

# NANI

Si direbbe che i Nani siano i giocatori di Blood Bowl ideali, così bassi, tosti, ben corazzati e con quella testarda tendenza a non voler morire! Le squadre di successo dei Nani partono dal principio che se possono spazzare via dalla squadra avversaria tutti quelli che potenzialmente possono segnare, allora non resterà nessuno a fermarli quando andranno a segnare un Touchdown.



Q.tà	Ruolo	Costo	MA	FO	AG	VA	Abilità	Normale	Doppio
0-16	Bloccatori	70.000 mo	4	3	2	9	Blocco, Placcaggio, Pelle dura	GF	AP
0-2	Corridori	80.000 mo	6	3	3	8	Presca sicura, Pelle dura	GP	AF
0-2	Blitzer	80.000 mo	5	3	3	9	Blocco, Pelle dura	GF	AP
0-2	Sventratori	90.000 mo	5	3	2	8	Blocco, Incosciente, Furia, Pelle dura	GF	AP
0-1	Schiacciasassi	160.000 mo	4	7	1	10	Arma segreta, Colpo possente, Gioco sporco, Inarrestabile, Massiccio, Rompere Marcatura, Senza mani, <b>Solitario</b>	F	GAP

0-8 segnalini Reroll: **50.000** monete d'oro ciascuno

Fuoriclasse disponibili per Incentivo: Barik Sparalungo (60k), Boomer Eziasson (60k), Flint il Tritatutto (**130k**), Grim Mascella di Ferro (220k), Morg'n'Thorg (**450k**), Zara la Cacciatrice (270k)