

# GOBLIN

Lo stile di gioco di una squadra di Goblin conta più sulla speranza che sul potenziale. I Goblin sono eccellenti ricevitori perché sono piccoli ed agili, ma l'arte del lancio tristemente è loro ignota, e le possibilità di Bloccare qualcuno appena più grosso di un Halfling sono remote a dir tanto. Nonostante ciò, sembra che nulla preoccupi i giocatori Goblin, ed occasionalmente l'uso di un'Arma Segreta particolarmente efficace può consentire persino ad una squadra di Goblin di vincere una partita.



Q.tà	Ruolo	Costo	MA	FO	AG	VA	Abilità	Normale	Doppio
0-16	Goblin	40.000 mo	6	2	3	7	Lanciami, Piccoletto, Smarcarsi	A	GFP
0-1	Bombarolo	40.000 mo	6	2	3	7	Arma segreta, Bombarolo, Piccoletto, Smarcarsi	A	GFP
0-1	Pogo	70.000 mo	7	2	3	7	Balzo, Gambe lunghe, Gioco sporco, Piccoletto, Smarcarsi	A	GFP
0-1	Motosega	40.000 mo	6	2	3	7	Arma segreta, Motosega, Piccoletto,	A	GFP
0-1	Fanatico	70.000 mo	3	7	3	7	Arma segreta, Palla e catena, Piccoletto, Senza mani	F	GAP
0-2	Troll	110.000 mo	4	5	1	9	Colpo possente, Lanciare compagni, Rigenerazione, Sempre affamato, Solitario, Stupido	F	GAP

0-8 segnalini Reroll: 60.000 monete d'oro ciascuno

Fuoriclasse disponibili per Incentivo: Bomber Dribblesnot (60k), Fungus il Fuso (80k), Morg'n'Thorg (450k), Nobbla Pustolanera (130k), Ripper (270k), Scrappa Testamatta (150k).