже считаешь сдаться перед теми испытаниями, которые Император посылает тебе, вспомни комиссара, и то, что он сделает с твоей унылой задницей, если ты просто *подумаешь* бросить этот лазер.

гибнуть от лазерных ожогов спины, даже если боевые действия идут в пяти километрах от них. Прославленным же ветеранам, вроде Яррика, достаточно лишь продемонстрировать свое присутствие в системе, чтобы исключить посторонние мысли у всех гвардейцев и командиров. Кроме заботы о моральном облике солдат, комиссары также вынуждены проявлять своего рода дипломатию, так как многие полки не переносят друг дружку на дух по причине того, что *«триста лет назад ваш взвод вызвал огонь артиллерии на себя, и гретчин бы с ними, придурками, так ведь и наших сто человек накрыло»*. Самых уравновешенных и благоразумных комиссаров также посылают в полки всяких ебнутых на голову фанатиков, вроде выходцев с какого-нибудь мира Экклезиархии, где исполнительность зашкаливает за все разумные пределы, и нужно не гнать солдат в бой пинками и расстрелами через одного, а наоборот, сдерживать, чтоб не угробились ни за чертову душу, да ещё и порушив план сражения.

Стараниями GW и VL особенно прославились следующие комиссары:



Суть работы комиссара.

- **Яррик** — эталон «вдохновляющего комиссара». Известен под кличкой «Старик». Брутalen и страшен настолько, что пугает даже орков, а гвардейцы под его началом рвут зеленомордых в жесткой рукопашке. Прославился своей личной войной с Газкулом, сначала на Армагеддоне, потом по всему Армагеддонскому сектору, а после опять на Армагеддоне. В процессе постоянно портил планы вождя всея орков, перебил кучу его лучших подручных, пару раз удерживал чисто на личном героизме оборону обложенных зеленозадыми городов. За это время Старик был столько раз ранен, что аугметики в нем больше чем в ином техножреце (справедливости ради, Газкул за войну также сменил большую часть своей тушки на бионику), особого внимания заслуживает

силовая клешня, которую Яррик позаимствовал у орчьего варбосса Угулхарда взамен оторванной варбоссом ярриковой руки, а также стреляющий лучом хеллгана глаз, призванный пугать северную орчатину байками, будто Яррик «такой страшный колдун, что убивает взглядом». «Аднаглазый» однажды попал к Газкгуллу в плен, но был отпущен, чтобы не портить веселья WAAAAGH, потому как оркам их личный вариант «вечной войны» дороже, чем победа над одним вражеским героем. Газкгулл на прощание порекомендовал Яррику собрать еще большую армию, чтобы через некоторое время «снова повеселиться», устроив очередной WAAAAGH.

- **Гаунт** — эталон «добраго комиссара». На полставки подрабатывает еще и полковником в Танитском Первом и Единственном. Отличился множеством подвигов в крестовом походе на Миры Саббат (это такая имперская святая), хотя добился их не личным героизмом, а грамотным командованием и смекалкой. Уникален среди комиссаров тем, что очень-очень редко пользуется полевой казнью, но это с лихвой окупается умением мотивировать солдат личным примером и ораторским талантом. После жутких пыток в плену стал чуть-чуть псайкером, а также заработал хорошие, годные кибернетические глаза взамен выколотых. Хорошо насобачился махать силовой шашкой.
- **Каин** — эталон «хитрого комиссара». Тролль, лжец, и любитель залезть в трусики одной фапабельной инквизиторше, которая, кстати, не против. Больше всего на свете обеспокоен сохранностью собственной шкуры, от чего вечно ищет предлога в самый разгар боевых действий смыться из мясорубки куда-нибудь на особо важное (но не особо опасное) задание. К сожалению, у судьбы на Каина свои планы, и эти «не особо опасные» задания на проверку частенько приводят в места, куда не всякий спейсмарин по своей воле полезет, регулярно ставя комиссара в ситуацию «либо совершаешь подвиг, либодохнешь». Благодаря этому своему «таланту», тонко настроенному жопометру, холодной голове и большой наглости Каин умудрился неоднократно спасти чуть ли не в одиночку планеты и даже целые субсектора в беспокойном секторе Дамоклова Залива, благодаря чему незаслуженно (по мнению самого Каина) прославился на пол-Империиума. ЧСХ на Талларне существует секта, поклоняющаяся Каину как пророку и аватару Императора, возникшая после встречи с ним тамошних ПГМнутых гвардейцев. Отдельно меметичен благодаря своему неизменному помощнику валлхальцу Юргену, который совмещает в себе адцкую вонь и внешний вид, которым завидуют даже нурглиты, глухую ограниченность мышления, глубокую преданность, а также весьма ощутимые способности парии, благодаря чему регулярно помогает комиссару выпиливать наиболее хтоничных вражин, искренне недоумевая, чего это их все так боятся. Алсо, благодаря [обаянию](#) Юргена, упоминаний о нём нет ни в одной из официальных книг Империиума о Герое Каине.

Отдельно стоит отметить, что серия книг о комиссаре Каине относится к одним из самых годных книг среди всей ваховской литературы: своей по-настоящему живой, человеческой, увлекательной и связной манерой повествования, не обделённой также и долей толкового юмора, эти книги чрезвычайно выгодно выделяются на фоне рутинных описаний методично сменяющихся боевых сцен и пафосно-фанатичных марчиноссов, которыми, увы, доверху полны типичные ваховские книжки. Крайне рекомендуется к прочтению любому фанату вселенной, да и просто любителю фантастики вполне может прийти по

вкусу.

Прочие полезные личности:

- **Офицеры Имперской гвардии** — полковники, командиры рот и взводов, товарищи с внушительным багажом реального опыта и теоретических знаний. С помощью **тайных психотехник**, не до конца понятных даже эльдарскому разуму, доводимых до подчиненных **доступным языком**, превращают аморфную массу гвардейцев в слаженный боевой механизм. Под чутким и внимательным **руководством** командира даже самые неопытные СПОшники скачут по полю боя аки пони, проявляют **чудеса героизма**, стоят до последнего и бесстрашно расстреливают Карнифексов и «Осквернителей» в упор. Полковые и ротные осуществляют связь с другими родами войск, именно с ними таскаются такие полезные граждане, как артиллерийский корректировщик, флотский офицер-связист и астропат. Командиры настолько ценятся солдатами, что нет отбоя от желающих стать их телохранителями и, если потребуется, защищать их ценой собственной жизни, однако такой чести удостоиваются лишь немногие.
- **Псайкеры Примарис** или **боевые псайкеры** (*Primaris Psykers aka battle psykers*) — вызывающие подозрение субъекты, расписанные рунами, как хохломой, и обвешанные гармонирующими кристаллами аки новогодняя ёлка игрушками. Ментально слабее, чем колдуны Хаоса или Видящие, но вполне способны обеспечить псионическую поддержку и прикрытие бойцов на передовой. Небрежным движением руки превращают в пепел приближающуюся стаю тиранидов или укутывают псионическим туманом родное подразделение, искусно владеют **психосиловым посохом**.
- **Техножрецы Технопровидцы** (*Techpriest Eginseers*) — штатные представители марсианских механикусов на службе Имперской Гвардии. Незаменимы когда нужно что-то срочно починить, подрихтовать, подшаманить (буквально — Дух машины же). Техники в Гвардии хватает и техножрецы без дела не сидят, а потому таскают везде себе в помощь стадо **сервиторов**, которые и в ремонте поспособят, и, если припрет, врагами займутся. Все техножрецы, естественно, сделаны из мяса уже только наполовину (а то и меньше), остальное же — хеви металл, по защите и прочим ТТХ не уступающей броне космодесанта (а то и круче). В дополнение к табельному лазерному пестику, для ближнего боя вооружаются фирменным шестеренчатым силовым топором, а также могут больно приложиться по наглой вражеской морде сервоманипулятором.
- **Священник Министорума** (*Ministorum Priest*) — представители самых кровавожадных культов Экклезиархии, перешедшие от бесконечных разговоров на тему Воли Императора к осуществлению Её. Фанатично сражаются сами и вдохновляют солдат на подвиги во славу **Его**, проповедуют посреди битвы, дополняя ораторское мастерство **потоками дрови** и размашистыми ударами эвисцератора, ибо лучшее слово — это дело.

Белые щиты (*Whiteshields, оф. Probitors*) — «сыновья полков», кадеты, призывники, духи и им подобные. У белошитника на форме нет ни полковых, ни ротных, ни каких-либо других знаков отличия, только эмблема в виде белого щита и каска с белой полосой. Кроме того, все они обязаны **выполнять разного рода грязную работу** в перерывах между боевыми тренировками.

Имперский гвардеец (*Imperial Guardsman*) — обычный солдат на службе Империи. **Миллиарды их!** Гвардейцы набираются на многих планетах Империи, что позволяет подобрать специалистов почти для любого поля боя: в рядах Гвардии есть партизаны с мачете, дикари каменного века, пехотинцы в ушанках и даже кавалерия. Собственно, 95% работы по устранению врагов Императора выполняют именно они. Среднестатистические гвардейцы являются хорошими, годными солдатами, полностью оправдывающими свой «гвардейский» статус, но, к сожалению, какими бы круто подготовленными и вооруженными те ни были, они остаются обыкновенными людьми, а воевать им приходится всё чаще с противниками, превосходящими человека по всем параметрам настолько, что побеждать гвардейцам возможно, либо **числом**, либо **большим умом**. Поэтому большую часть боев обычные гвардейцы проводят во время операций по подавлению восстаний, зачистке нижних уровней улья от банд, ликвидации мутантов и т. д., где имеют равных противников, а при проведении действительно эпичных заруб (вроде кадианских «встреч» ЧКП), Гвардия действует не в одиночку, а, как правило, бывает не слабо поддержана флотом, космодесантом, инквизицией и т. д. Так что, школата и бэкофилы, говорящие о миллионах мяса, сильно ошибаются — гвардеец-ветеран вполне может превосходить скаута космодесанта по боевым качествам, а отдельные товарищи, вроде брутальных катачанцев Харкера и Стракена вообще смотрят на эти ваши консервы на ножках как на пафосное заносчивое говно.

Известные полки:

Гвардейцев различают по планете, родной для данного полка:

- **Каданская ударная пехота** (*Cadian Shock Troopers*) — или «**НАТОвцы**», гвардейцы по-умолчанию (внешний вид кадианцев — основа для внешнего вида большинства гвардейцев). От остальных гвардейцев отличаются тем, что жили на планете, где основными развлечениями были, во-первых,

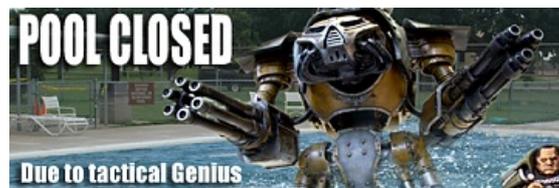


Сущность имперской гвардии.

встреча Абаддона вместе с его ЧКП, во-вторых, ожидание ЧКП. Собственно, на Тринадцатом ЧКП бедной Кадии не стало, а вместе с ней была вытащена затычка из большой и заразной ЖОПЫ (более известной как О(ч)ко Ужаса). Поэтому неудивительно, что практически единственная профессия кадианца — это профессия пожизненно-посмертного солдата, а каждый город был военной крепостью. Когда Врата Кадии пали, баттхёрт у Империи был воистину эпичен. Ныне уцелевшие кадианцы распиханы по горячим точкам, отличаются стойкостью, меткостью и общей крутостью подготовки. Чаще всего на них и показывается жестокость Вахи. Знамениты названиями полков (953-й мотобронеракетный стрелковотанковый подводнодесантный пушечномясный полк — см. комикс «Поворотники на Лэндрейдере») и штормтруперами — *каср'кин*. Последние столь ниибически натасканы на безжалостный йаростный и эффективно-эффектный выпил всего и вся, что их побаиваются даже матёрые инквизиторы (в лице гр. Эйзенхорна). Не имеют себе равных в гвардии вообще.



Урсакар Е. Крид (*Ursarkar E. Creed*) — лорд-кастелян Кадии. Технически, бывший правитель всего кадианского сектора и командующий всех войск в нем, а также тактический гений™. Настолько тактический гений™, что в настолке может каким-то невиданным образом [выслать на разведку любой юнит](#). Зрелище беспалевно прокравшегося [за одиноко стоящее дерево эскадрона танков «Леман Русс», «Бейнблейда» или Титана класса «Полководец»](#) способно вызвать у вражеского полководца немедленную смерть от охуевания и анально изнасиловать всю его армию. Данный процесс принято сопровождать безумным воплем «[CREEEEEEEEEEEEEEED!](#)». В седьмой редакции багу пофиксили, теперь юнит не спрячеш за препятствием меньшего размера. Сам Крид после сноса Кадии (*спойлер*: находится в коллекции у Тразина Неисчислимого)



- **Катачанские джунглевые бойцы** (*Catachan Jungle Fighters*) — из катачанцев набирают целые полки специалистов по войне в джунглях, в попытках вывести Рэмбо. Одного уже вывели, кстати, его зовут *Слай Мэрбо*. Суровость местных жителей объясняется ещё большей суровостью их заросшего джунглями мира, в котором, например, бродят скорпионы размером с танки, а болота хавают не только ботинки, и ни один местный житель никогда не будет страдать ожирением, так как пот с них льётся всегда и в любых густых лесах и джунглях. Презируют выходцев с других миров, поскольку считают, что нет в галактике места жёстче, чем их родная планета, и, соответственно, нет на свете [человека круче катачанца](#). Посему нагло режут приписанных к ним комиссаров-некатачанцев (некоторые выживают и устраивают показательную экзекуцию, после которой даже непричастные катачанцы полка потеют на ледяных мирах), а комиссары-катачанцы сами прирезать подчинённых умеют и любят. Благо их ножи в полметра и отравлены.



Нет предела
брутальности
катачанцев.

«Железная Рука» Стракен (*«Iron Hand» Straken*) — самый катачанистый катачанец всех времен, настоящий мужик и брутальная машина смерти, бессердечный ублюдок, которому плевать на все [кроме кофе](#). Настолько аугментирован, из-за уймащи боевых ран (превосходит по объемам металллома в теле даже Яррика), что может рвать спейсмарингов в клочья *голыми руками*. Этот чувак состоит из [GAR](#) чуть более чем полностью.

Сержант «Камнезуб» Харкер (*Gunnery sergeant «Stonetooth» Harker*) — или это самый крутой катачанец, [who knows?](#) Ходят слухи, что вместо табака он жуёт стекло, и что он может, как никто другой, выдерживать боль. Он может сунуть руки в огонь, даже не поморщившись, и как ни в чем не бывало переносить удары ножом и огнестрельные раны. Ростом огромен, покрыт мускулами как Шварцнеггер, таскает хевиболтер одной рукой, что не всякий космодес осилит и при этом даже не потеет. Во время рейда по зачистке шупалец флота-улья «Левиафан» попал в тиранидскую засаду вместе со всем отделением. Жуки перебили весь его отряд, включая заряжающего. Сам сержант свернул шею ближайшему жуку, после чего снял свой хевиболтер «Расплата» с треноги, расстрелял оставшихся жуков, смахнул пыль, закинул пулеметную ленту на плечо и спокойно пошел искать свою роту. Возглавляет отделение «Катачанских Дьяволов» — суровых ветеранов, специализирующихся на рейдах по тылам противника.

- **Корпуса смерти Крига** (*Death Korps of Krieg*) — эдакие некроны во плоти, постоянно носят противогазы с длинными шинелями и касками а-ля немцы Первой Мировой, холодны, исполнительны, расчетливы (правда склонны к самопожертвованию), полезут добровольно туда, куда нормальный гвардеец даже с комиссаром на плечах не сунется ни за что. Объясняется это тем, что их планета однажды впала в ересь, но их великий командир и патриот устроил еретикам ядерную войну, уничтожившую 99% населения и превратившую Криг из обычной планеты в [радиоактивный ад](#). Выжившие воевали между собой в окопах, бункерах и ядерных кратерах ещё пять сотен лет, прежде чем лоялисты

все же победили, рассеяли варп-штормик, отрезавший их от Имперума, и ВНЕЗАПНО выставили сто полков абсолютно фанатичных биороботов в первый же год после воссоединения с Имперумом, чтобы компенсировать грехи предков. Благодаря **абсолютной, безбожной и безжалостной промывке мозгов**, Криганские Корпуса смерти могут ровными шеренгами идти под пулемётным и/или артиллерийским огнём и натиском орд демонов, стреляя и бессмысленно умирая как и любые другие гвардейцы, но будучи при этом абсолютно довольными и счастливыми отдать жизнь за Императора. Никто и ничто, кроме прямого приказа от командира не может заставить криганцев отступить, или даже сбавить темп, в том числе и простой здравый смысл, что заставляет даже зомби Нургла казаться более человечными на фоне этих ребят. Такая лютая и беспрецедентная лояльность позволяет имперским властям закрывать глаза на еретическое клонирование людей ради создания невероятных количеств **пушечного мяса** криганцами — всё равно из-за радиации большинство женщин их мира может иметь детей только при помощи генной инженерии. У криганцев **нет имен**, в документах они записаны как «Рядовой А354146» или «Капрал Гамма-884», и только офицеры в ранге капитана и выше имеют собственные имена и фамилии. Из-за пятивекового опыта подземной и осадной войны в самых жестоких условиях, криганцев, в первую очередь, гонят в самые-самые мясорубки и осады, из которых самой жестокой и кровавой является осада Вракса, пережевавшая более двадцати миллионов человекотрупов за три года и ставшая таким же синонимом бесцельной мясорубки в 40к, как Верден в Первой Мировой. Кроме фаталистичности, криганцы также славятся своей тягой к сверхтяжелой технике, тяжелой пехоте aka *гренадеры* (местные эрзац-штурмовики без подготовки в Схоле, но всё равно бронированные и вооруженные соответствующе), осадным инженерам (которые могут чуть ли не голыми руками прорыть полукилометровый тоннель к вражеским окопам и вынести в них всё живое дробовиками и мельта-бомбами), и кавалеристам, разъезжающим на inferнального вида жеребцах-мутантах. Еще известны тем, что носят свои противогазы *постоянно*, снимая их только чтобы поесть, потому что так *по уставу*. Они даже спят в противогазах. Даже их *лошади* носят противогазы.



Гвардеец Крига

Гвардеец Крига



На самом деле он просто смотрит на тебя, ибо думать и иметь свое мнение Гвардейцам Крига — не положено.

В настолке же являются детектором нубов и школия, поскольку нежно ими любимы. В сообществах настольщиков регулярно задаются вопросы: «а как играть кригом?», несмотря на то, что ГВ они не нужны, и правила на них безбожно устарели. Желающим познакомиться с этими душевными ребятами поближе рекомендуется весьма толковая книга «Ходячие мертвецы» (или, в некоторых вариантах перевода, «Мертвецы идут»), отлично показывающая военные будни и моральные ценности криганцев.

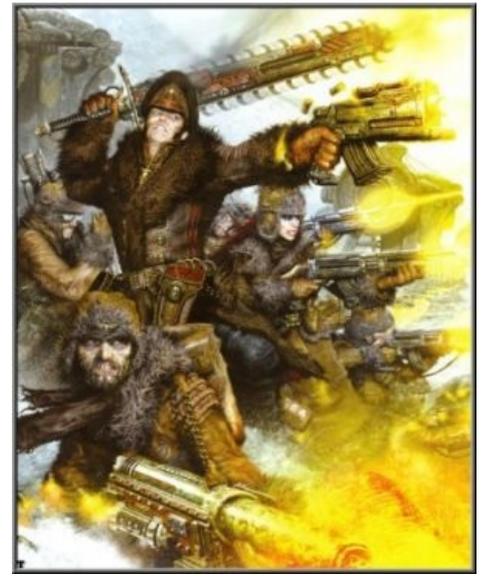
- **Стальной легион Армагеддона** (*Armageddon Steel Legion*) — обмундированием похожи на криговцев, хотя и менее пафосны: тяжелая кислотоупорная шинель, шлем аля мотоциклист вермахта (многие носят соответствующие мотоциклетные очки). Знамениты тем, что местная промышленность хоть и разъедает глаза и кожу всем, кто в местной атмосфере шляется без противогаза и ОЗК, выпускает невъебенное количество транспортников «Химера», благодаря чему местные полки оснащены ими чуть более чем полностью. Обожают танковые атаки вместе с ударами мотопехоты. Сдерживают под командованием Яррика уже третью волну орков Газкулла. Ввиду тотального пиздеца на родной планете вне армагеддонского сектора не встречаются.
- **Преторианцы** (*Praetorian Guard*) — выходцы из планеты Претории, одной из самых богатых людских планет, а также родины самых крутых гопников Имперума. Любители овсянки и красных мундиров. Одеты в облегченную парадную броню (для скорости), известны своей дисциплиной и командирами, готовых покарать гвардейца только за сам факт его существования. Официально были удалены из настолки, что не мешает, однако, им появляться в книгах, бэках и среди неофициальных магазинов продажи фигурок.
- **Мордианская железная гвардия** (*Mordian Iron Guard*) — вооруженное небыдло своей планеты, фапающее на дембельского вида **погоны и аксельбанты**, а также на упоротую дисциплину, поддерживаемую в быдлах своей планеты живительными пиздюлями, ибо без них тетрархи Мордии окончательно проебут власть на планете в пользу бандитов, анархистов, каннибалов и прочих **интересных личностей**. Расовые австро-венгры. Используются там, где требуется не **пиздеть**, а **тащить и не пущать**. Принципиально используют парадную форму вместо полевой, ибо её яркие цвета символизируют те **идеалы, которым они преданы**.
- **Востроянские первенцы** (*Vostroyan Firstborn*) — третьи по популярности среди ИГшников гвардейцы. Расовые славяне, представляют собой кибернетизированную помесь стрелцов и казаков, в длиннополых кафтанах и больших папах. Опять же

носят противогазы. Когда не носят — видно, что у всех будённовские усы. Набираются из первенцев семей индустриального мира Востроя. Дело в том, что во время Ереси Гора востроянцы отказались выделить Императору добровольцев для войны, ссылаясь на то, что если эти рабочие руки занять на заводах, собранные ими шушпанцеры принесут куда больше пользы. После разгона хаоситов хитрый Жиллиман вместо того, чтобы экстерминировать уклонистов и предателей вместе с их вонючей планеткой, учел это смягчающее обстоятельство и назначил в наказание каждой семье Вострои отправлять первого ребенка «добровольцем» в Гвардию, ибо нефиг. Добавлены в качестве противовеса «НАТОВским» кадианцам и «фоштыским» армагеддонцам. Срисованы с армии этой страны 16—17 веков, что доставляет.



Востроянцы пишут письмо Абаддону Разорителю

- Вальхалльские ледяные воины** (*Valhallan Ice Warriors*) — очень суровые товарищи с ледяной планеты с холодной водичкой по утрам. Вальхалльские мужики настолько **суровые**, что даже в минус тридцать ходят нараспашку и обмахиваются шапками-ушанками, в то время как любой нормальный человек уже переходит в твердо-кристаллическое состояние. Впрочем, уже в умеренном климате потеют, как в бане, норовя раздеться до одних трусов, что, учитывая общую немытость, небритость и брутальность, вполне может сойти за психологическую атаку. Прообразом стали **стереотипные русские** времён СССР. Хладнокровие вальхалльцев плавно переходит в пофигизм, не снившийся дзен-буддистам, вследствие чего засевшего в обороне вальхалльца с места может сдвинуть только прямое попадание артиллерийского снаряда. Славны тем, что в их рядах служил комиссар Каин, самый «бесстрашный» воен Империиума и ГГ нескольких самых винрарных книг из всего печатного Вархаммера. Используются для проведения войн в условиях низких температур. Что примечательно: существует смешанный по половому признаку полк вальхалльцев, так как эти черти прут в армию вне зависимости от наличия сисек или пинуса (что неудивительно, так как это единственное место на Вальхалле, где из жратвы есть что-то кроме грибов и питательной протеиновой слизи, для всех остальных даже это только по карточкам). Данный полк был собран из двух поредевших в боях полков — бабского и мужицкого. В результате комиссару Каину приходится постоянно иметь дело с беспорядками на почве половых отношений личного состава.



Суровые вальхалльцы суровы.

Кубрик Ченков — Вальхалльский пехотный командир, признанный мастер зерг-рашей. Брал города крепости одной пехотой, побеждал таковые клинья одной пехотой, однажды даже построил дамбу через реку одной пехотой (в том числе и в качестве стройматериала). Не проиграл ни одной битвы, но сгубил столько своих солдат, что его полк порой реформировали или даже восстанавливали с десятка выживших дюжину даже в течении одной кампании. Абсолютно безжалостен ко всему вообще, включая своих людей и себя самого, и неоднократно даже расстреливал комиссаров за трусость. В общем Жуков 40к, если бы Жуков отрастил яйца и ходил в атаку вместе с солдатами, которых он посылал на смерть и каждый раз невзирая на что выживал в самых лютых мясорубках невзирая ни на что.

- Танитский первый и единственный** (*Tanith First and Only*) — полк бомжей, ибо родную планету **просрали**, да и выглядят соответственно. Предположительно, содраны с древних врагов чаехлёбов - скоттишей и айришей (судя по именам и фамилиям). Славны тем, что рулит ими комиссар Гаунт, по совместительству замазавшийся полковником. Кочуют от места к месту по приказу командиров, набирают свежую кровь из местного населения, после чего превращают самых выносливых рекрутов в довольно винрарных и суровых мясников со щетиной. Славны высоким уровнем боевого духа, действуют слаженно, как единый организм, работают на износ и обожают родного комиссара-полковника. Также имеют недюжинные скиллы стелса и ориентировки на местности, благо натырили где-то кучу хамелеоновых плащей, многие — снайпера. Танков и серьезных орудий нет, предпочитают бой на средней дистанции, в котором наловчились укрываться и перекачываться. К двенадцатой книге выпилили *столько* еретиков и прислужников Хаоса (и так на них **прокачались**), что теперь даже космодесантикам их стоит побаиваться.
- Талларнские пустынные рейдеры** (*Tallarn Desert Raiders*) — копипаста с разного рода арабов-ваххабитов а-ля «Рэмбо 3». Интересны тем, что их планета пережила (!) орбитальную бомбардировку, экстерминатус, вторжение хаоситов, эльдар и демонов, вследствие чего на ней не осталось вообще ничего живого, кроме людишек в подземных городах, а на поверхности

пару тысяч лет невозможно было жить. Считаются лучшими имперскими танкистами, что, отчасти, обусловлено тем, что по большей части Талларна до сих пор можно ездить только на бронетехнике. Любят грабить караваны, выскакивая из засады на конях и устраивать врагам баттхерт копиями, у которых вместо наконечника динамит. Вследствие тяжёлого прошлого родины и прототипа, эти шайтаны религиозны до такой степени, что прочие фанатики просто атеисты на их фоне! Рядовой талларнец и срать не сядет, не спросив полкового муллу, что по этому поводу думает Император. Как правило, комиссары, не проявляющие достаточную степень ПГМ, у талларнцев [не задерживаются](#).



Аллах Император акбар!

- **Савларские химо-псы** (*Savlar Chem Dogs*) — эки-штрафники с лун планеты-тюрьмы. Слово «савлар» на гвардейском сленге обозначает вора, ибо тырят эти ребята всё, что гвоздями не прибито. Добавляют в противогазы всякую дурь, отчего вечно укурены и бесстрашны. Большие спецы резать орков по канализациям.

- **Элизианские десантники** (*Elysian Drop Troops*) — профессиональные десантники-выживальщики из одноимённой системы, местного аналога Карибского моря в его самый весёлый период с [самыми известными обитателями](#). Особенности: десантирование с грависутами, абордаж, хороший ножевой бой (штыки к их моделям лазганов не крепятся), чёткое взаимодействие с авиацией и космофлотом, куча боеприпасов в разгрузке, способность записывать в свои десантные «Валькирии» то, что любой другой человек туда и с ломом не втиснет. Широко используют авиацию и ноль танков. Специализируются на захвате и удерживании стратегически важных пунктов в тылу врага, а также на партизанской войне. Истинные арийцы: практически поголовно высокие голубоглазые блондины. Любимы Ордо Ксенос из-за редкого сочетания умений стоять до последнего и вовремя делать ноги, что в отлове тиранидов или иной пакости немаловажно. Так же иногда переманиваются пиратами, за [сотни нефти](#) или какой-либо другой [профит](#). Известны кроме прочего тем, что во всех расписанных в бэке конфликтах элизианцев вырезают под ноль, причем 90% случаев из-за раздолбайства их союзников, сорвавших темп наступления и не подошедших во время на подкрепление. Примечательны особенной легкой техникой: десантная модификация «Часового», «Tauros» и «Tauros Venator». Некоторые эксперты пишут, что прототипом якобы стали [французские ВДВ](#), хотя из общего с французами у них только лазган, специально заделанный под автомат FAMAS.



Элизианец в мечтах о [профессиональном празднике](#)

- **Хараконские ястребы** (*Harakoni Warhawks*) — ещё одни десантники, родом с планеты с низкой гравитацией, где народ совершенно не боится высоты, ибо поголовно охотится на всякую небесную живность чуть ли не в стратосфере. В отличие от тех же элизианцев, упор сделан не на выживальческо-удержальческие навыки, а на то, чтобы опиздюлить врага «здесь и сейчас», в результате чего всех хараконцев запаивают по уши в панцирную броню и выдают оружие поубойнее, что, правда, повышает шанс свернуть себе шею при десантировании, расплыться собственным плазмаганом, ну и, на худой конец, остаться посреди сечи без патронов, ибо ствол сжирает весь боезапас в считанные минуты, а лишний с собой не понесешь, ведь и так на горбу тяжелая броня. Соответственно, если элизианцев кидают в глубокий тыл удерживать важные плацдармы и пить вражинскую кровушку диверсиями, то хараконцев скидывают прямо в гущу боя, чтоб в случае чего их могли поддержать фронтные части, когда они выдохнутся.

Закаленные ветераны (*Hardened veterans*) — гвардейцы пережившие множество сражений. Опытны, точны, [знают толк](#) в оружии, хорошо прыгают с грависутами. По боевым качествам почти на одном уровне со штурмовиками. Некоторые ветераны входят в состав полевого командного отряда в качестве телохранителей с последующей возможностью карьерного роста (минимум до младшего офицера). Имеют разные специализации: [гренадеры](#) (*Grenadiers*), [часовые передовой](#) (*Forward sentries*), [специалисты по разрушению](#) (*Demolitions*),

Сционы (*Tempestus Scions*), бывшие **Штурмовики** (*Storm Troopers*) — элитные подразделения Имперской Гвардии, эдакий спецназ 40к. В отличие от рядовых гвардейцев, с детства натаскиваются на военное ремесло в Схоле Прогениум, отчего боевые навыки даже у зелёных сционов не уступают ветеранам многих войн. Иногда во время промывки мозгов при обучении бывают сбои, приводящие, например, к бунтам, которые преподаватели утихомиривают боевыми молотами. В одной школе из стены уже три тысячи лет торчат кости таких бунтовщиков, которых оставили после уроков, зарядили в мортиру и выпалили в эту самую стену. Морально устойчивы, очень. Поскольку элита по подготовке стоит подороже, чем расходный гвардеец, вооружают их соответственно: панцирная броня вместо картонных бронежилетов, хэллган вместо гвардейского «фонарика», комплекс «короткоствол+нож» на случай рукопашки и набор

гранат на все случаи жизни. На поле боя обычно действуют не напрямую, а выполняют специальные операции: разведка, диверсии, устранение командиров и т. д. Особое внимание к штурмовикам закономерно вызывает неприязнь со стороны обычных солдат, называющих их «игрушечными солдатыками» и «лучезарными мальчишками». К сожалению, сционы разучились **проникать**. Невнимательным на заметку: кадианские каср'кины, криганские гранадеры и т. д. НЕ являются сционами, а представляют собой уникальных ветеранов полков, по уровню подготовки практически равных сционам.



Каср'кин — особый кадианский гранадер.

Бронетанковая рота (*Armoured company*) — танковые легионы Имперской Гвардии. Уникальные в своем роде войска, состоящие из бронетехники почти на три четверти. Без пехотной поддержки даже в 40к танк не более, чем передвижной гроб, так что оставшаяся четверть обычно состоит из мотопехоты. Учитывая весьма серьезную живучесть даже легких «Часовых» против базового пехотного оружия, а также их адскую огневую мощь, танковая рота может доставить немало неприятностей любому противнику. В составе может быть как обычный «Леман Расс» и техника поменьше, так и сверхтяжелые танки, вроде «Махария» (редко) и «Бейнблейда» (очень редко).

Недолюди — в Гвардии котируются два вида: ратлинги и огрины. Первые — мелкие и проворные, используются в качестве снайперов. Известны за то, что в совершенстве знают чем и как набить желудок, и могут состряпать из говна и палок такое, что даже шеф-повар забвудуется. А еще пиздят все, что не пробито гвоздями. Вторые — сказочные долбаебы под три метра ростом и пол тонны весом. Приказы сложнее "взять это и уебать того" понять не в состоянии, но те что могут понять, выполняют с большим рвением и отвагой (при этом не догадываясь что его дубина может еще и стрелять).

Силы Адептус Механикус



Адептус Механикус (*Adeptus Mechanicus*) — союзная Империи империя технократов. Появились на Марсе, потом распространились по всей галактике, обустроив множество миров-кузниц, производящих всякую технику. Монополюно занимаются техническим прогрессом и поиском старых чертежей из Тёмной эры технологий (собственно, ищут древний бэкап информации для колонистов, в которой есть *всё*, что колонистам может понадобиться), новых технологий сами почти не исследуют (ИЧСХ, большинство механикумов, занимавшихся разработкой новых технологий, перебили бывшие братья, переметнувшиеся во время Ереси к Хорусу). Техника, произведенная по тем чертежам, невъебенно крута и сравнительно редка: ценность такова, что отыскавшим чертежи старинных *ножиков* выдали по планете на брата. Хуже того, за любую неканоничную модификацию любой техники придумают казнь похлеще инквизиторов; собственно, техно-еретики предпочитают попадать в плен к инквизиции, а не к техножрецам. С другой стороны, такой дотошный подход, сравнимый с религиозным рвением, способствует низкому проценту производственного брака. Используют **огромных боевых человекоподобных роботов**, хотя создание разумных машин и запрещено, это не мешает им превращать самих себя в разумную микроволновку и сильно гордиться полученными изменениями. Полуеретики, но сотрудничают с Инквизицией для выпила наиболее радикальных течений. Доставляет ещё и то, что своим обращением с техникой больше похожи на жрецов, нежели на инженеров (именно поэтому и зовутся техножрецами), так как перед какими бы то ни было действиями (а то и вместо них) читают молитвы и проводят ритуалы, любят приносить жертвы и так далее. Из-за подобных действий иногда создается впечатление, что они и сами не особо разбираются в том, что делают, и это впечатление нередко соответствует истине — многие вместо того чтобы самим крутить гайки и настраивать приборы, просто **грамотно призывают** на помощь Дух Машины и Омниссию, а те сами чинят сломавшийся атомный тостер с лазерным наведением. **ИЧСХ**, работает.

Сервиторы (*Servitor*) — местный аналог **нигров**, рабы-киборги с промытыми мозгами. Когда выращен из банки, когда сделан из зафейлившихся **новичков** в спейсмарини, когда из **преступников** или дезертиров. Или Механикусами из своих обидчиков, но встречаются и исключения. Делают всю чёрную работу в Империи. Унылы своим умом, доставляют своей внешностью. Для адептов культа Механикус самый верный способ попасть в сервиторы - попытаться усовершенствовать имеющиеся технологии или изобрести что-нибудь новое, что уже архиересь. "Аккуратней срисовывай схему! Ты что, в сервиторы захотел?" - норма жизни для младших техноадептов.

Техножрецы (*Tech-priests*) — таки да, они тоже воют, хотя чаще всего, просто сопровождают в бой машины разных Легио или имперских армий, а сами на рожон не лезут. Тем не менее, практически полностью аугментическое тело и мощные анализаторы позволяют обычному «шестеренке»-двигателеведу выдерживать ранения, убивающие спейсмарина, легким движением серворуки разрывая в клочья орков и с хирургической точностью уклоняться от ракет и снарядов, банально высчитывая их траектории. Но только если придётся, да и оружие для них в большинстве случаев не инструмент убийства, а объект фапа.

Магосы (*Magos*) — техножрецы выше по иерархии. Настолько круты, что могут запросто порвать в клочья отряд терминаторов, не отвлекаясь при этом от одновременного удаленного управления



сотнями сервиторов, ремонта нескольких танков и составления техотчетов. Естественно, всё это касается механикусов, которые предполагают контакт с врагом — у магоса, просиживающего мантию на исследовательской станции и тело будет приспособлено для научной работы, так что там никаких встроенных хевиболтеров и силовых серверов (вообще принцип «Имидж — ничто, результат — все» является основополагающим в жизни адептов Бога-Машины всех рангов, а отношение к собственному телу как к инструменту, с точки зрения техножреца, вполне логично и оправдано, к тому всегда можно открутить ненужный более прибамбас и проапгейдиться для новых задач).

Техножрец-тян рядом с поглядывающим на сиськи дредноутом

Легио Тиганикус (*Legio Titanicus*) — собственно, армии титанов и прикомандированных к ним минититанчиков-«рыцарей». Более детально расписаны [ниже](#).

Легио Скитарии (*Legio Skitarii*) — основные вооруженные силы Адептус Механикус, защищающие их миры-кузницы и исследовательские экспедиции. Ну, помимо всяких боевых сервиторов. Отличаются лютой, бешеной верой в Омниссию и строжайшей дисциплиной (Б-г-Машина одобряет порядок). Носят буквономерные идентификаторы вместо имен, что их нисколько не смущает, ибо такой уклад тоже угоден Омниссии. ИЧСХ первая цифра идентификатора обозначает ранг от шести (зеленые нубы, их так и называют — «шестерки») до единицы (гусеничный тяжелый катафрактарий). Начинающие скитарии-«шестерки» от гвардейцев отличаются разве что законнекченной прямо в мозг системой прицеливания оружия, но, по мере службы, заменяют органы на железяки, а конечности — страшными экспериментальными вундергвехрами, постепенно преобразаясь в живые танки, от взгляда на которые даже терминаторы космодесанта начинают икать. Диапазон скиллов соответствующий. Также в Легио числятся неисчислимые танки и легкие шагоходы армии Механикумов. С недавних пор имеют собственный кодекс с техникой и реликтами, в котором однако наблюдается острое отсутствие командиров и транспорта. Но скитарии клали на это — они усилены аугметикой, и могут пройти сколько нужно не уставая и не сбавляя шагу не хуже некронов.



Вы всё ещё не веруете в Омниссию? Тогда мы идём к вам!

Легио Кибернетика (*Legio Cybernetica*) — боевые роботы Механикус. Страшенные 5—10-метровые чудовища, бронированные не хуже терминаторов, вооруженные на уровне дредноутов и способные в рукопашку с легкостью вбить в землю карнифекса. Частенько приписываются небольшими подразделениями к спейсмаринам и прочим армиям в качестве передвижной турели, щита и тарана одновременно. Сам же орден является очень древним, его истоки тянутся к самым первым дням существования Империи. Все члены ордена являются [элитой](#) Адептус Механикус.

Легио Ординатус (*Legio Ordinatus*) — подразделения сверхтяжелой экспериментальной техники. Суперпанцеры Ординатус громадны настолько, что могут давить «Бейнблейды», а их орудия стирают с лица земли целые города и опустошают континенты (в весьма годной книге «Темный Апостол», звуковое орудие Ординатуса одним выстрелом подавило всю противовоздушную оборону города, превратив в пыль дворец имперского наместника), вызывая бессильную зависть титанов (хотя во время Темной Эры Технологий в основной армии человечества не считались даже тяжёлой техникой). Это единственные нетитанические машины, имеющие собственные генераторы пустотных щитов. Несмотря на зашкаливающую эпичность, пускают ординатусов в бой крайне редко и только по очень важному поводу, так как их в разы меньше чем даже титанов — даже на самых-самых войнах, вроде Армагеддона и Тринадцатого ЧКП, где легионы в тридцать титанов обычное дело, редко можно было увидеть даже два ординатуса в одном бою, так как многие экземпляры невъебенно стары и нередко сохранились только в количестве одной—двух штук. Кроме того, данные вундервафли Механикусы строят в единичном экземпляре под конкретный махач, будь то перестрелка с титанами или шинковка в капусту полчищ орков. Соответственно двух одинаковых ординатусов не существует. О происхождении самого подразделения известно не так уж много, но оно точно существовало до Ереси Хоруса, во время которой сыграло ощутимую роль.



Техножрец Легио Ординатус полагает, что ты недостойн видеть их [вундервафли](#)

Прочие войска

Силы планетарной обороны (*Planetary Defence Forces*) — не путать с Имперской Гвардией! Вооруженные силы каждого из миров, предназначенные для защиты планеты и поддержки общественного порядка(в некоторых случаях). Являются своеобразным аналогом внутренних войск и сил территориальной обороны. Эти войска очень сильно отличаются от планеты к планете по уровню подготовки и вооружения. На слабонаселенном агромире это может быть небольшое

гражданское ополчение, созываемое во время войны, использующее устаревшую технику ИГ, в мире-улье это могут быть вооруженные банды с нижних ярусов хайва, временно объединенные под одним знаменем для совместных действий против общей угрозы, а на милитаризованной планете (например, Кадии) это могут быть элитарные подразделения, прекрасно обученные и вооруженные не хуже элитных полков ИГ. Эти параметры СПО напрямую зависят от уже упомянутого типа планеты и ее руководства. Руководство СПО напрямую осуществляет планетарный губернатор. В его обязанности входит создание, обучение, снаряжение, содержание и командование Силами Планетарной Обороны. Губернатор имеет право создавать СПО в том виде, в котором он считает нужным, главное, чтобы они отвечали минимальным требованиям Империи и могли в ответственный момент защитить планету, а точнее оплот имперской власти на планете, до прихода основных сил Имперской Гвардии. Непосредственную личную ответственность также несет на себе губернатор, который может ответить головой за некомпетентность в формировании СПО. Структура Сил Планетарной Обороны так же очень сильно различается от планеты к планете. Какие-то планеты имеют в составе своих СПО только наземные подразделения с простейшим вооружением (слаборазвитые миры), другие же могут иметь военно-морские силы (корабли ПВО, транспортные суда, разведкорабли, ракетные субмарины Противокосмической Обороны), атмосферную авиацию (истребители-перехватчики, штурмовики, бомбардировщики и транспорт) и силы Противокосмической Обороны (орбитальные крепости и станции, спутниковые орудийные батареи, станции дальнего предупреждения, наземные батареи противокорабельных космических ракет шахтного базирования, наземные лазерные батареи и многочисленные средства космической разведки) или даже флот Мониторов Системной Обороны (боевых кораблей, неспособных делать межзвездные перелеты).

Штрафные легионы (*Penal Legion*) — пушечномясные войска Империи, набирающиеся из преступников или особо опозорившихся полков ИГ. Ссылка в штрафники приравнивается к расстрелу или переработке в сервитора и лишь на одну ступеньку ниже высшей меры наказания — публичного сожжения, зато если штрафник каким-то чудом отслужит свой срок (а процент выживаемости там стремится к нулю), то выходит на волю чистым перед законом и Императором человеком. Комиссаров у штрафников нет — вместо них урок гонят в бой злые суровые арбитры-надзиратели, запаяные в самую тяжелую несилую броню, а стимулом для «ни шагу назад» служат взрывающиеся ошейники, эффективно отрывающие головы непокорным по нажатию кнопки арбитром, а то и всему взводу, если надзиратель «случайно» сгорит на работе. В эти же ошейники запиливаются инжекторы наркотиков, чтобы надзиратель мог «поощрить» отличившегося кайфом или вжарить всему подразделению [озверина](#) для ура-атаки на пулеметы. Примечательны в среде штрафников такие оригинальные боевые единицы, как «человекобомбы» (угадайте с трёх раз, чем именно).

Вооружение

Силовая броня (*Power Armour*) — местное воплощение [экзоскелета](#), маскот спейсмарин и не только их. Люто любима всеми фанатами [фоллаута](#) и прочих игр с аналогами, дабы можно было посрать на предмет «кто у кого скопипиздил дизайн». Доспехи эти снабжены электронными фибромышцами и нейроинтерфейсом, делаются, вопреки убеждениям ньюфагов, вовсе не из *адамантия* (его там не так уж много), а вовсе даже из *керамита* (какбэ дальний родич металлокерамики). При этом, прочность стандартной силовой брони сильно преувеличивается: хотя пробить её обычными боеприпасами довольно сложно, но выдерживает она очень ограниченное число попаданий, а трещинами, сколами и дырами покрывается на счет ноль. Всё более-менее серьёзное оружие уже давно научилось её пробивать хотя бы через раз-другой. Вдобавок, уязвимых мест в ней выше крыши, хотя с каждым новым поколением становится меньше. Питается броня от реакторного ранца за спиной (с выхлопными трубами и реактивными стабилизаторами — их часто путают между собой), при его потере или повреждении превращается в саркофаг для владельца (впрочем, спейсмарини просто становятся медленнее).

Также в интернетах периодически бурлит срач на тему «Снимают ли когда-нибудь спейсмарини с сороритками свои доспехи?». Сторонники неснимаемости приводят в доказательство то, что для сестренок он как пояс верности, а спейсмарини могут при желании спать на ходу. Противники же намекают, что если не снимать броню, то без регулярной гигиены запах от гордого носителя силовой брони смогут позавидовать демоны Нургла. Истина, как обычно, посередине: с одной стороны силовой доспех имеет встроенные системы отмыва, очистки и отглаживания своего хозяина, так что ходить в нем можно месяцами без каких-либо вредных последствий, так же как без зазрения совести ходить в него: [отходы жизнедеятельности](#) в лучших традициях [стильсютов](#) тоже перерабатываются броней (причем в закуску). С другой стороны, снимать броню лояльным спейсмаринам ничто не мешает — в безопасных крепостях и ударных крейсерах они частенько ходят налегке и регулярно проводят «бездоспешные» тренировки, чтоб быть [готовыми ко всему](#). У сестёр то же самое: в своих крепостях вне военной службы они ходят в обычной броне.

Виды силовой брони и её основные обладатели:

- Обычные лояльные спейсмарини используют броню шестого (опознается по шлему «вороний клюв» и живописным заклепкам, которыми верхние слои керамики прибиваются к нижним) и седьмого поколения (классическая маска в виде разъяренного оскала). Постепенно внедряется броня восьмого поколения, похожая на Mk7, но лишенная части недостатков: например, наконец-таки добавили пластины на шею, ловившую снаряды только так. Козырь спейсмарин в том, что под кожей у них есть так называемый *черный панцирь* (*Black Carapace*), благодаря которому десантура управляет

броней с такой же легкостью, как и собственным телом.

- Во времена Ереси среди маринов широко ходила броня третьего (более бронированная, с кирасой и вертикальной решеткой на шлеме) и четвертого (похожая на Mk6, но с менее вытянутым "клювом", опять же, с решеткой на нем) поколения. Хаоситы носят такую броню до сих пор (нурлиты с их живучестью и неповоротливостью предпочитают тяжелую Mk3, остальные же ходят в Mk4), но с различными кастомными модификациями и кусками брони других типов.
- Примарисы имеют собственный вариант брони Mk10, напоминающий увеличенную версию Mk8 с шлемом от Mk4. Фишка Mk10 в ее кастомности: в зависимости от вида войск ее можно модифицировать в мобильный легкобронированный экзоскелет (для инфильтраторов), приделать к ней антигравы (для рейверов), захреначить на нее бронеплиты Гравис до аналога терминаторской брони (для агрессоров и прочих тяжелых пихотов), и даже навесить на плечи орудия а-ля [Хищник](#), высвобождая руки.
- Сестры Битвы и инквизиторши носят зачарованные на +5 к защите от магии, уменьшенные и облегченные доспехи с [выемками под сиськи](#), инквизиторы — такие же, но с закосом под форму спейсмарина. Защита у них чуть-чуть хуже, без черного панциря с синхронизацией движений сложнее (правится усиленными тренировками), батареек хватает ненадолго, зато можно влезть в любой транспорт, не занимая примерно пол-салона.
- Прочий народец (в основном служители Инквизиции и особо богатые вольные торговцы) довольствуется громоздкими и трудноуправляемыми, сравнительно массовыми образцами.
- Серые Рыцари таскают дорогущие некрашенные доспехи ручной работы, с головы до пят расписанные литаниями и [изречениями](#) Императора, обработанные всякой несусветной хренью вроде крови девственниц. Помимо защиты от демонов, они дают +500 к пафосу. Внутри доспеха в нагруднике хранится книжечка с истинными именами всех известных Инквизиции демонов, [нафига — неясно](#), ведь достать её оттуда когда понадобится — трудно, а хорошо задроченный рыцарь и так их все наизусть знает.
- У Кустодес своя, радикально отличная от стандартной мегаброня, ~~красная с золотом~~ траурно-черная после Ереси. Делается на заказ, даёт +9000 к крутизне и напичкана всякими вкусностями времен Темной Эры Технологий.
- Механикусы, работающие на передовой, собирают свою силовую броню по болтику, тщательно вылизывая каждый фрагмент и постоянно что-то привинчивая, отвинчивая, полируя и модифицируя. Как результат, их доспехи (если вообще можно отличить, где кончается броня и начинается механикус) обладают огромным числом разных плюшек, в разы прочнее обычных при том же весе, да и силой тоже не обделены. ЧСХ, броня простых технопровидцев, работающих в ИГ подозрительно напоминает простую панцирную по форме, что неиллюзорно намекает на то, что именно панцирную броню нубу-технопровидцу и выдали в арсенале в день его прибытия на фронт, а все примочки «силовой» добавлены им самим. Аналогично, технадесантники спейсмарин со временем доводят выданную им силовую броню до уровня защиты, которому может и терминатор позавидовать.
- Хаоситы до сих пор донашивают старье третьего-четвертого поколения (постепенно заменяя ворованными шестого и седьмого), которое хоть малость и поизносилось со времен Ереси Гора, но его ещё можно натянуть на расплывшиеся от мутаций хаоситские морды. Отличить старую хаоситскую броню легко по длинным хитро изогнутым стабилизаторам. Обычно из-за износа и незнания матчасти большинства хаоситов их броня имеет от силы половину работающих плюшек нормальной. Правда, в чем-то доересевые броньки кошернее нынешних (например, броня рапторов лучше приспособлена для полётов на мощных джамп-паках).
- У эльдаров вся броня делается из *психопластика*, который реагирует на мысли и движения носителя, что, хоть и мало влияет на силу, позволяет бегать как лошадь, почти не уставая, а также не сковывает движения. Поскольку чудо-материал умеет уплотняться в месте, куда через полсекунды попадет пуля, при сугубо символическом весе обычная броня дает примерно ту же защиту, что и гвардейские бронежилеты, доспехи аспектного воина держат удар не хуже панцирных кирас Имперума или Воинов Огня тау, а тяжелая (из *психокости*) так и вовсе сравнивается в защитных свойствах с силовой броней космодесанта (но в ней уже не побегаешь, как олимпиец).
- Темные эльдары с тяжелой защитой не заморачиваются, предпочитая энергетические поля, голографы и банальное неподставление под удар, но для командиров, телохранителей и летающих стрелков делают призрачные панцири. Весит такой доспех совсем чуть-чуть, находится где-то в какой-то левой реальности, растворяя во мраке вражеские выстрелы.
- Примерно та же ситуация у некронов: силовой брони как таковой нет, зато есть [нанотехнологии](#) нанесения прямо поверх железных тел слоев неведомых *живых полимеров*, по прочности не уступающих алмазам, если вдруг фазовое поле не прокатило.
- Тау почти всех своих бойцов заковывают в доспехи, обладающие пассивным экзоскелетом. Тяжелые экзоскелеты у них тоже есть (но они уже больше батлсьюты, чем силовая броня).

- У орков есть мегаброня на паровой тяге, о которой подробнее написано в релевантном разделе.
- В некотором смысле силовой броней можно считать усиленный мускульный экзоскелет тиранидов, наращиваемый прямо поверх родного.

Простая броня — помимо силовой, многие армии носят и обычную. Три самых распространенных типа:

- **Импровизированно-символическая** — так-сяк слепленные из мусора куски жести с ремешками, а то и вовсе одна лишь собственная шкура. Носится самыми нищеводскими ИГшниками и СПОшниками (которым не на что купить любую другую), культистами (у которых чуть реже чем всегда перебой со снабжением), орками (пока не накопит на что-то покруче) и круутами (доспехи? Не, не слышал!) — всеми, кто нормальную делать не умеет. Сюда же идут хитин тиранидов и бронелифчики темных эльдар.
- **Бронежилетки** — уже более-менее пригодные доспехи, способные даже сохранить своему владельцу если не боеспособность, то хотя бы жизнь после попадания в рыло обычной пули, не слишком убойного лазерного луча, эльдарской проволоки, шрапнели и пр. Гвардейцам и таусятским следопытам по такому случаю выдают бронежилеты из баллистического нейлона, эльдары ткнут из психопластика плащи или куют сегментчатые панцири, тираниды растят дополнительные шипы и ребра.
- **Панцирная кираса** — самая тяжелая несиловая защита, какую способно утащить на себе живое существо, помимо кирасы обычно включает и шлем, и прочий обвес, но дают ее только спейсмаринским скаутам, заслуженным офицерам Арбитрес и Гвардии, элитным подразделениям и ветеранам. У Тау это добро висит на каждом профессиональном солдате, кроме снайперов и разведчиков, что компенсируется их относительной малочисленностью. Вполне держит выстрелы из болтеров и удары несиловых рубил.

Терминаторская броня (*Terminator Armour*, или *Tactical Dreadnought Armour* — тактический дредноутский доспех) — реликтовая броня, почти непробиваемая для легкого оружия, благодаря встроенному силовому полю с некоторой долей везения держит даже выстрелы противотанковых орудий. Кроме того, обеспечивает приличную защиту от перегрузок в варпе, потому терминаторов можно без риска телепортировать. Из минусов: большой размер (во многие мясовозы терминатор не влезет, не в каждую дверь протиснется. Последнее, впрочем, не критично — у терминатора дверь там, где ему надо), большой вес (не всякая опора выдержит, ни один джетпак не поднимет — более того, в броне есть собственные адамантиевые подпорки, чтобы не сминалась под собственным весом), маленькие углы обзора (только градусов на сорок в каждую сторону, в последней редкостной версии добавлен ауспекс с круговым обзором для компенсации). В старых версиях нельзя было даже бегать, новые не позволяют только прыгать и подтягиваться — ну и слегка тормозят реакцию, за счет чего уебать съезжающего врага зачастую проблематично. Но зато такие вес и размер позволяют палить на ходу из тяжелого оружия, играючи вертя одной рукой хоть штурмовое орудие, хоть громовой молот.

В сержантский вариант запиливают один винтик из доспеха самого Императора, дает +500 к пафосу и +100 к боевому духу. Доспех необычайно удобен в abordage, благо обычно перекрывает собой весь проход. Помимо спейсмарингов, терминаторскую броню также используют лорды-инквизиторы и хаоситы, причем, в отличие от обычной силовой брони, термосовская у Хаоса ничем не уступает лоялистской, потому что еретики вынесли с Марса полные чертежи как раз перед тем, как те проебались полностью, ну и дальше бронька, в отличие от простой силовой, не развивалась.

Броня терминаторов производится только в крайних случаях и в основном ремонтируется, ибо (как и в случае с дредноутом) секреты некоторых деталей просрала. Дело в том, что терминаторский доспех — не боевая броня вовсе, а изрядно допиленный инженерный скафандр высшей защиты еще времён Тёмной Эры Технологий, в котором механики космических кораблей в работающий реактор лазили гайки крутить, к которому привинтили кучу деталей от обычного маринского паверармора. А поскольку полных чертежей не сохранилось, то копируют их как умеют.

Искреннее недоумение вызывает засылка терминаторов на разного рода Халки, где есть неиллюзорная возможность встретиться с генокрадами, так как по правилам Space Hulk и иже с ними генокрады в рукопашной вскрывают терминаторов, как простую банку с маринадом, то есть обычным спейсмарингом. Но вместо того, чтобы загнать на Улк пару обычных тактических рот маринада с огнемётами и мельтами, аффтарты Форджа и VL упорно гонят туда элиту (на полное овладение бронёй терминатора требуется лет эдак 50-100 боевых действий, если верить самому бэку), которую вырезают из-за технических недостатков тактической брони (нулевой обзор сверху и снизу, относительно подробно можно почитать у Сэнди Митчелла в «Избранных воинах Императора» aka «Emperor's Finest»). Короче говоря, армейский способ и пиписькомерство в данном случае решают абсолютно всё.

Ремесленная броня (*Artificer Armour*) — силовая броня «ручной сборки», в которой все уязвимые места тщательно укреплены, материалы заменены на более прочные, добавлены дополнительные системы, сверху всё это покрыто эмалью, гравировками, филигранью, ~~этразами~~ самоцветами и прочими **гламурными штучками**. Помимо зверского выброса пафоса в атмосферу, такой доспех отличается лучшим бронированием и прочностью, доводя прочность отдельных элементов до терминаторской. Поскольку они достаточно редки и очень трудоёмки в изготовлении, достаются ремесленные броньки только техмаринам (делающим их самостоятельно, иногда даже из казённых силовых), магистрам и героям орденов, и то далеко не каждому.

Щиты — и их спейсмарини тоже иногда таскают с собой (а Железные Змеи и Минотавры вообще поголовно, да с копьями, аки греческие гоплиты). В зависимости от того, кто и от чего собрался закрываться, щит может быть сделан как из простой пластины керамики, так и из **цельного слитка адамантия**. Различаются простой вариант (*Combat shield*), штурмовой для абордажа (*Boarding shield*), и даже со встроенным генератором силового поля (*Storm shield*). В щиты также встраиваются **выемки для оружия** (а то и само оружие с тыльной стороны), разные заговоренные хреновины и т. д. Подобные защитные устройства таскают все кому не лень (некронские, например, отражают выстрелы противника в него самого).

Болтер — основной тип огнестрельного оружия у спейсмарини и их завистников. Позволяет выбивать из вражины дурь до последней капли. К крепёжным резьбовым деталям отношение имеет косвенное. Стреляет **реактивными активно-реактивными** крупнокалиберными снарядами, у которых после выстрела активируется собственный реактивный двигатель, что минимизирует отдачу. Весьма сложен в изготовлении сам, и жрет очень дорогие патроны (один прямой магазин с 30-ю болтами стоит больше чем новенький лазган с тройкой батареек), так что вне спейсмарини встречается редко, и в основном либо на элитных бойцах, либо на технике. Имеет несколько модификаций:



Господи Иисусе, это же болтер, скорее в машину!

- **Болт-пистолет** (*Bolt Pistol*) — одноручный вариант болтера. В ранних редакциях отличался тем, что длина ствола была равна длине болта, что позволяло увидеть боеголовку болта просто заглянув в дуло. Главное достоинство малыша в том, что освобождается вторая рука, в которую можно взять цепной меч, силовой клинок, кулак или иной инструмент выбивания ереси, да и он сам бодро используется как оружие ближнего боя. А сестрёнки-ангелочки таскают пару **по-македонски**. Отличается от обычного в два раза меньшей дальностью, скорострельностью и большей пользой в ближнем бою, хоть и не для всех видов тыкалок и колупалок. Доступен также командирам и элите Гвардии.
- **Болтер** (*Bolter, Boltgun*) — собственно, ОН. Рядовой болтострел позволяет класть неиллюзорный болт на броню почти половины обитателей мира далекого будущего, принуждая их к использованию укрытий и «шашечного» построения. Не имеет приклада, ибо **не нужен**. Иногда оборудуется всякими коллиматорными прицелами, глушителями и коробчатыми магазинами, делающими из них подобие пехотной снайперки или пулемёта поддержки.
- **Болт-винтовка** (*Bolt Rifle*) — вариант для примарисов, ствол длиннее, магазин и калибр больше, соответственно, выше дальность и бронебойность, но обычный марин (и тем паче хуман) ее уже так просто не поднимет. Есть в простом варианте, тяжелом, снайперском, в виде карабина, при желании можно также приделать сканер местности или иной какой прибор.
- **Болтер модели «Сталкер»** (*Stalker Pattern Bolter*) — дальнобойный снайперский вариант болтера или болт-винтовки, более убойный, чем простая снайперская винтовка, но неизмеримо более сложный в обращении, капризный в эксплуатации и намного менее пригодный для боя на ближней дистанции (на ходу не постреляешь, в упор толком не прицелишься). Порождает небольшой холивар на тему «нахрена на нем глушитель» (несмотря на реактивность, из ствола болт выплёвывается обычным патроном с соответствующим бабахом, который им и глушится, плюс большая длина ствола увеличивает точность).
- **Штурмболтер** (*Storm Bolter, хуумка*) — болтомет двуствольный и двамагазинный, что повышает его болтозабивающую ценность практически в **ДВА РАЗА!** Примечателен лишь тем, что может порождать небольшие локальные холивары на фонетическую тему «шторм/штурм» и лёгкой меметичностью — поставляется как дефолтное оружие терминаторов и Серых Рыцарей (стреляют из него с одной руки), но не подходит им по причине слабости, так что заменяется на что-нибудь другое при первой же возможности. Иногда носится офицерами и ветеранами, простым маринам его обычно не дают. Также является стандартным в Империи оружием, втыкаемым сверху на люк какого-нибудь трактора, на случай, если экипажу машины захочется высунуться в люк и пострелять в супостатов.
- **Комби-Мельта/Плазма/Огнемёт** (*Combi-Melta/Plasma/Flamethrower*) — болтер, к которому приварили второе, однозарядное оружие (мельта, плазма, огнемёт). Или просто стреляющий бок-обок с другим болтером — *Combi-Bolter* (хаоситам штормболтеров не завезли, потому их терминаторы и техника пользуются комбиками, плюс второй болтер легко заменяется на что-то другое при желании владельца). Скорострельнее штормболтера, но не синхронизирован, поэтому менее точен.
- **Тяжелый болтер** (*Heavy Bolter, ХБ*). От обычного выгодно отличается скорострельностью и дальнобойностью, да и выплевываемый им болт тяжелее, а процентная составляющая тех, на на чью броню он кладется — больше. Недостаток — он **БОЛЬШОЙ, ТЯЖЁЛЫЙ** и у него уже есть ощутимая отдача из-за калибра и адской скорострельности, если только на него не навешан редкий гравитационный стабилизатор, несколько компенсирующий вес. Питается от ранцевого ящика с боекомплект в случае маров/сестёр (но встречается и с присобаченной снизу коробкой) и из обычной ленточной

коробки в случае Гвардии. Часто крепится на технику. Кроме Маринов и сестёр, которые управляются с ним в одиночку, широко используется в качестве штатного станкового пулемёта Имперской Гвардией, которым нужен расчёт из двух человек для переноски и стрельбы (кроме сержанта Харкера, который использует его в одиночку).

У Караула Смерти существует свой ХБ **infernus heavy bolter** по сути тот же хб, но снизу прикрутили ТЯЖЕЛЫЙ ОГНЕМЕТ. Используется как штурмовое оружие.

- **Штурмовой болтер** (*Assault Bolter*, не путать со штурмболтером) — ХБ-пистолет примарисов, имеющий маг-щит, компенсирующий отдачу почти в ноль. Ствол короче, поэтому точность хуже, но в остальном разницы нет. В отличие от остальных пистолетов, в рукопашке не используется - слишком уж большой и тяжелый. Юзается примарис инцепторами, причем по-македонски.
- **Псай-пушка** (*Psycannon*) — навороченный хевиболтер Серых Рыцарей и иногда Инквизиции, со встроенным грави-компенсатором и прочими плюшками. Рыцарями навешивается на руку, как штурмболтер. Заряжается только и исключительно аццкими псайболтами, о которых ниже, но может стрелять и чистой рафинированной психической энергией стрелка, например, если кончились патроны.
- **Болтер «Ураган»** (*Hurricane Bolter*) — апофеоз тактики закладывания противника болтами. Состоит из шести обычных болтеров на одной оси, стреляющих одновременно. Меткость особой роли не играет, ибо болты ровным слоем покрывают абсолютно всё в пределах досягаемости и целиться не сильно надо. Обычно этот весьма объемистый агрегат цепляется спонсонами на всякие гусеничные и летающие мясовозы десанта, чтобы облегчить жизнь высаживающимся бойцам.
- **Мегаболтер «Вулкан»** (*Vulcan Mega-bolter*) — **многоствольный** (два барабана по пять стволов в каждом) суперболтомет для Титанов и сверхтяжелых танков. Болт его наиболее тяжел из всех представленных, а их количество и дальность полета таковы, что обиженным не уйдет никто. Своим названием видимо обязан вот **этому** произведению пиндосской военной мысли, а вовсе не примарху Саламандр.

В болтеры разной конструкции можно заряжать модифицированные боеприпасы со своими вкусами:

- Стандартные болты с дейтериевой боеголовкой. Да, они термоядерные. Взрываются внутри цели, обеспечивая её соседям **обильные кровавые осадки**.
- Болты **«Драконий огонь»** (*Dragonfire Rounds*) — похож на предыдущий вариант, но наполнен горючим газом в сжиженной форме, рвется перед целью обдавая её огоньком, игнорирует укрытия, принося тепло имперского крематория каждому страждущему.
- Болты **«Адский огонь»** (*Hellfire Rounds*) и **«Инферно»** (*Inferno Rounds*) — болты с едким ядом (а может, и с ядовитой кислотой, who cares?) и, соответственно, прометием вместо взрывчатки, что гарантирует страждущим маринование/запекание в собственном соку, независимо от их расы, толщины, веса, роста, коэффициента интеллекта и баллов по ЕГЭ. Были разработаны против тиранидов, когда выяснилось, что ни один существующий в галактике токсин физиологи жуков не берет. Скауты космодесанта любят заряжать их в тяжелые болтеры, чтоб накрываемой площади хватало на всех.
- Бронебойные болты **«Кракен»** (*Kraken Pattern Penetrator Rounds*) — дорогой бронебойно-дальнобойный болт с сердечником из адамантия (!), для хорошо защищённых носителей тяжелой панцирной брони, кою обычный болт пробивает с трудом и не везде.
- Болты **«Возмездие»** (*Vengeance Rounds*) — болт с мельта-зарядом, нестабильным и способным приводить к порче оружия (иногда вместе со стрелком), менее дальнобойным, чем стандартный болт, однако легко пробивает силовую броню и аналоги. У хаотов легиона Тысячи Сыновей есть аналогичные эффекты при стрельбе, причем без побочных эффектов, но там это сильное колдунство, а не мельта-технологии (называются *Inferno*, что добавляет путаницы).
- Осколочные болты **«Железный шторм»** (*Metal Storm Frag Rounds*) — болт, разрывающийся на подлете к цели и обдающий её шрапнелью. Позволяет достигнуть большей плотности огня, чтобы стрелять на бегу без потери меткости, но броню не пробивает ну никак. Производимый на противника эффект почти полностью соответствует выстрелу из дробовика с небольшой дистанции. Апгрейженная вариация — **«Буря»** (*Tempest*) — отжигает по площадям ионизированной картечью, массово юзалась во время Ереси, но теперь осталась только в закромах у самых богатых орденов.
- Приглушённые болты **«Сталкер»** (*Stalker Silenced Rounds*) — бесшумный дозвуковой болт, обычно применяется для одноименного снайперского болтера. Являют собой даунгрейженные самонаводящиеся болты **«Искатель»** (*Seeker Bolts*), когда-то применявшиеся снайперами космодесанта, но со временем идея болта, который способен бодро завернуть за угол в погоне за целью, была признана неэкономичной.
- **Псай-болт** (*Psybolt*) — самый дорогой болт, освящён, **покрыт священными текстами на микроуровне** и непонятной антипсионической благодатью, выделяемой Золотым Троном. Умножает на ноль

демонов и псайкеров, а также кладёт болт на любые защитные поля. Настолько крут, что выдают его только Серым Рыцарям и Инквизиции.

- **Антифазовый болт** (*Antiphasic Bolt*) — специально захараченные Караулом Смерти болты для забивания на некронские сдвиги по фазе. При попадании обнуляют все некронские читы, не давая поврежденному мертвецу ни съебать в гробницу, ни самоуничтожиться, ни телепортнуться от греха подальше. Против других рас не тестировались, вне КС не встречаются ввиду эксклюзивных прав оных на прописывание пиздюлей железнозадым.

Огнемёт (*Flamer*) — главный имперский способ нести в массы тепло и свет Императора. Несмотря на крошечный (по сравнению с габаритами оружия) бак с концентрированным прометием, позволяет осчастливить до десятка еретиков с одного залива. Опасен тем, что при правильно сломанном механизме подачи топлива взрывается не хуже плазменного ружья. Водится в тяжелом варианте, встречающемся только у специально обученных мариносов и сорориток, терминаторов, на технике, и у гвардейцев-ветеранов, и в одноручном — для серафимов и прочих рукопашников. Некоторые полки Имперской Гвардии (Савларские Хемо-псы например) юзают огнемёты двойного действия — огонь + адово токсичный выхлоп. Профит очевиден — те, кто уцелеют во время залпа, завернут ласты чуть позже, от отравления. Супер-варианты: пушка «*Огненный шторм*» (даже на танки влазит еле-еле, топливо жрет цистернами, но сжигает нахер даже гордых обладателей силовых доспехов) и невероятно пафосная титаническая пушка «*Инферно*», отличающаяся поистине эпическими масштабами убиения живительным пламенем (один залп способен превратить несколько многоэтажек в оплывшие куски стекла). Огнеметы также есть у Хаоса (жгут демоническим перегаром), эльдаров, орков, тау и даже у тиранидов (огнеметная тварь-Пировор).

Лазган (*Lasgun*) — лазерное ружье, штатная боевая зажигалка любого добровольца, насильно записанного в Имперскую Гвардию. По бэку — простое, дешёвое и былинно надежное оружие, форменный **калаш** в 40к, но внешне больше похож на М-14. По настолке (да и по бэку) одиночный выстрел не пробивает броню уже уровня штурмового панциря ну никак, да что там панцирь — даже картонный бронезилет и каска самого гвардейца, пробиваемые всем и вся могут выдержать один-два выстрела из лазгана, если повезет. Некоторое применение нашлось этому чуду в форме **лаз-пистолета** (*Laspistol*), так как вполне адекватно заменяет командиру ИГ зажигалку Zippo. Как любой пистолет, бодро используется в рукопашной.

Лазган служит причиной бесчисленных насмешек со стороны тех, кто ИГ не жалует, а зря: по меркам ИРЛ, это оружие очень крутое (и негуманное), и отстойным оно выглядит только на фоне вундервафель далекого будущего. Массовый огонь даже выкрученных на минимум мощности лазганов может вызвать перманентную слепоту (Женева? Это где?) или нагреть доспех до пары тысяч градусов, с последующей кремацией поциентов (собственно, именно поэтому гвардейцы и ходят малыми группами по 30—50 рыл). Хоть болтер мощнее, но у лазгана нет проблем с боеприпасами: 4—6 аккумуляторов, выдаваемых добровольцу, можно зарядить даже *на солнце*, а то и в костерке. Отдельные личности даже в свете вышенаписанного ржут над лазганами, и опять же зря: если стрельнуть по живому человеку, у него не только взорвётся от перепада температуры кожа, как часто описывают в литературе, но и прожжётся дырка шириной с кулак. А выстрел в голову чаще всего разносит её с хорошим хлопком (мгновенно вскипающий **мозг** разрывает череп). Все-таки носители лазганов в лице ИГ и СПО воюют в основном с повстанцами, еретиками, генокультистами, реже с тиранидами и орками, кои в массе своей не отличаются наличием сколько-либо эффективной брони, так что свою работу лазган делает отлично, а противники, броню имеющие, обычно уступают гвардейцам в количестве в десятки (если не сотни) раз. Да и бойня с участием легионов запаянных в латы космодесантников хаоса или еще каких тяжелооруженных противников является нормой только в особых, легендарных задницах типа Кадии, либо набегах хаоситов на randomную имперскую планету, средний же гвардеец кого-то страшнее орка в своей недолгой жизни очень вряд ли увидит. А если и увидит — долго всё равно не проживет, даже будь у него болтер вместо лазгана.

Помимо стандартного исполнения, существуют модификации, характерные для конкретных полков Гвардии: катачанцы в джунглях юзают вариант с укороченным кожухом, а элизианские десантники — лазганы компоновки «буллпап» (ячейка в прикладе и подствольник вместо штыка) и т. д. Также существуют разноцелевые вариации лазгана: *лонглаз* (*Long-las*), *хотшот-лазган* (*Hot-shot lasgun*) aka *хеллган* (*Hellgun*), *мультилазер* (*Multi-laser*), и прочие.

Труь вархаммер-фаги считают, что лучи лазерного оружия синие и кошерно жахают при выстреле, поэтому ДоВ, где синие лучи лазпушек соседствуют с поповыми красненькими «лазер-пиу-пиу» лазганов, приводит их в священную ярость. Хотя на самом деле лучи могут быть хоть невидимыми для человека, хоть серо-буро-малиновыми, в зависимости от длины волны, а шум определяется конкретной моделью. Некоторые источники утверждают, что лучи видны и шумят только в тех ружьях, которые выдают новобранцам с примитивных планет — им привычнее, когда ружья стреляют, в то время как у нормального ствола выстрел должен быть как можно более незаметным.

Лазпушка (*Lascannon*) — старшая сестра лазгана, инструмент для выжигания по танкам и приготовления барбекю из всяческих здоровенных тиранидов. Заряжается долго, стреляет не сразу, но во всем, во что попадает (если попадает), проделывает красивые раскаленные дыры. Гвардейцы таскают сие чудо инженерной мысли вдвоем, спейсмарины столь круты, что свободно стреляют из лазпушки в одиночку. Также ставится на всяческие танки и дредноуты. Водится в спаренной вариации, обычной на технике

спейсмаринов.

Автоган и Стаббер (*Autogun & Stubber*) — автоматические огнестрелы современного типа. По виду — явно потомок АК-74, по мощи сравним с лазганом или лаз-пистолетом и при этом проще и дешевле них, но требует подвоза боеприпасов. В силу вышеозначенного, пользуется любовью гопников, культистов и колхозни, а также состоит на вооружении у самых отсталых СПОшников, которым негде лазган изготовить или получить. В виде **короткоствола** (автопистолета или стаб-пистолета) юзается в ближнем бою. Тяжелый стаббер (натуральный машингевер) используют как станковый пулемет. Также, сюда входят такие вещи как винтовка и пистолет *Exitus*, которыми вооружены илитные снайперы Храма Виндикар (стреляют хоть через весь город), дробовики, «*Каратели*» и прочее оружие на патронах.

Автопушка (*Autocannon*) — артиллерийское откатное орудие, продолжающее тему автоганов — тоже на безгильзовых зарядах из двадцать первого века. При неплохой огневой мощи стоит сущие копейки, стреляет быстрее любых энергетических собратьев, бьет далеко и метко, устойчива к перегреву и вообще былинно надежна. Из минусов — габариты и маневренность. Заряжается самыми разными зарядами (обычно разрывными и осколочно-фугасными), без автоматики ставится на артиллерию и танки, с автоматикой на легкую бронетехнику, дредноуты и просто в окопы в стиле **Анки**.

Разновидности автопушки (боевая пушка, пушка-разрушитель, пушка-уничтожитель и прочие, что ни техника, то свой тип), несмотря на названия, по сути являются ей же, только разных калибров (от обычных 20 мм, которые и подразумеваются в названии, до танковых 70—80 мм, и до метровых сверхтяжелых мортир, вплоть до титанической квейк-пушки, в стволе которой можно спрятать пару танков), длины и под разные снаряды. Обычно «автопушкой» без какого-то особо пафосного названия именуется распространенная в ИГ легкая и скорострельная автоматическая пушка с бронебойными снарядами — гроза легкой техники и тяжелой пехоты.

Игломет (*Needler*) — дорогое снайперское оружие, стреляющее каким-то хитрым макарон длинными иглами из кристаллизованных токсинов. Бьет точно и без отдачи. Бесшумно. В основном встречается в виде снайперских винтовок у космодесанта и некоторых военных снайперов ИГ, а также пистолетов для простых имперских наёмных убийц и аристократов, по понятным причинам малоэффективен против бронированных целей и противников, не обремененных физиологией (для первых есть встроенный лазер, чтобы делать маленькие дырочки в броне, сквозь которые потом и влетит игла).

Штурмовая пушка (*Assault cannon*, она же *ассолтка*) — **шестиствольник** 40к. Для пехоты неподъемна, таскается только терминаторами. По-настоящему эффективна на технике (начиная от дредноута и заканчивая сверхтяжелыми образцами). Стреляет так же далеко, как болтер, но мощнее и куда чаще, потому требует *много* боеприпасов (а также замены стволов чуть ли не после каждого боя), но результат оправдывается на 110%. Стоит дорого, поэтому экипируют ей в основном спейсмаринов. У хаоситов на вооружении стоит двухствольный заменитель: автопушка «Жнец», уступающая лоялистской ассолтке по скорострельности и убойности, но отличающаяся в полтора раза большей дальностью ведения огня и точностью, поистине гигантской износостойкостью и умеренной ценой.

Мельта (*Melta gun*) — тепловое оружие условно-дальнего боя, выпускающее во врагов тугую струю плазмы, эдакий **лайтсабер** длиной в двадцать метров. Дальний родственник сварочной горелки. Меметична, кроме прочего, еще и тем, что, кроме расплывчатого описания в кодексе, никаких известных ТТХ не имеет *вообще*, что вызывает серьезные расхождения между версиями в видеоиграх и книгах — в одной выплевывает плазму, в другой стреляет лучом микроволновки, в третьей — усиленный огнемёт, в четвертой вообще плазменный дробовик... Тем не менее, эффект на противника понятен: струя выпиливает в броне техники неаккуратные оплавленные дырки, пехоту вообще испаряет наух. Поскольку на расстоянии слабеет и рассеивается, используется обычно в упор, чем ближе, тем мощнее; спасают от нее только особо термостойкие сплавы и щиты, наподобие тех, что не дают орбитальному транспорту сгореть к хуям в атмосфере. Из минусов: скорострельность и дальноточность не ахти, да еще и заряды заканчиваются быстро, но разве это цена за возможность одним выстрелом расплавить танк или зажарить орочье ноба/спейсмарина/легкий скафандр тау/воина тиранидов. Существует в относительно дальноточной вариации, именуемой *мультимельта*, которая для обычного хумана неподъемна совершенно, а также в пистолетной версии — *инферно-пистолет*. Еще применяются *мельта-бомбы* — зверское противотанковое средство, пробивающее практически *все*, но его еще надо донести вплотную и прилепить. Аналоги мельта-технологии у эльдаров называются *фузионными пушками*, у тау — *фузионными бластерами*, у некронов — *тепловыми излучателями*. Стоит отметить, что хоть мелтаганы и являются объективно одним из лучших образцов оружия, они яростно презираются всеми кому не лень (в ДоВ их и вовсе усиленно низводят до чисто противотанкового оружия, хотя в настолке выстрел из мельты гарантированно кремирует почти любого пехотинца). В частности, *МУЛЬТИМЕЛТА во все поля* стало эталоном травли в /wh/.

Плазмаган (*Plasma gun*) — энергетическое оружие, стреляющее миниатюрными звездами перегретого газа, довольно распространенное в Империи, хотя и делается ой как не везде по технологии, которую никто давно не понимает. Его достают, если обычный болтер уже не помогает — враг слишком хорошо бронирован и/или отличается прочностью и стойкостью. При осторожном (да и при осторожном) обращении большинство моделей может перегреться (у модели Ruza шанс **низок**) и убить или покалечить самого стрелка (как правило, выплюнув в него

облако перегретого пара, долбанув его электричеством, или выстрелив в обратную сторону — вопреки всеобщему мнению, взрываются плазмаганы очень редко, и при регулярном техобслуживании живут сотни и тысячи лет, регулярно отправляя на кладбища своих владельцев). Зато спасает от него только силовое поле, или совсем уж тяжелая броня (вроде лба танка или стены бункера). Имеет множество форм от пистолетов и подствольников до танковых пушек, механикумы делают из него самые настоящие сварки.



Он заменил ему сына.

Аналоги имперских плазмаганов у орков — *бласты* и *мегабласты* (особый дефицит), у эльдаров — *звёздные пушки* (одна штука на отряд, да и та на станке) и *дезинтеграторы* (у темненьких). Чуть уступающее по эффективности изобретение тау, в связи с высоким энергопотреблением и солидными размерами, используется лишь боевыми костюмами размером с дредноут, пехотные импульски же, хоть и стреляют плазмой, работают по совершенно иной технологии, и поражают цель не столько тепловым эффектом плазмы, сколько кинетической энергией сгустка. Зато эльдарские и таусятские плазмы не взрываются.

Фраг-пушка (*Frag cannon*) — гибрид гранатомета, зенитки из *Unreal* и зверски крупнокалиберного шотгана, выплевывает в противника разрывные снаряды из адамантия. При попадании подрыв подарочка дает залп раскаленной картечи, устраивающий тотальное гуро пехоте и легкой технике, но, естественно, сильно вблизи. Ради лулзов можно выпалить и без подрыва, благо адамантиевая болванка при столкновении уже сама по себе работает не хуже *чугуниевой бомбы*. Используется эксклюзивно Кровавыми Ангелами, которые иногда поставляют свои пухи Караулу Смерти как тяжелое оружие.

Хеллфрост (*HellFrost*) — НЕХ, внезапно появившаяся у космоволков в 6-й редакции кодекса. Стреляет лучами адского холода, как следует из названия, и превращает поле боя в лоток с мороженым. Довольно здоровенная, отчего вешается только на волчи дредноуты и десантные корабли.

Волькит (*Volkite*) — Марсианские (буквально, ибо производились только на Марсе) тепловые лучи смерти, размером от *микроволновки* пистолета («серпента») до танковой пушки («карронада»), когда-то использовавшиеся космодесантниками и Имперской Армией. Луч волькита разогревает противника, сжигает плоть и превращает его в факел. К сожалению, крайняя сложность в производстве и обслуживании привела к замене на простые болтеры, и уже к концу Ереси эти пушки вне арсеналов Механикусов не встречались.

Аналогичная судьба постигла также **радиационное оружие**, превращающее поле боя в *пустошь*, а врага в *радиоактивный пепел*: используется только адмехами, которым на радиацию насрать, а загадить местность — так это ж символично, священные фоныящие просторы Марса! До кучи, механикусы любят также оружие, пуляющее молниями, отлично жарящими как живое, так и технику.

Рукопашное оружие — да, мой дорогой анонимус, в мрачном темном будущем, несмотря на наличие таких веских аргументов, как болтер и плазмаган, самым надежным средством принуждения к миру остается *вышибание из вражины мозгов в ближнем бою*. Немалую роль в этом сыграли (*спойлер*: механика настолки) защитные поля, мощная броня, идейные верования, обилие бойцов куда сильнее человека и то, что легче хорошенько освятить и заколдовать один раз рубило, чем поставить на поток освящение боеприпасов. Справедливости ради, если посчитать, сколько народу в Вахе гибнет от всякого рода орбитальных бомбардировок, а сколько — от удара тем или иным холодным оружием, то выйдет соотношение примерно 100000:1. Доброе, вечное и светлое войны Императора и Его врагов несут следующими инструментами:

- **Штык-нож** — зубочистка рядового гвардейца, призванная внушить ему иллюзию того, что в рукопашной он что-то может. Лучшее применение находит в чистке картошки. Разбирающиеся в рукопашке или стелсе полки обычно используют свои собственные фирменные ножики, годные для брутальной резни по-катачански или тихого «чик по горлышку» в танитском стиле. Также популярны сабли (у комиссаров, сержантов и офицеров ИГ, скорее как элемент обмундирования, хотя...), мечи и топоры. Кроме того, нечто похожее, только раза в два длиннее прикрепляют к своим винтовкам тёмные эльдары, причём у них это не только пафосно выглядит, но ещё и больно бьёт.
- **Цепной меч** (*Chainsword*) — основное средство выпила (буквально) врагов для космодесанта, сестренок, хаоситов и, ВНЕЗАПНО, эльдарского аспекта Скорпионов. Являет собой по сути удобную одноручную бензопилу с двумя рядами разнонаправленных звеньев. У орков и гвардейцев сие негуманное ковыряло достается только командирам и особо крутым товарищам. Существует также в виде алебард и топоров, особо любимых космоволками и берсерками Кхорна, а также штыков к болтерам, как в этом вашем GoW. А лютые дредноуты и орочьи банки иногда пилят всё вокруг огромными пилами, впаянными в лапы.
- **Силовое оружие** (*Power weapon*) — с виду — обычная железяка, но при ударе о вражескую тушку силовое поле, обволакивающее кромку, размягчает броню, после чего лезвие проходит сквозь неё, как сквозь масло (танк так просто не раскурочишь, а вот пехоту разделяет замечательно). Дороже и круче пиловариантов, поэтому достается только элите и офицерам. Есть в варианте меча, топора, булавы, алебарды (часто комбинируется с болтером). *Светятся* и брызжут молниями, что,

согласитесь, **эффектно**.

- **Силовой кулак** (*Power fist/glove*) — удваивает силу владельца и полностью игнорирует броню, часто заставляя противника буквально лопаться от удара (кто играл в [Doom](#), поймут), а технику — сминаться как консервную банку. Дополнительно на кулак можно прикрепить вспомогательное оружие: мелту, огнемет, гранатомет, или даже силовой пилоштык (*пилокулак*, *chainfist*) для разваливания техники и **выпиливания дверей** в городских и абордажных боях... ну или стен, если двери лень искать. Главный минус мегакастетов — их размер (тяжелые и короткие) и медлительность (нужен хороший замах для полного эффекта), вследствие чего спейсмарина с кулачком могут три раза зарезать какие-нибудь шустрые генокрады или воюющие баньши, пока он только замахивается.
- **Грозовые когти** (*Lightning Claws*) — подвид силового кулака, заточенный под быстрое размахивание, обычно носится по-македонски. Намного быстрее и ловчее, за счет силового поля легко прорезает врага от маковки до яиц и шинкует в ленточки, однако броню режет уже не так хорошо. Космоволки и Кровавые Ангелы имеют свои навороченные схемы и ни с кем не делятся. Хаоситские Рапторы цепляют их еще и на ноги.
- **Эвисцератор** (*Eviscerator*, англ. *потрошитель*) — здоровенный двуручный цепно-силовой меч (каждое звено с собственным силовым полем), по совместительству главный теологический аргумент Екклезиархии, инквизиторов Ордо Еретикус и сорориток. По игровой сути — тот же пилокулак. Чтобы обычный хуман мог эту бандуру не только поднять, но и как-то ею махать, оборудован собственными антигравитационными движками.
- **Громовой молот** (*Thunder Hammer*) — адов пиздец в форме здоровенного **банхаммера**. Технически тот же силовой кулак, но разрушающее силовое поле не работает постоянно, а долбает в момент удара. Гарантировано отправляет в вечный бан любую пехоту и более половины техники, на счет раз прошибает любые панцири и щиты. Тех, кто чудом выжил, отправляет в глубокий нокаут. Терминаторы носят его одной рукой на пару с щитом-генератором силового поля, излучая при этом смертельные дозы пафоса.
- **Психосиловое оружие** (*Force weapon*) — силовые мечи, топоры, алебарды, посохи с особой, пафосной отделкой и, опционально, с энергетической кромкой (а то и полностью энергетическим лезвием, как у этих ваших лайтсейберов). Позволяют владельцу прямо через оружие всадить во врага свою энергию и успешно выжечь ему мозг, убивая одним ударом монстров, способных принять на грудь залп пяти танков. Естественно, используется только псайкерами, да и те каждый раз при полной зарядке такого рубила рискуют надорваться и помереть, поэтому чаще используют его без выебонов, просто как силовое оружие.
- **Обнуляющий Жезл** (*Null Rod*) — любимая игрушка Ордо Еретикус, психосиловое оружие, умноженное на минус единицу. Черная дубина, поглощающая любые психосилы и защищающая от них владельца. При ударе по псайкерской тушке аннигилирует его душу к хуям. Минусы, помимо дороговизны — никакие боевые качества (ибо обычная палка) и ограниченная вместимость (если поглотит слишком много энергии, рванет не хуже вихревой гранаты).
- и, барабанная дробь, **Охотничье копьё** (*Hunting lance*) также не обойдено вниманием имперских тактиков и стратегов. А разгадка одна: к обычному холодному оружию его можно отнести лишь на первый взгляд, ибо наконечник на обычном древке не заточенный кусок металла, а хитрый заряд взрывчатки (по правилам настолки — приравненный к силовому оружию!), естественно, одноразовый. Да, это в Империи, где есть лазеры, плазма и прочие ништяки. Применяют эти ПТ-копья на практике отряды конных «всадников-налетчиков» (*Rough riders*) и, лихо набивав, к примеру, на танковую колонну, должны после переключаться на лазпистолеты или сабельки, если, конечно, кто-то еще остался. Ну а что, надо же чем-то противотанковым вооружать воинственное быдло с отсталых миров (даже если там оно и вовсе илита и знать) и хоть как-то поставить на службу Империи тамошних коняшек.

Вихревое оружие (*Vortex weapons*) — оружие Абсолютного

Неостановимого Разрушения. Уничтожает всё, кроме особо хтоничных антипсайкеро-парий, в радиусе попадания. То есть совсем *всё* — похуй, что у вас метр брони, толстенное защитное поле, некронский сдвиг фазы, колдовская неуязвимость, вы высший демон Хаоса или некронский звездный бог, если вы обнаружили летящую в вас вихревую болванку, это гарантированный и безальтернативный пиздец, можете писать завещание и молиться любому божеству на выбор. Исключение составляют особо крупные титаны и другие агрегаты, способные ковылять несмотря на вырезанный кусок величиной с дом. Принцип действия толком неизвестен (открывает **портал** черте куда и засасывает навеки), и, честно говоря, никому не интересен. Серьезный минус — после активации ведущий КЕМ портал начинает гулять по полю и устраивать обеим сторонам базар без всяких найденных денежек. Производятся поштучно на Марсе, стоят *очень* дорого: чтоб купить одну гранату, целая планета должна горбатиться несколько столетий. Помимо этого, у примарха Рогала Дорна было в арсенале ксеносовское имба-копье с лезвием из вихревого поля, ныне доставшееся Сарпедону — магистру ордена-предателя Испивающих Души, хотя, как впоследствии выяснилось



(спойлер: Испивающие Души вовсе не наследники Кулаков и это самое Копье к Дорну отношения не имеет, ибо реагирует именно на генокод ИД. Кто его создал - загадка, но есть мнение, что это все-таки некий реликт ТЭТ).

Преобразовательный излучатель (*Conversion Beamer*) — хитрая пушка, обращающая массу в энергию по формуле «**е равно эм це квадрат**». Выдается только особо отличившимся механикумам или цепляется на реликтовую технику. Бьет не просто очень далеко, а еще и чем дальше, тем мощнее, за счет чего, если до ее носителя не успели быстро добраться лютые вороги, несет **любовь** и **добро** в промышленных масштабах всему живому, совсем не живому и уже мертвому. Поскольку нормальной модели этого оружия долго не было в настолке, породила кучу **откровенно наркоманских конверсий**, при взгляде на которые даже орки катаются по полу. Пофиксено Форджем, выпустившим нормальные миньки.

Гравитонная пушка (*Graviton Cannon*) — еще более редкая (по причине просирания чертежей) вариация, даже во времена расцвета Империи была только у самых удачливых десантников. Все, что застигает взрывом гравитонного поля, схлопывает в сингулярность и раздавливает собственным молекулярным притяжением, после чего расталкивает обратно в виде микроскопической сверхзвуковой шрапнели. До кучи, засирает зону поражения хаотичными потоками неведомых ебанных частиц (чтоб другие не сунулись), по этой причине, особо эффективна в безвоздушном абордаже. Впоследствии оружие было низведено до менее убойной **гравитационной пушки**, отлично справляющейся с тяжелыми и малоподвижными целями методом их расплющивания под резко возросшей собственной тяжестью, но малоэффективной против всего, что таскает лёгкую броню.

Циклонная торпеда (*Cyclonic torpedo*) — сверхмощная бомба, используется в качестве одного из орудий экстерминатуса. Применяется в двух вариантах: в первом случае планету бомбардируют несколькими торпедами до полного развала на части, во втором используют только одну, но со сдвоенной боеголовкой — первый заряд прорывает туннель до ядра, а второй детонирует прямо в центре планеты, доставляя жителям оной вулканический ад, смерть и погибель. Ну или разносит ее нахрен, если переборщить с мощностью. Выдается исключительно Инквизиции (потому что ей можно совсем ВСЁ) и Астартес (в Империи справедливо полагают, что уж если с проблемой не могут справиться они, то не сможет никто). Считается единственным оружием, пригодным для эффективной борьбы с некронами.

Вирусная бомба (*Virus bomb*) — ещё одно орудие экстерминатуса. Посредством вирусного переваривания превращает всю органику, воду и воздух на планете (а, когда **хавчик** заканчивается, и сам себя) во взрывоопасную газовую смесь, которая от любой искорки устраивает такое пекло, что даже тираниды отрываются от пожирания планеты и тихо офигевают. Собственно, наилучшее применение находит в зачистке зараженных глобусов, всё равно обреченных на съедение. Ныне используется очень редко, так как каждое применение очень радует Дедушку Нургла.

Дух Машины (*The Machine Spirit*) — неведомая хренота, поселяющаяся внутри особо хтоничных механизмов имперцев (при условии, что те освящены подобающим образом). Хотя создание разумных механизмов какбэ запрещено, механикумы в восторге от того, что иногда в машинку заселяется Дух, живой и вполне думающий. Выражается его присутствие в том, что машина реагирует на команды, самостоятельно чинит некоторые повреждения, при необходимости ПЕРЕВОЗМОГАЕТ, помогает целиться и рулить экипажу, а если экипаж вдруг благополучно помрет в полном составе, то Дух может совершенно автономно ездить сам, пока топливо не закончится. (*На самом деле*, это искусственный интеллект, который продвинутые люди Золотого Века понавтыкали в свои машины. Их темные наследники же, сооружая технику по чертежам, сами того не зная, часто его туда встраивают. На случай чрезмерной самостоятельности ИИ у каждого экипажа есть заряд мельта-взрывчатки.)

Дредноут, он же **дред** (*Dreadnought*) — боевая ходячая машина тотального уничтожения с вмонтированным полумертвым спейсмаринином-героем, слишком израненным, чтобы жить, но и слишком ценным, чтобы умереть (даже если от собственно маринином-героя остался только череп и кусок позвоночника, в дреде выживет). Дредноуты квадратны, неповоротливы, тормознуты от постоянного сна и при этом злы с недосыпа. Отличаются живучестью (тысячи лет) и хранят знания о битвах своего ордена. Ну и плюс являются объектом лютого фапа всего ордена, так как служат Императору и ордену после смерти — розовая мечта любого десантника. Особо престарелых дредноутов зовут *Почтенными*; отличить их товарищей можно по старому корпусу — шлем выставлен наружу, ибо вертеть головой так приятнее, чем смотреть в щелочку (существует холивар по поводу того, находится ли в шлеме голова или там электроника с камерой). Умеют и любят превозмогать, особенно эпичный и меметичный Танкред из ордена Чёрных Храмовников, ухитряющийся геройствовать даже тогда, когда уж и не нужно — и так в ходячем гробике, никаких продвижений по службе уже не будет. Между битвами спят, ибо от такого гроба и спятить можно (что благополучно и сделали хаоситские дреды, обделённые снотворным — у легионов Предателей помещение в дредноут не честь, а наказание). Однажды, в особо пиздецово-ситуации, старейший дред Космоволков Бьорн Разящая рука (*Bjorn the Fell-handed*) принял командование обороной их крепости и успешно её оборонял до прилета подкреплений. Ибо ему десять тысяч лет и он видел Императора. Опыт соответствующий. Так же, у Кровавых Ангелов на службе имеется модификация «Фуриозо», куда вместо



Дредноут **ПЕРЕВОЗМОГАЕТ!**

обычного спейсмарина вмонтирован... библиарий! Зрелище четырехметрового алмазиевого кубика, ВНЕЗАПНО воспарившего над полем боя (психосила «Крылья Сангвиния») — явно не для слаботервных.

У Адепта Сороритас есть **свой аналог дреда** — там он называется «Машина наказания» (*Penitent Engine*). Радостно рвет всё и вся в рукопашной силовыми циркулярными пилами и тяжёлыми огнеметами, плюя на защиту и тактику. Пихают в него не почетных недопогибших ветеранов, а еретиков, ибо система управления вызывает в мозгу пилота на редкость неприятные ощущения — запил в машину считается даже страшнее сожжения и арко-флагелляции. Несмотря на то, что все выглядит так, будто жертву просто приковали к этому девайсу (порой буквально с голыми сиськами), на самом деле работает там только перекачанный наркотой и чувством вины моск: тушка выставлена на всеобщее обозрение (причем пилот чувствует и *не умирает* по мере того, как вражеский огонь превращает ее в ошметки), но пока не попадут в трижды бронированную и защищенную черепушку, кающийся еретик будет продолжать разить вражину налево и направо.



Осквернитель и машина наказания на фоне DoW

У имперцев есть стойкая привычка называть дредноутами любые соразмерные экзоскелеты ксеносов — Призрачных лордов эльдаров, консервы орков или мехов тау.



«**Разящий клинок**», он же **банеблядь**, он же **бени** (*Baneblade*) — **Многобашенный** сверхтяжелый танк. Самый главный, самый страшный и самый редкий инструмент Имперской Гвардии для **жесточкого наказания** врагов человечества. **316 тонн чистой крутизны**. По сути, **мамонт-танк** сорок второго тысячелетия. В былые времена считались *средними* танками и использовались целыми *батальонами*. Количество версий «Клинки» давно исчисляется десятками, значимые: «*Shadowsword*» — аццкий титаноубийца с титанической лазпушкой «Вулкан», «*Stormblade*» — второй титаноубийца с титанической плазмапушкой (бьет по площади, не перегревается) и «*Stormhammer*» — адская крепость наказаний (в 2 раза больше вооружения чем у «Бени»).

Соппротивление бесполезно.

Вариант для космодесанта, «*Fellblade*», был популярен до Ереси, но опосля его торжественно сняли с производства (десантуре запретили иметь не то что сверхтяжелые, а вообще любые танки, вся их техника

формально является БТРами). Впрочем, многие легионы первого основания на это поклялись, а буквоеды Ультрамарины изящно обошли, посадив за руль подчиненных им СПОшников.

Ещё пара примечательных сверхтяжёлых танков: эпичный «**Махарий**» (*Macharius*), младший брат «Бени», способный тащить на себе шестиствольные болтомёты от титана, и древний нищевродский «**Малкадор**» (*Malcador*), который в одной из модификаций является, по сути, самоходным бункером — угадывание того, из чего именно будет шмалять экипаж «Малкадора», дарит немало азартных минут как врагам Императора, так и Его солдатам («Малкадор» — основной сверхтяжелый танк хаоситов).



Внимание! Сейчас отсюда вылетит птичка.

«**Капитолий**» — супермегасверхтяжелый танк, по габаритам значительно первышающий пятиэтажный дом с четырьмя подъездами. Имеет самую толстую лобовую броню во всей вселенной Вархаммера да еще и прикрыт аж пятью пустотными щитами. По живучести свободно тягается с тяжелыми титанами и ординатусами, но вооружен куда скромнее — всего одна титанических масштабов пушка и куча хевиболтеров с лазпушками в спонсонах и бойницах. По большому счету, это командирская машина, тем более, что размеры позволяют впахнуть туда целый штаб, казармы с пятком рот солдат и еще останется место для столовой на 100 персон. Получается такой себе пимп-мобиль 40к. При этом самый знаменитый пимп-танк сороковни, «Крепость высокомерия» Яррика — 316 тонн

золотой филиграни по гатишно ч0рной броне — **это таки Бенечка**.

«**Леман Расс**» (*Leman Russ*) — **человек и парожод** примарх и танк. Строго решающий **инструмент** имперского, хаоситского или орочьего (если удалось слутать) танкового раша, благо стоит для своих ТТХ немного, а по вооружению и бронированию превосходит почти все машины своего размера или мельче. Главный минус шушпанцера — никакая скорость, но с лобовой броней, от которой отскакивают лучи лазпушек и болванки рейлганов, это уже не критично. По виду французский танк **Char B1** тридцатых годов, только со спонсонами (опционально) и формой гусениц в духе британского **Mark IV** времен Первой мировой. Также имеется набор болтеров/огнеметов/мельт/плазм для пущего развлечения набигающих пехотинцев-супостатов. Существуют десятки именных вариантов компоновки вооружения: тут вам и плазмы, и лазпушки, и автопушки, и осадные орудия — налетай, не скупись!

Лэндрейдер (изначально *Land's Raider* — Рейдер Лэнда, или Рейдер им. Лэнда) — тяжёлый БТР/БМП/БМД, на котором разъезжают спейсмарины.

Укомплектован очень качественным Духом Машины, способным даже самостоятельно что-нибудь навоевать. Своего рода вархаммеровский [пативэн](#), поскольку любой [еретик](#) и предатель со страхом ожидает неизбежного приезда к себе ЛР с толпой злых спейсмарингов. Формально является средством доставки марингов (или термосов) на место, причем крайне нетребователен к маршруту (если ворот нет, ЛР их быстро сделает), но на деле обладает солидной огневой мощью, так что вреда наносит едва ли не больше, чем все его пассажиры вместе взятые. К дизайну вундерпанцера изрядно приложилась техномаг [Архан Лэнд](#) (*Arkhan Land*), удачно вернувшийся из крестового похода с планами данной техники (в девичестве бывшей [сельскохозяйственным снегоуборочным комбайном для полива зерна](#)) и решивший, что её дизайн морально устарел со времён Тёмной Эры Технологий. Допилил от себя немного лазпушек, ракетных установок, болтеров и штурмовых пушек. Вышла неплохая [вундервафля](#), отличающаяся запредельной прочностью, приличными огневой мощью и вместимостью и даже небольшой ценой (впрочем, просиравание исходных чертежей, усложнившее постройку новых лендрейдеров, внезапно сделало их даже дороже иных сверхтяжелых танков). Также имеет кучу именных вариантов компоновки: почти каждый легион первого основания изобрел собственную схему. О степени крутизны ЛР говорит то, что один танк ордена Багровых Кулаков (получил персональное имя «Мощь Ринны») уцелел после того, как сбившаяся с курса ракета сравняла с землёй крепость, в которой он находился; от этого в нём что-то переклинило, пробудился Дух Машины, и пустой танк целую ночь гонял орков. Когда кончилось топливо и патроны, сей суровый аппарат решил поиграть в шахида, да так удачно, что прихватил с собой кучу орков и босса Вааагха. Руководству Багровых Кулаков сие действо некисло доставило, и было решено перенести уцелевший Дух Машины в новый Лендрейдер. Такие дела.



Лэнд Рейдеры тоже любят перевозомгать

Существует средней доставляемости [вебкомикс](#) «Поворотники на Лендрейдере». Почему средней? Потому что 75% приколов понятны только настольщикам.

Лэндспидер (*Land Speeder*) — скоростной антигравитационный глайдер космодесанта, идеальный инструмент [хит-энд-рана](#). Также продукт неуёмного гения Архана Лэнда. Имеет множество вариаций с разнообразным вооружением, маскировочными полями и местами для десанта. Открытая кабина позволяет пилотам лихо палить из ручных болтеров и мельт, если цель вышла из сектора обстрела главных орудий. Эта же открытая кабина и легкая противопулевая броня заставляет пилотов спидера бояться даже болтерного огня, а время жизни спидера в прямой видимости скорострельных орудий измеряется секундами. У некоторых орденов есть свои версии, от даркангеловского стелс-спидера (закрывающего невидимостью пол-армии) до закрытого летучего варианта, который больше похож на маленький самолет.



Дроп-под (*Drop pod*) — десантный посадочный модуль в виде бронированного яйца с тормозными двигателями. Нужен для максимально быстрой и ВНЕЗАПНОЙ доставки спейсмарингов к точке назначения, или если другие методы высадки слишком опасны из-за мощной зенитной обороны. После весьма жесткой посадки (тормозные движки включаются за пару секунд до приземления, обычных людей это превращает в фарш, да и десантуру на выходе слегка мутит) стенки дроп-пода раскрываются, превращаясь в трапы. По дефолту в капсуле есть встроенные болтеры и ракетометы для постреливания в пробегающих мимо врагов. Обычно в капсулу влезает взвод (10 штук) спейсмарингов, но есть также специальные модели для десантирования дредноута, танка, боеприпасов и даже мегадроподы для титанов. У хаоситов остались старые и норовистые паукообразные мегаподы, умеющие даже самостоятельно взлетать или пропиливать дырки в корпусах вражеских кораблей. Отдельно стоит упомянуть модель «Буря смерти», в котором вместо отряда десантуры внутри сидит автоматическая турелька с осколочными ракетлаунчерами или ассолтками, эффективно подавляющая вражескую пехоту, чтоб не мешала высадке второй волны подов — уже с пассажирами. Алсо, «главный герой» одной [доставляющей песенки](#).



Иногда дроп-под может быть оружием сам по себе...

Гравишют — бюджетный гвардейский аналог дроп-пода — пара наплечных антигравов и ранец с батареей. Если работает, то обеспечит относительно мягкую посадку, со «всего лишь» небольшим шансом переломать ноги (как и обычный парашют). Если не работает, то все будет очень быстро и безболезненно. Да и падающая с высоты полутора километров тушка гвардейца сама по себе обладает неплохой убойной силой и наполняет новым смыслом выражение «закидать мясом». Впрочем, у опытных graviшютистов шанс аземли крайне низок, вот только водятся они лишь среди штурмовиков и десантных полков, вроде элизианцев и харраконцев. Но даже те, при наличии альтернативы, предпочитают высадку на десантных реактивных «Валькириях», напоминающих современные вертолёты. Главный плюс такого десанта в том, что сбить маленького свободно падающего гвардейца зенитным огнем трудно, в то время как лихтеры и десантные вертолеты от зенитного огня лопаются как мыльные пузыри, а если сбрасывать graviшютистов из стратосферы, то отличить десант от бомбометания враг сможет только когда уже будет поздно — учитывая большую любовь командования к снаряжению graviшютных команд суровыми

пушками, внезапно приземлившись в тылу зондеркоманда может дать жару даже спейсмаринам. Часть книги «Темный апостол» кстати содержит эпизоды с участием элизианских вдвшников где во всех красках описан процесс высадки, махача, сломанных ног и сотен-тысяч сбитых еще в воздухе летунов.

«**Громовой ястреб**» (*Thunderhawk*) — десантный самолет спейсмаринов, по сути маленький космический корабль. Адская бронированность, огневая мощь, просторный салон (можно втиснуть пару дредов или, в транспортном варианте, два танка или Рейдер) и Дух Машины в комплекте. Благодаря внушительному арсеналу (турболазерная пушка, спаренные хевиболтеры, ракеты и бомбы на подвеске), весьма достойно поддерживает высаживаемые войска огнем с воздуха, но, как и любой менее пафосный лихтер, почти ничего не может против толковой истребительной авиации и недолго живет при наличии у врага зениток. Обычно прилетает, высаживает пассажиров, дает для острстки пару очередей и улетает. В настоящее участие принимает очень редко (в основном по причине фантастической стоимости в 50 килограмм рублей по курсу), вместо него трудятся уменьшенные варианты, такие как «*Ворон бури*» (*Stormraven*) и «*Орел бури*» (*Storm Eagle*). Также исполняет роль космического истребителя и абордажного корабля спейсмаринов в BFG. Все эти варианты любовно именуются настольщиками *кирпичами* за брутальную квадратность.

«**Носорог**» (*Rhino* или *RH1 N0*) — былинно надежный и неплохо бронированный БТР спейсмаринов и сестрёнок. В оригинале безвредный, возит бравых морпехов/гарных дивчин всюду, куда пролезет. Но сумрачный гений имперских механиков сообразил для него иные применения, и потому машина получила (методом научнотыкового припаивания разной лабуды) множество модификаций: легким движением мехадендрита десантный отсек перепиливается в склад боеприпасов, верхняя дверь заменяется на башни и турели, боковые — на спонсоны, на лобовую броню наваривается пара лишних тонн адмантия и *дырки для ружей*, в машину впаиваются лазпушки, автопушки, огнеметы и хеви-болтеры, после чего БТР превращаются в средние танки, штурмовые орудия, артиллерию и зенитки. Фактически, это базовое шасси для танков Астартес и Сороритас. При этом, если мариносы просто и без выпендрежа вкручивают оружие, то сестренки обязательно приваривают иконы, матюгальники с гимнами, свечи и молитвенники, а их артиллерия ручной сборки выполняется в виде огромного готичного органа, где каждой ноте соответствует запуск самонаводящейся ракеты.

«**Химера**» (*Chimera*) — ещё один БТР, но на этот раз гвардейский. Выгодно отличается от аналогов сугубо символической ценой, вместительностью, а также умением не тонуть даже в самых лютых говнах и плавать по воде. Вооружен этот мясовоз круче спейсмаринского аналога, а вот броню, кроме лба, можно пробить хоть из болтера. Вследствие частых потерь в бою и долбоебов в Муниторуме «Химер» вечно не хватает, и гвардейцы их очень ценят, поскольку это чуть ли не единственное средство для сглаживания чудовищной медлительности и неповоротливости ИГ. На этой платформе делается другая легкая бронетехника: артиллерия (например, «Василиск»), БМП («Адская гончая» и ее вариации), техника техподдержки (тягач «Атлас»), зенитная самоходка «Гидра» и ракетные комплексы «Мантукора» и «Смертельный удар».

«**Часовой**» (*Sentinel*) — двуногий шагоход гвардейцев, похожий на *AT-ST*. Быстр, маневренен, вездеходен, поливает врагов из тяжелой пушки на выбор. Используется либо для разведки, либо для поддержки пехоты, особенно по непроходимым для гусеничных супертоннажников развалинам, в которые неизбежно превращаются все города, в которых воюет гвардия. Опытные пилоты могут на этом цыплёнке бегать боком и задом, прыгать, и даже плясать чечетку, не говоря уже о том, чтобы отмутузить полторатонными ногами спейсмарина или просто задавить пехотинца. Не лишним будет упомянуть, что никаких компенсационных систем на сентинеле нет, так что пилотов при беге трясёт и подкидывает. Есть в следующих вариациях: разведывательный (бесшумен!), бронированный, грузовой и десантный.

Титаны — *ОБЧРы*, охраняющие границы Империи от ксеносов, еретиков и прочих. От прочих сверхтяжелых машин их отличает именно наличие оформленных рук-ног. Титаны Империи (и Хаоса тоже) прикрыты пустотными полями, которые защищают их от стрельбы (но не в упор), но при этом истощаются, хотя, как следует поплясав с бубном вокруг генераториума, главный бортовой механикус может восстановить часть щитов. Вторая особенность имперских титанов — норовистый реактор, который при крушении титана может рвануть аки Кузькина Мать, вычистив адским огнем половину поля боя. Заведует титанами отдельная подслужба АдМехов — Адептус Титаникус. Весь экипаж обычно состоит из 10—20 человек включая сервиторов, и вся эта банда объединена в единую ментальную сеть, чтобы работать слаженно. Пилоты титанов специально подготавливаются в Коллегиате Титаникус как стратеги высшего класса, зовутся *по-староримски принципсами* и служат всю жизнь, а особо упрямые и посмертно. Причина не только в дорогом обучении и ценном боевом опыте, но и в том, что, один раз подсоединившись к титану, принципс проходит через т. н. *единение* и навсегда становится зависимым, и если его долго держать без подключения, начинаются ломки, со временем превращающие принципса в буйного шизика. Кроме принципса в кабине титана обычно сидят *модераты* и *тактик*. Все они также подключены к титану через провода в моск, но по-разному. Модераты следят за



Разведывательный титан, класс «Гончая».

оружием и реактором. Офицер-тактик шарит по радарам-ауспексам, высискивая цели, прокладывает маршрут, регулирует скорость передвижения и устанавливает связь титана с другими боевыми единицами. В груди титана сидит бортовой инженер, невероятно почётный и умелый механикус, который не даёт реактору взорваться к ебням. У каждого титана есть искусственный разум и душа, рождённые в *Кузнице Войны* на Марсе, с которыми воедино сливаются души прицепсов, отчего потом и испытывают ломку. Титан осознаёт себя как личность — недостаточно, чтобы он сам шагал и давил супостатов, но достаточно, чтобы титан помнил тысячелетия своей войны, копошащихся у ног таракашек, ненависть к врагам и рёв своих орудий. Что самое примечательное, титан может конкретно шизануться (и таки начать палить и топтать без экипажа). Все титаны Хаоса, понятное дело, конченные маньяки, сохаванные демонами и душами жившего в нём экипажа. Титаны делятся на разные классы по огневой мощи и размеру:



Самый большой из канонических титанов, класс «Кремль» «Император».

- **«Рыцарь»** (*Knight*) — самый маленький и хрупкий (по меркам титанов — так-то он крепче любого танка). Вооружается небогато, обычно цепной меч, силовая перчатка (которая позволяет весело кидаться в противника его же машинками) или копые в одну руку и пушка или щит в другую, но и этим играючи дырявит хоть танки, хоть постройки, да и вообще все, что не сильно превосходит его по размеру. Вместо нормальных пустотных полей, носит ионный щит, позволяющий закрывать только одну (любую) сторону (например, чтобы прикрыть жопу во время отступления или атаки слаанешитов, и тут же переключить щит на рыло после перехода в контратаку). Ввиду ловкости, умеет сражаться с копошащейся вокруг мелюзгой и стрелять в упор, что для титанов побольше представляет определенные сложности. Название очень точное: одним Рыцарем управляет целая династия прямых потомков-аристократов с какого-нибудь феодального мира, передавая его по наследству, каждый следующий добавляет к личности титана свои черты, ввиду чего самые старые дома измеряют число пилотов одной машины десятками, а то и сотнями. Недостаток такой системы — со смертью последнего в роду дворянина, Рыцаря очень тяжело перевести на нового пилота, ибо слиться с коллективным разумом будет намного сложнее.
- **«Гончая войны»** (*Warhound*) — легкий разведывательный титан. Несмотря на то, что он «легкий», превосходит по размерам и живучести «Бейнблейд». Вооружен двумя титаническими пушками, быстрый и маневренный. Под ноги стрелять не умеет, как, впрочем, и другие титаны Империиума, а эффективно топтать и давить может только неуклюжие танки и не слишком шустрюю пехоту, ввиду чего пяток терминаторов с молотками и пилокулаками, или взвод меганобов, разбирают собачку в считанные секунды. Если догонят, конечно.
- **«Разоритель»** (*Reaver*) — средний титан, бронированный лучше «Вархаунда», более живучий и имеющий больше пустотных щитов, но уже не такой шустрый. Кроме двух пушек на руках может тащить ещё одну на горбу. Старше «Полководца» по чертежам и постепенно им вытесняется.
- **«Полководец»** (*Warlord*) — самый тяжелый из всё ещё производящихся видов титанов и самый массовый. Суров, могуч и живуч, толстый слой щитов, четыре пушки (на руках и плечах), чудовищно стойкий корпус. Один минус — дорого, нет, *пиздец как дорого*: за те же ресурсы можно склепать бронетанковую роту в пять раз убийнее и в десять раз живучее... Но чего не сделаешь ради пафоса и способности растоптать пару городов одним юнитом.
- **«Император»** (*Imperator*) и **«Разжигатель войны»** (*Warmonger*) — самые здоровенные титаны, по совместительству самые здоровенные наземные юниты в Вахе. Декорированы как соборы католической Европы. Различаются только тем, что первый класс вооружен пушками относительно малой дальности, но большей мощи, для истребления других титанов, а второй — артиллерией, для зачистки местности от толп более мелких целей с безопасного расстояния. В наличии *много* пушек, из которых две наручные достаточно хтоничны, чтобы сносить одним залпом целые города, плюс в бастаонах на плечах и в ногах сидит по роте злобных скитариев, чтоб отбиваться от пихотов, подошедших вплотную, или высадившихся на сам титан сверху. Больше не производятся, а на тех, что остались со времен Ереси, механикусы молятся, как на святыни, сдувают пылинки, а в бой пускают только в самом крайнем случае. Существует отряд из дюжины таких чудовищ, работающих как **пативен** для целых восставших миров.

Также титанами номинально зовутся аналоги других рас.

- Хаоситы имеют некоторое количество титанов-еретиков и вяло клепают пополнение с захваченных миров-кузниц. Отличительной чертой титанов Хаоса является то, что их экипаж сплавляется с самим титаном, образуя единую, очень злую и сердитую личность (можно сделать еще круче: титан без экипажа, в который заточили злючего демона). В результате титан получает бонусом какой-нибудь ништяковый бафф от

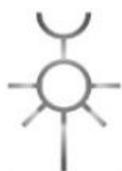
нужного божества. В остальном же практически неотличимы от имперских аналогов, за исключением еретических оригинальных разработок типа кхорнатского трактора или слаанешитского Поработителя с клешнями и хвостом.

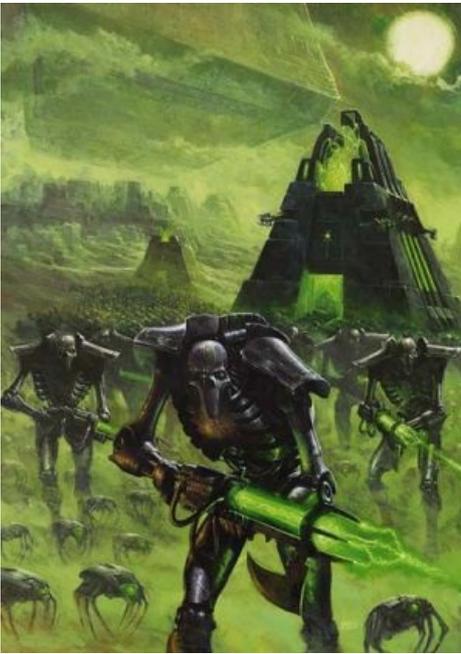


Хаоситские титаны. Рост «Императора» около 1,3 метра.

- У эльдаров самые хрупкие титаны, набитые близкородственным экипажем. Зато какая грация! :З Также остроухие единственные научились ставить на эти громадины джетпаки и искажающие экраны, которые сильно затрудняют попадание по движущемуся титану.
- *Био-титанами* зовут особо больших, толстых и голодных тиранидов, по титаническим меркам весьма хилых, но охуенно шустрых и способных в секунды разобрать в рукопашке даже самый живучий имперский титан. Вдобавок вместо защитных полей, экранов и прочей оборонительной хуеты ниды своих титанов снабжают споровыми облаками, которые неиллюзорно травят и обжигают всех окружающих противников. Ещё есть *доминатрица* — нехилых размеров матка с мозгом в полтела, окруженная роями накачанной анаболиками саранчи.
- Орки из подручного мусора собирают совсем уж лютые вундервафли, способные устроить локальный экстерминатус... если до этого сами по себе не рванут, конечно. Инженеры у орков воистину альтернативно одаренные. Щиты у орочьих *гаргантов* работают так же, как и у имперских титанов, разве что никто не пытается их заряжать в бою. См. [«Оружие орков»](#).
- Тау недавно обзавелись адского размера баттлсьютами, размерами даже чуть поболее (а тяжелые варианты так и сильно поболее) Имперского Рыцаря, см. релевантный раздел. Если же новых костюмов не завезли, то в качестве носителя ультимативных пушек вместо ОБЧР юзаются космические эсминцы *«Манты»*, по прочности способные поспорить с тяжелыми титанами Империиума. Броня, конечно, не ахти какая (со сверхтяжелой [не взлетит](#)), но вот летает быстро и маневренно, профиль маленький (трудно попасть), в случае сильных повреждений быстро съезжает в космос, да ещё и войска десантирует — epic win! Кроме того, тау придумали самый винрарный вариант щита для титана — их поле-дефлектор банально отражает половину выстрелов в рандомном направлении, причем не истощается как имперский и не требует постоянно влиять, как эльдарский. Ну и не лишним будет сказать, что эти самые *«Манты»* у тау клепаются на конвейерах как горячие пирожки, в то время как у других рас титаны — священные реликвии, и строятся раз в сто лет по большому празднику. *IRL же ситуация совершенно обратная: «Гончая» стоит -дцать тысяч рублей, эльдарский «Ревенант» чуть меньше, а миниатюра «Манты» все сто тысяч, так как собирается по предзаказу, в стандартной комплектации содержит целую армию простых солдат с командованием, дронов, танков и кризис-батискафов, что само по себе превышает стоимость средней армии настольщика, а ведь туда ещё можно засунуть отряд-другой маскдоспехов или элиты.*
- Некроны, спустя много лет экономии энергии и поездок на пирамидках, наконец-то заимели и себе аналога титана - Сераптековый Тяжёлый Конструкт, живучее паукообразное нечто, оснащенное мощным дальнебойным вооружением (два Синаптических Облитератора, весело выпускающих мозги через уши всем, кому не посчастливилось попасть под обстрел + два Трансизмеренческих Проектора для добивания переживших залп из Синаптических Облитераторов / два Генератора Сингулярности), не самым плохим оружием ближнего боя и, что интересно, весьма и весьма быстрое. Помимо этого, некоторым аналогом титана можно считать Мегалит — хтоническую пирамидальную вундервафлю, таскающую обычные пирамидки-Монолиты в грузовом отсеке

Некроны





Некрон старой редакции.



Новая редакция.

«НАРУШИТЕЛЬ! Знай, что ты находишься на орбите мира, над которым у тебя нет никакой власти. Это запретные владения и за нарушение их границ грозит смерть. Таково наше наказание и наш приговор. Однако согласно древнему кодексу битвы мы вынуждены выдвинуть следующее предложение: уходи, и ты проживешь ещё долгую жизнь, прежде чем наши эмиссары найдут тебя вновь. Оставайся, незваный и нежеланный гость, и ты познаешь такие страдания, что золоченое божество в ужасе отвернется, дабы не видеть твою тяжкую участь. Выбирай свою судьбу и выбирай мудро. Умри сегодня, окутанный гордыней, или умри спустя годы, облаченный в мантию трусости. Нам всё равно. Прими свою судьбу! »

— Приветственная мессага некронов всякому входящему в их уютные владения

Некроны (*Necrons*) — представители древней расы *Некронтип* (уже существовали, когда некоторые из рас Вахи еще даже не были у Древних в проекте), давным-давно перепилившей себя в роботов (а чего не сделаешь ради [овладения Голактекой](#)), спавшие в своих гробницах много миллионов лет, а потом [ВНЕЗАПНО](#) проснувшиеся. В ранних редакциях были аналогом фэнтезийных живых мертвецов, уничтожающих всё живое и одухотворённое с целью прокорма своих хозяев и обеспечения безопасности. Ныне же являют собой роботизированный вариант Королей Гробниц из WFB — активно опиздюливают всех, кто встает у них на пути, но при этом *не* пытаются извести живых в принципе. Если вкратце, то некроны ищут способ вернуть себе живые тела, для чего по крупницам собирают из ДНК подходящих носителей и пиздят технологии переселения. Поскольку эти два занятия требуют адских затрат живого материала со стороны соседей, некроны ненавидят всех, кто пытается жрать-убивать живых вместо них самих — настолько, что ради озалупливания тиранидов и хаоситов выступают против них заодно с Империем (потом, ясно дело, захватывают и людишек). Кроме того, не любят тёмных эльдаров: во-первых, те являются прямыми конкурентами по части художественного препарирования, а во-вторых, владеют секретами переселения душ в новые тела, что самим некронам нужно для уже упомянутой цели. По старой редакции тела у них не постоянны, любой некрон может запросто переселиться в новое — был бы поблизости пустой носитель — однако с каждым переселением душа потихоньку выветривается, из-за чего многие часто переустанавливающиеся впадают в маразм и начинают неадекватно воспринимать действительность (например, искренне полагать, что Война в Небесах все еще идет, кругом Древние, а они — [Д'Артаньяны](#)). По новой редакции у них принципиально нет душ, все души съедены.

Стоит отметить, что вообще вся история с новыми некронами — страшная ересь по меркам четвёртой редакции (и одновременно как вполне вписывается в дух раннего Вархаммера, так и свидетельствует о степени обдолбанности автора нового кодекса Мэттью Варда). Холивары уже разгораются, желающие принять участие приглашаются на ближайший форум. Как обычно, ГВ наказало старые бэк и кодекс забыть как страшный сон. Особые любители старого могут считать, что некроны-4 суть первые проснувшиеся, дикие и непромытые, коих большинство, а некроны-5, под непосредственным управлением Немого Царя, почищенные и [прошитые](#) — этакая илита.

Внешне некроны одновременно похожи на **терминаторов** из кино и **нежить** с толстым налетом египетского и греческого пафоса. Технологически многократно превосходят остальные расы галактики (до той степени, что их технологии кажутся магией даже эльдарам), что компенсируется полным отсутствием псайкеров и знаний о Варпе. Невероятно экономны: при критическом повреждении немедленно восстанавливают поврежденный объект, либо телепортируют его обратно на склад-гробницу, а войска, по завершении операции, в пирамидки-монолиты, монолиты — в гробницы, и так далее. Что случается при уничтожении гробницы (а такое было) — неизвестно. Часть вахафагов полагает, что души некронтиров всё-таки высвобождаются в **края, богатые демонами**, другие — что «бездомные» попросту перебираются к родственникам. Поскольку телепортация некронов отличается от чужих аналогов и работает на любом куске их структур, как-либо остановить сворачивание войск или захватить образец невозможно. Техножрецы-ксенофилы пребывают в печали. Новый кодекс ненавязчиво подсказывает, что телепортация некронов **несовершенна** и радикально раздолбанные детали не возвращаются в гробницу, а самоуничтожаются. Но внешне проявления телепортации и самоуничтожения не отличаются, да и людям от этого не легче. Тем не менее, бравые ультрадесантники как-то раз таки нашли на поле боя одного раздолбанного воина, который почему-то не съехался и не взорвался. Механикумы после долгого и вдумчивого изучения официально заявили, что нихуюшеньки не понимают, так что, по-видимому, от захвата некронских технологий толку не особо много.

По космосу флот некронов путешествует с помощью убертехнологии поглощения инерции, благодаря которой может почти мгновенно перемещать летучие мавзолеи куда угодно, хоть на Терру в гости к **Самому**, избегая опасностей Варпа и появляясь всегда ВНЕЗАПНО за защитными кордонами орбитальной обороны. О том, сколько такое движло жрет энергии, наглядно говорит тот факт, что заправляющийся от звезды флот некронов, если ему долго не мешать, может неиллюзорно превратить её в красный гигант или вообще погасить. Однако это относится только к новейшим суперсовременным судам, собранным уже после того, как некроны выползли из гробниц; старые корыта возрастом 65 миллионов лет могут только переть на околосветовой скорости, вследствие чего им нужно несколько лет даже на перелет к соседней звезде, а на пересечение галактики уйдет столько времени, что все враги к тому моменту сами сдохнут от старости. Собственно, именно поэтому Безмолвный Царь (*The Silent King*, он же *Szarekh*, де-факто правитель всея некронтиров) так долго добирался до подданных. Он просто **не торопился**. Еще новый кодекс говорит нам, что некроны-таки могут пользоваться эльдарской паутиной. Изначально использованная лишь Древними и их союзниками — эльдарами, Паутина стала наполняться железными дровосеками с гауссками, что вызвало немалую боль у остроухих. Второй болю для них является тот факт, что технология входа в паутину у некронов ВНЕЗАПНО несовершенна: там, где они умудряются войти в нее, скорее всего через несколько секунд произойдет схлопывание этой реальности. От такого способа перемещения эльдары срут кирпичами в промышленных масштабах, поскольку это рушит их личное метро. Что будет, если такая вот нестабильная технология будет применена в Коммораге, столице темных эльдар в Паутине — неизвестно, вероятно, первый же флот вторжения некронов в этот милый городок закончит его существование, к вящей радости всех разумных рас.

Оружие некронов. Раньше оружие у жестянок было скучное и однообразное, отталкивающееся всего от двух с половиной технологий (а чего вы хотели от мертвецов?). Теперь же их арсенал пополнился кучей интересных вундервафель.

- **Холодное оружие** — таки да, куда без него. Призраки, Свежеватели и прочие милые товарищи только так и воюют. Благо, их когти в полметра длиной никогда не тупятся и режут керамит как масло. Помимо простых железок, есть огромное количество клинков с энергетическим лезвием, легко прорезающих карнифекса от носа до хвоста.
- **Гауссовое оружие** (*Gauss Weaponry*) — основной тип стрелкового оружия железяк, **де-факто** это дезинтегратор, а не гаусс (видимо, у ГВ-шников кончилась **фантазия** для самостоятельного выдумывания очередного названия новому sci-fi-«бластеру»), существует во множестве вариаций с разной мощностью, скорострельностью и дальностью. Сдирает с цели и сжигает слои атомов, тем толще, чем больше мощность девайса и мягкость цели — если стандартный свежеватель требует пятка секунд даже на расщепление кости, не говоря уже о силовой броне, то достаточно массированный или продолжительный залп даже самых слабых гауссок растворяет даже самую толстую броню; терминаторы, бойтесь! По-разному откалиброванные гауссовы пушки могут быть как бронебойными (узкий пучок), так и противопехотными (широкий конус).
- **Потоки частиц** (*Particle Streams*) — работают по принципу антиматерии, умножая на ноль то, до чего дотронутся. Используются во всех видах стрелкового оружия: от напульсников с мини-излучателем, до тяжелых двуручных или танковых орудий.
- **Фазовые клинки** (*C'tan phase weapons, fractal edged weapons*) — примечательны тем, что могут **«выпадать из фазы»**, находясь за гранью обычного пространства и даже Варпа. Благодаря чему одинаково легко проходят через любую броню, силовые поля и даже потустороннюю плоть демонов. Встречается редко: в виде косы, используемой лордами и париями, а также мечей у имперских ассасинов Каллидус. По слухам, фазовый клинок неясного происхождения носит лично Падший Ангел Сайфер.
- **Тепловые лучи** (*Heat Rays*) — привет от «Войны миров», марсианские лучики любви, моментально обращающие все живое и неживое в пепел. В настолке являются очень злой мельтой. Если людишки продолжают набигать большим числом, может работать как огнемёт, неся свет и тепло по площади.

- **Лучи смерти** (*Death Rays*) — еще одни лучи, пожалуй, самое сильное оружие точечного поражения из всего, что есть в арсенале некронов (с теми же оговорками, что и Портал Изгнания).
- **Тесла-пушки** (*Tesla Cannons*) — стреляют, как ни странно, молниями, скачущими по полю боя от вражины к вражине аки наскипидаренные мартышки. Ставятся на тяжелую технику, ими же вооружаются бессмертные, если гаусс-бластеры не завезли.
- **Портал Изгнания** (*Portal of Exile*) и **Луч Измерений** (*Transdimensional Beam*) — убероружие, **выбрасывающее** одиночного противника или целый кусок ландшафта вместе с тяжелыми танками и терминаторами в подпространственный уровень какой-то левой реальности и там банящее навечно. Единственный минус — требуется сначала доехать до противника, что является довольно нетривиальной задачей в силу чудовищной тормознутости техники некронов. В альтернативном режиме может притягивать некронов из ебеней на передовую.
- **Пушка Судного Дня** (*Doomsday Cannon*) — невероятно пафосное орудие, одним выстрелом способное порвать танк на атомы. Несмотря на название, слабее чем отдельные пушки других рас, но в своей весовой категории не знает себе равных.
- **Синаптический дезинтегратор** (*Synaptic Desintegrator*) — чудесная пушка, разрывающая нейронные связи в мозгу и, тем самым, быстро и безболезненно убивающая живых при полной безвредности для мертвых. Используется как снайперское оружие Смертоуказателями.
- **Вечная сфера** (*Aeonic orb*) — огрызок недоеденной К'Таном звезды, запаянный в шарик, либо целая звезда, некогда служившая источником живительного тепла и света для какой-нибудь системы. После того, как некроны запирают звезду в вечную сферу, планеты из системы быстро, решительно выбрасываются в пустоту космоса. Вместе со всеми обитателями. Затем из звезды убирается **всё лишнее**, закачивается свежий водород и адова вундервафля готова. Выстреливает тугим пучком плазмы, превращая в газ даже титанов. Собственно, для борьбы с гигантоманией живых и предназначена.

Самый цимес заключается в том, что защититься от вечной сферы нельзя. От слова "совсем". Потому что даже если кто-то сможет расковырять эту сферу, то первым делом отключится сдерживающее поле, с крайне разрушительным результатом для всего в этой системе, а то и субсекторе. Ибо в случае прорыва защиты, заключённая в сфере звезда как минимум возвращается к исходным размерам. А как максимум — ещё и превращается в сверхновую.

- **Нанороботы** — очень мелкие и крайне вредные металлические жучки, облачком накрывающие противника и разбирающие его на клочки (или запчасти). Иногда используются и в защитных, и в ремонтных целях. Есть и покрупнее — *скарабеи*, размером с кулак, но не менее многочисленные. Имеют чудное свойство раскручивать технику на гайки, с каждым укусом делая броню все тоньше и тоньше. Особый лулз доставляют **управляющие сознанием скарабеи**, внезапно заставляющие вражину бить самого себя или своих товарищей.
- И прочие узкоспециализированные пушки и предметы, коих некроны ВНЕЗАПНО заимели over 9000, позволяющие **вертеть на блестящем металлическом хую** время, пространство, стихии, законы мироздания, **даже Варп, даже Императора**.

Армия некронов в новом кодексе опирается на превосходство в технологиях и способности их командиров (немесоров) быстро просчитывать любые варианты развития, предсказывая действия врага. Основной ударной силой является волна пехотных железяк-воинов, разбавленная кучей специалистов и техники. Это не мешает им оставаться самой крипотной армией в Вахе вообще, потому что раса, в которой даже *призывники* по ТТХ почти равны спейсмаринам, не умирают если их убить, и на каждом мире их миллионы закономерно заставляют просрать кирпичами даже космодесант Хаоса. Ситуацию усугубляет тотальное превосходство железяк в воздухе (пусть и чисто количественное), а также тот факт, что их космический флот отлит из нагиба и имбы высшей пробы, так что даже их легкий крейсер может при везении вынести линкор любой другой расы, а уж некронские линкоры в одиночку выкашивали бы целые флоты, если бы они когда-либо действительно летали в одиночку, а не с армадой кораблей поменьше чисто понтов ради.

Виды бойцов:

- **Воины** (*Warriors*) — дефолтные некроны, составляющие основу армии. Вооружены довольно крутыми гаусс-свежевателями, в целом равными по ТТХ болтерам (но с большей полезностью против техники). По свежему бэку, в воинов было перепилено некронтирское быдло, не знавшее с какого конца гаусс-пушка стреляет. В результате получился весьма тупой, но зверски живучий пушечный металлолом.
- **Бессмертные** (*Immortals*) — а это уже илита некронской армии, вооруженная более мощным гауссострелом. В них были переработаны матёрые ветераны некронтирской армии. Бессмертные сохранили часть своих знаний и навыков, имеют понятие о тактике и стратегии и могут командовать безмозглыми воинами.
- **Освежеванные** (*Flayed Ones*) — косплееры-асексуалы, вместо гауссок оборудованы веселыми бритвенно-острыми когтями, которыми ловко сдирают с живых кожу и надевают её на себя, чтоб

пугать таким образом глупые мешки с мясом. Появились, когда один из К'Танов (Лланду'Гор Свежеватель) перед своим уничтожением проклял их, лишив рассудка и посеяв лютую, бешеную страсть к убийствам и... еде. Теперь окончательно уехавшие железки пытаются ещё и **съесть** свежееубитое мясо. Проклятье оказалось **заразным**, другие некроны Свежевателей ненавидят и стремятся уничтожить: когда приятно пахнущие тухлыми шкурами сабжи вылазят из гробниц поучаствовать в замесах с живыми, после боя следует обязательный расстрел уцелевших другими некронами. Впрочем, где-то в галактических ебнях есть целая империя Свежевателей, сохранивших остатки мозгов.

- **Криптеки** (*Crypteks*) — техномаги некронов. Следят за нормальным функционированием роботов и гробниц, в бою вместо энергий Варпа используют охрененно древние и мощные технологии, безжалостно насилующие законы природы и здравого смысла. Источник протокольного геморроя для некронской аристократии, потому как формально не являются дворянами и власти никакой не имеют, но на деле имеют все рычаги влияния на политику, да так что порой превосходят по реальному политическому весу не то что лордов, а даже оверлордов.
- **Преторианцы** (*Triarch Praetorian*) — пехота с антигравитационными ранцами и *Посохами Завета* (силовое рубило, совмещённое с недальнобойной, но мощной пушкой). Бывшая некронтирская **кровавая гэбня**, следившая за соблюдением законов и обычаев и сохранением величия своего народа. После засыпания большей части некронов остались вертухаить в мирах-гробницах, искать и сохранять остатки древних знаний и технологий. Некоторые пытались привить некронтирские законы и жизненные ценности **отсталым цивилизациям**. Конец немного предсказуем — большинство этих цивилизаций погибло в войнах, катастрофах или же было благополучно вырезано эльдарами.
- **Лич-стражи** (*Lychguards*) — в бытность живыми работали телохранителями знати мертвяков с репутацией абсолютно неподкупных и преданных солдат. В бытность железными они уже реально стали такими, как о них говорили, благодаря **особому программированию**, из-за которого они полностью преданны конкретному фараону или, изредка, целой династии. Экипированы отражающими щитами и фазовыми клинками, а также изукрашенной тяжелой броней. Характер стойкий, юридический, не женаты. Особые эстеты, любители красивых взмахов и движений, могут даже пойти просить прощения у высших за неудачно сделанный удар. Сохранив большую часть личности, также могут использоваться как эмиссары и командиры в ситуациях, когда лордам самим идти слишком ссыкотно.
- **Парии** (*Pariahs*) — киборги, спаяные из человека-неприкасаемого и некронских деталей. Пиздец для вражеского боевого духа и псайкеров, да и в рукопашке страшны не в меру. Довольно элитарны, и берегутся, так как неприкасаемых и так мало, а восстанавливать «убитых» парий подобно остальным юнитам нельзя — с ремонтом органики у некронов туго. В пятой редакции выпилены (официально — по причине редкости) и заменены личами-стражами (см. выше).
- **Смертоуказатели** (*Deathmarks*) — снайпера некронов. Навыками стелса не владеют, сидят в подпространстве и ждут наиболее подходящего момента для удара. Выбрав цель ВНЕЗАПНО возникают из воздуха, нанося над головой цели энергетический ореол, ярко горящий в пяти измерениях, по которому очень удобно прицеливаться по вражеской тушке. Расстреляв цель из синаптических пушек, быстро, решительно съебывают обратно.
- **Призраки** (*Canoptek Wraiths*) — очень шустрые роботы, у которых нижняя часть тела была заменена на длинные извивающиеся хвосты, а руки — на скальпели и кнуты. Умеют переходить на какой-то левый уровень реальности, в коем состоянии свободно проходят сквозь препятствия, а сквозь них самих столь же свободно проходят болты и лучи лазеров. В гробницах присматривают за порядком и функционированием систем, в бою занимаются разведкой и диверсиями (например в ночь перед боем проползти в лагерь и прикончить командира, ибо на стены и силовые поля похуй). Летающий подвид называется Акантритами (*Ananthrytes*) и служит для более стратегических операций.
- **Скарабей** (*Canoptek Scarabs*) — механические жучки размером от мышки до собаки. Обеспечивают некронам экономику, благо умеют разбирать материю на сырую энергию по формуле $E=mc^2$, а потом собирать обратно в другие штуки. В принципе, созданы для техобслуживания, а не битвы, но, учитывая то, что ползают они малыми группами по **100500** штук, могут давить врагов просто массой. Наиболее эффективны против техники, т.к. способны разбирать любые материалы на атомы (изначально часть системы сбора ресурсов для ремонта и производства), так что если жучки не проедят где-то дырку и не сожрут весь экипаж, в корпусе после их налета все равно остаются куски бронепластин не толще фольги, пробиваемые даже сраными лазганами. Тупы как пробки — потеряв управляющий сигнал, переходят к базовой программе: пожирать все вокруг и самовоспроизводиться. Поэтому отпущенный на самотек рой скарабеев быстро превращается в **локальный пиздец**.
- **Могильные пауки** (*Canoptek Spyderys*) — паучки побольше, размером со средний танк. Во время спячки ремонтировали системы гробниц и выпиздюливали особо наглых томб-райдеров. На поле боя опять-таки занимаются ремонтом живописно раскиданных раздолбанных некронов, хотя благодаря размерам и недюжинной силе могут отвалить нешуточных пиздюлей в рукопашке всем, кто будет мешать. Умеют рожать скарабеев, которых таскают в брюхе.
- **Могильный ужас** (*Tomb Stalker*) — гибрид паука с многоножкой, монструозный копальщик с

генератором сдвигов по фазе и кучей когтей и гауссострелов. Подарок некронам от Форджа. Давит массой, режет на клочки, но откапывается только по большим праздникам.

- **Разрушители** (*Destroyers*) — некроны-кавалеристы с антигравитационными платформами вместо ног, вследствие чего весьма шустры и могут тащить особо хтоничные гауссострелы: либо скорострельные противопехотные, либо особо мощные и бронейные противотанковые. Лорды-разрушители в новом кодексе стали маньяками и отщепенцами. В отличие от остальных некронов, им уже совсем похуй на душу, они хотят только уничтожить всё, что вкупе с их высоким интеллектом делает их опасными для своих. Высшие некроны полагают, что когда враги закончатся, разрушители переключатся на своих, посему последние были лишены всех привилегий и выкинуты на мороз, от греха подальше. В бою не слабее лордов-некронов и могут быстро нашинковать быдло в салат.
- **Лорд** (*Necron Lord*) — нижний правитель некронов, как правило командующий отдельной планеткой местного значения. В отличие от рядовых бойцов, сохранил личность и определённую свободу воли. Неимоверно крут для своей весовой категории, да ещё и может прихватить с собой многие гаджеты, настолько высокотехнологичные, что даже эльдарам кажутся магией. Больше всего лордов не любят за то, что при помощи имба-батарейки ака «Сфера воскрешения» они могут поднимать даже в дым разбитых или расплавленных некров.
- **Владыка** (*Necron Overlord*) — правитель небольшого сектора или крупного коронного мира. Ещё сильнее, умнее и наглее, может брать больше вундервафель.
- **Фаэрон** (*Phaeron*) — правитель династии, неостановимый во всех смыслах (в настолке имеет спецправило «Безостановочный»). Берет с собой на работу еще более лютые вундервафли, в несколько раз толще бронирован, в разы умнее и имеет достаточно влияния, чтобы вовремя опиздюливать желающих занять его место. Имеется и женская версия, называемая Фаэрах.
- **Монолит** (*Monolith*) — Злобная Машина Неостановимой Имбы™ — здоровая мегабронированная парящая пирамида, палящая из батарей гауссострелов во все стороны одновременно, да ещё и добавляющая лучом нагиба из веселого зеленого кристалла на вершине. Может телепортировать к себе и от себя взводы некронов, а также телепортироваться самостоятельно, что придаёт обыкновенно довольно неповоротливой армии железяк чудовищную мобильность. Если не телепортирует войска сам, может включить свой портал в режим пылесоса и весело затянуть в него подбежавших слишком близко вражеских бойцов. Под настроение может быть переоборудован с использованием более лютых противотанковых калибров. Мега-версия, Мегалит, настолько сурова, что может таскать обычные Монолиты в багажном отсеке.
- **Ночные косы** (*Night Scythes*), **Косы Рока** (*Doom Scythes*) и **Ночные саваны** (*Night Shroud*) — некронские самолеты в виде здоровенных летающих круассанов. Первый носит на себе телепортационный проектор, делающий из него некоторое подобие дропшипа, только более удобного и безопасного, второй рисует сквозь вражеские ряды красивые раскаленные линии лучом смерти, а третий — сбрасывает на них бомбы ненаучно-фантастической мощности. В сравнении с самолетами других рас не слишком поражают, потому как бронированы средненько, и имеют существенно меньше орудий (хоть и весьма мощных), зато берут свое числом, потому как в отличие от другой техники могут собираться некронскими скарабьями за считанные часы из желеудей и спичек.
- **Ковчег** (*Arks*) — базовая наземная техника в виде парящего викингского драккара, в зависимости от сборки, либо возит и чинит воинов (и только воинов — более серьезные ребята предпочитают летать на Косах, благо их дофига и еще), либо постреливает из пушки фрейдистского калибра (Пушка Судного Дня для этого вполне сойдет).
- **Сталкеры** (*Stalkers*) — эксклюзивные паукообразные боевые тренажеры шагоходы преторианцев Триархии, вооруженные тепловыми лучами смерти прямиком из «Войны Миров». Пожалуй, единственные шагоходы в 40к, комбинирующие высокую проходимость и огневую мощь — обычно прерогативу легких шагеров — с внушительным бронированием, характерным для дредноутов и им подобных, жертвующих огневой мощью ради способности уебать в рукопашке. Не то, чтобы Сталкеры не могли уебать в рукопашке сами, но дредноутам или смертодреддам они в этом явно не ровня.
- **Пилоны** (*Pylons*) — условно-стационарные средства обороны с мощными гауссовыми орудиями и собственным интеллектом. Условно мобильны потому, что умеют телепортироваться, вылезать из-под земли, падать с неба и т.д., возникая всегда ВНЕЗАПНО и блокируя все стратегически важные подходы. На мирах-гробницах втыкаются через каждые три метра, за счет чего способны остановить вторжение даже без помощи собственно обитателей.
- **Барки** (*Barges*) — любимая некронская противопехотная платформа (*Аннигиляционная барка*) либо как вариант личный транспорт для лорда (*Катакомбная командная барка*). Шустро катается, может летать. Аннигиляционная барка вооружена имбоватым тесла-деструктором, стреляющим молнией, перескакивающей с цели на цель, из-за чего один удачный выстрел способен заметно проредить ряды пехоты. Командная барка используется лордом в качестве личной колесницы, чтобы красиво сносить головы копошащимся людишкам на полной скорости.
- **Обелиск** (*Obelisk*) — летучий Монолит, неспешно плывущий по воздуху и поливающий недружественных пихотов молниями со всех углов. При возникновении как из-под земли вражеской

авиации, врубают гравитационный движок в режиме притягивания, после чего все вокруг резко прикладывается об сыру землю (обычным войскам, в общем-то, не страшно, а вот летунам от такого варварского приземления приходит звездеч). Может даже перенастроить реактор на закрывание половины союзной армии силовым полем. При желании Обелиск можно раскрыть и запихать вовнутрь ЗЛОБНОГО Ка-Тана (больше осколков — больше силы — больше самостоятельных мыслей — больше ЗЛОБЫ), который и используется как условно-живая артиллерия, активно пытаясь при этом раздолбать свою тюрьму изнутри. ЧСХ, если тюрьму разьебут снаружи, пиздец приходит не только самому Обелиску и окружающим врагам, но и бывшим хозяевам, на случай чего в каждого некрона встроена система, при первых признаках одержимости зажаривающая ему мозги.

Just as planned в еретическом новом кодексе у некронов ВНЕЗАПНО обнаружилось свои интересные личности, выбрасывающие в атмосферу пафоса чуть ли не больше, чем все Ультрамарины вместе взятые. Вот небольшой список:

Заправила некронов:

Сарех, последний из Безмолвных царей — очень приятно, царь. Правил некронами во времена войны в Небесах и заключил союз с К'Танами, когда над некронами нависла угроза неиллюзорных пиздюлей. После этого долго и пафосно превозмогал (а кто сказал что превозмогает только маринад?) свои внутренние мучения, глядя на то, как паршивые божки отжираются на казенных душах. В последствии возглавил восстание против К'Танов, но увидев какой пиздец наступил галактике от такой дезинсекции, решил дать ей отдохнуть и уложил некронов спать на 60 мегалет. Сам уничтожил командные протоколы, через которые распоряжался Некронами и улетел из галактики в самоизгнание. По пути наткнулся на Тиранидов и осознав, какой **БП** грядет, быстро вернулся. Правда, прилетев, был очень огорчен тем, сколько его подданных ещё дрыхнут.

Имотех Властелин Бурь — прославленный некронский генерал (по ихнему — немесор). Спал себе в некрополе на Мандрагоре, в то время, когда там разгорелся эпический срач за власть между прекнувшейся илитой. Кому-то из оной илиты захотелось чтобы славный генерал всех нагнул и разбудил Имотеха. Был бы Win, если бы Имотех не охуел от такого поворота и не вклинился в гонку за власть сам. ЧСХ победил и стал правителем цельной династии Саутех. Обладает завышенным ЧСВ, и привычкой рубить руки тем, кто ему проиграл, в знак памяти о фейле. Является гениальным стратегом, продумывающим тактику на сто ходов вперед, из-за чего регулярно терпит фейлы при попытке просчитать орков, поэтому орки для него — самый злейший враг. При помощи особой некронской магии, известной как «наука», способен управлять погодой и призывать грозу, регулярно прожаривающую вражеские войска меткими молниями с небес, а также мешающую прицельно стрелять дождем и градом.

Иллюминор Серас — бывший нерд и гик в одном лице. Организовал собственно запил некронов в железные тела, получив от К'Танов нужные чертежи. Считает, что некроны должны не возвращаться в живые тела, а стать богами из чистой энергии, и поэтому старательно изучает живых существ, ибо считает, что нельзя стать богом, не познав всех тайн мироздания. Методы изучения соответствующие — Фабий Байл и темноэльдарские гомункулы довольно кивают и делают заметки для себя.

Орикан Предсказатель — главный насильник законов природы технологиями, предсказатель будущего звездами и обладатель важного вида и повышенного ЧСВ. Умеет точно предсказывать будущее по положению звезд (и никаких колдунств, заметьте) но порой не учитывает мелкие переменные (вроде пары рот Маринада) и периодически фейлит. Свои фейлы исправляет личными визитами в прошлое (не иначе как побрал у Доктора Тардис), хотя сам он это скрывает. Лорды и Оверлорды вынуждены терпеть его ЧСВ, потому что каждый раз, думая о том, чтобы отвести наглому криптеку пиздюлей, они натываются на "Oh shi--", он ведь это предвидит и обернет против меня", что особенно эффективно, учитывая, что Орикан несколько раз именно так и сделал, а лорды, посягнувшие на него, уже давно **не с нами**. Вооружен посохом, который бьет на полсекунды в будущее. Не спрашивайте как.

Тразин Неисчислимый — Плюшкин от некронов, хранитель архивов Солеймнеса. Анонимус, предпочитает пользоваться псевдонимами, чаще всего прикидывается немесором Кощеем Бессмертным (WHAT? WAIT OH SHI...). В его подвалах и архивах хранится такое количество исторических материалов, древних механизмов, голограмм разных событий и даже живых статуй, сделанных из помещенных в стазис челоуеков, что все имперские историки и механикусы готовы продать за них душу кому угодно. Кроме прочего, там есть заспиртованная голова Себастьяна Тора (самого ниибоца круглого имперского святого), действующий Бесконечный Цикл, стыренный с эльдарского мира и (предположительно) **замороженный во времени примарх** (как оказалось „всего лишь“ **кустодий**). ЧСХ хочет заполучить посох Имотеха, но регулярно терпит фейлы и является на Мандрагоре персоной **нон грата**. Часто устраивает набеги за новыми историческими ценностями, и очень не любит, когда ему их не отдают. Любит в очень вежливой и формальной манере тролить всех подряд: от других некронских аристократов, до имперских инквизиторов. Чуть ли не единственный персонаж, регулярно побеждающих в **чужих** кодексах. Именно Тразин напару с генерал-фабрикоторм Механикумов распидорасили Кадию, в попытках раскочегарить пилоны. На самом деле **всё обстояло не так**. Тразин принял решение поддержать Империум в борьбе против хаоситов и передал архимагосу Белизарию Каулу к великому охрениванию последнего технологию пилонов Кадии, являющихся некронскими варп-глушилками. Причина - если хаос поглотит галактику, будет нечего собирать, и от того скучно. Пытались вместе их запустить, но Абаддон их опередил. Кроме того там была эпичная битва с участием имперских войск из коллекции Тразина, из разных эпох и разного сорта, которыми тот пожертвовал для превозмогания ситуации. И да, Каул хотел

стать генерал-фабрикаторм Марса, но Жилия ему не разрешил.

Немесор Зандрех — тронутый дядька, гениальнейший стратег. Во время сна слегка помутился рассудком, из-за чего думает, что до сих пор воюет с раскольниками-некронтирами, и поэтому от первой до последней буквы соблюдает древний кодекс битвы ([впрочем, не всё тут так просто](#)). Считает, что сам до сих пор находится в живом теле. Принципиально не использует снайперов-Меченых и призраков, и очень любит захватывать вражеских военачальников в качестве почетных пленников. Ненавидим всем окружением, поэтому его личная гробница напичкана охраной и ловушками почище, чем дворец Императора на Терре.

Варгард Обирон — личный охранник Зандреха, воюет с большой боевой косой в руках. Любит раскрывать заговоры и обеспечивать тихое исчезновение их вожакам, вызывая панику. Всегда носится за Зандрехом, оберегая тронутого дедушку от окружающих опасностей. Считается одним из лучших некронских фехтовальщиков. Также обеспечивает освобождение тюрем Зандреха от "почетных пленников", устраивая "попытку побега" с последующим выпилом.

Анракир Странственник — некронский Гендальф, бескорыстно помогающий нуждающимся некронам, выпиливая всех остальных. Отказался от власти над собственным миром, чтобы летать по Галактике и пробуждать всё ещё спящие миры-гробницы, или мстить за те, которые были случайно разрушены примитивными расами. Чтобы возместить потери своей армии, снимает с пробужденных им миров мзду войсками, независимо от их согласия. Хотя большинство все же соглашается — Анракира все-таки многие видят как благородного крестоносца, да и ссыкотно отказывать, когда 90% твоих собственных войск еще спят, а у тебя на пороге закаленные в боях армии Анракира.

К'Тан (*C'tan, Ц-тан*, грамматически правильное прочтение — [ка'тан]) — раса богов, которая развела некронов на новые шмотки в виде неразрушаемых тел и возможности отмщения Древним, в обмен на использование оных в качестве интендантов. После выпила Древних, некроны решили, что Мавр сделал свое дело и быстро выпилили божков к хуям, расколов их на осколки, которые запахали в вечный бан в каую-то левую реальность. Если изначально некроны были рабами К'Тан, то теперь [уже у некрон](#)ов есть [осколки частиц богов, позволяющих на время создать имба-машину для убийств](#). Согласно новому кодексу живых К'Танов не осталось, и некроты поубивали всех, развезя осколки по галактике. Под катом список известных К'Тан:

- **Аза'Город Несущий Ночь** — садюга [в саване с косой в руках](#). Показательно. Пролил столько крови, что стал прочно ассоциироваться со Смертью в умах большинства рас, даже не использующих косы как сельхоз-орудие и не существовавших во время его беспредела, что как бы намекает именно нам. Способен в одиночку отобедать целой звездной системой. Был порван некронами на части и развезён по галактике, по кусочку в каждом осколке.
- **Мефет'Ран Обманщик** — насчёт девственности и бородатости неизвестно, но что тролль — это точно. Слабейший из К'Тан, поэтому вынужден был добиваться своего через ложь, [троллинг](#) и подставы. По этим же причинам дольше остальных избегал поимки в камень, но свое тоже получил. Фактически, древняя реинкарнация Тзинча, однако несколько слабее хаоситского бога (в частности, хреновые способности к предвидению будущего). Именно Лжец предложил некронтирам превратить себя в железки, и он единственный, кто чуть не съебался от расправы. Но не фартануло, и Лжец тоже отправился в тессерактовый лабиринт.
- **Маг'Ладрот Дракон Пустоты, владыка Машинерии** — hitech-К'Тан, имеющий власть над механизмами. ВНЕЗАПНО выглядит как дракон. Во время Войны в Небесах сражался с эльдарским богом-кузнецом Ваулом, не поленившегося скрафтить себе для сего события особый талисманчик (здорвенную передвижную космическую станцию а-ля Звезда Смерти, сравнимую по боевой мощи с последней). И хотя особо ~~фимозные~~ оптимистичные кузнецы от эльдар могут сколько угодно утверждать, что Ваул вышел победителем, исход битвы неизвестен (и тот факт, что Ваула с тех пор больше никто и никогда не видел, им не помогает). Предполагается, что Дракон Пустоты и Дракон Марса (aka Deus Mechanicus) суть одно. В согласии с этим предположением находится на Марсе в районе Лабиринта Ночи, куда заточён Императором и охраняется двумя специально обученными механикусами, наделёнными псионическим отголоском силы владыки человечества (почётная обязанность передаётся преемственно с рассыпанием в прах предыдущих носителей). В скованном виде



Несущий Ночь кого-то сильно напоминает...



[Император](#) побеждает Дракона Пустоты, 012M2, Терра

поспособствовал прогрессу Адептус Механикус. Был выловлен на Терре (!) в эпоху 100М1 (11 век) (!! в виде дракона, пожирающего девушек, (!!!) рыцарем, под личиной которого скрывался молодой Император (!!!!). Был где-то припрятан и в нужное время прикопан на Марсе. Как могучий К'Тан дошел до жизни такой, Грэм Манкилл в романе "Механикум" не сообщает. Скорее всего, это всё же как-то связано с поражением в битве с Ваулом в эпоху М-60000.

- **Зара'Нога Потусторонний** — [анонимус](#) от К'Тан, ибо загадочен и беспощаден. Согласно новому кодексу, также был расстрелян из реактивного говномета и развезен по галактике. Некроны считают его самым хтоничным из звездной братии.
- **Ньядра'Зата Пылающий** — пироманьяк и поджигатель. Научил некронов набигать в Паутину, построив на их гробницах-мирах Дольменные камни, дабы некроны «принесли его пламя во все уголки Галактики». У тогдашних врагов Некронов — Древних и их союзников-Эльдаров — такой поворот вызвал неиллюзорный баттхерт, и стал основой для последующих раздач железных пиздюлей всем, кто не был похож на некрона. В настолке сей К'Тан умеет взрывать все огнеметы и мельты вокруг себя, разумеется, с печальным исходом для стрелков, и швыряться горящими камнями. Конец был немного предсказуем и сейчас Ньядра'Зата продолжает торчать в тессерактовом лабиринте. Алсо для Апока есть минька тессерактового лабиринта именно с этим К'Таном внутри.
- **Лланду'Гор Свежеватель** — древняя реинкарнация Кхорна (КРОВЬ СВЕЖЕВАТЕЛЮ!!!) единственный из К'Танов, который не захотел умирать так просто и перед смертью успел заразить некронов своей жаждой крови, более известной как «Вирус Свежевателя», превращающий некронов в Освежеванных. Когда некроты сообразили в чем дело, это вызвало столь лютый баттхерт, что Свежевателя не просто раскололи на осколки, как его братанов, а полностью уничтожили. Такие дела. Что помешало сделать то же самое с остальными К'Тан, Метью Вард пояснять не решился.

Дрыхнут в тессерактовых лабиринтах и выпускаются по святым дням, потому что и самим некронам страшно их выпускать — а вдруг убегут? Некоторые таки убежали и успешно скрываются от охотящихся за ними некронов. Имеют множество собственных статуй из *живого металла (Living metal)*, при необходимости оживляемых и наделяемых некоторыми силами. Воплощения К'Тан сродни аватарам эльдаров, разве что не влияют на моральную стойкость союзных войск и, в отличие от почитаемых статуй Кхайне, являются расходным материалом.

Орки



«Ere we go, ere we go, ere we go.

Ere we go, ere we go, cross the Kosmos. Ere we go, ere we go, ere we go.
Ere we go, ere we go, throo infinity. Ere we go, ere we go, ere we go.
Don't know were we're goin' til we get zere.

»

— «Космическая кричалка орков». Обычно при погрузке на Космический скиталец

Основная статья: [Орки](#)

Орки (орк. *Orkz*) — ксено-раса зеленокожих космических жупел, воинственных и [креативных](#). Легенда об их истинном происхождении теряется в орочьих мусорных ямах.

Дотошные исследователи установили, что орки были созданы какой-то расой, у которой мозги работали на [грибах](#), aka *Brain-boyz*. Сами же эти умники (орк. *мудрилы*) были, вследствие своего врождённого ботанизма, дрищами и постоянно нуждались в послушном и многочисленном боевом мясе для обороны своих тщедушных жизней. Грибы были привередливые и росли [только на одной планете](#). В один прекрасный момент орки сообразили, что

горбаться на хозяев как раз из-за нехватки этой самой ханки в собственном рационе. Была предпринята попытка массового захвата ханки с помощью местных **активных элементов**, революция завершилось удачно, но ханка на орков **не подействовала**: как были пустоголовыми мудаками, так ими и остаются.

Другая точка зрения считает орков (как и эльдаров) творением (а точнее, оружием) неких Древних, которые фактически весь сыр-бор и заварили в борьбе с некронами и их богами.

Орки известны своим раздолбайским характером и варварством, а также способностью буквально прорасти везде, где угодно, отчего неистребимы в принципе. Постоянно со всеми (и друг с другом) воюют. Употребляют в речи расово вредный артикль *da*. Любят пиздюли вешать и получать. Своими **порядочностью** и **интеллектом** напоминают гопоту из рабочих районов некоторых городов старой доброй Англии.

Ливерпуля, например. Да и оркский акцент от англичко-рабочего не отличается ну никак (то же «da» взято именно оттуда). Собираясь в количествах больше, чем в состоянии сосчитать (то есть больше шести), орки



[HMKids - Ere We Go\(OrKs song\)WH40k SS](#)

Да-да, русская музыка - говно

становятся полностью и абсолютно бесстрашными, отчего им пофиг на боевые потери и подавляющий огонь пулеметов. Как следствие, проблемы с управлением отрядом в полевых условиях сводятся не к тому, чтобы пинками гнать их в бой (если это не гретчины, отлично осознающие свои шансы в рукопашке), а к тому, чтобы грамотно дать затрещину каждому, кто скажет «станьте туда-то и бейте так-то» вместо «ВААААГХ!!!». Ситуация, когда орки прямо посреди боя начинают выяснять (методом мордобития), кто будет рубить «вон таво агромнава рагатава демана с тапаром, чур тапор мой!», абсолютно повседневно и буднично.

Биология

Орки — грибы, а потому размножаются спорами. Спорят орки часто, а один из двух спорящих всегда получает по щам, во время получения по щам и выкидывает этих самых спор больше всего. Споры вылетают во время отброса копыт более-менее взрослым орком, поэтому просто перебить всех орков мало, необходимо тщательно обработать местность огнемётом. В противном случае зелёные ребята вскоре народятся заново, причём уже с генетически заложенным знанием, как надо "стучать по башке", чтобы глаза из задницы выпали, и примитивно-интуитивным познанием технологии. Потому с бабами у орков **проблем нет**, как и самих баб. Зато есть гретчины, которых можно гонять и сквиги, которых можно кошерно жрать.

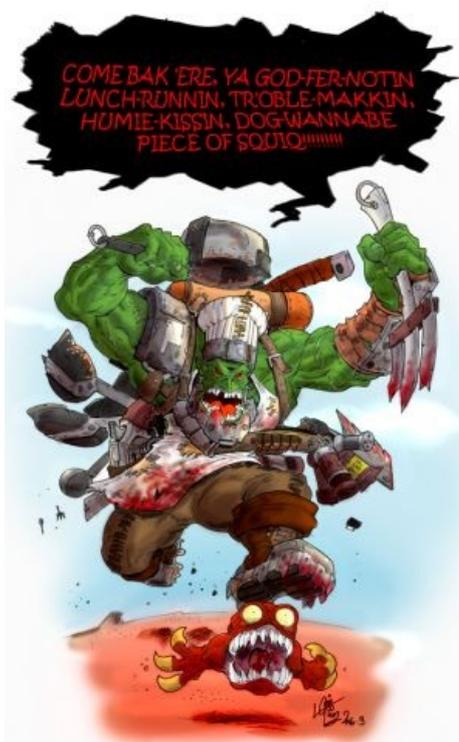
Оркидов (*Orkoids*) можно разделить на четыре «вида»:

- **Орки** (*Orks*) — самые большие, самые сильные, самые крутые зеленомордые. Орки рулят, орки воюют, орки лупят друг другу морды, а все остальные обеспечивают их всем необходимым. Вопреки распространенному мнению, орки ещё и самые умные из своей братии, хотя, из-за совершенно чуждой человеку мотивации, их поступки часто кажутся людям верхом идиотизма.
- **Гретчины**, они же **гроты**, они же **недомерки** (*Gretchin*, aka *Grots or Runts*) — **мелкие носатые трусливые гаденыши**, гоблины. Самые после орков. Занимаются всем, чем оркам заниматься лень, скучно или не по чину, благодаря чему на хлипких плечах гrotов почти полностью держится орочье хозяйство. На войне гrotов частенько **приставляют ко всяким орудиям** и артиллерии — в общем, к работе, которая не сулит близкого контакта с врагом, и потому нормальному орку противна; а также иногда выдают им самые паршивые пулялы и посылают зерг-рашем на врага (ЧСХ меткость стрельбы у них слегка получше орочьей будет), чисто чтоб истощить его запасы патронов.
- **Снотлинги** или **сноты** (*Snotlings*, aka *Snots* — сопляки, соплинги) — ещё более мелкие и умственно отсталые гаденыши. В основном занимаются выращиванием грибов, из которых варят орочье пиво, ибо кроме этого годны разве что быть боеприпасами для *шокатак-гана*, или получать пиздюлей от обиженных орками гrotов.
 - **Сквиги** (*Squigs*, сокращённое от «squiggly beasts» — **скрюченные твари**) — нескитанные разнообразные оркоидные зверушки, во множестве плодящиеся в окрестностях орочьих



Da mitol!





Это сквиг.

поселений. Общего у них, как правило, чуть менее чем ничего — есть скви́ги с двумя ногами, четырьмя, кожистыми крыльями, плавниками, без ног вообще, с зубастой пастью, клювом, или насекомобразными челюстями, розовые, серые, зеленые, лысые и мохнатые. Спектр применений столь же широк — съедобных скви́гов едят (несъедобных иногда тоже), «атакующих» используют как оружие, скви́гами-вампирами и скви́гами-шприцами лечат пациентов пейнбои, на скви́гах иногда едут в бой гроты, танкобой пичкают скви́гов динамитом и с зажжённым запалом науськивают их на вражеские танки, а сви́нодоки — выращивают боевых скви́гов размерами разнящимся от обычного пса до титана класса «Разоритель»; есть даже такие экзотические



И это тоже сквиг.

непонятной природы лучом или «сквиг-мясоед», которого выращивают исключительно ради его зубов, которые не отличаются от орочьих, но растут не в пример быстрее, принося хозяину стабильный доход, ну и, конечно же, волосяные скви́ги — этакие живые шиньоны, которые орки цепляют себе на лысые черепа для создания «[прически](#)», пофиг, что эта гадина присасывается к черепу, и пьёт [мозги](#) кровь.

[ИЧСХ](#), гретчины, снотлинги и скви́ги вырастают из тех же спор, которые выпускают орки, то есть фактически принадлежат к тому же виду. Более того, подземный грибной кокон, в котором выращивается вся зеленожопая братия, сам решает, кого именно ему выращивать на основании окружающей вони: если ничего зелёнозадого поблизости нет, то выращиваются скви́ги, если есть скви́ги, то уже можно делать снотлингов, потом гретчинов, и когда уже готова как продуктовая база, так и хозяйство, начинают вылупляться полноценные орки, и только при полном заполнении экологических ниш появляются мекбои, вирдбои, и прочие экстраординарные фрики.

Общество

«Мы разтопчим Фсиленную в лепёшку и уьём усё, што будет сапративляццо! Патамушта мы орки, и мы созданы для вайны и пабеды! »

— Газкул Маг Урук Трака, босс всех боссов.

Язык

В Вахе орки разговаривают на английском варианте [олбанского языка](#) (на самом деле это лондонский [жаргон](#) «кокни» — да, аналогами орков ИРЛ являются суровые гопники и йаростные футбольные фанатики, возможно, пошло еще от [Профессора](#), у которого на этом диалекте изъяснялись тролли). Нещадно матерятся. Уличают оппонентов в любовных связях с гретчинами. Как писалось в книге «За Императора» (которая про комиссара Каина), язык орков состоит из минимального числа слов и ударов по голове собеседника с разной силой и частотой.

Краткий словарь орочьего

- Дакка (*дыр!*) — стрельба, также скорострельность, её должно быть много! **AN' DERE AIN'T NO SUCH FING AS ENUFF DAKKA, YA GROТ!**; алсо во время поливания врагов свинцом орки обычно кричат «dakka-dakka-dakka!»; достаточной даккой по поверьям орков обладают ТОЛЬКО [Горка](#) и [Морка](#);
- Чор — рукопашная, махач; чорра-й (*рубиллом*) орки называют любой дрын для [этого дела](#) пригодный;
- Мек — любая искусственная поебень, хоть немного сложнее лома; орк-технарь; алсо этим словом

называют некронов, роботов и механикусов;

- **Zog** — поражение; основной матерный корень: в зависимости от контекста либо «ёб», либо «бля»;
- **Lut** — лут он и есть лут;
- **Uma, umie (людик)** — хуман;
- **Tincan (жестянка)** — спейсмарин;
- **Spikey (рагачЪ или точнее шипун,калючка)** — хаосит;
- **Pixy, panzy (фейго, труська)** — эльдары, любые, ибо орки их не различают;
- **Fishy (ыбка)** — тау;
- **Gribbly (корявка)** — тиранид;
- **Boyz** — условная человекоединица, парни. Применяется ко всем, кого больше 5 штук (пофиг на расу и пол).

Более полный словарь [1]

Религия

Горк и **Морк** — пара оркских божков. Персонифицируют, соответственно, грубую силу и низменную хитрость. Причем Горк сильный, но хитрый, а Морк хитрый, но сильный. Или наоборот — к единому мнению орковские богословы так и не пришли, поскольку все **диспуты** заканчиваются сами понимаете **чем**. Невъебенно круты, при желании имеют в хвост и в гриву богов Хаоса и вообще развлекаются в Варпе как хотят. Могли бы там навести порядок, если бы не врожденный долбоебизм, похуизм и желание словить лулзов. При этом души орков под защитой сладкой парочки пребывают в полной и абсолютной защите от Хаоса, а корабли зеленокожих прыгают на сотни парсек безо всяких там Астрономиконов и навигаторов (правда, частенько совершенно **рандомно**). А вам слабо, товарищ Император? Более-менее срисованы (как и вообще очень многое в Вахе, включая собственно весь **Хаос чуть менее чем** полностью) с богов-близнецов Кулла и Ринна расово английского пейсателя фантастикой по бумаге и немножко прогрокера Майкла Муркока.

Экономика

Валютой оркам служат зубы (*teef*). У орков постоянно растут новые зубы, а старые выпадают, обеспечивая постоянный источник доходов. Если орк хочет **больше** зубов, ему нужно просто **дать по щцам** другому орку и подобрать выбитые зубы. Разумеется, это довольно рискованный заработок, так как жертва может легко дать сдачи — вот вам и причина большинства орковских **холиваров**. С другой стороны, крупные зубы ценятся больше, чем мелкие, так что опиздюливать с этой целью каких-нибудь гретчинов не всегда целесообразно. Подобные трудности с добычей зубов, а также то, что старые зубы **постоянно теряются, изнашиваются и проебываются**, держит курс этой валюты на стабильном уровне, сдерживая инфляцию.

Социология

Достигая в жизни каких-то успехов, орк растет, **а чем больше орк, тем легче ему достигать успехов**. На вершине орочьего общества стоит *босс* — самый большой и сильный орк племени. Собственно, кроме размеров и крутизны ничто другое значения не имеет — босс может быть туп как пробка, но пока в племени нет никого, способного босса опиздюлить, верность зеленозадых своему вождю будет безгранична. Зеленокожим и в голову не может прийти собрать двадцать парней и навалиться на босса скопом с целью **разделения лута и власти между выжившими**, ведь тогда клан в сумме станет слабее — подчинение сильному идёт на уровне инстинктов. Рангом ниже босса стоят *нобы* (букв. *большие шишки*) — здоровенные жлобы, уступающие по силе только боссу. Когда орки воюют (а когда они не воюют?), босс выполняет роль старшего офицера, а нобы аки сержанты командуют отдельными толпами орков. Также в масштабных **ВАААГХ!!!** есть градация и среди боссов: большой босс управляет целой армией, боссы обыкновенные — отдельными кланами, а *варбоссы* — большими толпами ребят, банок, тракков или отдельно взятыми *баивыми крепостями* и гаргантами. Проводя успешные военные операции, нобы растут всё быстрее и со временем начинают посматривать на место большого босса. Чем больше ноб, тем меньше в нём верности боссу, отчего тому надо постоянно **посматривать на нобов** и вовремя давать им суицидальные задания. Или своим рубилом по башке, не суть.

Некоторые орки, в силу врожденных особенностей или превратностей судьбы, выбиваются из общей массы и образуют отдельные классы, или «субкультуры». Под катом их список:

Обладатели врожденных талантов

- **Мекбои (Mekboyz)** — особо продвинутые орки, разбирающиеся в технике и знающие, что куда приложить так, чтобы железная труба стреляла, а кусок металлолома ездил. Заведуют у орков техническим прогрессом и крафтом всевозможного оружия с техникой. Несмотря на абсолютно рандомный подход к инженерии, по некоторым направлениям превосходят не только имперские, но и

эльдарские технологии. Более старые, умные и сильные меки зовутся *биг-меками*, а самые крутые из них — *мекбоссами*. С мощью оружия этих парней по убойности может сравниться лишь процент их самовыпиливания во время стрельбы.

- **Вирдбой** (*Weird-boyz*, *чудилы*) — псайкеры от орков. Аккумулируют и направляют энергию *ВАААГХ!!!*, что иногда приводит к взрыву головы как самого вирдбоя, так и окружающих его ребят. Те шаманы, которые таки научились держать свои силы более или менее под контролем, идут в бой, поливая супостатов *зелёными лучами* концентрированного *ВАААГХ!!!* из глаз и рта, выпиливая *КЕМ* всё живое и демоническое на своём пути. В клинических случаях — сами же и призывают демонов, чтоб махач был веселее. Тем не менее, даже видавший виды вирдбой, очередной раз ударяя в *бубен*, до конца не уверен, что именно получится в результате: молния изо рта, превращение вражеского командира в пушистого сквига или вынос содержимого черепа через уши у всех окрестных орков. Для защиты от собственных зеленых молний носят медные посохи (по сути — катушки Теслы), в бою действующие не хуже этих ваших психосиловых железок. Объединяясь в группы от десятка особей, способны замутить убойный катаклизм в Варпе и добиться разнообразных плюшек для босса. Правда, процент мёртвых шаманов в такой операции стремится к 100%.
- **Пейнбой** (*Painboyz*) и **мэд-доки** (*Mad Doks*) — ороочи *эскулапы* в далеко не белых халатах. Основной способ лечения — отпилить испортившуюся конечность, сгонять к мекбою за бионическим протезом и прилатать его к культе, после чего (или перед чем) выдрать пациенту «лишние» зубы в уплату операции. Как ни странно, выживают многие. Впрочем, орки своих дохтуров всё равно побаиваются, так как тех иногда клинит, и они начинают экспериментировать прямо во время операции, после чего счастливчик рискует обнаружить у себя взрывающуюся антигравитационную ногу вместо отпиленной руки или сквига в черепной коробке.
- **Свинодоки** (*Pigdokz*) — свинозаводчики, тренирующие боевых сквиггов, верховых кабанов и эпических сквигготов для армии орков. Распространены в основном среди зелёных *торадиционалистов* из клана Укусов Змеи и совсем одичавших племен.
- **Мэдбойзы** (*Madboyz*) — сумасшедшие (по мнению сородичей) орки, отличающиеся предельной рандомностью поведения. Как ни странно, уважаются другими орками, так как те считают, что устами придурков глаголят Горка с Моркой. Некоторые из мэдбойзов по человеческим меркам очень умны, или даже гениальны, что позволяет им делать успешную карьеру мегавождей с религиозным уклоном.

Субкультуры

- **Культ скорости** (*Kult-o-Speed*) — орки, буквально кайфующие со всего *быстрого, громкого, дымного*, и, желательно, красного. Именно эти товарищи водят ороочи мотоциклы, багги, и даже такие сумрачные вундервафли как *смерталёты*. Естественно, техника, на которой ездят эти психи, имеет склонность разваливаться на ходу, терять управление или вообще нахуй взрываться при старте, но маньяков скорости это мало волнует. Сами маньяки на всех, кто ходит пешком или ползает на гусеничных супертоннажниках, смотрят как на говно, ибо «что ни красное и ни ганяет, то ни орачье».
- **Штурмавики** (*Stormboyz*) — некий аналог пехоты с прыжковыми ранцами, только вместо прыжковых ранцев приматывают за спину короткие и пузатые ракеты (чем круче штурмавик, тем больше, быстрее и взрывоопаснее ракета, бывалые вояки летают чуть ли не на «*Булавах*»). Жажнут как можно быстрее встретиться с противником и парубиццо, в полёте часто разгоняются настолько, что вместо приземления делают БАДАБУМ себе и врагу; начисто лишены малейшего намёка на чувство самосохранения и вообще ебануты настолько, что остальные орки по сравнению с ними кажутся почти здравомыслящими. Прутся от упоротой дисциплины и ходьбы строем — как ни парадоксально, это орочий вариант подросткового нонконформизма: «если все взрослые орки ёбнутые на голову раздолбаи, я буду мерить шагом плац, потому что я особенный». Вооружены чоппами, слаггами и стикк-бомбами (гранатами наподобие *Stielhandgranate*), которыми не брезгают от души постучать противнику по башке, зачастую — с громким и весёлым финалом для обоих. Более опытные штурмавики апгрейдятся в следующую категорию.
- **Коммандос** (*Kommandoz*) — зеленомордые, предпочитающие традиционному ороческому бою с кучей криков, взрывов и шума тихую охоту, партизанские рейды и прочий стелс-экшн. Очень ценят фраги ножиком без поднятия шума. Большие мастера по части маскировки и выслеживания. Часто красят себя фиолетовой краской, потому что верят, что фиолетовый придает скрытности. Вы когда-нибудь видели фиолетового орка? То-то же! ИЧСХ, это работает, невзирая на здравый смысл, просто потому, что орки *верят*. Остальные орки считают их извращенцами, потому что настоящий пацан должен быть зеленым и никогда не *нападет со спины*, и, тем более, тихо. Собственно, и эффективны они потому, что так же думает и противник («Орки? В камуфляже? В моём тылу?!»).



Da stelz

- **Танкобои** (*Tankbustaz*) — охотники на крупную бронированную дичь, которых уже не привлекают худосочные фраги простых пихотов. Отличаются большой изобретательностью в подходе к противотанковому оружию: так как *рокитлончеров* на всех не хватает, нередко доставляют бронебойные ракеты к технике, просто приваривая их к арматуре на манер молота и несясь на врага с нечленораздельными воплями, или, в случае большего количества мозгов в голове, обвешивая взрывчаткой тренированного сквига-камикадзе. Примечательна традиция, по которой танкобой, взявший первый фраг, проходит ритуал «танкировки»: нужно отобедать экипажем уничтоженной машинки или выпить топливо из разбитого мотора.
- **Жгуны** (*Burna-boyz*) — пироманьяки, в худшем значении этого слова. Находятся в анальном рабстве у меков, которые поставляют им как огнеметы, так и топливо к ним. В силу того, что этим психам по большому счету пофиг, что или кого жечь, другие орки с них глаз не спускают. Могут работать своей поджигой в 2-х режимах: по площади и как элегантно газовой горелкой, не уступающей силовому оружию по эффекту.
- **Ограбляторы** (*Lutaz*), офиц. кодекси. **Несуны** — очень жадные орки, первыми спешащие собрать лут с врагов и неудачливых товарищей после (а иногда и во время) битвы. В силу врожденного долбоебизма, почти мгновенно просирают всё заработанное *мекам*, обеспечивая максимально быструю циркуляцию запчастей туда, куда надо. Впрочем, сами ограбляторы в накладе не остаются, ибо меки сваривают им такие *уберпушки* как *смертострелы*. Хорошим тоном считается не сделать в оряде ни одного орка с одинаковым оружием.
- **Понторезы** (*Flash Gitz*) — изрядные любители понтоваться большими и крутыми пушками, и, в меньшей мере, броней и трофеями, а также кучей зубов, которые зарабатывают с помощью этих пушек и тратят на них же. Очень *нелюбимы* остальными орками за чудовищные показатели ЧСВ, и потому обычно покидают племена, чтобы присоединиться к орочьим *пиратам-фрибутерам*, бороздящим просторы Галактики на кирдык-крузерах. В разнообразии и убийности пушек дают фору не только лутазам, но и многим мекам победнее. Пожалуй, единственные из орков, которые умеют толково стрелять. Впрочем, большее, чем у остальных число попаданий, всё равно достигается лютой скорострельностью, а не чем-то иным.

Кланы орков

Каждый орк, вылупившись из кокона и как следует привыкнув к обстановке, выбирает себе клан — группировку генетически подобных зеленозадых. Кланы имеют собственные традиции, символику и любимый метод махача. При этом принадлежность к племени (группе разношерстных орков, обживших определенную территорию) в случае междуорочьего махача обычно важнее принадлежности к кланам, зато при сборе *ВАААГХ!!!*, вливающиеся в орду племена, разделяются по кланам, чтобы воевать бок о бок с себе подобными.

- **Злые Солнцы** (*Evil Sunz*) — хайтек-орки. Любят, чтобы было МНОГО вагонов, багги, смертолетов, банок, гаргантов, и чтоб всё это гудело и дымело, как сталелитейный цех. Всегда красят все это в красный потому, что верят, что так оно будет ездить быстрее и оно так ездит, пусть и с горем пополам. Тем не менее, покраска рабов-гретчинов схожего результата не дала, а странно... Видимо, сам гретчин не верил до последней секунды. На тех же, кто идет в битву пешкарусом, Злые Солнца смотрят как на говно. Из этого клана происходят самые знаменитые меки и маньяки скорости.
- **Череп Смерти** (*Deff Skullz*) — очень жадные орки, обычно первые добирающиеся до лута, да и у других орков что-нибудь стырить не дураки. Впрочем, если у смерточерепа что-то украсть, он не обидится, «патамушта эта ж честный грабеж». Любят синий цвет, так как считают, что он притягивает удачу. Из смерточерепов чаще всего происходят ограбляторы.
- **Плахии Луны** (*Bad Moonz*) — очень богатые орки. У парней этого клана намного быстрее растут зубы, гарантируя тем профит. Другие орки не считают такой ход вещей несправедливым — ведь всегда можно выбить заносчивому плохолуну лишние зубы в свою копилку. Орки этого клана также были замечены в торговле с ксеносами, чтобы ещё больше приумножить свой капитал. Красят доспехи и машины желтой краской (под цвет *зэлёта* зубов). По вполне понятным причинам из плохолун выходит больше всего понторезов и пиратов-фрибутеров.
- **Кровавые Топоры** (*Blood Axex*) — орки-милитаристы. A long time ago этот клан был самым влиятельным среди орков, но был опиздюлен совместными усилиями прочих кланов. Фапают на погоны, аксельбанты, фуражки и чистенькие имперские пушки. Торгуют с Империем и иногда даже наёмничают на него, за что другие орки считают их чуть ли не предателями. Кровотопоры единственные из всех орков используют камуфляж и не гнушаются использовать тактики изощреннее лобового удара. Надо ли говорить, что подобные вкусы часто приводят кровотопоров в ряды штурмавиков и коммандо. Регулярно подкармливаются от щедрот имперского снабжения и держатся на случай нужды в пятой колонне. Как ни странно, случаи, когда кровотопоры были использованы имперцами против других кланов, не зафиксированы.
- **Укусы Змеи** (*Snake Bitez*) — орочи торадиционалисты. В отличие от остальных орков, не засиживаются на одном месте, а постоянно кочуют, меняя племена как перчатки. Змеекусы не слишком доверяют технике, предпочитая вместо танков и байков использовать сквигготов и ездовых

кабанов, за что другие орки считают их отсталой **деревенщиной**. Змеекусские свинодоки также знамениты умением откармливать «баивых гrotав» и сквиггов-лицеедов, значительно превосходящих по ТТХ гретчинов и сквиггов обыкновенных, используя их как **живую волну**.

- **Гоффы** (*Goffz*) или *бычары* — орки by default. Самый большой клан из самых крупных от природы орков. Суровы и brutальны, носят черное, предпочитают традиционный brutальный махач в рукопашке любому другому развлечению. Рабам носить чёрное не дают — не по рангу. Именно из Гоффов выходят лучшие подразделения дефолтной орочьей пехоты и нобов.

ВА-А-А-А-А-А-ГХ!!!

(англ. «WAAAGH!», **офиц. букваск.** «ГРА-А-А-А-А!!!», количество «А» и восклицательных знаков произвольно) — так орки называют массовые **рейды** на Империум и прочие государственные образования (не исключая и орочьи). Механизм запуска прост: в какой-то момент появляется особо мощный **орочий вождь**, опиздюлить которого наличными силами прочим вождякам уже слабо. Проще встать рядышком и грозно спросить «Кто на нас с Васей?». После этого процесс катится сам собой: орки уже на расстоянии в несколько планет чуют весёлый махач и радостно подтягиваются на движуху. Далее **ВАААГХ!!!!** сметает по дороге всё живое и построенное и заканчивается либо исчерпанием врагов, либо орков. Окромя того, ВАААГХом называется их коллективное ментальное поле, творящее чудеса (красная техника орков едет быстрее, хотя по законам здравого смысла не должна ездить вообще, а палки в руках орков стреляют). Вахафаги приходят в священную ярость от перевода «Буки». Пользуйтесь.

Оружие

Почти всё оружие орков **клепается вручную из спичек и желудей** (набигать и ограблять, правда, никто не запрещал), или, как говорят сами орки, «**кастом**» (*kustom*). Есть огромное количество вариантов как различных конструкций, так и названий одного экземпляра. Адептус Механикус при изучении оружия орков официально заявили: «Щито это за хуйня?!». И действительно, в руках человека оружие орков — просто куча хлама, однако в лапах орка всё работает вполне эффективно, ибо зеленожопые громилы таки сильны духом и *верят*, что говно при сноровистом метании может сойти за пулю. Особенно, если его метает толпа орков. Впрочем, это относится вообще к любому аппарату и предмету — если убедить орка, что кусок металла это пушка, а ствол дерева — ракетница, то из металла будут вылетать пули, а из ствола разрывные снаряды. А на взрывы оружия в руках большинству орков совершенно плевать: был слабым — взрыв прикончил, был сильным и что-либо оторвало — мек всегда может сделать замену или посадить в дред. Вообще, несмотря на хламовый вид, орочьи пушки являются хорошим, годным оружием, а главный их недостаток — собственно, сами орки, которым слово «меткость» **ни о чем не говорит**.

Моар:

- **Чоппа** (*Choppa*) — *рубилами* орки называют всё оружие ближнего боя: топоры, мечи или любой другой кусок арматуры, заточенный и готовый к употреблению. Есть двуручный вариант — **Бигчоппа** (*Bigchoppa*) — большое рубило для большого хозяина.
- **Силавая клешня** (*Power Claw*) — орочий силовой кулак, символ статуса и крутизны. Отлично вскрывает любые консервы от спейсмарина до лендрейдера. Таскают только боссы и нобы.
- **Слагга** (*Пуляло, Slugga*) — болт-пистолы. Также имеются энергетические варианты, но большие сильные орки отнимают их у маленьких и слабых. Модели покруче называют *кастом-слаггами* (*kustom sluggaz*). Нищевродский вариант для гретчинов называется **гротопукло** (*grotblasta*), и из него даже можно кого-нибудь убить... Если гретчин возьмет его за правильный конец. И догадается повернуть другой конец в сторону врага.
- **Шута** (*Стреляло, Shoota*) — примитивные автоматические винтовки. По огневой мощи, как ни странно, сравнимы с имперскими болтерами. Существуют множество модификаций сабжа. Считается, что чем громче шута стреляет, тем мощнее бьет. **Так обычно и есть**. Орки любят приделывать к ним другие виды оружия, чаще всего огнемёты и ракетницы, как комбиболтеры у этих ваших спейсаринов.
- **Биг-шута** (*Big Shoota*) — шута побольше, как ни странно. Аналог хеви-болтера. Варбоссы и просто большие орки используют сдвоенный вариант и могут тащить его в одной лапе, стреляя на ходу, являя подчинённым шихам свою неимоверную круть, при этом наплевав на точность стрельбы.
- **Дакка-пушка** (*Dakkagun*) — укороченная версия большой шуты для установки на руль мотоцикла — обычно в количестве двух штук.



Da Big Boss needz YOU!

- **Кастом-шута** (*Kustom Shoota*) — самая лучшая шута из всех, что есть у орков. **Большой калибр — большие дырки!** Для большого и сильного хозяина, соответственно.
- **Супашута** (*Supa Shoota*) — орочьи авиапушки настолько лютого калибра и лютой скорострельности, что позволяют класть болт на традиционную орочью "меткость".
- **Супагатлер** (*Supagatler*) — шестиствольная мегашута для стомп. Имеет только кнопку «Вкл.» и перестает стрелять лишь после полного израсходования боеприпасов. Несмотря на ОГРОМНЫЙ ящик патронов, скорострельность такова, что полное израсходование может наступить секунд через двадцать.
- **Гигашута** (*Gigashoota*) — гатлинг-дохуяствольник для гаргантов. Самое скорострельное оружие в Вахе вообще — мегаболтер «Вулкан» молча курит в сторонке.
- **Бёрна** (*Burna*) — переделанные под огнеметы газовые горелки, не потерявшие, впрочем, и исходного функционала. Хороши для вскрывания брони жалких людишек и равномерного прожаривания их тушек, ням! Ватага опытных зелёных пацанов с бёрнами может в секунды распилить на куски броню несущегося по полю танка на глазах у охуевших от такой наглости танкистов.
- **Мегабласта** (*Mega-Blasta*) — большое ~~финальное глущило~~ плазменное оружие, устанавливаемое на технике. Есть и пехотный вариант — *бласты* (*blasta*), который используют понторезы в виде апгрейда своего крутастрела. Меки и варбоссы могут сделать/заказать *кастом-мегабласту*, тяжелый и мощный вариант, способный неиллюзорно рвануть в лапах.
- **Роккитамет** (*Rokkit Launcha*) — собственно, он. Шайтан-труба, делающая БАДАБУМ неверным «вирталётам» во имя ВА-А-АГХ!!!. Самое точное описание дано в DoW II: «Этот роккитамет самый лучший, патамушца выпускаит многа дыма! Целицца ни нада, никто не увидид, папал ты или нет!».
- **Смертострел** (*Deffgun*) и **Крутастрел** (*Snazzgun*) — юзается ограбляторами и понторезами соответственно. Разные виды оружия, склеенные вместе и обвешанные свистелками и перделками for great damage!



Zere's kent be enuf dakka!

- **Шокатак-ган** (*Shokk attack gun*) — похоже, самая сильная пушка, которую может унести орк (чаще всего, биг-мек). Стреляет снотлингами-недобровольцами, которые создают туннели через Варп (ни один орк не знает как, но всё равно создают), а на выходной (иногда на входной) точке тоннеля обычно создают обширный взрыв варп-хрени. Шокатак-ган настолько технологичен, что иногда превосходит по интеллекту самого мека, отчего результат выстрела **очень непредсказуем** — пушка может банально взорваться, выстрелить куда сама захочет, куда захочет враг или просто под ноги меку, материализовать снота прямо внутри вражеской тушки (с последующим шоу «Чужой возвращается»), зажевать снота, выстрелить вместо него самим меком или даже открыть посреди вражеских рядов портал в Варп, из которого вылезет зубастая пасть Горка или Морка и сожрет всё в радиусе нескольких десятков метров.
- **Пушко** (*Kanon*) — обычное артиллерийское орудие. Гроты-наводчики в комплекте.
- **Кидало** (*Lobba*) — орочий аналог гаубицы/миномета. Шмаляет навесом. ЧСХ это реальное название существующего британского девайса — транспортной ракеты для закидывания грузов.
- **Трях-пушка** (*Zzap Gun*) — рандомная **тесла**-пушка танковых размеров. Может спалить танк (причем и тот, на котором установлена), а может поцарапать гретчина (причем и того, кто из нее стреляет).
- **Поднимало-метало** (*Lifta-Droppa*) — огромная гравипушка для гаргантов и стомп, с помощью которой можно поднимать в воздух вражеские (а если их нет рядом, то и свои) танки и весело метать их в другие танки, толпы пихотов и титаны. Пожалуй, самая «орочья» вундервафля из всех существующих — ничто так не поднимает настроение, как удачно брошенный Лэндрейдер (круче только пойманный за «лыжу» самолетик, но на авиацию такую дуру навести проблематично). Впрочем, в полевых условиях обычно используется...
- **Давило** (*Smasha Gun*) — модификация поднималы для стрельбы по низколетящим бегемотам. Создает вокруг цели силовое поле, которое потом резко схлопывается, отчего цель вылетает (нередко по частям) из прорех в нем же. Технику сминает вовнутрь как банку «пепси».
- **Гротбомма** (*Grot Bomma*) — четырёх—пятиметровая ракета, управляемая напрямую пилотом — **гретчином-(не)добровольцем** (есть мнение, что летит он туда сам, ему просто «забывают» сказать, что будет по факту приземления, вот и рулит счастливый донельзя). По прибытии способна осветлить площадку в десятки метров диаметром. Самые крутые кланы строят **Большие Пульсавые Ракеты** (*Big Pulsa Rokkit*) класса «земля — пиздец», начиненные качественными генераторами землетрясений. Приземлив такую штуку, гретчин имеет радость наблюдать, как земля в радиусе сотен метров ходит ходуном, сметая все живое, механическое и особенно построенное.
- **Мегаброня** (*Mega Armour*) — терминаторский павер-армор по-орочьи. Как и все орочье, выглядит так, будто собран за пять минут из мусора с соседней свалки, но из-за тонны (в прямом смысле) брони добраться до собственно орка внутри можно разве что прямым попаданием из лазпушки или мельты. И пофиг, что ходит медленно и не может сам встать, если упадет — хороший понт дороже жалкой критики. Над созданием мегаброни работает туева хуча мекбоев и гретчинов, и занимает это



Шокатак-ган в действии.

дофига времени (в основном на драки между конструкторами), так что чаще всего их всего один штука на весь ВАААГХ!!! (у варбосса) или вообще ноль, хотя в самых сильных племенах иногда есть целые отряды «меганобов». Чаще всего в одну руку сабжа намертво впиливают кучу разномастных шут, в другую — брутальную силовую клешню, а в шлем обязательно входит стальная «челюсть» с эффектом «+9000 к крутизне».

- **Киб-орк** (*Cyborg*) — то, что получается, когда пейнбою скучно, а у пациентов еще остались лишние зубы. По сути, заменяет орку все лишние органы и мышцы на железки, сквигов и даже части тел от других рас. В некотором роде служит подкожной силовой броней, но большинству орков это по барабану: гораздо важнее, что киб-орк не чувствует боли. Вообще. И может ебашить врагов направо и налево, не осознавая, что он уже полминуты как труп.

Техника орков

Подобно оружию, клепаются из подручных материалов, но в основном всё же меками — таки скрафтить даже самый простенький байк намного сложнее, чем шуту. Впрочем, водители орочьей техники и сами не лыком шиты — ситуация, когда от самобеглой повозки на лету отваливается, скажем, коробка передач, а водитель невозмутимо подхватывает аналогичную или, по крайней мере, схожую по габаритам деталь, отвалившуюся от машины впереди, и на ходу с помощью лома и гротовой матери прикручивает обратно — явление обычное и будничное. Впрочем, лутовыми машинами, собранными на базе раздолбаного ракетой остова вражеского танка, орки тоже не брезгают, радуя противников зрелищами, например, «Бейнблейда», гоняющего по полю с форсированным движком, или эльдарского гравитанка на колесах (всё же антиграв, в понимании меков, это как-то не по-пацански). В число ключевых требований к технике входят: скорость, стрелочность, крутизна и красная краска. Надёжность может идти на йух, а броня вешается только когда это не в ущерб первым четырем качествам.

Моар:

- **Вайна-байки и вайна-багги** (*Warbike* и *Warbuggy*) — они быстрые, шумные, дымные, и на них стоят пушки-переростки, во время огня делающие их неуправляемыми, но доставляющие водителям уйму веселья. А ещё на них нет амортизаторов, от чего пилоты чувствуют жопой каждый камушек на дороге.
- **Баивой тракктар** (*Wartrakk*) — драндулет покрепче, понадежнее и на гусеничном ходу. Часто снабжён тяжёлым огнемётом и огромной бочкой с огнесмесью, которая доставляет массу лулзов от первой шальной пули.
- **Упёртый вагон** (*Looted Wagon*) — собирательное название для трофейной техники (больше всего у орков котируются космодесантские «Носороги» и «Хищники»). Из-за врожденной рукожопости орочьих водятлов и привычки меков делать «улучшения», все «вагоны» быстро укачиваются до примерно одинаковой степени разъёбанности. Зачастую комплектуются большой красной кнопкой™, при нажатии которой машина впредь едет безостановочно, пока не врежется в нечто более прочное, чем она сама.
- **Баивой грузовик** (*Wartrukk*) — мясовоз обыкновенный. Состоит из кучи металлолома, форсированного до отказа движка, и большой пушки, чтоб ребята в кузове не скучали. Бронирован чуть менее чем никак, что, впрочем, ему и не надо, ибо ребята спрыгивают с машины в мгновение ока, а водитель может начать собирать новый вартрак хоть прямо из останков старого под огнём противника, настолько проста и незатейлива его конструкция.
- **Смерталеты** (*Deffkopta*) — сумрачные мусоролёты, сваренные из труб, остова мотоцикла и совершенно необтекаемых винтов. По законам аэродинамики данные аппараты **летать не могут**, но оркам пофиг на это. Пилоты смерталетов зачастую настолько ебануты, что вместо сброса бомб (для которого и предназначены) атакуют вражескую пехоту просто влетая в её ряды и разбрызгивая по окрестностям кровь с заточенных лопастей винта. Изредка мек может увлечься и сделать двухвинтовой вертолёт типа «Чинук», на котором даже можно лихо возить десант.
- **Убойный танк** (*Kill Tank*) — сверхтяжёлый орочий танк, увешанный стальными листами бешеной толщины, страшнейшими уберпушками, а также кучей трофейных движков, «шоб ганять». В целом, аналог имперского «Бейнблейда», только более быстрый и хуже бронированный. Нередко Бенеи и является, если тот по какому-то недоразумению попадет в лапы оркам: такой здоровый танк даже у мека рука не поднимется разобрать на запчасти.



Zey ken lut evrisin!



При виде подобных шедевров конструкторской мысли, с Адептус механикус обычно случаются истерики.

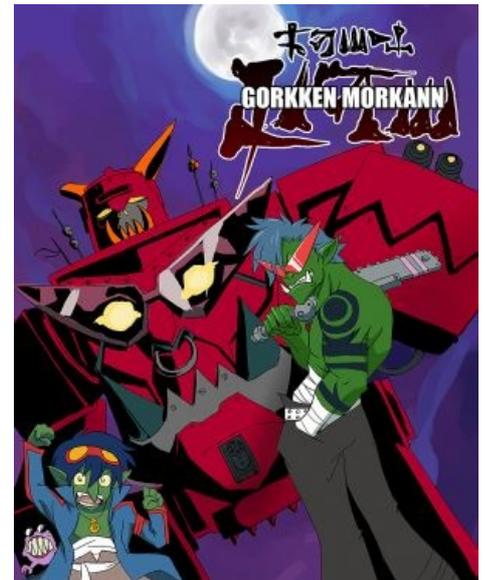
- **Баивой вахон** (*Battlewagon*) — большой, (относительно) добротно бронированный мясовоз, утыканный пушками и амбразурами, и ваще мегастрелючий и крутой. Довольно часто на *вахоны* ставят шипастый каток спереди — чтоб весело довить вражеских пихотов, оказавшихся на пути шушпанцера. На вагонах часто выезжают в бой варбоссы и даже богатые нобы, так что эти тачки являются предметом лютой фаллометрии, постоянно достраиваясь и со временем перерастая все разумные пределы, становясь *Баивыми крепостями*.

- **Убей-банка** (*Killa Kan*) — консерва на ножках, в которой в жалком виде существует *злбный*, плохокормленный усталый гретчин. В ближнем бою рвёт всё, что шевелится, цепными мечами и циркулярными пилами, а также может довольно метко пострелять, благо гроты умеют. Как правило, после активации первым делом пилит в фарш всех орков который раньше давали гретчину подзатыльники. Остальные зеленые, как правило, хохочут.

- **Смертодред** (*Deff Dread*) — консерва побольше с четырьмя руками и более толстой броней. Пилотом служит орк или, как минимум, обрубок орка, ибо запаивают его туда навсегда (с системой жизнеобеспечения и дыркой для говна и всё такое), так что руки-ноги ему там только мешать будут. Орочий аналог дредноута космодесанта, но бешено заточенный под ближний бой — всё-таки четыре орудия распилы врагов.

- **Мегадред** (*Mega Dredd*) — самая большая консерва из всех возможных, в два-три раза выше дредноута. Имеет две невыебанных размеров руки с силовыми клешнями или ба-альшими пушками, плюс два сугубо орочьих пулемета пушечного калибра на поясе. Запаивают в эту вундервафлю сразу двух пилотов — орка для основных систем и гретчина как пулемётчика.

- **Гаргант** (*Gargant*) — то, что получается, когда орки собирают «большова титана как у людиков», но **по своим национальным традициям**, то есть с красной краской и гротами. В результате появляются рукотворные символы «вилочия багофф Горка и Морка», на которых ездят самые могучие шайтан-батыры (*Big Boss*) в орде. Точной технологии строительства нет, каждый гаргант оригинален, несмотря на несколько общих черт. Квинтэссенцией орочьего подхода к конструированию гарганта является фраза самих орков «S’gotta be dead shooty, wiv loadza gunz all over!» («Они должны смертельно палить и везде должны тарчать пушки!»). Обычно «тело» гарганта напоминает бесформенную массу самых разных, так-сяк склёпанных листов брони с пушками, торчащими изо всех мест и особенно главной пушкой в пузе, которая размещена **так**, что **Фрейд** бы разрыдался. Под грандиозной тушей имеются коротенькие, но мощные ноги, которыми гаргант идёт; нередко вместо ног имеются грандиозные гусеницы. Одна верхняя конечность гарганта заменена на скопление всевозможного крупнокалиберного дальнобойного пулялова-стрелялова, другая конечность приспособлена для рубания-хватания в виде огромной клешни, кулака, молотка, цепного меча и тому подобного. Конструкцию **обязательно** венчает уродливая башка, обязательно с разномастными глазами и типично оркской массивной нижней челюстью; на башке нередко сидит сам шайтан-батыр, непосредственно отдающий приказы.



Fight da powah!



Орочья стомпа в разрезе

- **Стомпа** (*Stompa*) — представляет собой маленького гаргантика, сделанного из того, что осталось после постройки, собственно, гарганта. Тоже оригинальны, и могут оснащаться (в зависимости от упоротости конструктора) силовыми полями, лазерами из глаз, поднимало-металами и вообще любыми пушками/рубилками, кроме самых тяжелых. Любой достаточно крутой и/или богатый варбосс или бигмек может занять такую игрушку, чтобы с понтом ехать в бой верхом на ее голове.

- **Сквигот** (*Squiggoth*) — порой случается, что сквиги вырастают большими и *очень* большими (иногда до размеров титана). Больших используют как гужевого транспорт, а на очень больших и охереть каких больших навешивают броню, пушки, садят взвод орков и ведут в бой. Помимо пушек сквигот использует естественное оружие в виде своих ног и бивней — на манер боевых слонов, однако, как и боевые слоны, очень непредсказуем, и может «патаптать» как врагов, так и самих «рибят». Что, впрочем, самих орков мало беспокоит.

- **Даккаджет** (*Dakkajet*) — орочий истребитель. При картонной броне способен выдать просто

зашкаливающее количество дакки, что позволяет положить болт на врождённое орочье косоглазие. Обиженным не уйдёт никто!

- **Бёрна-бомбер** (*Burna Bomber*) — орочий бобовоз с огромным количеством зажигательных бомб и ракет под пузом. Укомплектован гротом-пулемётчиком.
- **Блиц-бомбер** (**Blitz Bomber**) — пикирующий орочий бомбардировщик с двумя бомбами ненаучно-фантастических калибров. Как водится у орков, при бомбометании есть нехилый шанс пиздануться апземлю и повторить подвиг Гастелло.
- **Скалы** (*Roks*) — собственно десантная крепость орков. Грубо говоря — друп под по-орочьи. Представляет из себя нибибических размеров укрепленный астероид, полый изнутри, со всех сторон утыканный пушками аки ёж. Внутри него запикиваются орки [в больших количествах](#), после чего всё это сбрасывается прямо на голову противника с орбиты. В результате чего каменюга как минимум устраивает тотальный пиздец на месте падения, а как максимум (если всё это не развалилось к хуям после падения и не убило всех орков внутри) становится крепостью, изнутри набитой орками, чуть более, чем полностью, в совершенно неожиданном для противника месте. В частности, такие крепости стали большим нежданчиком для войск Империиума во время очередного WAAAGH!-похода орков на планету-кузню Армагеддон.

А если биг-меку что-нибудь выстрелит в какое-то место, то результат не предскажет даже [Нострадамус](#): может получиться «[гиганцкий дервижубль](#)», бомбардировщик размером с город, стемпа, толкающая перед собой каток сопоставимого с ней размера для сглаживания рельефа вместе с укреплениями, сухопутная подводная лодка, воздушный миноукладчик, [бронированный утюг](#) модели «[Железный Капут](#)», эскадрилья самолетов с заточенными крыльями для во всех смыслах бреющего полета, или еще какое нестандартное средство опиздюливания врагов.

Выдающиеся зеленожопые

- **ЗВЕРЬ**. Эпичный варбосс, объявившийся незадолго после окончания Ереси Хоруса. О его крутости свидетельствует не сколько банальные размеры и грубая сила, сколько интеллект: чего стоит тот факт, что при Звере орки обзавелись дипломатами (!), которые устраивали переговоры (!!) с Империиумом (!!!) на Терре (!!!!), говоря при этом на чистом готике (!!!!!). В серии книг, посвященных этому варбоссу, вообще намекается, что он является орочьим аналогом [Императора](#). Был завален с помощью примарха, почти всего ордена Имперских Кулаков и сложных имперских колдунств, однако оставляет после себя преемника, и имя ему...
- **Газкуул Мак Урук Тракка** — самый большой, самый сильный, самый крутой, самый... Просто САМЫЙ орк всех орков! Босс всех боссов! Оратор, стратег, крутой вояка, пророк и ваще чоткий пацан! В молодости был ничем не примечательным нобом из клана Гоффов. Но после того как у него в башке разорвался болт и док Гротсник (о котором ниже) порылся у него в [мозгах](#), попутно склепав ему заплатку на череп из адамантия, у Газкуула начались [видения](#) от Горка и Морка. Благодаря им, а так же своей невероятной [крутизне](#), Газкуул стахановскими темпами дорос до статуса Бааашова босса и пророка Waaagh. Когда солнце его родной планеты начало угасать, Газкуул не растерялся и сколотил самый масштабный ВАААГХ! в истории, после которого на имперской планете — кузнице Армагеддон начался [тотальный орочий пиздец](#). На том же Армагеддоне нажил себе крутого врага в лице лорда-комиссара Ярика. Которого позже поймал в плен и отпустил, мотивируя это так: «Я атпустил его, патаму што тяшело найти хорошего пративника, оркам нушны хорошие враги»
- **Наздрег Уг Ургуб** — самый богатый орк Галактики и видный меценат орочьего технического прогресса, собравший вокруг себя всех самых крутых меков. Большой бро Газкуула и обладатель эксклюзивных прав на производство таких убердевайсов как Тиллепорта, Миноукладчик и штурмовая Скала, кое права он подкрепляет набиганием флота в стопицот киллкрузеров на производителей контрафакта. Этакий орочий Билл Гейтс. Несмотря на имидж ленивого отожравшегося бездельника весьма крут, невероятно хитер и изворотлив. Так, лишившись в одной кампании своего личного скитальца, смылся с умирающей в варп-шторме планеты на стырленном имперском линкоре да еще так, что о факте угона имперцы узнали лишь через несколько месяцев.
- **Хацуга Гутзбэг** — орочий ворюга 90 лэвэла, легендарная фигура среди Лутазов. Тырил всё, что не прибито к полу или не врыто в землю, а после воровал и это. Так прокачался на этой ветке мастерства, что о нём поговаривают, якобы Гутзбэг мог спереть даже Имперского Титана.
- **Ваздакка Гутсмек** — наикрутейший [маньяк скорости](#) всех времён и племён. Фактически, орочья версия Думрайдера. В комплекте: не менее (если не более) крутой мегабайк, привычка жрать разного рода [грибные стимуляторы](#) для бодрости, поддержания формы и просто just of lulz. Прославился тем что как то раз в одиночку спас собственный вааагх от титана класса «Полководец», прыгнув на него сверху со скалы и порубав в мелкий винегрет всех принцепсов и сервиторов, которые сиим девайсом управляли. С байка слазит только в двух случаях — чтобы поспать или чтобы допилить к своей чудо-машинке новый апгрейд. Одержим идеей построить сеть тиллепорт, чтобы проехать на своём байке из одного конца Галактики в другой.

- **Босс Загструк** — адская смесь орочьего штурмавика, имперского комиссара и кровожадного маньяка в одном лице. Лютый бешеный (буквально) фанатик дисциплины даже по меркам штурмавигофф. При малейшем несоблюдении дисциплины может (в зависимости от степени скверности настроения) : Страшно наорать, **обратить взглядом в говно**, порубать гада или застрелить дезертира нахуй!!! Настолько психован и йаростен, что по слухам совершает как минимум одно убийство в день, а от его **взгляда** в говно обращаются не только орки, а даже сквигготы! По вышеуказанным причинам дико уважаем своими рибятами из банды «Грифы». Счастливый обладатель киборочьих ног с когтями как у хаос-рапторов. Ибо собственные ноги ему оторвал дреднот космодесанта, за что «Да Босс» тут же перегрыз ему проводку и вывел из строя.
- **Капитан Бадрукк** — адмирал всея орочьих **фрибутьеров**. Самый **понтный** из всех орков вообще. По сравнению с ним **Киркоров** — серый воробышек. Тут вам и разные знамёна, закреплённые на спине; и трофейные медали имперских адмиралов; и полный рот позолоченных зубов; и спизженная у огрина-секьюрити пушка, допиленная самим Бадрукком и превратившаяся в ниибически крутую радиоактивную мега-пулялу; и прошитая свинцом шинель, от этой радиации защищающая; и грот-оруженосец с ящиком **экслюзивных** снарядов; и ещё **over 9000** разнообразных свистелок и перделок.
- **Мэд док Гротсник** — **самый неадекватный, но при этом самый профессиональный** орочий дохтур. Именно благодаря ему Газкуул Мак Урук Тракка обзавёлся адамантиевым черепом и своим пророческим даром. Мозгоправ стал дико популярен, и глядя на толпящихся перед его шатром Орков, учуял солидный профит. Он предложил крутейшим Нобам его племени операцию «как у Газкуула». Вот только, Гротсник смолчал, что помимо железных черепов он установил в мозги нобам небольшие бомбы, а дистанционный детонатор от них спрятал у себя. С тех пор если какой-нибудь ноб с металлическим черепом обижал Гротсника, его голова через какое-то время делала красивый и **зрелищный** Бадабум. В конце концов, до нобов **дошло**, чё происходит. Сообразив, что Гротсника голыми руками не возьмёшь, они пораскинули пока ещё целыми мозгами и придумали **хитрючий план**. Дока попросили посмотреть проводку сломанного Смертотреда, но нобы тоже кое о чём смолчали. Дред схватил Гротсника своей клешнёй, прижал к земле и, разрезав циркулярной пилой его голову, утопал прочь. А надо сказать гроты-санитары у Гротсника тоже были большие любители в башке поковыряться. Подобрали они своего хозяина, притащили в шатёр, и пошло-поехало! Дрррдыщали молотки, **Вжжизели** пилы, виизжали буры... И будто бы этого **мало было**: одного грота по ходу операции потянуло сблевануть прямо на моск Гротсника (а кого бы не потянуло?), другой потерял своего любимого паука, который решил спрятаться в черепной коробке дока. Когда Гротсник снова пришёл в сознание, у него уже был новёхонький металлический череп и просто запредельный скилл безумия. Для начала Док отметил это дело «зажигательным» танцем при свете луны и под **красочный фейерверк** из взрывающихся черепов тех самых нобов, потом он заменил часть своих конечностей на киборочьи и «одолженные» у клиентов, затем лоботомировал кучу поциентов с целью впихнуть им в мозги живых сквиггов. Довершается всё это безобразие, слухами о том, что Гротсник «мастерит» Супер-Франкен-Орка. Короче, если бы не Газкуул, то дока давно бы уже убили. Но одно ясно наверняка: Когда дело доходит до «КАЛЕЧИТЬ» и весело драцца-рубицца, то Гротсник будет просто незаменим.
- **Старый Зогворт** — мега-шаман орков, Крутейший вирдбой из всех и по совместительству земляк «Железной руки» Стракена и Слая Мэрбо. Родился в змеином гнезде, поэтому умеет кусаться и таскает с собою несколько кровавых гадюк. В настолке все его рукопашные атаки считаются ядовитыми. Именно он первый научился превращать вражин в пушистых сквиггов. В какой-то момент босс племени стал его побаиваться и выкинул на мороз, о чём позднее пожалел. Теперь Зогворт бродит по галактике в качестве пирата-наёмника, множит свою славу, оттачивает мастерство и помогает некоторым боссам в обмен на возможность пропустить через себя побольше чистой энергии ВАААГХ!!!
- **Мэк Босс Горлопан** — величайший орочий **Кулибин** всех времён и племён. Почётный обладатель двух ценных и сообразительных помощников — гротов по имени Нитнакл и Ланк. В отличии от остальных орков, не пытается выбить из них «дурь» живительными пиздюлями, а наоборот поддерживает и поощряет такую соображалку у своих мелких носатых ассистентов.
- **Босс Сникрот** — крутейший командоз из всех, опытный охотник, профессиональный **стеллс-пихот** и ночной кошмар всея Армагеддона. Может пройти через рощу удушающей лозы, ни одного листика при этом не тронув. Может бесшумно проникнуть в гвардейскую казарму и перерезать всех во сне, и никто даже не проснётся. Его группа командоз носит имя «Красные черепа» из-за славной традиции снимать скальпы со своих жертв и поливать себе голову свежей кровушкой.
- **Красный Гоббо** — грот-революционер. Мелкая носатая зеленопузая бюджетная копия **Эрнесто Че Гевары**, а так же один из главных героев настольной игры «GorkaMorka». Началось всё с того, что обычный, ничем особо не примечательный Гоббо **попался** биг мэку с шоко-атак-ганом. Им пульнули, он зачерпнул варпа, выжил... А потом чёйта у него там в башке переключило, он понял что «оно так не можно жить, товагищи!!!», и сколотил первый и пока единственный ВАААГХ гретчинов **с блэкджеком и шлюхами**. **ВНЕЗАПНО** вернулся в 2019, ЧСХ в качестве ваховского аналога Деда Мороза.
- **Таска Демонкилла** — зеленокожий, обожавший давать пиздюли самым большим тварям. Когда в 890-м году на его корабль вломился непрошенный демон, в последовавшем бою Таска словил такие

лузлы (и заполучил такую пару рогов на шлем) что решил понадавать пиздюлей и другим таким. Набрал армию с баальшим количеством вирдбоев, сумел проложить курс в самое Очко Ужаса. После мордобития на десятке миров, нарвался на Оччень Балшую Тварь с Оччень Балшой Армией. В конце концов и демоны и орки погибли, но Таска сумел таки под конец оторвать Твари яйца по самую шею. Увидавший это Кхорн (начальник Твари) тоже словил лузлы, на следующий день воскресил обе армии, и потребовал повторить «на бис». С тех пор демоны каждый день тренируются воевать на орках, Кхорн смотрит как в его славу проливают кровь, орки рубятся без конца, Таска дает пиздюли все новым большим тварям... В общем, лузлы ловят все, вследствие чего имеется нехарактерный для вахи [Хэппи-энд](#).

Империя Тау



«В далёком созвездии Тау Кита

Всё стало для нас непонятно. Сигнал посылаем: «вы что это там?» А нас посылают [обратно](#).

»

— *Высоцкий*

Тау — [синемордые](#) гуманоидные плоскорожие [ящерики](#), известные своей идеологией [Высшего Блага](#), а также [онемешностью](#), [кавайностью](#) и добротой. Примечательны рекордно низкой концентрацией пафоса, брутальности и жестокости на фоне других рас, [олицетворяют разумное, доброе и вечное в злом мире будущего](#). Но всё же питают слабость к симпатичным плазменным пушечкам и мощным рэйлганам. Любимые тактики: удерживание врага на дистанции выстрела, засада и [hit-and-run](#). За редким исключением, не любят драться в рукопашном бою, проблемы им может создать даже жалкая стая гретчинов с тесаками, если она каким-то чудом до них доберется (справедливости ради, перестрелки на ближней дистанции им тоже создают немало проблем - проскакивала инфа, что зрение Тау отличается от человеческого)

Являются помесью китайцев, японцев (высокие технологии и кибернетика, боевые костюмы и упомянутые пушки, похожая история развития, обитают на востоке от Терры) и немного индусов (кастовая система, имена). При этом Высшее Благо очень смахивает на [коммунизм](#) в изначальном значении этого слова. Являя собой эдакий оплот доброты, [ближнелюбства](#) и [терпимости](#), считаются многими вахафагами расой чуждой миру Вахи. Тем не менее, по современным меркам, тауситская империя является жестокой и бесчеловечной тоталитарной машиной и «доброй» она выглядит только на фоне полнейшего пиздеца в остальной галактике — та же терпимость заключается в том, что «несогласных» тау обычно [стерилизуют](#) и [изолируют](#) в уютных трудовых лагерях, тогда как в Империи еретика ждет богатый выбор из сожжения, пыточных камер Инквизиции и арко-флагеляции.



Общество построено на кастовом принципе, каждая каста является подвидом базового вида тау, и за века специализации изменилась под профессию. При этом в одной упряжке держится не силой, а самурайским духом (и, по слухам, гипнотическими способностями правителей). Всего каст пять:

- Огня (*Shas*) — военные. Отличаются повышенной мускулистостью, стойкостью, горячим нравом и склонностью к идеализму.
- Земли (*Fio*) — ученые, [инженеры](#) и агрономы, [рабоче-крестьянские классы](#) как таковые отсутствуют — всю тяжелую и нудную работу делают дроны и прочие автоматы. Приземистее и полнее остальных тау, по характеру в основном прагматики и циники. В боях участвуют редко, по причине тормознутости, но иногда ценятся как пилоты баттлсьютов — благо отличное понимание техники оказывается ценнее еще большей импотенции в рукопашке.
- Воды (*Por*) — [политики](#), [торговцы](#), [администраторы](#). Отличаются редкостным талантом к болтовне и

мытью мозга, умудряясь впаривать тауситские товары и тауситскую идеологию даже убежденным ксенофобам.

- Воздуха (*Kor*) — пилоты и экипажи на кораблях тау. Долговязые и худые, в прошлом имели крылья, ныне отличаются дичайшей устойчивостью к перегрузкам и бешеной реакцией.
- Эфира (*Aun*) — правители высшего эшелона. Внешне отличаются **костяной шишкой** неизвестного происхождения и назначения посреди лба. По слухам, такие же шишки есть у королев-маток одной жучиной расы по имени Q'Orl, причем Эльдары даже одну такую матку как-то благополучно спиздили (когда не получилось выторговать по хорошему за помощь против хаоситов); якобы чтобы построить свой рой, без блэкджека и шлюх. **Ну ты понел**.

Алсо, как и в **Империи Зла**, где даже у попа и директора мясокомбината был тайный чин при **КГБ**, тут существует ранговая система, общая для всех каст (на примере касты огня):

- *La* — рядовой;
- *Ui* — сержант, командир танка или пилот бронекостюма;
- *Vre* — командир кризис-команды или отряда «Стелсов»;
- *El* — полковник на личном «Кризисе» или «Стелсе»;
- *O* — генерал на охуенно навороченном «Кризисе» или экспериментальном «Стелсе».

У других каст, в принципе, то же, только с учетом специфики занятий — так *Fio'Vre* может быть начальником завода или НИИ, *Aun'La* — мелким чиновником в местном аналоге министерств, *Por'Ui* — менеджером среднего звена, а *Kor'Ui* — командиром звена истребителей или расчета корабельной батареи.

Были обнаружены развед-кораблем Империиума, будучи ещё первобытными дикарями, и не подверглись экстерминатусу по чистой случайности. Варп-шторм накрыл сектор, уничтожив боевой флот и корован с поселенцами. Казалось бы, при чём тут **Камикадзе**? Ныне же тау должны быть неспешно истреблены во имя Императора, так как не ведут активных военных действий, да и эльдары молодых выскочек тоже недолголюбивают — синенькие явно никому не доставили тем фактом, что всего-то за шесть тысяч лет превратились из дикарей в высокоразвитую расу, понатырив всякого добра со стороны. Тау вообще склонны к гиперэволюции, в том числе и биологической (ценой чему может быть ускоренный метаболизм, и, как следствие, ранняя смерть первых изменённых поколений), например, отращиванию крыльев кастой воздуха, когда они ещё не могли позволить себе даже простенькие антигравы.

Дружат с крутами, веспидами и прочим генетическим сбродом. Не имеют псайкеров и пси-способностей (то есть являются в основном «затупленными» по имперской терминологии), в честь чего не страшатся развращающего влияния Хаоса, зато имеют **высшую касту**, которая рулит сообществом тау при помощи идеи Высшего Блага и, по сведениям Имперской пропаганды, источаемой ими психотропной вони. Надо сказать, что серомордые ожесточенно громили друг друга во имя других великих идей до изобретения Высшего Блага.

В стратегическом плане Империя Тау крайне интересна тем, что очень серьезно и качественно подходит к вопросу **пропаганды**, начиная запудривать соседям мозги за годы до прибытия флота демократизаторов с воинами Огня на борту. В результате плодотворной работы касты Воды, большинство атак армии тау на имперские миры встречается аборигенами хлебом-солью, а особо упоротые **ымперцы** нередко устраняются самими же местными ещё до приземления первых «Касаток», так что, собственно, боевые действия зачастую начинаются только через пару месяцев или лет, когда Муниторум, наконец, выделит войска для возвращения «предателей» в лоно Империиума. Второй интересный факт в стратегии тау заключается в том, что когда они отступают (а отступают они часто, так как берегут солдат, и вообще не верят в last stand), то эвакуируют за собой всё население и промышленность покидаемых городов и планет, оставляя врагам только дырку от бублика. Казалось бы, при чём тут **Сталин**?

В предыдущих редакциях варп-движки тау рабтали «вполсилы», лишь частично погружая корабли в Варп, но с 6-й редакции и дальше тауситский FTL отретконен до полностью конвенционной технологии, никак с варпом не связанной. Практические результаты, впрочем, остались теми же — межзвездная скорость флотов тау изрядно ниже чем у практически всех остальных рас (медленнее только ниды и Империиум вдали от Астрономикона), зато практически идеальная надежность и точность, благодаря чему Тау лишены неисправимых проблем с логистикой, столь сильно тормозящих любые крупные телодвижения в



Так они склоняют солдат Имперской Гвардии к измене. Кстати, это какбэ командующий Теневое Солнце. Нет, это не **правило 63**, точнее, не совсем.

Империи.

Надо сказать, что при столь скромном размере империи и обилии врагов вокруг, тау постоянно и необъяснимо везет выживать даже против многократно превосходящих сил противника. А разгадка одна: Fire Warrior — FW — Forge World, проработавший детальную историю конфликта и регулярно продающий сотни стофунтовых бандур тауситского флота и баттлсьютов. Сюжетно они также не чураются корешиться с Ультрамаром, который как раз оказался не в том положении, чтоб разбрасываться возможностями для совместных операций.

Войска Тау

Поскольку **вся** каста Огня напрямую занята военной деятельностью, у молодых Шас проблем с выбором профессии нет. С раннего детства и до совершеннолетия они учатся ходить строем, разбегаться по команде и пользоваться всевозможным снаряжением, посему таусянский новобранец натренирован и вымуштрован как элита какой-нибудь другой расы (хоть и необстрелян). Мало того, их натаскивают еще и на тесное взаимодействие с другими родами войск: тау как никто знают, что один в поле не воин. Сама же система подготовки и продвижения отчасти напоминает спейсмаринскую (обязательное движение по ротам/рангам по мере накопления боевого опыта). Такая высокая планка дает тау массу интересных возможностей.

Основным подразделением в войсках тау является *Кадр*, и эти кадры **решают всё!** Кадр составляют до шести всесторонне экипированных *команд* базовых воинов Огня и несколько специализированных команд, подобранных под конкретную задачу. Основные *команды*:

- **Воины Огня** (*Fire Warriors*) — линейные стрелки и первый этап карьеры. Вооружены импульс-винтовками, карабинами и бластерами — самым мощным и дальнобойным базовым вооружением данного класса. В данном случае «мощным» означает «способным выносить даже цели, которые вроде как считаются для базового оружия неуязвимыми», особенно если эти цели им кто-нибудь подсветит маркерлайтом. Их недостатком часто называют отсутствие опциональных стволов, но сами Воины Огня это недостатком не считают: разных сортов импульсок вполне хватает для большинства задач, прерывать архиполезную стрельбу ради сомнительного удовольствия бегать на дистанцию действия огнемета или мельты не хочется, а в особо трудных случаях прикроет огнем доступный по умолчанию БТР. Настоящая же их слабость, проистекающая от снаряжения и подготовки — высокая цена, ибо для базовой пехоты доступность и высокое число зачастую важнее собственно характеристик. Поэтому роль пушечного мяса зачастую исполняют **фанатичные люди-коммунисты**, наслаждающиеся тауситским оружием и снаряжением.
- **Огненные клинки** (*Cadre Fireblades*) — сурово-брутальные полевые командиры и сержантский состав Тау в одном лице. Отказались от возможности забраться в Кризис и сознательно обрубили свой максимальный ранг на ступени *El* ради того, чтобы направлять и поддерживать обычных пехотов — за такую самоотверженность весьма уважаются товарищами и командирами. Помимо стандартных импульски и фотонных гранат вооружены маркерлайтом. По правилам настолки отличаются зверской живучестью и в рукопашке повоевать не дураки (особенно с катаноподобным Ножом Обязательства в руках).
- **Следопыты** (*Pathfinders*) — специализированная команда из уже нюхнувших порошу вояк, обычно действует вплотную к линии фронта, или наоборот, далеко за ней, где занимается разведкой, подсвечивает цели, корректирует союзную стрельбу и маркирует для десанта зоны высадки. Снаряжаются маркерлайтами (чтобы подсвечивать и наводить) и пульс-карабинами (чтобы не мешали подсвечивать и наводить); по желанию есть облегченные рэйлганы (снайперские винтовки и противотанковые ружья в одном лице), ионные винтовки (для особо настырных пехотов) и БТР с усиленными системами связи и позиционирования. Готовность пожертвовать собственными фрагами ради удобства стрельбы друзей — это, по таусянским меркам, круто, поэтому следопытов, несмотря на малую выслугу лет, очень уважают.
- **Стелс-команды** (*Stealth teams*) — неофициально называются «Одинокие Охотники». Нет, они держат связь с командованием и координируются с войсками — но все равно на фоне прочих взаимоинтегрированных друг в друга до последней степени соединений тау выглядят именно одиночками. От трех до шести стелс-костюмов, невидимых как для приборов (это для силовой-то брони!), так и для простого глаза (без комментариев) занимаются обычной диверсионной деятельностью — взрывают склады, вырезают дозоры, устраивают засады. Обычно очень успешно — на такое сочетание незаметности, скорости и мощи вражеские тылы, как правило, не рассчитаны. Слабость — высокая стоимость снаряжения и подготовки, поэтому высылают их обычно для устранения важных, но хрупких объектов, которые по какому-то недоразумению не находятся в пределах прямой видимости крупных сил.
- **Бродсайды** (*Broadsides*, букв. *Корабельные орудия*) — до трех одноименных бронекостюмов. Очень тяжело бронированы (настолько, что ни один джетпак не поднимет), вооружены спаренными рэйлганами/тяжелыми ракетометами в руках и каким-нибудь более легким оружием на плечах (чтоб, высунувшись, добавлять тем, кому мало обстрела главным орудием), поэтому обладают чудовищной огневой мощью. Сами по себе медлительны, но в связке с аэрокосмическими транспортниками «Орка», могут внезапно оказаться где угодно, например, на вроде уже проверенной высоте.

Поскольку стоять и стрелять из больших пушек — дело ответственное, но не очень сложное, пилотирование «Бродсайда» — типичное занятие для свежее испеченного *Шас'Уи*. Дороги (как по вселенной, так и ИРЛ) настолько, что в последние годы тау даже спилили с них танковые рейлганы и выдали тяжелые рельсовые винтовки (на освободившееся место ВНЕЗАПНО получилось впилить ПТУРСы).

- **Кризис-команды** (*Crisis teams*) — чаще всего состоят из трех-девяти «Кризисов» — тяжело бронированных, тяжело вооруженных, порхающих с одного края поля боя на другой бронескафандров, из-за разнообразного, многочисленного и гибко настраиваемого вооружения, пригодных к выполнению самых разных задач. Пилоты обычно знают друг друга с детства, вместе прошли учебу и службу в пехоте, так что понимают друг друга не с полуслова, а вовсе без слов. Таких называют «*Та'Ро'Ча*» («три ума — одна цель»), то есть кризис-команда — фактически единая боевая машина. Обладают большой свободой действий — надо постоянно отслеживать ход боя и оказываться там, где нужны больше всего. Помимо личного мастерства для этого требуется незаурядная тактическая грамотность, поэтому пилотирование «Кризиса» — признание высокой квалификации и обязательное условие для достижения командирской должности. Самые гибкие и настраиваемые бронекостюмы из всех, пригодные против любой цели (угадывание того, что к ним прикрутят на этот раз, доставляет немало радости противнику), и к тому же самые массовые в производстве.
- **Команды ближней поддержки в опасной среде** (*Hazard Close Support Suit Teams*) — форджовые кризисы в квадрате, до которых дорастают далеко не любые офицеры. Запаяны в еще более крупные и тяжелые скафандры XV9, не потерявшие, впрочем, способности к полетам. Вооружаются с прицелом на бой на ближней дистанции, соответственно, оружие недальнобойное и очень больно бьющее. Для развлечения набигающих пихотов оборудованы светозумовыми гранатами, взрывающимися дронами-камикадзе и усиленными движками для резвого вылета из рукопашки, если их таки догнали и начали бить.
- **«Быстрина»** (*Riptide aka XV104*) — самые крутые перцы по определению, получившие в свое распоряжение костюм кризиса в кубе. Чтоб пилотировать махину формата «мини-титан» с невероятной для таких габаритов скоростью вкупе с тяжеленными орудиями, которым позавидует любой танк, надо быть очень изворотливой и смелой сволочью. Тем более что в скафандрах стоит жидковакуумный реактор, который, если его **расшатать**, вызывает перегрузку всех систем и мягко плавит костюм изнутри, нередко с летальным исходом для пилота. Если же реактор сработал как надо, на выходе получается охеренно быстрая, мощная и защищенная машина смерти, способная в одиночку вынести пол-армии врага. В настолке за одну взятую Быстрину будут ругаться, за две косо смотреть, а за три могут и в морду дать, ибо в 99% случаев без шансов.

Помимо этого кадр оснащается танками, тяжелой техникой, специальным снаряжением, иногда взводами дружественных ксеносов-ауксилариев (не путать с собственными войсками союзных рас) и воздушной поддержкой. Всего кадр насчитывает от пятидесяти до двухсот рыл и представляет из себя мини-армию, экипированную под решение любых задач и борьбу с практически любым противником (чем напоминает роту СМ).

Благодаря подготовке *Шас'Ла* и всеядности таусянской техники, любой кадр легко превращается в линейную роту, штурмовой отряд для городских условий или группу скрытого проникновения, а из-за высокой дисциплины и единообразия матчасти, кадры легко и быстро объединяются в единые **контингенты**. И разъединяются. И соединяются снова, но в другом составе. Или в том же, но на тысячу километров западнее. Удобно очень.

Оружие Тау

В целом совершеннее, дальнобойнее, надёжнее и мощнее человеческих аналогов, и при этом постоянно совершенствуется кастой Земли, буквально на глазах становясь еще смертоноснее и удобнее. С другой стороны, тяжелое оружие простой пехоте не дают, предпочитая вешать его на бронескафы и технику, имперской пестроты в их арсенале нет (тау делают ставку на то, что мобильные и скоординированные отряды будут делать свое дело, при нужде дополняя друг друга), да и в рукопашном бою им похвастаться нечем. То есть совсем нечем - упор на то что двух с половиной таки добежавших до близкого контакта удастся закидать флекшами и забить гуртом прикладами, пока они не очухались. Под катом оригинальные разновидности оружия:

- **Импульсное оружие** (*Pulse weapon*) — гибрид гаусски и плазмагана: стреляет стальными иглами, которые на лету оплавляются в плазменный сгусток. По бронейности равно болтерам, по мощности же серьезно превосходит их, из-за чего залп импульсок представляет нешуточную опасность для особо живучих тварей, обращающих на болты и лазеры внимания не больше, чем на комариные укусы, да и легкую технику расковырять не проблема, а уж по небронированной пехоте один выстрел = один труп чуть менее чем всегда. Импульсная винтовка — самое дальнобойное и мощное из «базового» оружия во всей Вахе. Помимо винтовки есть ещё в виде штурмового карабина с подствольником, обеспечивающего эффективное поражение и подавление врагов даже на ходу, пусть и не столь дальнобойного, и в виде бластера (по сути, дробовика — чем ближе в упор, тем смертельнее). Для экипажей скиммеров и пилотов боевых костюмов, переживших свои машины, выпускают компактный пистолет, таки представляющий собой реальную угрозу на ближних дистанциях. На боевых костюмах и технике часто устанавливается четырёхствольный импульсный

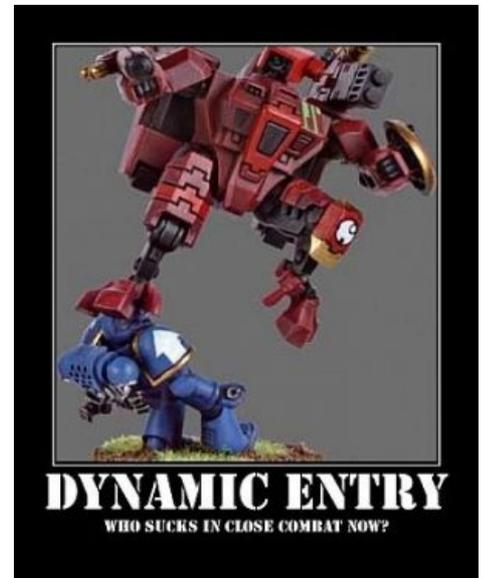
гаттлинг aka *Burst Cannon* (импульсная пушка, надм. скорострельная пушка), радующий пилотов тем, что, имея пулеметную скорострельность, позволяет палить на ходу, но зато весьма недалеко. Помимо всего этого, на экспериментальных костюмчиках обкатываются модификации в разных калибрах: например, на *XV107* стоит тяжёлая импульсная пушка, стреляющая «снарядами» импульсной картечи, разрывающимися в непосредственной близости от цели и окутывающими оную и окружающих облаком, собственно, импульсной нано-картечи, низводящей оных до уровня [липкой, тягучей кашицы бурого оттенка с неприятным запахом](#), причем чем больше цель, тем больше ее бьет, так что танки и здоровенные тираниды лопаются с той же, если не большей скоростью, чем пехота.

- **Рэйлган** (*Railgun*) — рельса as is. Разгоняет стальную болванку до присветовых скоростей, пробивая навывлет все живое и мертвое. Пехотинец, будь он хоть терминатором или меганобом, которому не повезло словить снаряд, превращается в кровавые брызги, экипажи танков вытягиваются инверсионной струей из выходного отверстия снаряда и живописно размазываются по земле в виде [тонкой красной ленточки](#). Оба спецэффекта, как нетрудно догадаться, довольно сильно [демотивируют](#) окружающих. Танковый рельсотрон может стрелять связкой игл вместо цельной болванки, нанося Высшее Благо по площади, хоть и не так эффектно. А рельсы на космических кораблях и крепостях метают болванки размером с автобус на скорости 0,99с, играючи проделывая в готичных корытах людишек вентиляционные отверстия от носа и до кормы.
- **Ионная пушка** (*Ion cannon*) — вундервафля, [стреляющая потоком ионов](#). Ставится на танки и авиацию, кладёт штабелями нетяжелую технику и любую пехоту. Тяжелые скорострельные стволы прочих рас превосходит в дальности, скорострельности и бронебойности. Уменьшенная вариация, устанавливаемая на бронекостюмы, именуется «циклическим ионным бластером», ещё скорострельнее, в ущерб дальности и мощи. Иногда, если цель словила достаточно выстрелов из ионки, но каким-то чудом не сдохла, она настолько электризуется, что электростатические отталкивание буквально разрывает её на части. Есть и только что пущенная в серию винтовка для пехоты, недальноточная, но мощная. Все виды ионов питаются от особого радиоактивного источника, и если с этого источника снять противорадиационные экраны, пуляет намного мощнее и по площади, пусть и ценой сокращения срока жизни стрелка, если он сам не в экранированном бронескафандре (в таком случае деградирует материал скафандра).
- **Маркерлайт** (*Markerlight*) — [лазерный целеуказатель](#). Работает как и IRL, подсвечивая цели для больших калибров, самонаводящихся ракет и пр, плюс совместим с электроникой в шлемах всех тау, что позволяет вести стрельбу с автонаводкой по подсвеченным отрядами, повышая меткость огня до сверхчеловеческого уровня. Единственный минус — лазерная наводка тоже требует усилий, поэтому пока синемордый подсвечивает, что-то еще делать будет не с руки. Впрочем, особым программным обеспечением можно исправить даже такую досадную оплошность.
- **Флетчетты** (*Flechette*) — самая веселая реактивная броня ever. При приближении вражеской пехоты, задумавшей ковырнуть танк или доспех силовым мечом или прилепить к нему гранату, окутывает её облаком импульсной картечи. Причем в отличие от гравитационных волн на пехоте и дронах, срабатывает даже когда враг уже подошел вплотную — не успевший съебаться противник рискует получить вторую порцию до того, как успеет разобрать танк на запчасти.
- **SMS** (*Smart Missile System*) — просто кошмарный скорострельный шестизарядный ракетомет тау с самонаводящимися ракетами «земля — земля» (при наличии нужных систем — и по воздуху можно), способными легко найти и уничтожить противника в укрытии, даже если на пути ракет стоят дома, деревья и титан, а противник сидит в окопе под невидимостью. Главный минус, в сравнении с самонаводящимися ракетами, заключается в невозможности стрелять в движении, что, разумеется, может быть исправлено особым программным обеспечением. Если вахафаги начнут говорить об эсэмэсках, то вполне вероятно, что речь идет не о текстовых сообщениях. Ракеты тау несколько отличаются от имперских, результатом чего становится меньшая бронебойность, мощность и дальность, но зато в одну установку их влезает чуть менее чем дохрена, и пуляют они весьма и весьма быстро.

Бронескафандры (*Battlesuits*) — павер-армор от тау и, по совместительству, один из главных маскотов расы. Чуть менее чем поголовно оснащены джетпаками, вооружены самыми крутыми вундервафлями расы, быстрее и легче имперских аналогов равной защищенности. Благодаря оцифрованному интерфейсу с поддержкой полного 3D, могут отслеживать цель, смотреть на 360 градусов, и палить из всех стволов одновременно, но вот выбрать из скафандра, если тот подбили или села батарейка, бываете подчас непросто. В командирские варианты иногда встраиваются детонаторы, при выпиле костюма устраивающие рано обрадовавшемуся врагу прощальный подарок.

- **Стелс-костюм** (*Stealthsuit*) — самый мелкий скафадр, превращает пилота в эталонного стелс-пехота, при этом бронирован не хуже спейсмаринской силовой брони. Сначала носили ранний *XV-15*, представляющий собой просто летающий невидимый павер-армор (ныне не выпускается), теперь носится доработанный под совместимость с подсистемами для тяжелых бронекостюмов *XV-25*. Более крутой вариант — экспериментальный стелс-костюм *XV-22* — без всяких проблем поливает врагов из двух пушек (в ДОВе почему-то ещё и из неканоничных ракетниц на плечах), имеет больше брони, толще щит, но дорог, потому носят его только некоторые отмороженные командиры, включая главнокомандующую всея армий тау *О'Шассеру*.

- **XV-8 «Кризис»** (*Crisis battlesuit*) — являют собой классический мобайлсьют ростом под три-четыре метра, вооруженный самым разнообразным снаряжением, бронированный немногим хуже имперских терминаторов, что компенсирует пачка щитов или щитовых дронов. Количество версий и модификаций давно исчисляется десятками: есть варианты для ведения боя в вакууме, под водой, по ночам, в воздухе (летающая версия) и далее по списку. В большинстве случаев на костюме вешается до трех систем (обычно две оружейные и одна вспомогательная). При наличии у командира лишних денег и отсутствии желания помирать от массированного огня, костюм можно обшить иридием, доводя прочность до уровня «Быстрины». Элита и командный состав.
- **XV-88 «Бродсайд»** (*Broadside*, англ. *линейное орудие*; надм. *бортовой залп*) — отличается от «Кризиса» более тяжёлым бронированием и тяжелой спаренной рельсовой винтовкой в руках (ранее на плечах), из-за которой пришлось заменить джетпак на конденсаторы, а про бег можно забыть. Под настроение можно взять ракетные установки или плазменные винтовки на плечи, тяжелые ракетометы вместо рельс, управляемые снаряды, а также прихватить с собой пачку дронов. Пехота с толщиной дредноута и двумя рельсами — ни у одной другой расы нет такого возмутительного отряда. Тяжёлая поддержка.
- **XV-9 «Хазард»** (*Hazard battlesuit*) — уберскафандр, невозбранно слизанный с [найтмеров](#) усилиями Форджа. Дорого, быстро, смертоносно! Плотно обещаны тяжелыми, хоть и недальнобойными, орудиями разряда «пиздец пехоте», «пиздец технике», «пиздец всему», могут десантироваться с орбиты, выносят пачку врагов и скрываются прежде, чем в них сумеют выстрелить, прочнее обычных «Кризисов», на случай, если зачем-то остаются на линии огня. Создают поистине титанический баттхёрт у всех тау-ненавистников. Как ни странно, штурмовики, а не элита, хотя по званию и опыту повыше обычных «Кризисов» будут. Изредка может перепасть командиру, если тот решил пробежаться в первых рядах. Как несложно догадаться, применяются там, где близкий контакт неизбежен, а жить хочется.
- **XV104 «Быстрина»** (*Riptide battlesuit*) — вершина тауситского мехостроения, скафандр размером с пару хороших танков. Не пробивается из-за высокого пафоса и мобильностью тоже не обделен. Таскает ионные и импульсные орудия с адской скорострельностью и дальностью, которые может еще больше увеличить, перегрузив ядро (с понятными последствиями). А какой это павер на столе — просто **не описать**. Может прикупить особых уличных дронов, доводя мощь и защиту до неприличных показателей, но обычно справляется и так.
- **XV107 «Р'варна»** («*Огненный Дождь*») — вершина тауситского мехостроения за номером два. Экспериментальная модификация XV104 «Riptide», включает экспериментальный реактор, экспериментальные пушки, экспериментальные ЭМИ-установки, экспериментальное всё. Будучи созданными на **откаты с распила** денег, выделенных на производство нового поколения стелс-костюмов, долго являлись маленькой тайной *Фио'О'Шо'Ауна* aka Главный Самоделкин всея септа *Ке'льшан* — автора проекта — ровно до атаки тиранидов на септ, в ходе которой трио экспериментальных вундерваффе сумело сдержать натиск основного направления атаки тараканов на столицу септа, вследствие чего проект и его автор получили, наконец, соответствующее внимание и почести от совета Эфирных. Последним так доставил гений Ауна, что они дали ему еще бюджет, и тот состряпал **XV109 «И'варра»**, ВНЕЗАПНО выпиливающий бронированные цели на ближней дистанции потоками плазмы, ионов и картечи, порхающий по полю боя аки на крыльях.
- **XV-02** — собственно, не павер-армор, а свеженький костюмчик для пилотов. Позволяет в одиночку пилотировать целый танк вместе со стрельбой, фактически подключив машину напрямую к своей нервной системе. На данный момент обкатывается лично героем всея Третьей Сферы Лонгстрайком (известен тем, что в свое время в одиночку валил титаны из орудий обычных танков).
- **KX139 «Тау'Нар»** — ещё одно произведение форджи. Титан, просто увешанный пушками. В отличие от других БСК, управляется аж тремя пилотами.
- **KV128 «Штормовая Волна»** («Stormsurge») — безрукая артиллерийская платформа. Выдаёт просто огромное количество выстрелов из самого разного оружия. Пилотируется двумя лучшими выпускниками местных ПТУ, которые сидят на свежем воздухе. Способен бросить якоря (выпустить опоры из ног) и стрелять в два раза больше. Позиционируется как убийца титанов.
- **XV95 «Корабль-призрак»** («Ghostkeel») — стелс-риптайд. Nuff said. Помимо себя и дронов, прикрывает еще и союзников вокруг, в голом поле невидим в упор, а любая стеночка или руинка делают практически невидимыми всех вокруг. В общем, аналог магического инвиза для тау.
- **Дроны** (*Kop'Veca*) — в отличие от прочих рас, тау не брезгают буржуазной наукой кибернетикой и



широко используют дронов, в том числе и в военном деле. Щитовые дроны прикрывают воинов в бою; прикрытые стелс-полем, снайпер-дроны отстреливают врагов по указке укрывшегося в безопасном месте оператора; дроны наведения, оружейные и штурмовые тоже без дела не сидят. Дроны запускают с танков, они служат дополнительными глазами и конечностями бронескафандрам, бомбардировщики валят их на врага с бреющего полета и просто ставят туда, где живому тау стоять опасно или скучно. Словом, тау всюю используют наличие у себя юнитов с бесконечным запасом терпения и бесстрашия.

Гравитанки:

- **«Хаммерхед ганшип»** (*Hammerhead* англ. *Рыба-молот*; надм. *Акула*) — основной боевой танк войск тау, который в надлежащей модификации служит адекватным ответом чему угодно (кроме авиации). Вообще, со своим мощным и разнообразным вооружением (рельса или ионка), хайтековыми системами, навороченными прицелами, мобильностью, системами оптического камуфляжа etc., «Хаммерхед» является хорошим, годным футуристическим танком. Единственная его слабость — ничтожный выброс пафоса в атмосферу.
- **«Devilfish troop carrier»** (*Devilfish* — *сразу куча* различного зверья; надм. *Скам*) — вторая «рабочая лошадка» (при этом с первой имеет практически идентичную базу: меньше брони, больше салон) — БТР, вооружение которого больше заточено под помощь перевозимым им солдатам: запуск дронов, поддержка огнем с воздуха, стрельба большими противотанковыми ракетами по указке или маленькими SMS-ками по окопам. Единственный минус «Дэвилфиша», в сравнении с мясовозами других рас — отсутствие **дырок для ружей**, хотя, в условиях химико-биологической атаки, это ВНЕЗАПНО становится преимуществом.



Помимо этого, есть ряд «fish-унифицированных» по базе узкоспециализированных машин — разведывательные, ракетносцы, ПВО, носители генераторов невидимости и портативные центры управления дронами. Вся техника пригодна к скрытным задачам, так что враждебное командование зачастую не может обнаружить перегруппировывающийся кадр и/или огребает с, казалось бы, совершенно пустых возвышенностей.

Аэрокосмический транспорт — из-за доступности антигравов, промышленного способа производства, а также из-за неумения строить маленькие космические корабли, тау волей-неволей стали очень мобильны в трех плоскостях:

- **A-X-10 «Tiger Shark»** (*Тигровая акула*), **«Barracuda»** и **«Sun Shark»** — модифицированные истребители и бомбардировщики, предназначенные для избирательного выноса врагов с воздуха. Особенно сурова «Тигровая Акула»: *специально* построена для выноса титанов (будучи слеплена вокруг главного калибра «Манты»). Нередко с одного захода выносят по пол-армии врага.
- **«Razorshark»** — тяжелый самолет для поддержки наземных сил, запиленный на базе «Sun Shark»'а. Классический штурмовик: носит нехилое вооружение, парит над землей на малых скоростях, броней и маневренностью тоже не обделен.
- **«Орка»** (*Orca* англ. *Косатка*) — несмотря на слабое для своей массы вооружение, является третьим по живучести орбитальным лифтером в Вархаммере, при этом дешева и доступна до неприличия (у иных рас БТРы менее доступны). Благодаря «Орке» способность в сжатые сроки перебраться на орбиту или на соседний континент для войск тау совершенно буднична и повседневна.
- **«Манта»** (*Manta* англ. *Скам-манта*) — ещё более примечательная вундервафля, классифицируемая то как «ракетный эсминец», то как «сверхтяжелый десантный корабль», то как «малый космический корабль». В космосе «Манта» заменяет собой эскадрилью противокорабельной авиации и способна выпилить полукилометровый эскorter. На поверхности она успешно играет роли: безрукого и безногого титана на антиграве; уберштурмовика, с броней и живучестью для авиации совершенно неприличной; собственно орбитального лифтера, способного доставить на поле боя целый кадр со всем имуществом, включая бронетехнику и скафандры. Более того, перейти от одной из этих ролей к другой «Манта» способна в любой момент, поэтому написать для нее внятные настольные правила, не надругавшись ни над «Мантой», ни над игровым балансом, не удавалось ещё никому (в официальных книгах оценивается как половина «Императора»).

Отдельно надо заметить, что производство *всего* вооружения у тау давно поставлено на поток. Да-да, включая «Кризисы», танки, даже «Манты» и прочие космические корабли. Обычно лимитирующим фактором становится нехватка солдат, а не техники и вооружения. Самих кадетов тау основательно готовят и проверяют боем, не говоря уже о достаточно опытных и верных союзниках, в бронекостюмы и тяжелые танки, без должного уровня подготовки, чужаков не пускают, да и не все союзники хотят или умеют ими пользоваться (люди, например, не умеют правильно пилотировать антиграв, несмотря на продолжительную муштру), крууты вон даже винтовки предпочитают свои.

Интересные личности

О'Шова (*Shas'O Vior'la Shovah Kais Mont'yr*, также известен как «Солнечный Мальчик») — былинный **красный командир**, экс-командующий всея армий, оркофоб, **мизантроп** и вообще хороший, годный гуманоид. Бессмертен благодаря стащенной с каких-то руин гигантской хайтешной шашке что ворует время жизни у убитых ею врагов, и, судя по количеству взятых фрагов, уже навсегда. В бытность свою командующим отличался презрением ко всем несинемордым и эпическими битвами, в которых стремительно вырезалось всё потенциально опасное живое, включая желающее сдаться. Не любил толерантных и дружелюбных сородичей, но толковых командиров и Эфирных всё же слушал. Впрочем, генералом он был толковым, **не раз нагигал превосходящие силы противников, и потому его выходки все терпели**. Бывали случаи, когда командир оставался в одиночестве, или с небольшим **верным отрядом** (прочие тау настоятельно рекомендовали эвакуироваться и отказывались помогать) против **ВАААГХ!!! до уничтожения** последнего, либо отзыва Эфирными. Вероятно, после этого он возненавидел орков и возлюбил битие их оружием ближнего боя и ногами боевого доспеха, ибо зело прельстиво действо сие, да и заряды экономить надо. В один прекрасный день Шова высадился на безжизненную, когда-то **милую мирную** планетку, облюбованую Хаосом, а затем полностью зачищенную спейсмаринами. Однако Шова интересовался не сраными местными орками, а неизвестными чужими структурами, набижавшими кровопускателями и их содержимым руин (в том числе и Рассветным клинком). Позже экспедиция демократизаторов под командованием Шова загадочным образом недосчиталась всех Эфирных, а сам Шова, предварительно устроив пиздец очередному людскому холивару, вместе с нехилых размеров армией и кучей колонистов свалил в сиреневую даль, где основал собственный анклав. Соответственно, тау анклава Фарсайта более brutальны, суровы, замкнуты и смотрят на всех орков как на говно, а ещё обучены рукопашному бою, чем рвут шаблоны. Ныне Анклав с переменным успехом воюет с орками **ВАААГХ!!!** Дакки, а сам красный командир рубит зеленозадых в труху здоровенным клинком, приваренным к его «Кризису». Имеет дружину таких же бесславных ублюдков, которые, особенно при присоединении к ним нижеупомянутой янгире, заставляют противника срать кирпичами. Алсо, клички и заслуги неиллюзорно напоминают викинга Вещего Хельгу, который, заплутав да всерьёз увлѣкшись раздачей пиздюлей всем встречным и поперечным фактически основал-укрепил Русь.



Кровавый Провидец, бывший главнокомандующий кастой Огня Тау, в личном боевом доспехе несёт Высшее Благо диким оркам.

Свято место пусто не бывает, а потому окончательное решение гуэлашного вопроса в настоящее время успешно претворяет в жизнь достойный **О'Р'алай**. Формально же империя ни анклав, ни самого Шову не признаёт, но так как герой до сих пор и не смотря на все усилия некоторых чифирных широко почитаем, любая смертоносная новинка находит свой путь в вооружённые силы анклава едва ли не быстрее чем на полевые испытания в самой империи, не говоря уже о мелочах вроде вспомогательной технологии или разведанных.

О'Шасерра (*Shas'O Shaserra*). Уход Шова очень расстроил множество его поклонников, в том числе и **одну девушку** из разведчиков. Именно её и назначили новым командиром всего Огня. Шасерра времени терять не стала и, получив новенький командирский маскдоспех, снесла статую «Кризиса» Шова на «красной площади» и устроила **развенчание его культа личности**. Боевые заслуги самой О'Шасерры заключаются в окончательном выдворении недобитых орков с ближайших к третьей волне колонизации систем и точечных рейдах под её личным командованием по нервным центрам залётного улей-флота тиранидов, после чего безмозглых жуков без потерь полностью уничтожил доблестный синемордый флот. Долгое время досаждала Империи, умудрялась даже уходить от Белых Шрамов и прикончить Корвина, предыдущего лидера Гвардии Ворона. В конце концов, Шрамы формально добрались до неё, но голову добыть, по старой традиции, не успели, зато отправив на больничный.

Ла'Каис (*Shas'La Kais*) Персонаж ещё времён первой встречи двух империй. Синемордая помесь Слая Марбо с Ангроном, разбавленная Драйго. Будучи зелёным выпускником кадетского училища, в первый же бой выжил лютый пиздец — десантников, гвардию, штурмовиков, дредноуты, авиацию, подорвал титан, дал звездюлей подоспевшим на шумок хаоситам, в том числе демонпринцу, и (!) гигантскому волнистому попугайчику Тзинча, лично. Завывая «Кийййя!» и «Череп Черепатому трону!», по **свидетельствам** неизвестных очевидцев. Зарубил десятки спейсмаринов ножом подозрительно китайского дизайнера и качества. Красит броню в тёмно-оливковый вместо оригинального жёлтого. Любит гордо восседать на горе вражых черепов и голов в шлемах — он не особо разборчив. По одним сведениям, вскоре поле прекращения непосредственного конфликта упрятан от греха в стазис, так как такая упоротость чрезмерна даже для боевой касты, по другим — прославился и поднялся в звании, по третьим — в честь него был назван нижеупомянутый персонаж, по четвёртым — это он и есть, по пятым — стал единственным тау-хаоситом и чемпионом, если не принцем, Кхорна... Герой посредственной игры и слегка менее посредственной её новеллизации, фанатами поперечно любим за упоротость и ненавидим за чрезмерную, даже по ваха-меркам крутость, как и Марбо с Драйго.

О'Каис (*Shas'O Kais*) — один из двух оставшихся после ухода Шова командиров, коего, как и Шасерру, выпускают из стазиса по большим праздникам. Вместе с упомянутыми учился мастерству нагиба у

Командира Чистой Волны, но, в отличие от прилежных Шовы и Шасерры, срать хотел на все Монт'Ка с Кауйонами, изучая тактику ведения боя в одиночку, аки one man army. По причине яркого индивидуализма и просрал кампанию на Кронусе, собственно, до командира дослужился только благодаря опыту, перенятому у учителя (по мнению Касты Эфирных).

Лонгстрайк (*Shas'la T'au Sha'ng*) — никаким местом не командер и вообще рядовой по рангу, но личность меметичная. Убер-талантливый танкист, однажды заваливший Гончую Войны «в глаз» из калибров «Хаммерхэда». В свое время высрал небольшой септ и, увидев однажды как *Леман Русс'ы* прут в атаку, давя как синемордых, так и собственных подранков, с тех пор **горячо полюбил** имперскую гвардию и все, что с ней связано. Обкатывает новенький съют, позволяющий рулить танком в одиночку (см. выше). Если таки обкатает, у всех, кто граничит с Тау, наступят веселые деньки — промышленность синемордых позволяет клепать технику фабрично — было бы достаточно пилотов, а с этой фиговинной освободится много рабочих рук.

Даркстрайдер (*El'Myamoto*) — илитнейший стелс-пихот и живая икона всех Следопытов, по совместительству — былинный распиздяй и бунтарь. Клал с прибором на уставы, предписания и сам Кодекс Огня, регулярно шлет лесом командование и вообще себе на уме, чем нажил дохрена врагов. Зато подсвечивал орочки гарганты прямо в их ангарах. Отхпал себе экспериментальный сенсор (ака *Structural Analyser*) с помощью которого может конкретно выцеливать на тушке/корпусе вражины самые уязвимые точки.

Аун'Ва (*Aun'O T'au Acaya'Va'Denta*, также известен как «*Space Pope*»). Глава касты Эфирных. Гипножаб всея империи. Суперстар. Обладает безграничным могуществом. Своей важностью способен раздавить целый ВАААГХ!!! вместе с пси-полем и гаргантами. Все строители Высшего Блага молятся на него, как на Маркса, Ленина, Гитлера и Б-га вместе взятых. Когда-то давно даже лично командовал войсками. Сила его **ЧСВ** настолько велика, что сам факт его присутствия на поле боя заставляет импульсные винтовки стрелять чаще, а обычных воинов пафосно превозмогать (что для Тау нехарактерно) и яростно нагибать всех противников Высшего Блага. Вместо бронированного папомобиля имеет пафосный парящий дрон с креслом, из оружия — пафосный Посох Дуализма, который позволяют отражать удары врага, если те тоже достаточно пафосны (за счет чего отразить выстрел из мелта-пушки в упор ничего не стоит, а вот жалкие лазганы и ножи гордость не позволяют отклонять). (*спойлер: Голограмма*. Настоящий Папа медленно и беспощадно убит во время битвы за бухту Му'Гулат ассасином Кулексус.)

Союзники Тау

Гуэ'Веса — **гой**-человеки на службе тау. Основная масса происходит из имперских гвардейцев, которых командование бросило на съедение синемордым во время отступления Дамоклового Крестового похода и простых работяг, которым не повезло жить на имперских планетах, завоеванных тау. За пару сотен лет в тепличных условиях социальной утопии из стартовой сотни миллионов **размножились** до десятков миллиардов и даже заполучили себе отдельный септ. Веруют в тот же культ Императора, только несколько отцензуреный тау на предмет исключения всяких «Не Допусти Чужому Жить». Также в наличии НИИ по **изучению** хуманов-псайкеров, в частности, их способности внезапно сходить с ума и вызывать орды демонов. В остальном такие же люди как и в Империи, только более сытые и умытые. Время от времени тау набирают из челоуеков солдат, по их словам, «из-за врожденной воинственности людей», но мы-то знаем, что **на самом деле** на пушечное мясо a-la Имперская Гвардия. Альтернативный путь получения отрядов гуэ'вес — переманивание уже обученных и вооруженных гарнизонов Гвардии и СПО имперской планеты коварной высококачественной пропагандой. Отдельно стоит отметить, что тех людишек, которые не согласны с Лучшим Порядком, оккупационные власти тау в гуэ'весах не считают, и, вместо православного расстрела, просто и незатейливо стерилизуют, чтобы они «не передавали свое безумие по наследству». Алсо людей, пока ещё не принявших Высшее Благо (как имперцев, так и хаоситов) тау называют **Гуэ'Ла**.

Крууты — **птицеобразная гуманоидная раса** дикарей, которым в жизни крупно повезло. Во-первых, они обладают способностью усваивать генетический материал из пищи, самое полезное включая в собственный геном. Во-вторых, на них однажды случайно напали орки, и после того, как птички их всех съели, ВНЕЗАПНО научились конструировать оружие и космические корабли из мусора и честного слова. В третий раз им крупно повезло, когда они встретили тау, причём в самый разгар **маленькой победоносной войны** с орками, чуть не изведшей круутов на корню. На пару с синемордыми они тогда раздали зеленокожим таких пиздюлей, что те до сих пор помнили бы, если бы кто из них пережил эндшпиль. После побоища эфириалы затянули в Высшее Благо круутского Большого Вождя, а вместе с ним и большую часть самих круутов.

Будучи весьма крутыми (хотя и дохлыми) мобильными рукопашниками, крууты нанимаются в армии тау за техпомощь родине и банальное **ЖРАТ** — одним из пунктов договора о найме значитса право круутов откусать побежденными противниками для совершенствования вида. Впрочем, некоторые племена с «совершенствованием» перестарались, эволюционировав во всякую

НЭХ вроде собакообразных круут-гончих, горилловидных круутоксов и тиранозавров-кнарлоков, которых нормальные сородичи также всячески припахивают к военным действиям.

Тау считают круутов «**благородными дикарями**» и все время пытаются цивилизовать, одеть, отучить от рукопашного боя и каннибализма и вообще превратить в копии собственных следопытов, на что сами крууты, **не видящие ничего нецивилизованого** в каннибализме, лишь крутят у виска. При всем своем диком виде и нежелании, рядовой круут все же может управлять чужой техникой, использовать чужое оружие и снаряжение и прекрасно разговаривать на десятке языков, чем иногда немало доставляют, умудряясь спиздить командирскую «Саламандру» или **общаясь** на имперских командных частотах.

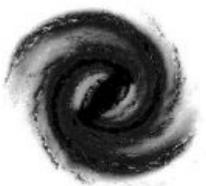
Веспиды — инсектоиды, с планеты-газового гиганта, живущие на летающих островах. На момент контакта с Тау находились приблизительно на современном нам технологическом уровне, что, сопряженное с резким дефицитом ресурсов (летающие острова не особо богаты металлами или энергоресурсами) подвело их цивилизацию вплотную к порогу ядерной войны. Собственно, только вмешательство синемордых и уберегло проклятых ксеносов от этого удобного Императору шага, так что пчелзы приняли Высшее Благо (которое и так не сильно отличалось от их родной коллективистско-ульеовой доктрины) и начали поставлять тау свою мобильную летающую пехоту, неиллюзорно помогающую синим как в ближнем острыми коготками, так и в среднедистанционном, благодаря мощным нейтронно-инфразвуковым орудиям, легко **диффузирующим** космодесантника. К сожалению, данный вундергвехр тесно связан с физиологическими особенностями самого веспида и в чужих руках не стреляет.

Никассар — раса космических **кочевников**, поголовно владеющих мощнейшим телекинезом, который используется как двигатель корабля. Были первой из встреченных тау инопланетных рас, по дурости начали против синемордых войну, эпически её слили и при выборе из **принятия ислама** и принятия Высшего Блага выбрали последнее. Поставляют космическому флоту тау свои легкие космические корабли «Доу», обладающие самой высокой в галактике скоростью и маневренностью. О внешнем виде никассар известно только то, что «слухи о том, что они напоминают полярных медведей неправдивы».

Демииурги — ещё одна попытка дворфов 40к взамен выпиленных (из настолки GWшниками, а из галактики тиранидами) скватов. По всей галактике тираниды едят всех, а в **Империи тау скваты едят тиранидов!** Раса космических рудокопов, которой, как и круутам, тау сильно помогли в войне с орками. Частично приняли Высшее Благо, частично просто под протекторатом синеньких, предоставляют флоту тау свои невьебенно крепкие и мощные, но недалёнобойные корабли. По виду — типичные дворфы, **только в скафандрах**, этикие **волусы** в 40к.

[Вархаммер-словарь/Тираниды](#) [Вархаммер-словарь/Хаос](#) [Вархаммер-словарь/Эльдары](#)

Прочий генетический сброд



Древние (*The Old Ones*) — стереотипные Предтечи, обязательные для любой космофантастики. Судя по всему, первая разумная раса в нашей Галактике. Как они выглядели толком никто не знает (кроме, возможно, некронов, но у них поди спроси), известно точно только то, что они были холоднокровные, аки ящерицы, что не противоречит версии, что Сланны (см. ниже) — таки их потомки. По ТТХ вплотную приближались к богам. В комплекте: срок жизни в сотни тысяч лет, псайкерская сила, за которую Тзинч продал бы родную мать, биотехнологии, при виде которых тираниды вывернулись бы наизнанку, и навязчивое желание творить Добро. Некоторые индивиды таки дожили до настоящего времени: Эльдрад Ультран в книге "Вулкан Жив" выпилил одного из членов группировки Кабал, который был Древним. В



Круут крут.



Bzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz!

свое время захватили всю галактику, развились до упора, от скуки начали забавляться, стимулируя эволюцию тут и там. Примерно в это же время, на краю галактики существовала империя расы Некронтир. Надо сказать, что империя у них была не маленькая, и к тому моменту, как Древние их обнаружили, уже находилась в состоянии гражданской войны между разными кланами. Старейшие кланы Некронтир, пребывая в печали от того, как их некогда славная империя катится в сраное говно, судорожно искали способ вернуть утраченное единство. Когда объявились богоподобные Древние, болезненные и слабые (средний срок жизни 40-50 лет) Некронтир отчаянно потребовали от них секрет вечной жизни. Однако Древние имели свое мнение насчет того, кто заслужил помощи, и закономерно послали охувшую малышню. Разумеется, Триархию (правлящий клан Некронтир), такой ответ не устроил, и они не упустили случая [сплотить нацию против общего врага](#), развязав эпическую войну. Поскольку слабые и больные, да еще и неспособные к варпу злые битарды технологически отставали от Древних на сотни, а то и тысячи лет, Некронтиры, разумеется, получили пизды. Был заключен «Тысячелетний Пакт» по которому они всей расой были высланы в галактические ебеня звезд Гало. И все бы забыли о них, благо прошло миллионы лет, если б они в этих самых ебнях не откопали расу звездных богов К'Танов (которых Древние также отмудохали, ещё задолго до Некронтир). К'Таны, прикинувшись некронтирскими богами из полузабытых легенд, предложили недовольному и мечтающему о мести некронтирскому быдлу сделку: вечная жизнь и возможность отомстить Древним, в обмен на собственные души. Небыдло — Триархи — повелись на обещание подлинного и окончательного единства нации, о котором они так мечтали. В итоге, целая раса скормила себя К'Танам, в обмен на железные тела, превратившись, таким образом, в Некронов, и усилив самих К'Танов до состояния просто uberхтоничных Богов, похлеще этих ваших Богов Хаоса. Когда из звезд Гало к Древним в гости повалили корабли неубиваемых железяк с технологиями, от которых даже полубоги начали срать кирпичами, разразилась самая эпическая война в истории Вархаммера, ака «*Война в Небесах*», в которой бездушный и бессердечный [научно-технический прогресс](#) наглядно продемонстрировал свое превосходство над всякими там [колдунствами и псайкерством](#).

Почувствовав приближающийся пиздец, Древние в срочном порядке научили своих подручных — Эльдаров — секретам варп-технологий и бросили в пекло войны, что, в общем-то, не особо помогло, но заметно увеличило градус варп-неадекватности. Когда страдания разумных рас Галактики зашкалили за все разумные пределы, из взволнованного варпа полезли альфа-версии демонов — «Поработители», которых [случайно](#) выпустили сами же Древние. Уже когда некроны превратили выдачу железных пиздюлей в войну на истребление, на пушечное мясо против них были выведены и брошены в мясорубку еще несколько разумных рас, включая Хрудов, К'Нибов, Орков и Джокаеро, но было поздно. Некроны догрызли Древних, выпилили напоследок самих К'Тан, от греха подальше, и легли баиньки на 60 мегалет, чтобы «дать галактике отдохнуть». А поработителей вычистили Эльдары и стали править галактикой, [just as planned](#).

Несмотря на то, что сами Древние уничтожены миллионы лет назад, их наследие живет и доставляет как ништяки, так и неприятности всем обитателям галактики 40к. В частности:

- **Паутина (Web-Way)** — транспортная сеть туннелей где-то между варпом и обычной реальностью, которой до сих пор пользуются Эльдары, Темные Эльдары и, иногда, некоторые другие расы. Несмотря на то, что, вообще говоря, это тоже варп-технология, некроны таки могут туда проникать, правда с [плачевными результатами](#). За 60 последних мегалет местами обрушилась и забила всяким хламом, что, конечно же, [огорчает](#) эльдар.
- **Звездная Карта Абаддона** — устройство, позволяющее этому [главному хаоситу из хаоситов](#) мониторить галактику и все варп-маршруты. На Паутину, что характерно, не действует. Аналогичная поебень есть у Тразина Неисчислимого.
- **Чернокаменные Твердыни** ака **Талисманы Ваула** (эльд.) — вундервафли времен «Войны в Небесах», просранные эльдарами во времена Падения, заселенные людьми и, в конце концов, захваченные все тем же Абаддоном. Разрушительны настолько, что даже знаменитый «Планетоубийца» бледнеет: одновременный залп этих махин без проблем превращает звезду в сверхновую. Всего насчитывалось шесть таких, из них четыре самоуничтожились, а две забрали с собой отступающие войска Абаддона, после поражения в Готической Войне (и в итоге все равно проебали).UPD: недавно где-то в ебнях галактики всплыла седьмая, да еще и с перевалочной базой с ксенофильством и вольными торговцами.
- **Кадрианские монолиты** — странные сооружения, по мнению Инквизиции построенные Древними (или некронами, хуй поймешь). Их изначальное назначение неизвестно, но один из эффектов — сдерживание гигантского варп-шторма, известного человечеству, как «Око Ужаса». Именно поэтому, Абаддон так рьяно пер на Кадрианские Врата — без монолитов Очко разрастется на всю галактику. Таки по современному беку однозначно являются некронскими варп-глушилками, созданными, чтобы лишить Древних подпитки эфирной энергией.
- Куча других артефактов неизвестного назначения, всплывающих в самых неожиданных местах галактики. Большая часть из них достается инквизиции, которая складировать их в секретных хранилищах для последующего тщательного изучения. Однако, зачастую, понять их назначение двуногие прямоходящие обезьяны попросту не в состоянии, а те, назначение которых все-таки удастся раскрыть, могут запросто отказаться работать в руках недостаточно сильных псайкеров. Поэтому эльдары периодически холиварят с грязными Мон-Кеями на предмет права владения тем, что они считают своим наследием. Ну и, естественно, что Империя, что эльдары начинают очень резко высирать кирпичи, когда подобные игрушки попадают в руки хаоситов. Говорят, что весьма занимательные коллекции имеются у Аримана и Магнуса.
- Вы таки будете смеяться, но это ваше **Человечество** — изначальное одна из подручных рас, также

выведенных Древними. Собственно, люди имеют общих с эльдерами предков, но только задумывались как **дешевая рабочая сила**, однако, в отсутствие Древних размножились и захватили галактику, пока эльдары увлекались проном и БДСМ. Интересно, что К'Таны и примкнувшие к ним Некроны также вмешивались в эволюцию человека, результатом чего, по некоторым данным, стали *парии* — антипсайкеры разной степени хтоничности. Предположительно, таким образом предполагалось отрезать древних от Варпа и лишить их основного преимущества... **Не получилось, не фартануло.**

- **Орки.** Идеальное пушечное мясо — разумные (насколько их вообще можно назвать «разумными»), бесконтрольно размножающиеся бесстрашные распиздяи, крушащие все, что есть вокруг, имеющие, к тому же, генетическую память.
- Куча прочих разумных (и не очень) рас (речь о которых ниже), создающих непередаваемую атмосферу мрачного будущего, также выведены Древними.
- **Шаблон:Spoiler.**



Hell, It's ab... ^Н Межпланетный абизьян.

Джокаэро (Jokaero) — раса космических **библиотекарей** орангутанов, технически подкованных и загадочных. По-видимому, кем-то там приходится оркам, так как умеют из подручных материалов делать технику и оружие такой неопишуемой крутизны, что даже у некронов отваливаются челюсти — для сравнения, джокаэрский плазмаган размером с пистолет выдает тысячу выстрелов в минуту и одним выстрелом выносит тяжелый танк, в то время как имперский аналог размером и удобством сравним с машингевером, в минуту выдает от силы четыре залпа, да ещё и норовит взорваться в руках стрелка от перегрева. При всем при этом, гениальные обезьяны продолжают жить племенами на кочующих кораблях, общаться «у-ук»-ами, и, при надобности, грабить встречные планеты на предмет запчастей.

Так как держать под рукой таких умельцев означает невероятный профит, попытки переговоров или захвата в плен имели место, но фейлились одинаково: с первым не срastалось по причине отсутствия у джокаэро хоть какого-нибудь языка, а со вторым — из-за всё той же лютой прошаренности в технике: хитрые орангутаны в плену собирают **из мусора** средства спасения и благополучно покидают гнезда разврата. Однако Инквизиция как-то умудряется-таки привлекать их к себе на службу оружейниками, там обезьяны не скучают: обвешивают стволы феньками и вообще их всячески улучшают — ессено, в строгом соответствии со своими представлениями о прекрасном (чем вызывают баттхёрт у ГОСТОфагов-механикумов). Миниатюрные джокаэрские лазганы, иглострелы и плазмы, встроенные в кольца, в Империи очень ценятся среди криминалитета, вольных торговцев и ассасинов.

К'нибы (K'nib) — немногочисленная воинственная раса технически продвинутых паукообразных уродов. Имеет несколько мини-империй в разных кусках Империи и периодически немножко воюет. Примечательно, что всяких войн с к'нибами в Империи было просто дохуя, но никаких данных об этой расе фоннатам так и не выдали, ограничившись парой общих фраз, что породило немало слухов и домыслов.

Лакримоли (Lacrymole) — раса оборотней, которую, как считалось, истребил некий инквизитор Грюнвальд. Раз наткнувшись на спейс халк, в котором, судя по записям, находилась реликвия времён ВКП, инквизиция послала на этот самый халк отряд Караула Смерти во главе с инквизитором Дайсом. Прикинувшись какой-то хуйнёй навроде генокрадов, эти самые лакримоли перерезали весь отряд, а инквизитор благополучно съебался. Рассказав своим собратьям-инквизиторам об увиденном, он забыл предоставить пруфы, и его, вестимо, послали нахуй. **Шаблон:Q**

Локсагли (Loxatl) — негуманоидные четвероногие саламандры с экстерьером **раптора** на анаболиках, размером чуть больше человека. Обладают **чрезвычайной** быстротой, ловкостью и здоровенными когтями, которые позволяют бегать хоть по потолкам, причём с немаленькой скоростью. Эволюционировали из амфибий, и естественной средой для них является вода, вне её ощущения у них приглушены, тем не менее, обоняние и чувствительность к вибрациям у них ещё те. Общаются посредством инфразвука и слабого радужного свечения на теле, если собеседник в пределах видимости. Воняют эти милые создания, как смесь протухшего молока и молотой мяты, да ещё с такой силой, что чумной десантник позавидует. Вооружены адскими осколочными орудиями, которые крепятся на туловище и управляются посредством мозговых импульсов. Активно наёмничают на кого попало, благо данные позволяют. Чаще всего встречаются в полках Кровавого Договора, что недвусмысленно намекает на крайний похуизм к моральному облику работодателя.



Поработители (Enslavers) — хитрые протодемоны, способные **жестко влиять** подчинять своей воле других существ посредством телепатии. Начало жизненного цикла проводят в Варпе, после чего прорываются стандартным демоническим путём в материальный мир. Тоже могут вызывать одержимость, но достаточно терпеливы, чтобы её не обнаруживать. Прозрачны, по желанию выпадают из материального мира, прячут над землёй на высоте до трёх метров и имеют чуть больше чем

дохуя [тентаклей](#) разной длины. Щупальца могут хватать предметы, но им оно не сдалось, ибо всю физическую и какую-либо опасную работу [за них делают подчинённые](#). Как и в случае демонов, сам смысл их пребывания в материальном мире — подчинение своей воле как можно большего числа существ с целью [увеличить своё материальное присутствие в этом мире](#). Единственный приемлемый план действий в случае обнаружения кукловодов — [экстерминатус](#).



Сланны, такие сланны.

Сланны (*Slann*) — копия WFVшных лизардменов в космос. Маленькая, но охуенно древняя раса гипножаб, отхватившая себе небольшую империю на отшибе и живущая в свое удовольствие, по мере необходимости опиздюливая всяких, лезущих к ним без спросу. Держат в анальном рабстве несколько специально выращенных ящерицеобразных рас для грязной работы и войны. Их цивилизация настолько древняя, колдунство настолько страшное, а технологии настолько высокие, что жабы даже на эльдаров смотрят как на говно. Их они, между прочим, в свое время предупреждали об опасностях увлечения БДСМ и проном, но не помогло. По свежемю бэку, нынешние сланны то ли потомки Древних, чудом выжившие после Войны в Небесах (см. ниже), то ли их самое успешное творение. На вопрос «а шо ж они не зохватили голактеку?» у GW уже есть ответ — [«узнали некую высшую правду Космоса»](#) ©.



Наиболее распространённый вид поработителей, но бывают и другие.

Умбры (*Umbra*) — неведомая ебаная хуйня, обитающая преимущественно в космосе — на космических скитальцах и имперских варп-двигателях. Последнее объясняется тем, что умбры питаются чистой энергией варпа, благодаря ей они растут и плодятся. А ведь такая вкусняшка — варп-двигатель среднего имперского корабля так люто фонит ей, чистой и обработанной, что умбры неиллюзорно облепляют его с течением лет. Сами по себе умбры — очень опасные твари, ибо обладают способностью делать темноту материальной и создавать из нее любое оружие со скоростью молнии. Космодесантник не успеет моргнуть и глазом, как его насадит на острейшее копьё из чистой черноты или иссечет острыми нитями тьмы. Кстати, о глазах — находясь рядом, умбра способна напасть на вас ДАЖЕ ИЗ ВАШЕГО ЗРАЧКА.

Инквизиции удалось уделать одну из этих тварей. Внешне, как выяснилось, они совершенно унылы — черная матовая сфера величиной с [арбуз](#), наполненная неизвестным густым веществом, цветом и запахом напоминающим продукты интенсивного фапа. Ученые и техноадепты ташемто пытались выяснить химический состав, но что-то [не преуспели](#).

Хруды (*Hrud, Troglydium hrudii*) — раса вонючих, покрытых слоем гнили и мусора помойщиков, инкогнито живущих чуть менее чем во всех имперских городах-ульях и больших космических кораблях. Примечательны тем, что *вся* память у них передается по наследству, подобно техническим знаниям орков, поэтому все эти жалкие создания помнят технические примочки времен вершины своей цивилизации и, при надобности, спиливают из «одолженных» деталей мозговыносящие вундервафли, отличающиеся зашкаливающей убойной силой, в комплекте со склонностью самовольно взрывать. Особо хтонические старейшины-шаманы умеют своей психотропной вонью хакать мозги хуманов — в основном для стирания памяти всяких [сталкеров](#), случайно откопавших логово хрудов в подвалах улья, но могут использовать её и для вербовки толп зомбированных фанатиков на случай войны. Единственное их отличие от WFVшных [скайвенов](#), кроме внешности и сеттинга, в том, что они обладают гармоничной племенной структурой безо всяких междоусобиц и конфликтов, имеют [высокодуховную культуру](#) и глубокую религию, почему-то сильно напоминающую эльдарскую. Тем не менее, когда очередной уроненый в детстве лорд-губернатор случайно начинает топить, выжигать или варить этих милых созданий в кампаниях по истреблению паразитов подулья, хруды выкапывают плазмаган войны, миллиардами лезут из подвалов, втапывая всё сопротивление в землю, после чего с помощью захваченных или наскоро сваренных кораблей начинают распространять свое [недовольство](#) на соседние планеты, и анальные корчи Империи сразу становятся столь всеобъемлющими, что без спейсмарингов, сотенки полков Гвардии и легиона титанов погасить их становится практически невозможно. Тем не менее считать их прямо уж такими безвредными няшками тоже не стоит. Дело в том, что эти существа генерируют энтропийное поле, из-за которого человек, проведя рядом с ними час, стареет на год.



Ну разве не прелес-с-сть?

Сенсеи (*Sensei*) — дети Императора. Нет, не легион хаоситов, а именно что дети, родившиеся, когда Импи (еще пока был жив) трахал мимопроходивших человекосамок. Естественно, за 38 тысяч лет их нарожалось немало, а дожило до М42 вообще непозволительно много. От Папы унаследовали неограниченный срок жизни, псайкерскую силу и **IDDQD** почти ко всем опасностям Варпа, но MOAR наплодить не могут. В большинстве своем прячутся, ибо их крайне не любит Инквизиция и особенно Лорды Терры и все их подчиненные. Имеют свои взгляды на будущее Человечества, часто корешатся с демонами и ксеносами, и постоянно холиварят с Империумом (в основном по вопросам расстрела мирных граждан на месте за кособокий взгляд в сторону Экклезиархии), а Империум отвечает им репрессиями и захватами. Естественно, Инквизиция и рада бы всех их переловить или перебить, но найти прокачанного сенсея не легче, чем иголку в стоге сена: одним из талантов является стелс такого уровня, что даже сам Император не знает, сколько у него детей и где они находятся **Шаблон:Spoiler**. Изначально задумывались как армия уберменшей для борьбы с демонами, но в четвертом издании эта роль отошла Серым, а сенсеев убрали на задворки, чтоб не портили картину.

Вечные (*Perpetuals*) — а вы думали, круче сенсея быть нельзя? Думали, Калдор Драйго крут? Хер там. Люди имеющие способность восстановиться по атомам после уничтожения. Чем угодно. Вообще чем угодно **Шаблон:Spoiler**. Один такой есть даже среди Серых Рыцарей. Как и почему это работает — авторы БЛ объяснить не удосужились: бессмертны и все тут. В принципе, в похожий фокус умеют и особо прокачанные колдуны-хаоситы, или просто особо ценные для Богов Хаоса персонажи (ГВ непрозрачно намекает, что товарищей вроде Люция и Абаддона окончательно убить можно только вышеописанным способом), и эта наша Целестина. Другой вопрос, что ГВ, понимая **сющность** таких сюжетных ходов, старается выносить их существование за скобки, и встречаются они (вместе с самим Кабалом) только в особо дремучих романах. Большая часть Вечных, описанных в цикле «Ересь Хоруса», состояла в ксеногруппировке **«Кабал»**, собранной из неустановленного числа уродов всех рас (люди тоже затесались), которая ставила себе цель уничтожить Хаос через полное уничтожение человечества — путем полной победы победы этого самого Хаоса (да, все сложно).

См. также

- Император
- Экстерминатус
- Варп
- Хаос
- Высшее Благо

Шаблон:Игры