

# HALFLING

Le deficienze tecniche di una squadra di Halfling sono leggendarie. Sono troppo bassi per lanciare o ricevere, corrono a metà della velocità, e tutta la squadra può passare un intero pomeriggio a tentare di Bloccare un Ogre senza alcuna possibilità di successo. Molti Allenatori Halfling cercano di supplire alla qualità con la quantità. Dopo tutto, se riesci a portare una mezza dozzina di giocatori nell'area di meta avversaria e, per qualche miracolo, riuscire ad impossessarsi della palla, allora c'è una piccola possibilità che uno o due di loro non siano già budini quando viene effettuato il lancio...



Q.tà	Ruolo	Costo	MA	FO	AG	VA	Abilità	Normale	Doppio
0-16	Halfling	30.000 mo	5	2	3	6	Lanciami, Piccoletto, Smarcarsi	A	GFP
0-2	Uomini Albero	120.000 mo	2	6	1	10	Braccio forte, Colpo possente, Lanciare compagni, Massiccio, Mette radici, Pelle dura	F	GAP

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

Fuoriclasse disponibili per Incentivo: **Bertha Bigfist (260k)**, Deeproot Strongbranch (250k), Morg'n'Thorg (450k), Puggy Pancetta (140k), **Willow Rosebark (150k)**, **Zara la Cacciatrice (270k)**