

Вооружение — Lurkmore

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

Вооружение

Силовая броня (*Power Armour*) — местное воплощение [экзоскелета](#), маскот спейсмаринов 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 бронь, то без регулярной гигиены запаху 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 прибаваются 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 спейсмаринов 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 (нурглиты 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 дорожные 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 спейсмаринов со временем доводят выданную им силовую броню до уровня защиты, которому может и терминатор позавидовать.
- Хаоситы до сих пор донашивают старьё 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 Имперiums 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 замораживаются, 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 нищесборскими 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 таусьтским 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 алмазиевые 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 убать 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, аффары 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 спейсмаринги тоже иногда таскают с собой (а Железные Змеи и Минотавры вообще поголовно, да с копьями, аки греческие голплиты). 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 abordage (*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 спейсмарингов 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 спейсмарингов встречается редко, и в основном либо на элитных бойцах, либо на технике. Имеет несколько модификаций:



Господи Иисусе, это же болтерь, 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 бронейбойность, 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 болтозабывающую 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 слабаватости, 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-о-бок 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 боекомплектом 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 штормовое оружие.

- **Штурмовой болтер** (*Assault Bolter*, не путать со штормболтером) — 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 гравитационным компенсатором и прочими плюшками. Рыцарями навешивается на руку, как штормболтер. 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 захераченные 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 железнозадам.

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 бронежилет 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** (*Las pistol*), так

как вполне адекватно заменяет командирку ИГ зажигалку Zipro. Как любой пистолет, бодро используется в рукопашной.

Лазган служит причиной бесчисленных насмешек со стороны тех, кто ИГ не жалуется, 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 тяжеловооруженных 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, спейсмарини 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, культивистов и колхозни, а также состоит на вооружении у самых отсталых СПОшников, которым негде лазган изготовить или получить. В виде **короткоствола** (автострелы 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 макаром 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 спейсмарининов. 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 ГТХ 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 найух. 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 дальнобойность не ахти, да ещё и заряды заканчиваются быстро, но разве это цена за возможность одним выстрелом расплавить танк или зажарить орочьего ноба/спейсмарина/легкий скафандр тау/воина тиранидов. Существует в относительно дальнобойной 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 неосторожном (да и при осторожном) обращении большинство моделей может перегреться (у модели Ruza шанс **низок**) и убить или покалечить самого стрелка (как правило, выплывнув 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 таусьские 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 гуру пехоте и легкой технике, но, естественно, сильно вблизи. Ради лузлов 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 фонащие 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 1000000:1. Доброе, вечное и светлое воены 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 орочи 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 воющие баньши, пока он только замахивается.
- **Грозвые 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 антипсайкеров-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. Исключения 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 «**e 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 спейсмарином-героем, слишком израненным, чтобы жить, но и слишком ценным, чтобы умереть (даже если от собственно маринуса 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 сих 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 перевозомогать, 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 пиздецовой 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 обычного спейсмарина вмонтирован... библиарий! Зрелище четырехметрового алмазиевого кубика, ВНЕЗАПНО воспарившего над полем боя (психосила «Крылья Сангвиния») — явно не для слабонервных.



Дредноут ПЕРЕВОЗМОГАЕТ!

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 перекачанная 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 **беня** (*Baneblade*) — **Многобашенный** сверхтяжелый танк. Самый главный, самый страшный и самый редкий инструмент Имперской Гвардии для жестокого 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 «Клинка» давно исчисляется десятками, значимые: «*Shadowsword*» — аццкий титанобийца с титанической лазпушкой «Вулкан», «*Stormblade*» — второй



Сопrotивление бесполезно.

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.

золотой филигрании по гатишно ч0рной броне — это таки [Бенечка](#).

«**Леман Расс**» (*Leman Russ*) — [человек и паровоз](#) 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 пушного 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 спейсмарини. 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 спейсмарини. Формально является средством доставки марини (или термосов) на место, причем крайне нетребователен к маршруту (если ворот нет, ЛР их быстро делает), 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 приложился техномаг [Архан Лэнд](#) (*Archan 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, просирание 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 переключилось, пробудился Дух Машины, и пустой танк целую ночь гонял орков. Когда кончилось топливо и патроны, сей суровый аппарат решил поиграть в шахиды, да так удачно, что прихватил с собой кучу орков и босса Вааагха. Руководству Багровых Кулаков сие действие некисло доставило, и было решено перенести уцелевший Дух Машины в новый Лэндрейдер. Такие дела.



Лэнд Рейдеры тоже любят превозмогать

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

Лэндспидер (*Land Speeder*) — скоростной антигравитационный глайдер

космодесанта, идеальный инструмент [хит-энд-рана](#). Тоже 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 спейсмаринов 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) спейсмаринов, но есть также специальные модели для десантирования дредноута, танка, боеприпасов и даже мегадропподы 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 assolтками, 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 сработает, то обеспечит относительно мягкую посадку, со «всего лишь» небольшим шансом переломать ноги (как и обычный парашют). Если не сработает, 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 гравишютистов 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 гравишютистов из стратосферы, то отличить десант от бомбометания враг сможет только когда уже будет поздно — учитывая большую любовь командования к снаряжению гравишютных команд суровыми пушками, внезапно приземлившаяся 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 острастки пару очередей и улетает. В настоялке 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 именуется настольщиками *кирпичами* за brutальную 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 Коллегии Титаникус как стратеги высшего класса, зовутся **по-староримски** *принцепсами* 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, принцепс проходит через т. н. *единение* и навсегда становится зависимым, и если его долго держать без подключения, начинаются ломки, со временем превращающие принцепса в буйного шизика. Кроме принцепса в кабине титана обычно сидят *модераты* и *тактик*. Все они также подключены к титану через провода в моск, но по-разному. Модераты следят за оружием и реактором. Офицер-тактик шарит по радарам-ауспексам, выискивая 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 принцепсов, 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, зохаванные демонами и душами жившего в нём экипажа. Титаны делятся на разные классы по огневой мощи и размеру:

- «**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 копье 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



Разведывательный титан, класс «Гончая».



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

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 Империи, 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 башнях на плечах и в ногах сидят по роте злых скитариев, чтоб отбиваться от пилотов, 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 злого 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.
- У эльдаров самые хрупкие титаны, набитые близкородственным экипажем. Зато какая грация! :3 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 *«Манта»*, по прочности способные поспорить с тяжелыми титанами



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

Империума. Броня, конечно, не ахти какая (со сверхтяжелой **не взлетит**), но вот летает быстро и маневренно, профиль маленький (трудно попасть), в случае сильных повреждений быстро съезывает 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 большим праздникам. *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