

Inizia il MiraglianoBowl 9

36 squadre al via!



Ebbene sì, quest'anno è bagarre, 36 squadre in lizza per soli 8 posti ai play off. Occorre vincere da subito, il più possibile, con un occhio alla differenza TD e CAS e un orecchio alla radiolina per sentire i risultati degli altri campi. Si qualificheranno le prime di ogni girone, quindi gli scontri diretti saranno fondamentali, così come altissima la tensione. Poi tutte le seconde classificate faranno gara collettiva per totalizzare più punti od un miglior discriminante e le migliori due verranno ammesse ai play offs.

Naturalmente, dopo i primi 16 turni di gioco, nulla è perduto, come del resto nulla è sicuro per i team che hanno fatto bottino pieno in Gara 1. La palla è chiodata e non si sa mai come le situazioni favorevoli o sfavorevoli siano nelle mani della Volontà di Nuffle e nell'abilità dei coaches.

L'unica cosa certa è la nostra voglia di giocare, di schernirci su internet, di scannarci sul campo, di scannarci una pizza da Feridog e di portare a casa la Nona Coppa, in attesa della mitica edizione Numero DIECI. Del resto è questo legame che ha portato Miragliano ad una lega triplicata in 5 anni, eravamo in 12 nell'Autunno del 2004 e quest'anno abbiamo 2 gironi di Pavia ed uno di Monza affiliato.

Quindi affilate le lame nascoste nei quantoni chiodati regolamentari, fate un po' di stretching per le ginocchia scricchiolanti, oliate le motoseghe e preparatevi per il 2° turno.

Il commento ai gironi

Il punto dei nostri Commissari



Girone Vittoria

Pubblico delle grandi occasioni per la partita tra le due teste del girone. La spuntano i sadici elfi degli Har Ganeth Black Wings, che vincono di misura sui Simpatici Camorristi Single di coach Hectoplasma: 2-1 il risultato allo scadere, con le Ali Nere che sono andate in vantaggio per ben due volte, concedendo la meta della bandiera allo scadere del secondo tempo.

Buono l'esordio in lega di coach Monxixi e delle Yellow Furies, che pareggiano per 1-1 con una delle squadre più esperte e ostiche della lega, ovvero i Khaine's Killers di coach Kunta. Letale l'apporto di Helmut Wulf nella partita, che ha tranciato la strega Lachesi a metà con la sua motosega.

Le altre due nuove squadre esordienti, ovvero i Guardiani di Asgard allenati da coach Tundra e i G.U.N.S. Reloaded di coach Gambit, si sono invece fermate sul pareggio per 1-1. I norse hanno però lasciato sul campo, in mezzo ad una pozza di sangue, uno dei loro giocatori, fortunatamente solo un lineman, mentre un altro ha subito un grave infortunio che richiederà almeno due settimane d'assenza dai campi da gioco.

E questo è tutto, la classifica vede gli Har Ganeth Black Wings a 3 punti, seguiti da Khaine's Wives, Yellow Furies, Guardiani di Asgard e G.U.N.S. Reloaded a 1 punto; chiudono i Simpatici Camorristi Single a quota 0.

Girone Briantea

18000 persone si accalcano all'entrata dello stadio Brianteo per assistere alla partita più importante del girone e che probabilmente segnerà fin da subito il percorso per la qualificazione di una delle due squadre. Entrambi i coach si stanno preparando a questo match da settimane e le schermaglie tra i due team al limite della legalità sono all'ordine del giorno... in ogni caso, anche se ci sono stati parecchi feriti durante gli scontri violenti (per non dire esplosivi) nelle sedi dei due team e che, a causa di questo, la partita è stata posticipata di quattro giorni per ritrovare gli atleti sotto le macerie... i coach ci hanno comunque garantito che saranno tutti in campo...

Gli scontri a centro campo sono stati davvero duri ma dopo una sanguinosa partita la spuntano ancora una volta il Team Grazie al Caos di coach Mopollas che con due mete e tre feriti tra i nurgle annichiliscono la squadra di coach Daddy...

L'esordio di Cox con le sue Borsetta Maledette stupisce tutti i professionisti del settore... la squadra dei sauri non solo durante il primo tempo va quasi in meta (grazie ad un recupero incredibile di coach Elechan) ma inducono anche una giocatrice dei Raving Rabbits al suicidio... una cosa veramente orrenda ma che gli spettatori accettano di buon grado... chiaramente tra i lucertoloni... gli elfi come sempre hanno usato le loro famose borse magiche per raccogliere quello che avevano nello stomaco... Al di là di questo la partita è stata davvero combattuta e, lasciando perdere il comportamento di Luis Vuitton che sembra preferire il terreno allo stare in piedi, solo un pareggio poteva esprimere il valore in campo dei due team...

Le ultime due squadre esordienti hanno espresso sul campo quello che sanno fare in maniera chiara e inequivocabile... peccato che lo abbiamo fatto solo per 1 dei 2 tempi a loro disposizione (e per la precisione solo in quello nel quale calciavano) venendo letteralmente annichilite dall'avversario nell'altro tempo.

I primi a partire sono gli elfi di coach Gorky che con una sapiente ricezione di un calcio alto e un'oculata disposizione in campo per l'ipotetica meta sono stati asfaltati... ripeto ASFALTATI... dalle caprette di coach Jieck che ha quasi rischiato di fare Clear Field e andando in meta al 7° turno del primo tempo. Inizia il secondo tempo e gli Eldar's Stars si ritrovano a giocare in 5 contro 10... l'ipotetico risultato sembra essere chiaro a tutti... 2-0 per gli All Stars Dodge e tutti a casa... ma non è così... gli elfi, sapientemente mossi dal coach Gorky con schemi, crediamo, preparati a tavolino proprio per queste occasioni e duri allenamenti ai quali sono stati sottoposti i suoi giocatori, riescono a prendere il possesso della palla e ad andare in meta al 6° turno del secondo tempo. Solo lo scadere del tempo e qualche leggera imprecisione di troppo da parte degli elfi non gli ha permesso di andare in meta la seconda volta sconfiggendo una squadra ormai ridotta, per la sua totalità, all'ischemia cerebrale causata da questi cinque elfi che sembravano essere in venti....

Questo è tutto... se queste sono le premesse, il girone sarà davvero combattuto... la classifica vede al primo posto con 3 punti l'ormai famoso coach Mopollas con i suoi Grazie al Caos seguiti da Raving Rabbits, Le Borsette Maledette, All Stars Dodge e gli Eldar's Stars a 1 punto; chiude il The Cancer Team a quota 0.

Alcune dichiarazioni dei coach che abbiamo raccolto:

Coach Mopollas: BEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Coach Daddy: Bella partita...nulla da fare contro la corazzata...e le ragazze Bloodweiser e le loro birre non sono servite a far rientrare i miei bambini in campo.

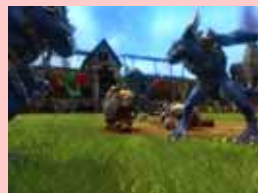
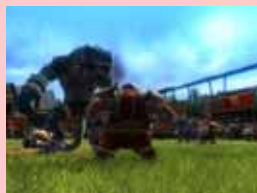
Coach Cox: Luis Vuitton non è in discussione...ha avuto qualche leggero problema ma la società crede ancora in lui.

Coach Elechan: Sono un po' delusa dalla squadra... Tutta in dieta col pan di via!

Coach Jieck: La sicurezza del primo tempo (dopo un quasi Clear Field) è quello che ha reso i miei giocatori vulnerabili e pieni di se nel secondo tempo...il mio staff di psicologi sta già operando sui cervelli dei miei giocatori rendendoli delle perfette macchine da guerra senza sentimento....

Coach Gorky: Massacratedi pure... siamo forti anche in 3....non avete speranze di vincere contro di noi.

BLOOD-BOWL su PC



Il nostro inviato ha fatto di tutto per carpire i segreti della casa editrice che sta sviluppando il software. Ecco a voi l'intervista.

1. Per quando è prevista la data di lancio ?

A: La data attuale prevista è il secondo trimestre 2009, molto probabilmente sarà fine giugno.

2. Per quail piattaforme sarà realizzato ?

A: PC, Xbox 360, Nintendo DS e PSP

2a. Quindi nessuna versione per PS3 e Wii ?

A: Esatto

3. E' supportato il multiplayer ?

A: Sì. La versione per PC e 360 supportano entrambe i giochi condivisi e in internet. In questo momento non è stato rivelato se le versioni per PSP e DS supportano la versione "hotseat", entrambe non sono previsti per giochi via internet.

Note generali sul gioco

1. Quali tipi di gioco saranno disponibili ?

A: A seconda della piattaforma utilizzata ci sono due modi differenti di giocare a Blood Bowl. Uno basato sui turni (lo standard della versione da tavolo di Blood Bowl), o in tempo-reale. La versione per PC e Xbox avranno delle leggere differenze per quanto riguarda la versione in tempo-reale. La versione PC avrà caratteristiche tali per cui sarà possibile gestire l'intera squadra nello stile di un gioco strategico in tempo reale (RTS). La versione Xbox 360 permetterà di controllare un giocatore alla volta, con la visuale del giocatore controllato. Le versioni DS e PSP sarà basata solo sulla versione a turni.

2. Quale regole saranno utilizzate ?

A: Ci sono due set di regole utilizzate: Le regole ufficiali standard (conformi al LRB 5.0), e Blitz (che contengono delle regole extra).

3. Quali squadre sono confermate nella prima uscita ?

A: Sono previste le seguenti 8 razze: Chaos, Dwarves, Goblins, Humans, Lizardmen, Orcs, Skaven, Wood Elves. Nel gioco saranno previste sette squadre pre-definite di ciascuna razza da sfidare nella modalità giocatore singolo.

Grafica/Sonoro

1. Nel gioco sarà possibile realizzare modifiche grafiche alle squadre ?

A: Sono già presenti un certo numero di opzioni grafiche per modificare i tuoi giocatori, e i possessori di PC con i programmi necessari potranno realizzare le modifiche desiderate (per esempio un utente alla beta, ha modificato le divise del proprio team per fare in modo che fossero simili a quelle della nazionale Croata).

2. Quanto saranno personalizzabili i giocatori in campo ?

A: Ci saranno diverse opzioni grafiche per personalizzare i propri giocatori, da colori differenti per le uniformi a differenti facce selezionabili ecc... Ci saranno anche diversi tipi di amature e accessori da scegliere, nella versione "Blitz" l'amatura è acquistabile e fornisce dei bonus alle caratteristiche del giocatore, mentre nella modalità standard (LRB 5.0) non vengono forniti i bonus, ma comunque i vostri giocatori con l'acquisizione di esperienza potranno usufruire di amature sempre più impressionanti.

3. Saranno previsti dei telecronisti ?

A: Sì. Il principale team di commentatori, il vampiro Jim Jhonson e l'Ogre Bob Bifford seguiranno i vostri incontri.

4. Sono previsti diverse tipologie di stadi in cui giocare ?

A: Sì, Ci sono diversi stadi, alcuni legati a specifiche razze altre a specifici tornei.

Tornei

1. I tornei possono essere giocati nella modalità giocatore singolo ?

A: Sì. Esistono due tipi di tornei in modalità single player: Modalità campagna, dove attraverso a un ciclo di stagioni, proverai a far crescere la tua squadra partecipando a diversi tornei. Con il progredire di quest'ultima ti guadagnerai l'accesso a tornei sempre più prestigiosi raggiungendo, eventualmente allo stesso torneo Blood Bowl. Esiste inoltre una versione del torneo in modalità giocatore singolo in cui tu potrai settare le opzioni di lega preferite e giocare in quello stesso torneo per uno svariato numero di stagioni.

2. Che tipo di Multiplayer è supportato ?

A: C'è una lega pubblica, dove potrai giocare contro squadre provenienti da tutto il mondo, dove potrai dimostrare di essere il miglior giocatore di blood bowl del mondo. Potrai anche creare una Lega privata dove invitare a giocare solo i tuoi amici.

3. Come cambierà \ migliorerà la squadra nel corso della lega o di un torneo ?

A: Bene, come prima cosa le buone notizie. In entrambe le modalità, standard (LRB5.0) e Blitz, i tuoi giocatori guadagneranno punti esperienza con cui acquistare nuovi skill e migliorarsi. Nella modalità Blitz, essi potranno anche comprare nuove e più potenti amature per migliorare le proprie statistiche (e look!). Nella modalità standard, man mano che si avvicineranno a diventare una Star Player la loro veste grafica si aggiornerà di conseguenza. Naturalmente questo è Blood Bowl, e quindi i giocatori invecchieranno, si feriranno o potranno anche essere uccisi, così il successo della tua squadra non sarà mai assicurato ... Nella modalità Blitz, non sorprendetevi se i vostri giocatori, diventando Star Player, non vi chiederanno contratti sempre più remunerativi !

Il Regolamento del MiraglianoBowl

Approfondiamo alcuni temi

Premesso che la cosa più bella è un game tra due squadre ben dipinte, naturalmente non tutti siamo pittori e purtroppo abbiamo scoperto negli anni che non per tutti è interessante quella compresenza dei variegati aspetti dell'hobby miniaturistico. Vi sono team a Miragliano dipinti splendidamente, altri dipinti e basta, alcuni creativamente convertiti e piacevolissimi a vedersi. Alcuni sono pezzi di plastica e metallo, punto. Naturalmente questo fa sì che i Saggi di Miragliano vegolino sul corretto svolgimento di un game, non vorremo mai che una partita risultasse inficiata dalla sbagliata lettura di un pezzo. Abbiamo stabilito quindi dei criteri per le miniature da schierare durante un game. Sono permesse miniature di qualsiasi produttore senza distinzioni, condizione essenziale per tutte le miniature che sia riportato in maniera **BEN VISIBILE**, sulla miniatura o sulla basetta di ogni pezzo il numero **CORRISPONDENTE** a quanto riportato sul roster. Il mancato rispetto di questa regola porterà ad una sconfitta a tavolino. Altra condizione essenziale è che sia chiaramente distinguibile il ruolo di ogni miniatura; la colorazione necessaria ad individuare la posizione dei giocatori è obbligatoria per **TUTTE** le squadre non dipinte e per le squadre non ufficiali "GW" anche se dipinte (Impact, Shadowforge o autocostruite ecc...). Nel caso un coach usi una squadra "ufficiale GW" parzialmente dipinta dovrà comunque riportare la colorazione necessaria ad individuare le posizioni dei giocatori". Per evitare ogni tipo di discussione si consiglia di utilizzare un codice a colori per identificare i vari ruoli.

Rosso - Blitzzer
Bianco - Thrower
Giallo - Catcher
Blu - Star player
Verde - Blocker – speciali.



Gli uomini di linea possono non avere identificativi particolari, nel caso ci sia necessità di ulteriori identificazioni si prega di usare il viola.

Giusto per fare un paio di esempi con squadre con ruoli un po' particolari:

Skaven: storm vermin rosso, gutter runner giallo, thrower bianco, ratogre verde e linerat senza colore.

Non Morti: Mummie verde; wight rosso, ghoul giallo, scheletri senza colore e zombie viola.

Giusto perchè un esempio vale più di mille parole, riferitevi all'esempio per capire come devono essere i vostri giocatori.

Le clamorose dichiarazioni di Sauroninho

Dopo gli incresciosi incidenti allo stadio al termine della partita di esordio “Scagliali – Iron Maidenz” (che, ricordiamolo, ha visto i goblin perdere con una meta di scarto), che hanno registrato un bilancio di 42 feriti, 6 morti e due troll finiti in ospedale per indigestione, coach Sauron ha rilasciato una dichiarazione di fuoco ai microfoni di “Radio Miragliano Tre”



“Era una situazione assolutamente prevedibile, quasi annunciata. Chiunque abbia seguito anche solo una partita degli Scagliali nelle ultime stagioni conosce perfettamente l'atmosfera di persecuzioni e discriminazioni che accompagna la squadra in ogni partita.

Abbiamo subito ogni sorta di ingiuria e presa in giro per la nostra altezza, per il colore della pelle, per la nostra religione, perfino per le nostre abitudini alimentari!

Ogni settimana gli stadi si riempiono di striscioni con slogan offensivi nei nostri confronti; ne cito solo alcuni, a memoria: “Problemi di dermatite? Lavatevi, pelleverde!” e “Un goblin è una carogna di sicuro perché ha il cuore troppo vicino al buco del culo” e ancora “Siete tutti figli di Trolla”

Quando poi questa atmosfera opprimente si accompagna a scelte arbitrali discutibili come quelle accadute nell'ultima partita (ricordiamo brevemente ai lettori quanto accaduto: appena prima che le squadre scendessero in campo, l'arbitro si è lasciato sfuggire alcune battute di spirito che hanno evidentemente offeso l'animo sensibile di alcuni giocatori degli Scagliali, che si sono avventati su di lui, facendolo letteralmente a pezzi prima di darlo in pasto ai due troll della squadra. Il rimpiazzo scelto in fretta e furia per arbitrare la partita, visibilmente atterrito, non ha fischio un solo fallo per tutto il primo tempo) è del tutto logico che accadano poi incidenti come quelli di domenica scorsa.

Non voglio giustificare i nostri tifosi, ci mancherebbe altro, ma cercate anche di capirli: con la recente crisi economica e le crescenti tensioni internazionali dopo l'ultima Waaagh, i goblin vengono allo stadio più che altro per sfogare la tensione accumulata durante la settimana sul posto di lavoro.

Molti di loro sono solo schiavi la cui aspettativa di vita nella migliore delle ipotesi si misura in mesi, che altro pensate che vogliano se non vedere scorrere il sangue di qualcuno altro?

Sono come tante mine inesplose pronte ad esplodere. Duecento milioni di piccole, verdi, mine inesplose. Non voglio fare proclami o minacciare nessuno, mi auguro solo che d'ora in avanti gli arbitri riflettano bene sul peso delle proprie azioni e sulle possibili conseguenze quando arbitreranno la mia squadra.”

L'Angolo del Tecnico

I consigli di Carletto Topone - Tattiche base

Eh sì cari amici, da questo mese comincia una nuova rubrica sulla nostra Gazzetta. Ma diamo spazio ad uno dei più straordinari ex allenatori che a Miragliano hanno fatto scuola. "Ahoouoooooooo 'ndo sta ' microfonooo. Sto gran fijo de na... Mo' ve spiego io come ci s'affaccia ar campo verde ortre a move i pezz'a caso". NDR. Da questo momento in poi traduciamo, perché sappiamo che non tutti i nostri lettori capiscono la lingua skaven.

Le Regole d'oro del Bloodbowl

Incominciamo con in fondamentali di approccio alla partita. Uno dei migliori sistemi per ridurre gli imprevisti sui campi di BB è fare INNANZITUTTO le mosse che non richiedono il tiro di dadi. È basilare proteggere la palla e il portatore di palla, soprattutto se è entro il raggio di movimento di un pezzo avversario. Meglio provarci con le prime mosse fatte senza tirare dadi ancor prima di provare a raccoglierla così che, nel caso di inconvenienti, sia recuperabile nel turno successivo. Dopo aver coperto la palla si può passare alle azioni che necessitano tiri di dadi, in ordine di importanza. Meglio non mandare un singolo giocatore dietro alla palla, anche gli elfi nella loro superiorità superba di AG4 spalmata su tutta la squadra a volte non riescono a raccoglierla. Talvolta, la sola posizione di un pezzo è importante, cadere per un doppio teschio (magari riollato) o fallire un dodge potrebbe dare al nostro avversario un'opportunità di muoversi liberamente; meglio lasciare un lineman a tenere la posizione piuttosto che fallire un tiro di D6 rischioso. Sembra strano, ma giocare con l'aspettativa di fallire miseramente ogni tiro di dado a volte può essere di aiuto!

Strategia e tattica

Generalizzando, ci sono 3 tipi di team in BB. Picchiatori che non corrono e segnano poco, team Veloci che segnano un casino e team che rappresentano un Mix ideale dei due modi di giocare.

Con i team veloci è genericamente si blocca il meno possibile, solo quando serve, in modo da prendere la palla e correre segnando in 1-2 turni. Star lontani aiuta a subire pochi blocchi a turno. È molto utile imparare il meccanismo della "finta", essenzialmente far credere all'avversario che stai andando da una parte mentre in realtà pianifichi una discesa dall'altra parte. Quando si attacca, è meglio avere un piano B. Spesso il piano A risulta prevedibile e l'avversario si può difendere facilmente; un percorso alternativo verso la meta è consigliabile.

Giocando una squadra lenta la strategia vincente è quella di eliminare più avversari possibile. Con un paio di CAS nel primo tempo è più probabile segnare un TD nel secondo.

È possibile decidere di calciare, pressare la squadra veloce perché segni presto, pareggiare alla fine del tempo e vincere 2-1 nella ripresa menando come fabbri e andando avanti lentamente. Il tutto proteggendo bene il portatore di palla senza panico. Una delle tattiche più semplici e basilari, è quella della gabbia, essenzialmente consiste nel crear una X in cui il portatore di palla è il centro, mentre altri 4 giocatori (meglio se grossi e con Guard) all'esterno. Questa è una base solida da cui partire. Difendendo, sempre far pressione sulla palla, avvicinandosi se possibile e ponendola entro una più TZ per dare dei malus a raccoglierla e costringere a tiri di dodge. Per difendersi dalle squadre che attuano la gabbia bisogna cercare di evitare che la formino, magari calciando lungo e portandosi oltre la LoS, formando uno schermo tra essa ed il portatore di palla. Può essere utile la skill Kick per questa tattica. Contro i team che giocano di passaggi, meglio non lasciare spazi in cui infilarsi, rendendo loro difficoltosa la creazione di una breccia in cui passare (facendo loro rischiare dei blocchi a 1 dado, o costringendoli a costipare diversi giocatori per ottenere abbastanza assist per i due dadi blocco. Allo stesso modo, anche in ricezione, meglio non lasciare grandi spazi, è dove s'infilano i Blitz. Stallare è un'ottimo mezzo per avvantaggiarsi della superiorità numerica. Meglio però non rinviare un TD se non si è sicuri al 100% di stallare tranquillamente. È sempre possibile lanciare la palla verso una zona vuota del campo, può essere una strategia difensiva disperata.

Set up

Domanda preliminare: stiamo attaccando o difendendo? Nelle aree laterali è consigliabile posizionarsi qualche casella indietro dalla LOS, così da poter rimanere a distanza se l'avversario ottiene dal Kick off risultati come Quick snap.

Blocchi

La mossa più importante del turno è il blitz e va pensata bene, meglio farlo sempre a due dadi con un giocatore che ha Block. Poi si può procedere con i blocchi a due dadi. Meglio iniziare con i giocatori che hanno la skill block, ciò aiuta a minimizzare i turnovers e diviene fondamentale in mancanza di RR.

Una grossa opportunità è offerta dalle spinte a catena nelle mischie. Possono servire a liberare giocatori dalle TZ avversarie, o ad ottenere dei blocchi su giocatori prima non raggiungibili. Non sottovalutate le linee laterali.

Meglio provare prima a sbattere i deboli fuori dal campo. Spesso ci si accanisce contro ogre o uomini albero con blocchi e falli, mentre 'sti ragazzoni non sono molto vulnerabili... Bloccando i giocatori più deboli è possibile ottenere delle CAS, la superiorità numerica e punti SP. La superiorità numerica è quasi sempre determinante per vincere la partita.





Big Guys

NON bloccare con i Big Guys a inizio turno, né blitzare con loro, sono entrambe mosse da principiante. In ogni caso, non conviene iniziare MAI con i Big Guy a meno di non essere a corto di RR. Mai fare affidamento su un big guy, a meno che sia l'unico che può blitzare il portatore di palla...

SPP

Il primo consiglio è quello di spargere il più possibile i SPP tra i vari membri del team, affinché ciascuno abbia almeno una skill e idealmente due. Se il risultato non è sul filo del rasoio, si può sempre provare a non segnare nel modo più semplice dando la palla a un lineman per fargli fare esperienza, dando a tutti i giocatori la possibilità di progredire. Quando le squadre progrediscono è meglio avere un gruppo di giocatori medi piuttosto che una super-star accompagnata da rookies. Se la superstar viene eliminata a quel punto il team che faceva affidamento esclusivamente su di essa si troverà in difficoltà maggiori rispetto ad un team con svariati giocatori di medio valore e più flessibile.

Le squadre si possono sviluppare in maniera specializzando i giocatori o in maniera omogenea, cioè estendendo la stessa skill su più giocatori possibili, sono due approcci validi, ma entrambi vanno pianificati (dare a tutti gli elfi dodge per ottimizzare la loro AG4 e uscire dall' TZ oppure specializzarli per adempiere differenti compiti?).

Tutti i giocatori che hanno realizzato un MVP hanno 5SPP sono a un passo dal raggiungere il primo avanzamento che si può ottenere con un passaggio completo.

Non è difficile organizzarsi per realizzarlo, cercando sempre di non buttare via il risultato finale della partita naturalmente.

E infine...

È sempre meglio dare un'occhiata al roster e alle abilità dei giocatori dell'avversario (tackle, diving tackle, frenzy, dirty player...) prima di iniziare a giocare o prima di fare una specifica mossa. E quando tutto NON funziona... facciamoci una risata. Se un Minotauro AG5 da 100+spp tira un triploteschio contro un halfling, morendo nella caduta, mentre l'apotecario gli recide per errore le coronarie fallendo il tiro per salvarlo, non c'è niente da fare... Se non riusciamo a vedere l'humor di situazioni folli come questa, forse abbiamo sbagliato hobby...

Arrivederci al prossimo ANGOLO DEL TECNICO!

La colazione da Campioni del Chaos!!!

Frühstück für Champions



... damit Ihr Kind
nicht rum**nurgle**t.

BLUE ICE.DE