Железный Капутт представляет.

Итак, орки.

Одна из самых простых команд в освоении – рекомендуемая всем новичкам.

+ хорошие и при этом дешёвые и разнообразные позиционные

+ массовая 9 броня

+ широкий доступ в силовые навыки

+ 4 парня с 4 силой и биггай с 5

+ разные позиционные имеют доступ во все ветки кроме мутаций

+ конкретно в наших цианидовых реалиях одна из немногих команд, где есть почти все настольные старплэеры (кроме пилы)

+ маловероятный, но все же шанс на вантёрн

- средняя, даже скорее немного ниже средней, скорость

- отсутствие 4 агилы, пока нет стат-апов и скиллов работа с мячом всегда идет минимум на 3+

- доступ в агилу имеют только слабосильные гоблины

Из выше перечисленного видно, что команда заточена в первую очередь на силовую борьбу. И в самом деле, наряду с дварфами, это одна из самых крепких команд, которая может позволить себе играть стенка-на-стенку, типичные башеры – больно бьют и отлично держат удар (не путать с убивателями, такими как хаос – те менее устойчивы, но зато лучше пробивают). Но при этом позиционные дают возможность и поиграть в пас, и прошмыгнуть по такл зонам, и сделать вантёрн – если совсем прижало (но из всех вариантов вантёрна, именно орко-гоблинский самый ненадёжный).

**Чёрные орки** (4/4/2/9) – возможно 4 штуки в ростере. Зарплата 80к. Доступ к общим и силовым скиллам.

Основные столбы команды, задачи – держать удар, марчить, раздавать гарды и по возможности бить самим (именно они, как правило, выносят ЛОС в атаке).

По сути чорк готов для своей роли уже на 4 лвл (блок,гвард, стендфирм (далее СФ) – в таком порядке, если команда уже раскачана и чорк куплен на замену убитому – можно первым апом брать гвард), но они очень медленно качаются, поэтому рекомендуется им на первом-втором-третьем апе (зависит от предпочтений тренера – более быстрый кач vs. надежность) брать майти блоу (далее МБ).

Дубли – додж, есть 2 подхода – брать или не брать, с одной стороны чорк блоджер гораздо лучший столб, с другой это отодвигает раскачку на уровень, а качаются они, повторюсь, медленно, я склоняюсь к тому чтобы все таки брать, но не раньше блока, чорк с доджем без других скилов – жалкое зрелище, а успешным блокам, читай получению СПП, додж не помогает никак.

Стат-апы – сила и только сила.

Итого – правильный чорк – блок/МБ, гвард, стендфирм (додж только после блока), далее наиболее уместны граб и такл, в произвольном порядке, в лиге много противников с доджем - такл, нет – граб.

**Троверы** (5/3/3/8) – возможно 2 штуки в ростере. Зарплата 70к. Есть Шур Хэнд, далее ШХ и пас. Доступ к общим и пасовым скиллам.

Есть 2,5 роли в команде: пасующий, несун и этакий универсал совмещающий все на свете и к тому же с лидером (лично у себя такого не держу).

Тровер самый мягкий игрок у орков (за исключением гоблинов), в контакт лезет только если прижало или очень нужно дать ассист.

Развивается в зависимости от стат-апов (берёт все кроме брони)

Несун (в идеале + 1-2 мува) – блок, кик оф ретерн (далее КОР), фенд, стальные нервы (далее нервы), дамп офф. Дубль - додж, СС.

Пасующий (в идеале +агила) – аккурэйт, КОР, нервы, дамп офф, сейф троу. Дубль – стронг арм.

Универсал (это всегда тровер номер 2, если он есть) – лидер, кик, блок – практически не качается, далее по вкусу если вдруг доживет.

Почему КОР? 5 мув без ГФИ не позволяет из центра добежать до любой точки площадки (даже не подобрать мяч, а замарчить его без риска не всегда возможно), быстрые команды (особенно с блицем на эвенте) будут часто наказывать. КОР позволяет часто встать сразу под мяч или рядом и после подбора сразу бежать в клетку-экран-к гвардам, или по крайней мере добраться до мяча без ГФИ.

Можно играть вовсе без троверов (особенно если есть блицер-линейка с +агилой).

**Тролль** (4/5/1/9) – возможен 1 штук. Зарплата 110к. Есть МБ, регенерация и возможность метать гоблинов, также лонер и реально тупой (заводится на 4+ или 2+ если рядом свой игрок). Доступ к силовым скиллам.

Биггай, к слову самый дешёвый, но и самый худший из них. Вполне успешно можно играть без него. Нужен по сути для возможности вантёрна (шанс очень низкий), и для лишнего гвардостолбика – он первым в команде как правило берёт гвард и еще долго будет единственным гвардейцем. Из-за дешевизны и 5 силы – всё таки рекомендую.

Раскачка – гвард, СФ – все парень готов, далее - брик такл, граб, стронг арм для броска гобла на 2+. Дубль – блок, додж/про

Стат-апы не нужны, даже сила у этого биггая не стоит блока (в отличие от каровы или биста)

**Линейные** (5/3/3/9) – неограниченно. Зарплата 50к. Доступ к общим скиллам.

Универсальные затычки – марчат, стоят на ЛОСе, фолят и т.п.

Раскачка – блок, такл, фенд. Дубль – гвард, додж. (фолящий точно так же, но первым апом Дюти Плэер, далее ДП)

Стат-апы – все кроме брони.

Если вдруг агила можно делать несуном – блок, ШХ, КОР (не нужен если есть пасующий тровер), фенд. Дубли – додж, кетч (если есть пасующий тровер).

**Гоблины** (6/2/3/7) – возможно 4 штуки. Зарплата 40к. Есть додж, станти и возможность быть сожраным троллем (ну или брошеным если повезёт). Доступ к агильным скиллам.

Роли, если их вообще взяли в команду, могут сильно различаться.

Вантёрнер (выходит только на 8, 16 ход) – шур фит, спринт, кетч, дайвинг кетч, крайне желательна агила и мув (при 2 + мувах возможен вантерн проталкиванием – ИМХО надежнее броска – раскачка та же, но спринт берется первым). Живет не очень долго, так как постоянно приземляется на 4+, пребывает в лапах голодного тролля и делает по 3 доджа и 2-3 гфи.

Марка (выходит в защиту, иногда в атаку) – выращивается после блока на дубле - СС, дайвинг такл. Так как марчит всяких опасных парней, живет не очень долго, но бесит и оттягивает блоки, а без такла уронить его не просто.

Забивала (выходит на атаке, вообще тот же вантёрнер, но с другим порядком взятия скиллов, играет в связке с пасующим тровером) – так же желательна агила и мув, но уже не так критично - кетч, дайвинг кетч, шур фит, спринт, СС. Не несёт мяч сам, а получив пас быстро заносит. Живет не очень долго, так как притягивает блицы, и вообще кто не мечтает получить легкие 2 СПП за мягкого гоблина?

Фолящий (но лучше фолить линейкой с ДП) – сники гит. Тут разница в подходах – ДП фолит с ассистами ключевых игроков противника, сники гит фолит каждый ход кого угодно на авось (ИМХО не нужен). Живет не очень долго, такого избить вообще милое дело.

Дубли как правило блок.

Стат-апы – все кроме брони.

**Блицеры** (6/3/3/9) – возможно 4 штуки. Зарплата 80к. Есть блок. Доступ к общим и силовым скиллам.

Главные игроки команды, обязательны все 4. Роли очень разнообразны - особенно при стат-апах (агила очень приветствуется), но если нет, стандартно 3 универсала и 1 убийца.

Универсал – гвард, такл, МБ, далее что в голову взбредёт - СФ/стрип болл/граб /шедоувинг/фенд /пас-блок.

Дубль – додж.

Убийца – МБ, ПО, такл, джагернаут, френзи.

Дубль – джамп ап.

Стат-апы – все кроме брони. Уже выращенный убийца 4-5 лвл берет только силу.

При агиле можно растить несуна – шур хэнд, КОР (не нужен если есть пасующий тровер), фенд. Дубль – додж, кетч (если есть пасующий тровер).

Основная тактика – войти в массовый контакт, раздать гварды, всех положить мордой в стадион, занести, убийца и фолящий точечными ударами выносят основных игроков соперника. Остальные лепёшечными ударами им помогают. Стараться сгрести противника в кучу, окруженную твоей гвардостеной или прижимать к кромке поля.

С когтистыми то же, но к самим когтистым в контакт не идти (их обычно не больше 2-4, крайне редко 6-7), бить их, но не следовать за стрелочками, стараться стоять в контакте только с упавшими когтями без джам апа, фолить-мочить убийцей. У когтистых команд массовая 8 броня, они посыпятся раньше вас, если не давать когтям делать много блоков за ход.

С ловкачами не собирать все силы на 1 фланге, те быстро перенесут атаку на другой, оставлять сейфти с таклом в тылу, на расстановке ставить чорков в центральной части (это ко всем расстановкам относится) иначе двое из них на 3 хода останутся не у дел. Мочить кетчеров и блицеров (у крыс – гаттеров). Вероятно предотвратить занос не удастся, особенно на низких ТВ. Не беда, провоцируйте занести как можно быстрее, бегите к мячику, бейте и фолите ценных игроков, что бы было видно, сталлинг оборачивается риском потерять мяч и гибелью ценных парней. В идеале жопокруты должны владеть мячом 2-3 хода на протяжении матча и сделать 0-1 ТД, а после сметите их с поля и делайте 2-1 (а если пробой пошёл то и больше).

Если навязали кучу-малу оппоненту – вам счастье-радость-печеньки – тут с вами только что дварфы могут поспорить. Если вас растащили по всему полю по одному, значит вы что-то не так делаете.

Конкретно расстановки, в атаке как правило стена смерти с укосом на фланг по которому пойдет занос, мяч поднимается с помощью КОР и быстро уходит за экран-клетку, клетка вообще по обстоятельствам, не надо всегда убирать 4 игроков из контакта для клетки если нет прямой угрозы атаки по мячу со всех сторон.

В защите 2 линейки и тролль на ЛОС. Дальше разные варианты, я предпочитаю расстановку а-ля Гафи. (На примере нет тролля, потому на лос ушел гоблин). Чорки прикрывают блицеров от блица и могут быстро перейти на любой фланг, все блицеры вообще за 1 мув достигают любой точки на своей половине пресекая забегания. Троверы в защите не выходят (разве что универсал с киком, но мы таких не держим). Против 3 сильных команд ЛОС лучше ставить широко (как в примере), захотят избить на 2 кубах – соберут на ЛОСе больше половины команды – очень хорошо, сами уже кучкуются в центре – остается только окружить. Против силовых с массовой 4+ силой – ставим плотно с троллем в центре, в идеале завязать на них 4-5 игрока соперника.

