

Коротко — Lurkmore

← [обратно к статье «Вархаммер»](#)

Обе вселенные Вархаммера отличаются изрядно проработанной и постоянно дополняющейся [историей и мифологией](#). С появлением сороковника его старший брат несколько сдал позиции, и уровень интернет-[фагготрии](#) у фэнтези-ветки очень низок, хотя в оффлайн-среде она по-прежнему живет и процветает. С выходом посвящённых вселенной книг и компьютерных игр популярность, прежде ограниченная гиками-любителями варгеймов, разошлась на гиков вообще. Даже на [Дваче](#) была вархаммерская борда [/wh/](#), сегодня же она есть почти на всех популярных чанах. Также из вахафагов [чуть более, чем полностью](#) состоят [меха-борда](#) и [/tg/](#) на [Форчане](#).

[Сорок тысяч способов подохнуть.](#)
[Сорок тысяч способов подохнуть](#)

Как у всего, что имеет более 99 поклонников, у Вахи множество [порицателей](#), однако факт остается фактом — даже самые заметные и шумные противники Вархаммера каким-то чудом регулярно демонстрируют более чем солидные познания в предмете, начиная с макро «I ARE [EMPEROR OF CATKIND](#)» и воплей «[Экстерминатус!](#)» и заканчивая подробными познаниями в различиях орденов космодесантников и доскональным знанием Кодекса Астартес. Как им это удается — одна из нераскрытых тайн [интернетов](#).

Длинно

- [Вархаммер-словарь](#) (очень длинно, вас предупредили (возможен эффект «блин, четыре утра, ну ёлки-палы»);
- [wh](#) (собственно [на Нульче](#) и др.);
 - [/Ссылки](#) и [Копипаста:Wh](#);
- Уже отмеченный [Lexicanum.com](#).
- Англоязычная [чановая вики](#) [1d4chan.org](#)

Настолка

Собственно, откуда есть пошел Вархаммер, и где корни мемов.

Под катом краткая суть:

Для тех кто не в курсе, это созданный в 1987 году настольный пошаговый варгейм, где каждый игрок управляет небольшой армией, представленной пластиковыми [миниатюрами](#) (или металлическими, если он любитель олдскула, ныне металл переиздается в виде эпоксидной смолы). А нищелюды вообще производили их у себя в квартире методом [copy-paste](#) (техника - обложить отдельные детали (с цельными не прокатывает) гипсом, после чего до бесконечности заливать в получившуюся форму эпоксидку из магазина).

Практически все результаты в игре определяются бросками обычных шестигранных кубиков (трузадротн. [дайсов aka D6](#)): в большинстве случаев шестерка означает полный и безоговорочный вин, а единица,

[Space Marine and the cruelty of chance - mwg contest entry](#)

Иногда именно так и бывает...

соответственно, фейл (где надо выбросить как можно меньше, [там наоборот](#)). Эпические вины/фейлы, связанные с кучей единиц или шестерок на кубах, составляют немалую долю фана и лулзов в игре, придавая ей азартности, а также позволяют подключать воображение и прокачивают навык молитв любому божеству на выбор (благодаря чему у настольщиков есть целый ряд примет и ритуалов, как, например, орать боевой клич своей армии перед броском). Практически любой игрок может рассказать вам [захватывающие истории](#) о том, как обычно сосущие в рукопашке воины огня Тау забили прикладами терминаторов, залп целой батареи больших и эпических пушек не смог убить паршивого гретчина, а могущественный колдун, по бэку завоевавший 9000 миров, сдох, получив в лоб своим же заклинанием.

Перед игрой каждый из противников набирает армию на определенное равное количество очков (дабы армии были примерно равноценны). Факт, что правильно собранная и экипированная против конкретного врага армия может вынести просто правильно собранную армию противника на третьем ходу, а неправильно собранную — уже на втором. Посему любой настольщик способен часами сидеть, прикидывая, куда деть оставшиеся 3 очка, выбирая между танком и отрядом пехоты, или рассчитывая процентные вероятности надавать люлей в рукопашке конкретному типу врагов (впрочем, теперь, благодаря блестящим маркетинговым находкам ГВ, из всего многообразия войск по-настоящему на столе решают только 3-4 вида на расу, остальных же берут на сдачу, как пример — в стандартной армии спейсмарина Хаоса в 6 редакции не было ни одного спейсмарина Хаоса: возглавляющий этот цирк Демон-Принц, дешёвые и сердитые культисты, плюс переапаные дыроконы). Потом эту армию нужно смоделировать, собрав [каждую](#) миньку так, чтобы на ней было видно, какое оружие она тащит и [какими медалями обвешана](#) (по [понятным причинам](#), нередко миниатюры взаимозаменяемы, вместо особо дорогих или больших используется подручная хуита, а вместо хуевых и некрасивых ставят кошерные и приятные глазу, но на официальных турнирах такие финты не прокатывают). Ну и как бы правило «круто выглядит, значит, эффективно в бою» действует ой как не везде, что нередко заставляет собирать два

комплекта минек: один на полку (чтобы фапать и сдуть с них пылинки), второй на стол (чтоб йаростно нагибать ими друзей, знакомых, детей и одноклассников).

Алсо для нищевродов существует бумажная версия. Во всяких этих ваших вконтактиках вполне можно нарыть комплект бумажных минек, что совершенно невозбранно позволяет клепать **кучи минек** для того же Апока (см. ниже) ну или просто для больших баталий. Обладатели нормальных минек смотрят на них как на говно, но для знакомства сгодится.

Затем игроки кидают кучу кубов, определяющих, как игра будет проходить: кто первым ходит, как выставляются армии и какая цель игры. Обычно цель — удержать к концу боя как можно больше объектов, так что убивать все подряд не обязательно (но все обычно именно так и поступают — шо ж это за Ваха без мочилова?). Далее игровой процесс состоит из ходов по очереди. В свою очередь, ход состоит из бросания кубов и ползанья по столу с особой, дюймовой линейкой (для измерения дальности стрельбы и т. п.). Всего в ходу четыре фазы: движения, псайкерства, стрельбы, и ближнего боя.

В фазу движения модели передвигаются и происходит еще немного всяких событий, но в целом это простая фаза. В псайкерскую фазу псайкеры **кастуют свою магию**, попутно гадя друг другу и отбирая друг у друга варп-энергию. В фазу стрельбы модели, как ни странно, стреляют: сначала стрелок должен бросить кубы на попадание за каждый выстрел (надо сказать, меткость даже суперсолдат-спейсмаринов заставляет желать лучшего, а уж простые пихоты настолько косые, что могут с пяти метров промазать по танку с шансом 50%, танки же, в свою очередь, могут в упор выстрелить в одиноко стоящее здание, а попасть в лес, стоящий в десяти метрах от него, где засели свои же бойцы). Если выстрел попал, бросается куб на ранение, или, в случае машины, на пробитие брони. И затем, если удалось кого-то ранить или что-то сломать, противник обычно получает право бросить кубы на отмену сего (ака спас-броски: броня, укрытие, щиты и т. п.). Большинство моделей убираются от одного пропущенного ранения. В фазу ближнего боя происходит все то же самое, только вражеские модели должны находиться на расстоянии вытянутого пинка, и могут отбиваться. Потом все это повторяет второй игрок, и так 5-7 раз. Ну или пока враги не закончатся. Алсо настолка отличается некими ценами: если ты, анон, собрался «купить немного минек» или стартовый набор, будь готов выложить от 3-4 тысяч рашкинских рублей. И это минимум. Православные наборы орденов или пак гвардейцев с техникой уже будут стоить 5-6 тысяч вечнозелёных. А миньки примархов или имперских титанов от Форджей уже обойдутся в 7-10 тысяч. Аналогично стоят миниатюры эльдаров или хаоситов. Если твой сын, анон, стал вахафагом — настольщиком, то за его досуг можно не беспокоиться: после минек денег на алкоголь или вещества, ЧСХ, не будет оставаться совсем. И у тебя тоже. Ваха требует жертв, так-то.

Примеры настольного жаргона для желающих постичь:

Гланс (*Glancing hit*) — попадание по машине вскользь, рикошетом или еще как вполсилы;
Пень (*Penetrating hit*) — пробивание брони машины;
Перила (*Perils of the Warp*) — опасности Варпа — то что случается в случае фейла заклинания псайкером;
Ковер (*Cover*) — укрытие или спас-бросок за него;
Вунда, вундить (*Wound*) — нанесение ранения или количество оных у юнита;
Лидак (*Leadership*) — лидерство, боевой дух, также проверка на него;
Лазка (*Las-cannon*) — лазерная пушка, недёшево и убойно;
Тафна (*Toughness*) — стойкость юнита;
Реролл (*Re-roll*) — переброс кубов, самый срочный момент, так как каждый куб перебрасывается только один раз, и второй результат может оказаться еще хуже первого;
Бласт/темплит — оружие, бьющее по площади, а также сам шаблон, определяющий площадь поражения (По правилам недавно вышедшей восьмой редакции настолки, механика полностью вырезана);
Скаттер (*Scatter*) — смещение в случайную сторону на случайное расстояние (обычно вышеупомянутых шаблонов или дипстрайков);
Дипстрайк (*Deep stike*) — десантирование войск из резерва тесной кучкой в любой точке стола (обычно в 9 дюймах от ближайшего вражеского юнита, если место не откидывается случайно). Имеет тенденцию быть очень рискованным, но очень полезным, если проходит без серьезных проблем, так что прокачивает скилл молитв богам Рандома до максимума в кратчайшие сроки;
Диф (*Difficult terrain*) — трудный ландшафт, тест на движение по нему (вырезан);
Данж (*Dangerous terrain*) — опасный ландшафт, тест на опасный ландшафт (тоже вырезан);
Линка, реже линкованный (*Twin-linked*) — спаренное оружие;
Инвиль (*Invulnerable save*) — непробиваемый спас-бросок;
Терми, термоса (*Terminators*) — терминаторы космодесанта;
Тарпит (*Tar pit* — болото) — отряды, чье предназначение сводится к связыванию врага в рукопашке или перестрелках. Обычно это дешевое как говно пушечное мясо, но бывают и исключения, вплоть до одиночных невероятно живучих моделей;
Отвлекающий Карнифекс — магнит для пуль и ракет — большой, живучий и теоретически опасный вблизи (если добежит) отряд/монстр, который на практике приносит основную пользу принятием на себя большей части вражеского огня и сдыхания, тем самым не давая врагам стрелять по другим менее опасным *сейчас*, но более полезным *потом* отрядам. Забавно, что конкретно Карнифексы с этой ролью *сейчас* не справляются, но термин все же остался;
Марины, мариносы, маринад, мары (*Space Marines*) — космодесант, обычный или Хаоса;
МЭК, ТЭК (*MEQ, TEQ*) — эквиваленты маринов или терминаторов соответственно: модели не-космодесантников с очень сходными с космодесантниками ТТХ;
Ниды, гниды, зерги (*Tyranid*) — тираниды;
Кирпич — самолет спейсмаринов (*Storm Raven*), за характерную форму;

Воробушек — мелкий вариант кирпича (*Storm Talon*), по тому же принципу, в англокомьюнити, внезапно, больше известен как «Картошка»;
Круассан/Кронссан/бублик — любой некронский самолет (аналогично).

И прочая лингвистическая ересь, от тупого транслита до откровенной шизофрении.

Апокалипсис

Настолька в бутерате, сделанная для одной цепи: чтобы притащить и за одну битву выставить на стол вообще все, что есть на полке. Отличается наличием сверхтяжелой техники, особо хтоничного оружия и совершенно мозговыносящими масштабами убийства: если в обычной игре (при том условии, что игрок не тупит) за ход теряется от силы по пол-отряда, то в Апоке после каждого броска кубов один-два десятка минек смело отправляются обратно в сумку. Помимо всего перечисленного, доставляет правилами из серии «сейчас мы на один ход бафнем всю армию» или «а теперь наш командир в одиночку порвет титан». И ЧСХ порвет ведь, обожравшись благословений и объявив джихад. О том, насколько все сурово, красноречиво говорит опциональное особое условие, по которому раз в несколько ходов один из квадратов карты **полностью** обваливается в землю, вместе со всем, что там ныкалось, бегало, ползало и торчало. Как несложно догадаться, если обычная партия на 2х2000 очков играется минимум полтора часа, то 2х12000 Апока могут легко растянуться на выходные.

Battlefleet Gothic

Настолка в сеттинге Warhammer 40k про битвы космических флотов основных фракций с няшными корабльками. Играется в целом по похожим правилам (те же кубики, линейка, параметры и пр.) с поправкой на то, что вместо озер и кустов тут планеты и астероиды, корабли миньками только обозначаются (расчеты ведутся по подставкам), затормозить в космосе нельзя (бой маневренный, тактика «повиснуть, обмениваясь выстрелами» может быть принята только самоубийцами). В целом это что-то среднее между эпиком и настолкой: пространства (то есть столы) для боев огромные (метр это почти вплотную...), в наличии все основные расы, у каждой из которых флот обладает своими ништяками. В наличии много классов кораблей (от многокилометровых крейсеров и линкоров до истребителей), эпичное оружие (вплоть до шайтан-пушек, устраивающих экстерминатус половине флотилии врага, а вблизи от планеты оставляющих местных без орбитальной инфраструктуры), пафосное превозмогание и т. п.

Dark Heresy

Брутальная ролевая система про бравую команду аколитов Инквизитора, выпиливающих ересь. Отличается зашкаливающим уровнем смертности игровых персонажей, брутальности, бессердечности и аморальности. Особо доставляют таблицы критических ранений, в самых нижних (самых тяжелых) строчках которых гуру прям из страниц лезет. Другой особенностью является d100 система с подавляющим уровнем навыков как игроков так и неписей ниже 50 (обычно 20-35), так что бои состоят из промахов, заклинаний, и взрывающихся прямо в руках пушек чуть более чем наполовину. По понятным причинам считается хардкорной системой, и редко растягивается дольше чем на пару кампаний по причине высокого шанса ТРК даже при малейшей ошибке, а иногда и по воле безжалостного Рандома. На ту же систему были запилены еще полдюжины ролевок про банду Вольного Торговца, отряд Имперских Гвардейцев, убойную команду Караула Смерти или банду хаоситов, а сверху фанаты добавили неофициальные экспаншны разной степени убогости про всяких там ксеносов — все это добро в среде вахафагов называют FFG (Fantasy Flight Games) — по имени конторы, клепающей рульбуки и сплатбуки. В 2014 году все-таки переиздали, социальную часть не обрубили, но очень изменили. Самое важное изменение (даже заметнее социалки) — теперь всякий шмот средней крутости очень легко доступен даже начинающим членам варбанды Инквизитора. Начиная примерно с середины карьеры силовая броня и болтер разных кошерных модификаций не является чем-то удивительным. В то время как в первой редакции можно было ранга до 4 вбивать еретиков в землю с помощью молитвы и базового лазгана! АЛСО запилена кошерная система генерации и развития персонажа, которая позволяет творить самые странные варианты, некоторые из которых раньше реализовать без хоумрулов было невозможно. Однако, смертность все еще на высоте, и даже если твоего аколита не застрелят мятежники, не порвут в клочья культисты, не зохавают демоны и не аннигилируют еще как-нибудь ксеносы, то к моменту готовности к инквизиторским полномочиям он скорее всего или сойдет с ума или обрастет толстым слоем коррапта и начнет мутировать. In the grim world...

GorkaMorka

Такая «Necromunda» для орков. Только вместо банд жителей города-муравейника — зеленожопые и примкнувшие к ним человеки в сеттинге «Mad Max». Требуется крепко удолбанной компании орководов, и практически не поддерживается GW, от того непопулярна. Хотя при определенном настрое, доставляет.

Суть такова: Орки куда-то летели на своем халке, но врезались в Анджелис и теперь вынуждены собирать свой пепелац, из мусора, в который тот развалился, обратно. Для этого они, разбившись на банды, катаются по пустыне на хлам-мобилях, подбирают полезный хабар и стаскивают его в Мех-таун. Там мех-бои строят что-то, на чем вся ватага свалит со сраного Анджелиса.

Играть можно за:

- 1. Горки — орки, которые считают, что то, что они строят в Мех-тауне, толстое, как Горк. Они «брутальны, но хитры»
- 2. Морки — орки, которые... ну ты понел. «хитры, но брутальны»
- 3. Гретчины-революционеры. Когда то, что строят в Мех-тауне, будет готово, то там не будет места для гретчинов. А они тоже хотят на ВАААГХ.
- 4. Дигга. Остатки археологической экспедиции, которая откопала на Анджелисе некронские пирамиды. В результате падения халка были закопаны в подземельях и одичали. Когда вылезли, то орки произвели на них такое впечатление, что они стали виабу. Красят морду в зеленый цвет.
- 5. Мути. Остатки команды корабля «Eternal Vigilance», который привез п.4 на Анджелис. Мутировали. Скачут на лошадках-мутантах. Не любят орков и прочих.

Warhammer: Dark Omen

Не забываем про древнюю эпичнейшую тактику в реальном времени по фэнтезийной вселенной. Настоящее 3D, похожая на правду физика (стрелы и ядра летают по параболам). Пушка, стреляющая через всю карту; лучники, убивающие (не всех) первой же попавшей стрелой; никаких зеленых полосочек повреждений над головами юнитов (либо жив, либо нет). Соразмерность существ и построек. И потрясающая атмосфера. К сожалению, на современных машинах, вероятно, запустится только без поддержки аппаратного ускорения, что не позволит в полной мере насладиться красотами. Отряды не слишком самостоятельные, так что приходится постоянно полностью управлять всеми, что вкупе с невозможностью сохраняться по ходу боя вырабатывает массу адреналина. Похоже, что это прямой предок серии [Total War](#) по части организации боевых действий. Highly recommended. Кстати, DO это прямое продолжение совсем уж древней игрушки Warhammer: Shadow of the Horned Rat.

Интересующиеся отправляются сюда: [Warhammer Dark Omen Fansite](#)

Warhammer 40,000: Chaos Gate

A long time ago вышла эпичнейшая (других в те бородатые времена просто не делали) игрушка по вселенной Вархаммер 40к. Главное, что доставляет в Chaos Gate — это саундтрек к игре. Под звуки военного марша ньюфаг, даже краем уха не слышавший про ваху, начинает уничтожать продавшихся Хаосу культистов и спейсмариносов и превозмогать на уровне бывалого комиссара. Созданная на движке X-SOM, отлично приправленная всяческими ништяками, как то: отряд с терминаторской броней, библиарий и, иже с ним, бронетранспортер, а также практически полный набор оружия с мелтами и силовыми кулаками, игра могла стать азбукой начинающего вахофила, «первой дозой», можно сказать. Всему мешал баг на третьей миссии, после которого игра напрочь вылетала, вызывая лютый приступ ярости (впоследствии пофиксено). Рекомендуются всем людям с пониженным уровнем пафоса в крови и людям желающим поднапрячь моск

Голос Императора - Эпизод 6: Видеоигры по Warhammer 40000

О большинстве игроизаций в хронологическом порядке.

Warhammer Epic 40,000: Final Liberation

Выпущенная не менее long time ago, винрарная пошаговая стратегия батальонного уровня. Одна из фишек в том, что в данной игре ГГ являются не спейсарины, а Имперская Гвардия vs Зеленожопые. Для игры было снято аж 40 минут роликов между миссиями, по качеству не уступающих таковым в играх серии Command & Conquer — со спецэффектами и гримом на уровне вполне крепкого B-movie с плюсом. Движок спрайтовый, тем не менее, включает псевдотрехмерный ландшафт и разрушаемую псевдотрехмерную технику. Игрок командует не отдельными фигурками, а целыми взводами, каковые можно кошерно покупать на victory points, в магазине юнитов присутствует более чем все типы юнитов и техники ИГ и СМ на 1997 год (маринов тоже можно включать в небольших количествах) — от простых гвардейских (7 гвардейцев, гранатометчик/плазмаганщик/огнеметчик + комиссар) до титанов, со всей БТ и артиллерией в промежутке. Орочьи юниты не менее разнообразны — от гротов до Гаргантюв. Сторилайн повествует об освобождении ИГ планеты, захваченной Ордой. Первые миссии — десант и закрепление, а к середине игры, когда обе стороны уже затарились кучей танчиков, взводов и рот, сражения начинают напоминать Курскую Дугу или Сталинград, с несколькими десятками танков и волнами пехоты с каждой стороны. Движок радовал такими вкусняшками, как line of sight, «физикой» псевдотрехмерного ландшафта, зонами поражения у техники (ранение экипажа, рикошет, попадание в боекомплект и т. п.), визуализацией баллистики выстрела и нанесения урона — отдельные бойцы падают, техника дырявится,



EAT BOLTGUN!

дымит, горит, взрывается — в общем все очень кавайно. Геймплей максимально близок к таковому в серии Combat Mission, только без реалтайма. Лютый вин, в общем.

Warhammer 40,000: Rites of War

Ни разу не Вин, сделанный на движке Panzer Generals II. Корявые спрайты, геймплей, скопированный с PGII чуть менее, чем полностью, унылые миссии, да и ко всему прочему — играть можно только за Эльдар, что весьма на любителя. Сюда включен, чтобы сэкономить Анонимусу время и нервы.

Не забыты и братья наши меньшие, консольщики.

Warhammer Blood Bowl

Пошаговый симулятор регби, выпущенный разве что не на калькуляторах. В списке X360, PSP, Nintendo DS, ну и ПэКа. Богатое количество команд, но разными метакритиками игра встречена не очень.

Warhammer 40,000: Squad Command

Милая сердцу пошаговая тактика. В вину вменяется лишь отсутствие сетки и 2.5D. В остальном торт. Фоннаты оценили лучше, чем профессиональные критиканы. Выпущена на Nintendo DS и PSP.