

CHAOS CONSUME US

By Frank N. Stein

Введение

Если вы хотите видеть руководство о том, как создать универсальную, всесторонне развитую команду Хаоса с кучей милых мутаций и универсальных игроков... то это руководство не для вас. Оно о том, как развить команду Хаоса под завязку набитую когтями, и одержимую страстью разрушения. Команду, внушающую страх на игровом поле и вызывающую презрение в ММ. Ненавидимая в ночь игры, но вместе с тем, с богатым флаффом. Вы играете за Хаос. Вы не собираетесь заводить друзей. Вы собираетесь калечить, убивать и разрушать. Вы играете злодея. Посмотрите другу в глаза, улыбнитесь, и проведите Piling On на его любимом игроке. Зачем? Затем, что fuck em', вот зачем! Блад Боулу нужен злодей, так примите эту роль.

Хаос – не самая лучшая команда. Новая команда удручающе бездарна, лишена навыков, и целиком полагается на чуть лучше средних характеристики своих позиционных игроков. Команда разочаровывает на низком Tournament Value (TV): сжигая свои перебраны, избиваемая башерами и переигрываемая ловкачами. На самом деле, процент их побед в FUMMBLs BlackBox не превышает 48% до TV в 1600, после которого он наконец-то преодолевает 50% барьер. Развить команду до TV 1500+ имеет ключевое значение. Это переломный момент, когда ваша команда начинает догонять соперников по необходимым навыкам, развивать таковые для устранения игроков с поля и применять силу рогов, мутаций и своих неплохих характеристик для достижения победы. Но даже на высоких TV, когда ваша ужасающая комбинация из когтей, Piling On и Mighty Blow (clawpomb) начинает прорезать ряды противника, эльфы по-прежнему продолжают править на поле. Вражеские потери не всегда означают победу. Вы можете уничтожить команду соперника, и все равно проиграть игру. Увы, такова переменчивая реальность, где силы Хаоса склоняются перед всемогущим Наффлом.

.CHAOS.									
Positional		MA	ST	AG	AV	Skills	Normal	Double	Price
0-16	Beastmen	6	3	3	8	Horns	GSM	AP	60k
0-4	Chaos Warriors	5	4	3	9		GSM	AP	100k
0-1	Minotaur	5	5	2	8	Loner, Frenzy, Horns, Mighty Blow, Thick Skull, Wild Animal	SM	GAP	150k
Re-Rolls		60k							
Apothecary		50k							

РОСТЕР И НАЧАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ

Повторюсь - помимо ненадежного минотавра, ни у одного из позиционных игроков в начале нет нормальных навыков. Рога - отличная штука, но помогают только раз за ход. Команда Хаоса не для новичков, и чтобы стать эффективной, нуждается в правильном развитии. Приведу три стартовых ростера, которые я бы рекомендовал использовать в формате лиг или чемпионатов.

Во-первых, давайте разберем наиболее часто используемый и жизнеспособный стартовый состав у Хаоса. У вас есть все четыре Воина Хаоса, семеро зверолов и три переброса. На старте вы обходитесь без апотекария и мощного, но ненадежного минотавра. Этот ростер достаточно стабилен и надежен на поле. Наличие всех четырех Воинов Хаоса, начиная с первой игры, повышает шансы выпадения MVP на этих игроках, что позволяет им скорее получить столь нужный первый навык. Главный недостаток ростера - это отсутствие апотекария на старте. Это станет проблемой только в случае, если кто-нибудь выкинет 10, 10 на вашем Воине Хаоса и вычеркнет его в первой же игре. Я думаю, с 9 Броней, такой риск оправдан.

кол-во	Игрок / Item	цена
7	Beastmen (зверолов)	60k
4	Chaos Warriors (Воины Хаоса)	100k
3	Rerolls (перебросы)	180k
Total		10000k

А, но вы хотите взять этого мохнатого, безумного минотавра, да? Я не фанат минотавра в команде Хаоса на низком TV, но могу понять его притягательность. С 6 Силой на блище, с безумием (Frenzy), могучим ударом (Mighty Blow), на раннем уровне развития он способен перевернуть игру. Проблема в том, что с навыками дикий зверь и одиночка, он может перевернуть ее в обоих направлениях! Гарантирую, что на ключевом блище включится дикое животное, или на кубиках выпадет 3 БД (Both Down). Они непредсказуемы, а я люблю надежность. Так от чего же вы откажетесь, стартуя с минотавром? Скорее всего, от Воина Хаоса и переброса. Что сделает команду намного более зависящей от кубов и капризов Наффла.

кол-во	Игрок / Item	цена
7	Beastmen (зверолов)	60k
3	Chaos Warriors (Воины Хаоса)	100k
1	Minotaur (минотавр)	150k
2	Rerolls (перебросы)	120k
Total		9900k

Наконец, ростер из одних зверолов. Такая команда отказывается от всех воинов хаоса и выставляет на поле десять зверолов и минотавра при поддержке 3 перебросов и апотекария. Я - большой поклонник Воинов Хаоса, и поэтому я сомневаюсь в обоснованности такого ростера. В постоянных ММ лигах, без раздувающих TV хаос-воинов, эта команда может превратиться в высоко-специализированную машину убийства, в стиле минимакс.

кол-во	Игрок / Item	цена
10	Beastmen (зверолов)	60k
1	Minotaur (минотавр)	150k
3	Rerolls (перебросы)	180k
1	Apothecary (апотекарий)	50K
Total		9800k

Как указывалось выше, первый ростер значительно более надежен, и потому - мой любимый. Существуют некоторые вариации этих составов, но сами они являются неплохой отправной точкой.

ИГРОКИ И РАЗВИТИЕ

Прежде чем мы перейдем к конкретным игрокам и их развитию, давайте обсудим идеальный состав команды Хаоса. Сперва, надо развивать четырех специализированных Убийц. Распределите эту роль между тремя Воинами Хаоса и одним зверолодом. При приеме мяча, вам необходимо наносить как можно больше урона. Имея четырех специализированных Убийц, вы умножаете шансы на выведение из строя игроков противника. Как только вы достигните численного перевеса, наращивайте количество нанесенных травм. В дополнение к Убийцам, вам нужны игроки поддержки. Это зверолоды с навыками блок (Block) и Защитник (Guard), и утилитарный воин хаоса. Важность этих игроков нельзя переоценить. Следуя по «пути четырех Убийц», вас легко «перегвардят» (out-guarded) другие команды башеров, вынуждая вас бросать однокубовые блоки и тратить перебросы. Этого нельзя допускать. Наконец, успешной команде Хаоса нужен, как минимум, один мяченок с блоком/крепкими руками (Sure Hands), предпочтительно с дублями или увеличением характеристик. Эти 8-9 специализированных игроков оставляют вас с 2-3, либо нулевым LOS'овым пушечным мясом, либо уникальными игроками. При небольшом количестве дублей и повышении характеристик, это выведет ваш TV на уровень где-то в 1550-1600 (золотая середина).

А теперь, погрузимся в развитие конкретных игроков:

0-16 ЗВЕРОЛЮДЕЙ (Beastmen)

Position	Price	MA	STR	AG	AV	Skills	Normal	Double
Beastman	60,000	6	3	3	8	Horns	GSM	AP

Зверолоды - одни из лучших линейных игроков в игре. Обладая достойными характеристиками и отличным доступом к навыкам, а также способностью использовать рога для блока на двух кубах без ассиста, они чрезвычайно универсальны. С доступом в Мутации, Общие и Силовые навыки, их легко можно развить для латания любых брешей в игре команды Хаоса. Получив повышение характеристик или дубли, они могут стать настоящими звездами. С 8 Броней они несколько хлипковаты, но зато дешевы и не выглядят как очевидные мишени. Первый навык на любом зверолоде - всегда блок. Существуют доводы в пользу иного выбора, но для системности, сперва берём блок, а уж дальше будем специализировать игрока. Это позволит команде быстрее восстанавливать ключевых игроков, поскольку их неизбежно будут убивать.

Зверолод-мяченок ВС (1-2)

Одним из ключей к успеху для команды Хаоса является наличие игрока, надежно управляющегося с мячом. Имея доступ в мутации, осуществить это довольно легко. Так как большинство наших зверолодов начинают с Блока, выпадение дубля (уклонение) или увеличение характеристики, делает очевидным их дальнейшую карьеру.

Обычные навыки: Блок (Block), Крепкие Руки (Sure Hands), Две Головы (Two Heads)/Дополнительная Рука(Extra Arms)/ Отбор(Tackle) /Защитник(Guard)/ Сдерживание (Fend)

На дубле: Уклонение (Dodgе), Шаг в Сторону (Sidestep)

Увеличение характеристик: + Ловкость (Ag), +Сила(St), +Движение(Ma)

В начале развития важными для мяченок являются два навыка - блок и крепкие руки. Если

только вам не выпал дубль на Dodge (уклонение) или увеличение характеристик, придерживайтесь следующего плана: сначала блок, опять же как для защиты, так и для улучшения атаки; затем — крепкие руки. Крепкие руки - подарок Наффла, для команд с 3 ловкостью, дающий вам бесплатный переброс. Кроме того, он помогает защищаться от попрыгунчиков вардансеров (War Dancers) с отбором мяча (Strip Ball), которые могут стать настоящим кошмаром пока вы не набрали несколько Tackle (отборов).

Дальнейший путь развития, после блока и крепких рук, менее очевиден. Я считаю, что Две Головы лучше Дополнительной Руки. Если все идет по плану, вы будете использовать Дополнительную Руку один раз за драйв, в то время как Две Головы можно использовать чаще. Имея Крепкие Руки, зверолод поднимает мяч с вероятностью 88%. Увеличение этого показателя до 97% полезно, но не является необходимым. Вторая Голова поможет выбираться из ситуаций в которых ваша 3 Ловкость оставила бы вас взаперти. Вдобавок, если вы не кинули дубль на Уклонение, вам придется использовать дорогой командный переброс при любой неудачной попытке уворота.

Кстати о Уклонении, берите его на дубле большинству зверолодей. Особенно актуально это для вашего мяченосца. Я бы брал Уклонение на любом уровне развития. Блодджер (Blodger) мяченосец с Крепкими руками способен многое принести вашей команде. Кроме того, Уклонение хорошо сочетается с Двумя Головами, затрудняя маркировку игрока во время обороны. Шаг в сторону (Sidestep) — это еще один достойный дублевый навык для мяченосца, но не из тех, что стоит брать в начале развития.

Увеличение характеристик следует брать при первой же возможности. Они помогут подтолкнуть развитие вашего игрока. Мяченосца с увеличенной силой сложнее сбить, увеличение ловкости снижает необходимость в дополнительной руке или голове, увеличение движения просто делает его лучше в целом. С Движением 7 легче догонять эльфов.

Четвертым навыком попробуйте взять то, что будет помогать помимо игры в мяч. Избегайте однобоко развитых игроков - возьмите Отбор (Tackle) или Защитник (Guard). Таким образом, вы можете оставить его позади линии обороны, чтобы обламывать излишне рьяных принимающих, или чтобы подойти для своевременного ассиста.

Ну и наконец, Сдерживание (Fend) — отличный защитный навык для вашего звездного мяченосца на поздней стадии развития. Особенно, если он дорог из-за дублей и повышенных характеристик.

Зверолод – линейный BL (3+)

Как только я развил мяченосца с блоком и крепкими руками, я начинаю штамповать линейных. Это - одни из наиболее важных игроков в составе команды Хаоса. Поскольку команда развивается для нанесения максимального урона, вы будете стараться как можно чаще проводить Кучу-Малу(Piling On) вашими Воинами Хаоса. Убедитесь, что у вас достаточно Защитника (Guard), чтобы при необходимости обеспечить блоки на 2 кубах.

Обычные навыки: Блок (Block), Гвард (Guard), Отбор (Tackle), Крепкая Стойка (Stand Firm), Могучий Удар (Mighty Blow)

На дубле: Уклонение (Dodge), Подкат (Diving Tackle)

Повышение характеристик: + Ловкость(Ag),+ Сила(St), +Броня(Av)

Опять же, для системности, мы начнем с Блока. Он удержит игроков на ногах и даст возможность вашей команде приспособиться к обстоятельствам. Вторым навыком всегда идет Защитник (Guard). Защитник - это цемент вашей команды. Статичная природа

Защитника улучшает каждый аспект команды Хаоса. Он усложняет противнику блоки Хаос Воинов с 4 силой, и экспоненциально увеличивает количество двух-кубовых блоков.

На дубле, я обычно беру Уклонение, исходя чисто из соображений выживаемости линейных. Их задача - стоя в схватке, принимать удары и помогать воинам. С 3 Силой и 8 Броней их будут постоянно сбивать, и пробивать броню. Уклонение сделает их гораздо более прочными. Другой отличный вариант дублевого навыка - это Подкат (Diving Tackle). Подкат заставит игроков с 3 Ловкостью отказаться от попыток увернуться от ваших Убийц.

Следующий после Блока и Защитника навык зависит от того, чего не хватает команде. Если не хватает игроков с Отбором, он станет отличным выбором по понятным причинам. Также он отлично сочетается с Подкатом, если вы уже взяли его на дубле. Если же вам выпало Уклонение, то Крепкая стойка (Stand Firm) просто изумительна. Блоджер с Крепкой Стойкой и Защитником - один из самых раздражающих игроков в этой игре.

Из увеличения характеристик я бы всегда брал +Силу. Появление в команде дополнительного монстра с 4 Силой ломает баланс игры. В зависимости от того, насколько далеко вы зашли в развитии линейного, при увеличении ловкости он может превратиться в резервного мяченосца. Всегда хорошо, когда есть запасной вариант. В конце концов, можно рассмотреть и вариант увеличения брони, но только на очень поздних уровнях развития.

Подводя итог, главная роль линейных — иметь Блок и Защитник. Как вы будете их дальше развивать, определяют кубы. Скорее всего, вы не сможете получить на них больше трех-четырёх навыков. С учетом 8 Брони и количеством поглощаемого ими урона, вы заметите большую текучку на данной позиции. Продолжайте штамповать этих игроков - их постоянно не хватает.

Зверолюд- убийца ВК (1-2)

И наконец, переходим к веселью.

Чтобы иметь шансы на успех в игре Хаосом, вам необходимо устранять игроков противника с поля. Все на самом деле настолько просто. К счастью, у вас есть легкий доступ к устрашающей комбинации из Когтей (Claw), Могучего Удара (Mighty Blow), и Кучи-Малы (Piling On) (clawpomb). Не стану разводить дискуссию на тему избыточной мощи этого комбо, и надо ли его нерфить. Оно вписывается в антураж, и оно делает свое дело.

Взглянем на таблицу нормальных повреждений игрока с clawpomb:

Av	Penetrate	Stun	KO	Cas
10	82.64%	24.19%	31.67%	26.77%
9	82.64%	24.19%	31.67%	26.77%
8	82.64%	24.19%	31.67%	26.77%
7	82.64%	24.19%	31.67%	26.77%
6	92.28%	23.86%	36.66%	31.76%
5	97.22%	22.42%	39.80%	35.01%

Таблица говорит сама за себя. Вы регулярно пробиваете броню, и имеете шанс в одном случае из трех вывести противника из игры.

Последовательность набора навыков зверолода-Убийцы:

обычные навыки: Блок (Block), Могучий Удар (Mighty Blow), Когти (Claw), Куча-Мала

(Piling On), Отбор (Tackle), Безумие (Frenzy), Сдерживание (Fend).

на дублях: Подскок (Jump Up) Уклонение (Dodge)

статапы: +Сила(St)

Первый навык Убийцы является предметом споров. Некоторые тренеры пропускают блок и переходят сразу к нечестивой троице – Могучему Удару, Когтям и Куче-Мале. Это сверхагрессивное развитие, отвергает защиту и надежность блока, ради чистой разрушительности клоупомба. Я могу понять привлекательность такого развития, но не согласен с пренебрежением блоком. Повторюсь - я всецело за надежность. Блок позволяет исполнить 2-кубовый блок со всего лишь тремя процентами шанса на переход хода. И, что еще более важно, он защищает вашего убийцу. А как мы обсудим ниже, убийца является важной мишенью. Противник будет использовать любую возможность сбить вашего козла на землю и либо провести на нем Кучу-Малу (Piling On), либо быстро напирать в лицо. А с 8 Броней, вы хотите свести такие мероприятия к минимуму. Первым — блок!

Далее берите Могучий Удар, затем Когти. Есть доводы за Кучу-Малу (Piling On) перед Когтями, но выгоднее держать козлов в вертикальном мобильном состоянии. Это может замедлить их развитие, но даст возможность, собственно, выигрывать ранние игры. Если три-четыре ваших игрока на земле, то может произойти следующее: во-первых, может не хватить игроков, чтобы предотвратить превращение вашего Убийцы в центр бутсовой вечеринки; во-вторых, без когтей ваши Могучие Удары и Кучи-Малы, не особо будут напрягать команды с 9 Броней. Их броня выдержит, и далее, либо ваша клетка увязнет, либо вы проиграете позицию в обороне. Блок, Могучий Удар, Когти, а затем уж Куча-Мала.

На дубле берите Подскок (Jump Up). Он превратит вашего Убийцу в терминатора, фактически добавляя дополнительный блиц каждый ход. Однако избегайте дублей до получения Блока и Могучего Удара. Если вам выпал дубль третьим навыком, то тогда берите Кучу-Малу перед Когтями.

Далее можете присмотреться к Отбору или Безумию. Они оба примерно одинаково увеличивают шансы сбить игрока с Уклонением. Если вам не хватает Отбора – берите его вместо Безумия. Он проще в применении и более надежен.

При увеличении характеристик - или сила, или ничего. Повышение других характеристик просто задержит приобретение нечестивой троицы клавпомб. Даже на более позднем развитии обычный навык, скорее всего, окажется лучшим выбором.

Зверолюд - пушечное мясо ВФ

Наконец, неизбежные козлы-новобранцы. Это козлы с Блоком или любым повышением характеристик, которых вы ставите на ЛОС против башеров, или которые ждут своего часа занять место отставного убийцы, линейного или мяченосца.

Неплохая идея - козел-блицер развитый в Борьбу/ Отбор. Хорошо иметь игрока надежно выбивающего мяч. Будь проклят блонд! На высоком TV неплохо, всегда иметь неподалеку козла с Грязной Игрой (Dirty Player) просто на случай, если что-нибудь стоящее упадет на астрогранит. Вгоняйте копыто!

0-4 Воины Хаоса

Position	Price	MA	STR	AG	AV	Skills	Normal	Double
Chaos Warrior	100,000	5	4	3	9		GSM	AP

Воин Хаоса представляет собой отличное сочетание силы, ловкости и прочности. Их можно быстро развить с помощью вкладок для тачдауна, или исполняя двухкубовые блоки и нанося травмы. Имея превосходный доступ к навыкам, и начиная «с чистого листа», из них можно вылепить все, что угодно тренеру. Исходя из целей данного руководства, сосредоточимся на двух конкретных билдах: Убийца и Утилитарный Воин.

Воин Хаоса - Убийца СК (2-3)

Большинство того, что было сказано об зверолоде-убийце, можно сказать и об убийце - Воине Хаоса. Порядок взятия навыков, в целом, весьма похож, за исключением мелких отличий. 4 сила Воина означает, что ему не нужны Рога (Horns), для надежного блока на двух кубах. Таким образом, он может стать отличным монстром для ЛОСа в атаке, а также он более прочен, при получении неизбежной бутсы, лежа на земле. Когда три Воина Хаоса - Убийцы собираются вместе, они превращаются в многоскоростную циркулярную пилу из Когтей и увечий.

Обычные навыки: Блок (Block), Могучий Удар (Mighty Blow), Когти (Claws), Куча-Мала (Piling On), Защитник (Guard), Безумие (Frenzy), Сдерживание (Fend)

На дублях: Подскок (Jump Up) / Уклонение (Dodge)

Увеличение характеристик: +Сила (St)

Первый навык на вашем Убийце - это Блок. По тем же причинам, что и для козлов - мы пытаемся получить прочную передовую линию. Кроме того, Воины Хаоса - дорогая штукавина, которую вы предпочтете защитить настолько, насколько это возможно. Их будут выбивать прицельно, так что давайте минимизируем время их пребывания на земле, будучи сбитыми противником.

Далее, собираем clawromb-набор для устранения игроков. Сперва, Могучий Удар, затем Когти и наконец, Куча-Мала. Эту последовательность навыков следует менять, только в случае раннего дубля (Jump Up) или если в вашей лиге много низкой брони (AV) – в этом случае может быть оправдана Куча-Мала (Piling On) раньше Когтей.

Дубли следует игнорировать, пока вы не получите Блок и Могучий Удар. После этого, я бы взял Jump Up. Этот навык на игроке с clawromb является одной из самых разрушительных комбинаций в игре, особенно при 4 Силе и 3 Ловкости Воина Хаоса. На поздних уровнях развития можно взять Уклонение для сведения к минимуму времени, проводимому на земле.

И наконец, единственное стоящее увеличение характеристик на раннем развитии - это сила. Все остальное только размоет роль игрока и отсрочит её реализацию. После полного развития в Убийцу вы можете брать любые улучшения характеристик, которые вам нравятся. Если вы рано выкинули увеличение Силы, вам следует всерьез рассмотреть вариант перевода хаос воина на роль утилитарного.

Утилитарный Воин Хаоса CU (1-2)

Утилитарный Воин Хаоса - это мастер на все руки. Превосходно удерживает линию, по необходимости дает ассист, немного поколачивает противника и затрудняет его атаку. Его

карьерный путь зачастую решается вашими бросками на навыки. Если вы под завязку забиты нормальными бросками, перед вами предстанет столб с Блоком, Защитником и Крепкой Стойкой (Stand Firm). Если вы мастерски кидаете дубли, перед вами - кошмар с Подкатом (Diving Tackle) и Цепким Хвостом (Prehensile Tail). Если вам повезло кинуть увеличение Силы - берите Щупальца (Tentacles) и получите в свою команду одного из самых раздражающих и важных игроков. Вспомогательный Воин может играть много ролей, и все из них важны.

Нормальные: Блок(Block), Защитник(Guard), Могучий Удар(Mighty Blow), Когти(Claw), Крепкая Стойка(Stand Firm), Куча-Мала (Piling On), Отбор (Tackle), Цепкий Хвост (Prehensile Tail)

На дубле: Уклонение (Dodge), Подкат (Diving Tackle), Щупальца(Tentacles), Шаг в сторону (Sidestep)

Увеличение характеристик: +Сила(ST), +Ловкость(AG)

С вспомогательным воином, можно спокойно отойти от спама Блока. Если вы кинули первым дубль, начинайте кроить вашего игрока. На нормальном броске начинайте с Блока или Защитника, в зависимости от уровня развития команды. Другой вариант - пренебречь первым навыком.

На дубле берите Уклонение. Оно хорошо сочетается с Блоком, Защитником, Крепкой Стойкой (Шагом в сторону) позицией, предполагающей Уклонение. Другой вариант развития - это Блок, Захват, Подкат, Цепкий Хвост, Крепкая Стойка. Да, это план на длительную карьеру, но вы удивитесь, насколько живучими могут быть Воины. Развитый через Подкат игрок наводит ужас, когда паркуется рядом с принимающим или линейными, контролируя их передвижения и оставляя их стоять на том месте, где их раздавят ваши Убийцы.

При увеличении Силы вашим следующим навыком должны стать Щупальца (Tentacles). Как только вы поместите 5-сильного воина с Щупальцами посреди ваших убийц, вы начнете наносить массу урона. Крепкая Стойка хорошо сочетается с увеличением Силы и поможет удержать Воина на позиции. Защитник является очевидным дополнением.

Минотавр

Position	Price	MA	STR	AG	AV	Skills	Normal	Double
Minotaur	150,000	5	5	2	8	Loner, Frenzy, Horns, Mighty Blow, Thick Skull, Wild Animal	GSM	AP

Минотавр - стандартный Big Guy в составе Хаоса. Он укомплектован 5 Силой, Рогами, Безумием и Могучим Ударом. Когда с кубами везет, он может башить лучше кого бы то ни было. Когда кубы не идут, он превращается в фейл-машину за 150 000. Как вы, наверное, догадались, я не большой фанат держать минотавра в соревновательной команде. Но им отлично отыгрывать роль, иногда им весело играть, и его модельки выглядят просто великолепно.

Стандартный минотавр (0-1)

Обычные навыки: Когти (Claw), Защитник (Guard), Щупальца (Tentacles) /Разрыв Захвата (Break Tackle)

На дублях: Блок (Block) , Уклонение (Dodge)

Увеличение характеристик: +Сила(ST)

Первым обычным навыком на минотавра следует брать Когти. Они обеспечат поток увечий, и, предположительно, приблизят получение второго навыка. Здесь есть только два жизнеспособных варианта — Защитник, или Тентакли. Я больше люблю Тентакли, так как Дикий Зверь (Wild Animal) не влияет на их эффективность. Разрыв захвата (Break Tackle) хорош, но с Диким Зверем на Одиночке (Loner), он очень ненадежен.

Любой дубль следует брать немедленно. Блок - это ключевой навык для этого игрока. Блок на минотавре делает его значительно более надежным, и поистине силой, с которой придется считаться. Если вам снова повезло на дубль - берите Уклонение. Это позволит вам взять Break Tackle и получить переброс не зависящий от Одиночки. Разрыв Захвата (Break Tackle) вкупе с 5 Силой, Рогами и Уклонением превращает его в фантастического взломщика клеток. Кому нужен Прыжок (Leap), если вы можете просто забежать в середину?

Что касемо повышения характеристик, откажитесь от Силы в пользу Блока. Сила 5 и так достаточна сильна, а Блок – это важно.

Подумайте насчет увольнения минотавра, если после 3 навыков ему не выпал дубль. Это даст вам больший шанс на получение «быка с блоком». Это единственный способ для минотавра оправдать свою цену.

ОБЩАЯ ТАКТИКА

Стратегия на раннем TV (1000- 1300)

На раннем TV Хаос разочаровывает. Предполагайте худшее и ожидайте, что оно исполнится. Ключ к ранней победе - в защите мяча и крайне консервативной игре. Поймите, что вы НЕ башеры на этом TV. Вы - команда с высокой Силой и приемлемой Ловкостью. Будьте гибкими и приспосабливайтесь по ходу игры.

Защита на раннем TV:

Против башеров: В защите не вяжитесь в схватке с Орками (Orcs), Дварфами (Dwarves), Нежитью (Undead) и им подобными. Несмотря на то, что у вас может быть превосходство в Силе, в итоге победят навыки и уровень брони. Играйте через «контроль поля», перекрывайте пути для забеганий, и заставляйте врага тратить блицы для перемещения клетки. Направьте их клетку на фланг, оставляя для блица заведомо ослабленные места в вашей линии обороны. Играйте в отступательную оборону до тех пор, пока не сможете продавить, разрушить их клетку, и либо вынудить делать Увороты, либо рисковать на однокубовых блоках для заноса. Если Бегун (Runner) идет в прорыв, он становится главной целью 4-х сильного блица от одного из ваших козлов.

Против ловкачей: используйте стандартную 3-4-4 расстановку с четырьмя Воинами Хаоса в одной клетке от ЛОСа. Заставьте их совершать неудобные блицы для того, чтобы провести своих принимающих за линию вашей обороны. Далее, отправляйте козла охотиться за Пасующим(Thrower)/Мяченокосцем(Ball Carrier) и вынуждайте противника принять решение. Помечаете игроков и зажимаете «сэндвичем» тех, кого удастся. Нет Доджам на 2+! Если они собираются заносить, заставьте их сделать это быстро.

Нападение на раннем TV:

Против башеров: Когда играете в атаке против башеров, избегайте полной клетки. Они просто исполнят блиц в углового игрока и нагрузят вашу клетку игроками с Блоком /Защитником. На протяжении 5-6 ходов вас одолеют. Правильной клетке, я предпочитаю экран или неполную клетку. Марчите их игроков с низкой ловкостью, и перекройте пути движения игрокам с высокой силой. Вот где Ловкость (Agility) и Движение (Movement) ваших козлов засияет. Они не эльфы, но с уверенностью перебегают большинство башеров.

Против ловкачей: Выстраивайте клетку как можно скорее. Защищайте мяч. Хотя они могут провести блиц в слабый угол клетки, потом вы сможете освободиться и с легкостью восстановить клетку. Кроме того, чем чаще вы бьете игроков с низкой броней, тем лучше. Если они используют 2-2-2 зональную защиту (столбики) и не дают вам пространства, в то время как вы медленно бредете по полю — быть по сему. Блицуйте тех игроков, которых вам легче выбить с поля — игроков без Блджа, с низкой броней, с нигглой (nigglers), и так далее, и марчите оставшихся. Если вы сможете сократить зону 2-2-2 за счет нескольких травм, это усложнит им задачу удерживания вас от своей зачетной зоны.

Наконец, если вы полностью контролируете игру и не ощущаете угрозы от одной-двух неудачных вкладок, забивайте Воинами Хаоса. Развитие этих игроков должно стать вашим приоритетом.

Стратегия развитой команды (TV 1500+)

На 1500 TV ваша команда должна начать обретать форму. У вас будет двое-трое убийц, достаточно игроков поддержки для их прикрытия и надежный мяченосец. Вот теперь шансы начинают склоняться в вашу пользу. Вы начинаете концентрироваться на устранении игроков и нанесении максимально возможного количества урона. Вы все еще должны защищать мяч, но это становится легче, из-за боязни противника марчить ваших игроков. Если вы выиграли бросок монеты, всегда принимайте первым. Ваша цель убрать, как минимум, двух игроков на вбросе мяча(Kick-Off). Травмы должны начать расти как снежный ком.



Защита против башеров: предполагая, что вы защищаетесь в первом тайме, предложу следующую защитную расстановку. Эта расстановка отправляет ваших наименее ценных игроков на ЛОС, и защищает всех важных игроков. Во-вторых, она оставляет вспомогательным козлам и Воинам возможность перейти в позицию, необходимую для нанесения чистого удара вашими убийцами по кому-нибудь важному.

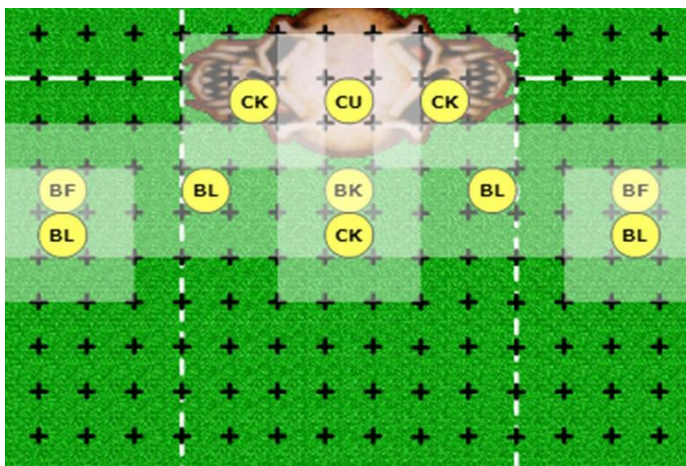
Против безкогтевых башеров вы имеете преимущество. Изолируйте игроков с Блоком и Защитником и сосредоточьтесь на устранении их с поля. Удостоверьтесь, чтобы следом за Убийцами ходили линейные козлы, с целью предотвращения группового фолла на ваших игроках с clawromb. Постарайтесь держать клетку на расстоянии удара. Как только смертоносные игроки устранены, работайте над легкими мишенями. Линейные без Блока, без Уклонения, с нигглой (nigglers), и т.д... Если вам удастся достаточно уменьшить их численность, вы будете в состоянии облепить остатки команды противника и заблокировать их вашими Воинами и линейными. Держите мяч позади, но при этом достаточно близко от схватки, чтобы подобрать потерянный мяч, либо перехватить слишком самонадеянного бегуна.

Против других когтистых команд, вы должны играть очень консервативно. Ключ в этих матчах - в защите своих Убийц и устранении чужих. По этой причине мы развивали трех-четырех убийц. Если вы бегаєте одним-двумя убийцами, и, не дай Наффл, их свалят, матч быстро выйдет из-под контроля. К слову о ситуации, когда Убийцы противника на земле после проведения Piling On - окружайте и фолите их. Даже если их просто оглушить, вы сберегаете от Кучи-Малы своих важных игроков. Возвращаясь к прокачке игроков, если они пропустили Блок на своих Убийцах, эта ошибка крепко даст о себе знать. Против команды Нурглей, цельтесь в Роттеров (Rotters). Они мягкие и с Разложением (Decay). Устранение Роттеров поможет уменьшить эффективность Воинов Нургла. Ограничьте им ассисты и выиграйте баш войну.

Защита против ловкачей:

Даже на высоком TV, когда все ваши Убийцы в строю, вы все еще просто неудачник против высоко летающих ловких команд. Они могут забивать, когда хотят, и могут ограничить количество ваших блоков против игроков их команд. Хорошая команда ловкачей не будет сразу заносить двух-трех ходовой тачдаун, а постарается затянуть это насколько возможно. Это делает 2-1 гринд (ваш стандартный план победы) весьма ненадежным. Особенно если они смогут продержаться до седьмого или восьмого хода. Если тренер ловкачей играет правильно, они проводят большую часть времени на своей половине поля, блицуют игроков, пытающихся приблизиться к трюверу или мяченокцу, и располагая игроков под занос через вкладку и пас или пас и забегание. В то время как вы сможете марчить их игроков и блицевать только раз за ход, они могут с легкостью отскакивать. Иногда Боги Хаоса могут улыбнуться, и послать им двойные единицы в начале хода, позволив вам избить всех помарченных игроков, но негоже строить стратегию на удаче.

Стандартная защитная расстановка выглядит примерно так:



Тогда как ловкачи могут блицем подвинуть ваших средних линейных звероловов, у них не будет достаточно игроков с Защитником, чтобы сдвинуть Воинов. После этого, вы заставляете их стянуться в центр поля, чтобы было проще обрушиться на вражеских кетчеров с двух сторон. Затем один из ваших звероловов с Отбором (Tackle) идет охотиться за мячом. Если они оставили на своей стороне несколько игроков, для блица в вашего козла, накажите их принимающих. На этом TV, у вас должны быть несколько игроков с Отбором (Tackle) и Могучим Ударом. Заставьте их дорогих кетчеров расплачиваться. Если вы сбили их на землю, но не оглушили - пните их. Заставте ошибиться, либо занести.

Обращайте особое внимание на любого игрока способного на легкий ОТТ (One Turn Touchdown). В то время как некоторые люди жалуются на clawromb, именно этот подлый мелкий ублюдок рушит баланс игры. Он вполне стоит случайного блица или неловкого фола. Никто не хочет играть вничью или проиграть, только потому, что кто-то накидал одно-два увеличения Движения.

Если они играют в 11-12 игроков, есть смысл целиться в игроков без навыков. Опять же, их легче сбить, и отправить к травмированным. Без дополнительных ассистов, все их звездные игроки будут недорогого стоить. В защите они не смогут вас остановить, и можно запинать все, что упадет на землю.

Еще раз, заставьте их ошибиться или занести. Не давайте контролировать время.

Развитое нападение:

Если выиграли бросок монеты - принимайте. Вам надо быть в нападении первым, избивая противника. Оставьте двух игроков позади, двоих охранять боковые линии, и затем загружайте ЛОС. Вам необходимо цепное проталкивание их ЛОСа для увеличения количества блоков. К тому же, вам нужна некоторая защита от События «Превосходная Защита»(Perfect Defence) на вбрасывании(Kick-Off). Ваша цель — устранить двух игроков с поля после вбрасывания, в идеале трех или четырех. Предположим, что на вбрасывании не выпал Блиц: два игрока, охранявшие боковые зоны отступают к мяченокцу и образуют экран или полуклетку. Берете мяч и ищите укрытие.

Начиная с этого момента, стремитесь к свободной клетке с игроками с Защитниками в углах. Воины Хаоса и линейные звероловы должны работать сообща, в виде накатывающей стены смерти. Давите игроков противника, и используйте свое превосходство в Силе и Защитниках, навязывая все большее количество травм и плохих решений. Ваш драйв (drive) станет войной на истощение, и если кубы не подведут, вы с легкостью победите.

Настанет момент, когда вы будете иметь преимущество в игроках, тогда можете разобрать клетку. Пошлите вашего мяченосца к зачетной зоне. Используйте оставшихся убийц для дальнейшего избиения вашего противника. Цель состоит в том, чтобы сократить их до 5-6 игроков в первом тайме.

Звучит упрощенно, но это все, что у нас есть.

Когда использовать Кучу-Малу (Piling On)?

Как бы сильно не хотелось ответить ВСЕГДА, но могут быть моменты, когда вы предпочтете его не использовать, оставив тем самым своих игроков лежать ничком.

Когда не использовать Piling On?

- Когда он снимает ассист с другого игрока с clawpomb.
- Если он подставляет этого игрока под фол.
- Если у вас нет Когтей, и вы сбили противника, не пробив его броню (если только это не очень важный игрок, тогда проводите Piling On и надейтесь на лучшее).
- Если это вторая половина и ваш первый удар был нокаутом (КО).

Когда надо использовать Piling On?

- Когда игрок с clawpomb полностью развит и вы бьете кого-то, кого стоит убить.
- Когда вы играете против другой когтистой команды, и не хотите оставлять вашего игрока на ногах. Лучше быть отпινанным, чем «отклавпомбленным».
- Если у противника есть Девочки Блудвайзера, это первый тайм, и вашим первым пробоем был КО. Лучше проведите Piling On и попытайтесь нанести травму, так как есть шансы, что игроки с КО вернуться.
- Если противники сварливые, плаксивые зануды... проводите Piling On и попробуйте вывести их из душевного равновесия.

Заключение

Вы будете набивать шишки в начале, и раздавать их в конце. Хаос - не лучшая команда, что снова и снова подтверждается в WP и чемпионатах. Blood Bowl как «камень, ножницы, бумага». Иногда вы - молот, иногда гвоздь.

Противники будут ныть о своих поломанных звездных игроках, но на самом деле, кого это волнует? Я не расстраиваюсь, когда моего персонажа убивают в РПГ, забирают моего коня в шахматах, или кто-то забирает Мостовую в Монополии. Другими словами, это - игра. Я играю для победы, но еще я отыгрываю роль. Мой Воин Хаоса действительно хочет убить вашу команду.

Спасибо за внимание, и как всегда, комментарии и конструктивная критика приветствуются.

Frank N. Stein