

Orka Kola

La Gazzetta dello Sport ~~del Topon~~
gazzetta

Orka Kola

Girone 1: primo posto meritato?

Ancora non sappiamo se la squadra prima classificata del Girone 1 sia meritevole o meno di occupare la vetta. Guardando la classifica vediamo ben 3 vittorie per 2 a 0 su 3 partite, un risultato da record! Purtroppo (per fortuna, dovrebbe Fearydog) sono 9 punti ottenuti tutti per abbandono dell'avversario o vittorie a tavolino.

Situazione che ha permesso agli orchi dei Mediolanum Boyz di essere primi a ben 3 punti di vantaggio, ricchi, pieni di MVP e senza alcuna casualty a infastidirli.

I San Francisco Forty Nightmares, dopo aver concesso una partita, si troveranno contro gli agguerritissimi Spaccacrani e sarà difficile per loro recuperare. Avranno ancora voglia di combattere?

Sembrano più agguerriti i Genoshan Underworld Native Sons che dopo i 3 punti vinti contro gli Hell's Bastards, si trovano a 3 punti dai primi in classifica e prossimi allo scontro con gli ultimi del gruppo 2.

Molto interessante sarà la sfida tra i Pandèmia BloodBowl Club e i Super Player Quirinalis Rams del gruppo 2. Entrambe le squadre non sono partite con il piede giusto ma hanno ingranato e ci credono ancora. Il vincitore di questa sfida potrà continuare a sperare di accedere alle finali.

In fondo al gruppo ci sono i WWI Superstars che dovranno vedersela contro gli Hell's Batards e sarà uno scontro tra due squadre che non vogliono arrivare ultime nei loro rispettivi gironi.



Girone 2: rimonta orchesca

I CSKA Rogna rallentano sul campo contro i Pandèmia BloodBowl Club e vedono gli orchi dei Spaccacrani avvicinarsi velocemente e ridurre a 1 i punti di distacco.

Gli Spaccacrani vincono contro gli ultimi della classe del gruppo 1, gli sfortunati WWI Superstar, e avanzano con la sicurezza che solo un orco può avere, ben determinati a raggiungere i CSKA Rogna.

Sul fondo della classifica, i Super Player Quirinalis Rams ottengono la prima vittoria grazie all'abbandono dei San Francisco Forty Nightmares mentre i Love Boyz regalano un 2 a 0 a tavolino ai Mediolanum Boyz.



Girone 3: il girone di ferro

Il Girone 3 sta vivendo una situazione anomala, con una quantità di pareggi fuori dal comune.

I coach si equivalgono nel mix di fortuna, abilità e forza della squadra. Basta una sola vittoria per lanciare una squadra verso la vetta e sono tutti intenzionati a riuscirci.

Dopo 3 giornate, l'incertezza regna ancora sovrana. Gli Olgiatzia Pussy Killers del Nero, i Bah Rah Nah di Hecto e gli Oilblekz di Kage sono primi a 5 punti.

Solo 2 punti li dividono dalle amazzoni di Tundra e 3 dagli orchi di Twister.

A 1 punto sono rimasti i seguaci di Tzeench, gli Oderim Deum Metuant che, nonostante due sconfitte consecutive, possono puntare alla rimonta grazie a una classifica decisamente... caotica.

La prossima partita vedrà lo scontro tra il NeRo e Kage. Una vittoria di uno dei due potrebbe ipotizzare la classifica alle finali ma ci sono Tundra e Hecto che potrebbero approfittare di un eventuale pareggio.

Twister e Sauron, però, non hanno intenzione di stare a guardare.

Girone 4: dominio dei dark elves

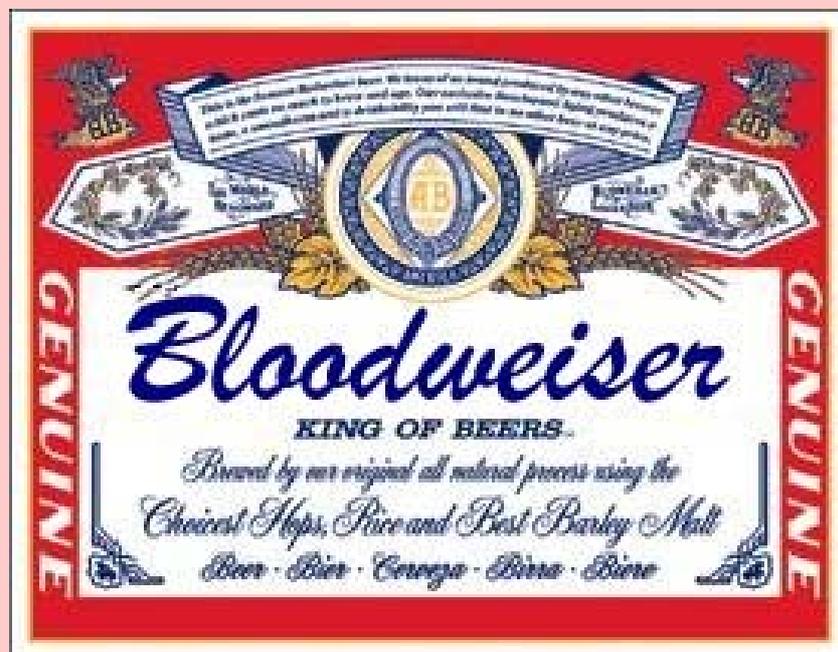
Se qualcuno si chiedeva come fossero i dark elves dopo l'aggiornamento delle regole, Drazhar vi può confermare che sono forti, tanto forti da aver vinto 3 partite su 3 e tutte con 2 mete.

Un rullo compressore dalle orecchie a punta e dalla cattiveria innata che sembra proiettato alla massima velocità verso la vetta. La prossima partita sarà fondamentale per impedire ai Cheat2Win di festeggiare l'ingresso trionfante alle finali in largo anticipo.

Il primato di partite senza subire mete dei Cheat2win è stato interrotto da un'altra squadra di orecchie a punta, gli Illaria's Favour, che hanno limitato i danni perdendo 2 a 1. La stagione però non sembra procedere per il meglio per loro, con un solo punto dopo 3 partite la rimonta sembra impossibile.

Gli unici in grado di fermare i Cheat2win sembrano gli skaven dell'Orda Anomala. Momentaneamente arrestati con un pareggio contro gli S.P.Orchi, terzo agguerritissimo pretendente alla vetta. Due sfide al vertice ci aspettano prima della fine e crediamo che fino all'ultimo non sarà possibile decidere chi passerà alle semi finali.

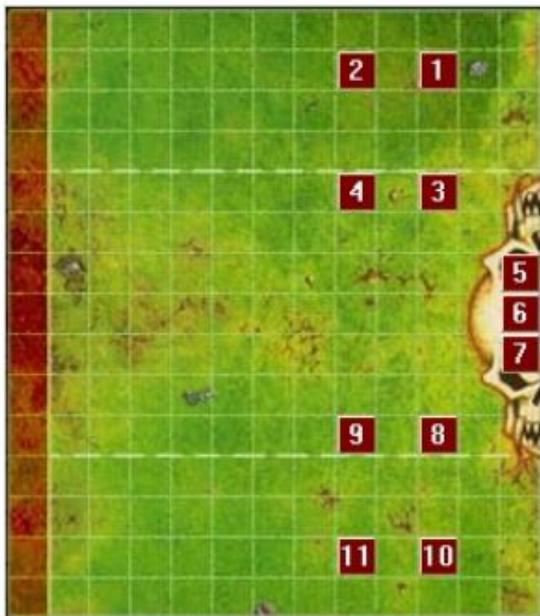
Verso il fondo della classifica, i Veteran Waywatchers hanno finalmente conquistato i loro primi punti a discapito degli Gliorcozio che sono ancora a bocca asciutta.



La formazione della settimana. Presentata da coach Big Mace



3-4-4 serrato



L'imbuto di Mithril

Formazione classica con al centro un po' di muscoli. I giocatori avversari o passano o si rompono sulla linea di scrimmage. Occorre essere molto fiduciosi nella difesa per scegliere questa formazione poiché non c'è nessun giocatore che difenda in profondità. I giocatori sulle fasce, così vicini, creano delle zone di tackle supplementari. Anche se uno di loro cade, occorrerà fare sempre dei dodge per passare sulle fasce. Ma con questo tipo di sistemazione la linea di scrimmage deve essere inaffondabile o che si disponga di giocatori in grado di bloccare un eventuale passaggio.

Ottimizzazione:

5 7 : side step.
4 9 : tackle.
3 8 : block, stand firm.

Vantaggi:

Forza l'avversario a bloccare la linea di scrimmage. Un giocatore protegge i lati anche se il centro fallisce. I lati sono imprevedibili e forzano l'avversario a giocare al centro. In caso di Blitz! tutti i giocatori sono utilizzabili per andare a intercettare il pallone.

Inconvenienti Se l'avversario riesce a passare, i safety saranno messi male e non riusciranno a coprire e formare una difesa adeguata. Troppa importanza è data alla linea di scrimmage.

Passare senza bloccare: 2 dodge (+3,0)
Passare senza dodge: 3 blocchi (crash, spinta, spinta)