

Tau — Lurkmore

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

Империя Тау



«В далёком созвездии Тау Кита

Всё стало для нас непонятно. Сигнал посылаем: «вы что это там?» А нас посылают **обратно**.

»

— *Высоцкий*

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

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



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

- Огня (*Shas*) — военные. Отличаются повышенной мускулистостью, стойкостью, горячим нравом и склонностью к идеализму.
- Земли (*Fio*) — ученые, **инженеры** и агрономы, **рабоче-крестьянские классы** как таковые отсутствуют — всю тяжелую и нудную работу делают дроны и прочие автоматы. Приземистее и полнее остальных тау, по характеру в основном прагматики и циники. В боях участвуют редко, по причине тормознутости, но иногда ценятся как пилоты баттлсьютов — благо отличное понимание техники оказывается ценнее еще большей импотенции в рукопашке.
- Воды (*Por*) — **политики, торговцы, администраторы**. Отличаются редкостным талантом к болтовне и **мытью мозга**, умудряясь впаривать тауситские товары и тауситскую идеологию даже убежденным ксенофобам.
- Воздуха (*Kor*) — пилоты и экипажи на кораблях тау. Долговязые и худые, в прошлом имели крылья, ныне отличаются дичайшей устойчивостью к перегрузкам и бешеной реакцией.

- Эфира (*Aun*) — правители высшего эшелона. Внешне отличаются **костяной шишкой** неизвестного происхождения и назначения посреди лба. По слухам, такие же шишки есть у королев-маток одной жучиной расы по имени Q'Orl, причем Эльдары даже одну такую матку как-то благополучно спиздили (когда не получилось выторговать по хорошему за помощь против хаоситов); якобы чтобы построить свой рой, без блэkdжека и шлюх. [Ну ты понел](#).

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

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

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

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

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

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

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

Надо сказать, что при столь скромном размере империи и обилии врагов вокруг, тау постоянно и необъяснимо везет выживать даже против многократно превосходящих сил противника. А разгадка одна: Fire Warrior — FW — Forge World, проработавший детальную историю конфликта и регулярно продающий сотни стофунтовых бандур тауситского флота и баттлсьютов. Сюжетно они также не чураются



Так они склоняют солдат Имперской Гвардии к измене. Кстати, это какбэ командующий Теневое Солнце. Нет, это не [правило 63](#), точнее, не совсем.

корешиться с Ультрамаром, который как раз оказался не в том положении, чтоб разбрасываться возможностями для совместных операций.

Войска Тау

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

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

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

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

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

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

Оружие Тау

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

- **Импульсное оружие** (*Pulse weapon*) — гибрид гаусски и плазмагана: стреляет стальными иглами, которые на лету оплавляются в плазменный сгусток. По бронейности равно болтерам, по мощности же серьезно превосходит их, из-за чего залп импульсок представляет нешуточную опасность для особо живучих тварей, обращающих на болты и лазеры внимания не больше, чем на комариные укусы, да и легкую технику расковырять не проблема, а уж по небронированной пехоте один выстрел = один труп чуть менее чем всегда. Импульсная винтовка — самое дальнобойное и мощное из «базового» оружия во всей Вахе. Помимо винтовки есть ещё в виде штурмового карабина с подствольником, обеспечивающего эффективное поражение и подавление врагов даже на ходу, пусть и не столь дальнобойного, и в виде бластера (по сути, дробовика — чем ближе в упор, тем смертельнее). Для экипажей скиммеров и пилотов боевых костюмов, переживших свои машины, выпускают компактный пистолет, таки представляющий собой реальную угрозу на ближних дистанциях. На боевых костюмах и технике часто устанавливается четырёхствольный импульсный гатлинг aka *Burst Cannon* (*импульсная пушка*, надм. *скорострельная пушка*), радующий пилотов тем, что, имея пулеметную скорострельность, позволяет палить на ходу, но зато весьма недалеко. Помимо всего этого, на экспериментальных костюмчиках обкатываются модификации в разных калибрах: например, на *XV107* стоит тяжёлая импульсная пушка, стреляющая «снарядами» импульсной картечи, разрывающимися в непосредственной близости от цели и окатывающими оную и окружающих облаком, собственно, импульсной нано-картечи, низводящей оных до уровня **липкой**,

тягучей кашицы бурого оттенка с неприятным запахом, причем чем больше цель, тем больше ее бьет, так что танки и здоровенные тираниды лопаются с той же, если не большей скоростью, чем пехота.

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

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

- **Стелс-костюм (Stealthsuit)** — самый мелкий скафандр, превращает пилота в эталонного стелс-пехота, при этом бронирован не хуже спейсмаринской силовой брони. Сначала носили ранний XV-15, представляющий собой просто летающий невидимый павер-армор (ныне не выпускается), теперь носится доработанный под совместимость с подсистемами для тяжелых бронекостюмов XV-25. Более крутой вариант — экспериментальный стелс-костюм XV-22 — без всяких проблем поливает врагов из двух пушек (в ДОВе почему-то ещё и из неканоничных ракетниц на плечах), имеет больше брони, толще



щит, но дорог, потому носят его только некоторые отмороженные командиры, включая главнокомандующую всея армий тау *О'Шассеру*.

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

опасно или скучно. Словом, тау всю используют наличие у себя юнитов с бесконечным запасом терпения и бесстрашия.

Гравитанки:

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



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

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

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

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

Интересные личности

О'Шова (*Shas'O Vior'la Shovah Kais Mont'yr*, также известен как «Солнечный Мальчик») — былинный **красный командир**, экс-командующий всея армий, оркофоб, **мизантроп** и вообще хороший,

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



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

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

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

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

О'Каис (*Shas'O Kais*) — один из двух оставшихся после ухода Шова командиров, коего, как и Шасерру, выпускают из стазиса по большим праздникам. Вместе с упомянутыми учился мастерству нагиба у **Командира Чистой Волны**, но, в отличие от прилежных Шовы и Шасерры, срать хотел на все Монт'Ка с Кауяонами, изучая тактику ведения боя в одиночку, аки one man army. По причине ярого индивидуализма и просрал кампанию на Кронусе, собственно, до командира дослужился только благодаря опыту, перенятому у учителя (по мнению Касты Эфирных).

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

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

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

Союзники Тау

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

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

Будучи весьма крутыми (хотя и дохлыми) мобильными рукопашниками, крууты нанимаются в армии тау за техпомощь родине и банальное **ЖРАТ** — одним из пунктов договора о найме значится право круутов откусывать побежденными противниками для совершенствования вида. Впрочем, некоторые племена с «совершенствованием» перестарались, эволюционировав во всякую **НЁХ** вроде собакообразных круут-гончих, гориллоподобных круутоксков и тиранозавров-кнарлоков, которых нормальные сородичи также всячески припахивают к военным действиям.



Круут крут.

Тау считают круутов «**благородными дикарями**» и все время пытаются цивилизовать, одеть, отучить от

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

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

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

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



Bzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz!