

# UMANI

Anche se gli Umani non possiedono la forza individuale o le sorprendenti Abilità disponibili alle altre razze, non soffrono di nessuna delle altrui debolezze. Questo rende le squadre Umane estremamente flessibili, ugualmente abili nel correre con la palla, lancia-la o infischiar-sene per sbattere al tappeto gli avversari!



Q.tà	Ruolo	Costo	MA	FO	AG	VA	Abilità	Normale	Doppio
0-16	Uomini di Linea	50.000 mo	6	3	3	8	-	G	AFP
0-4	Ricevitori	70.000 mo	8	2	3	7	Ricevere, Smarcarsi	GA	FP
0-2	Lanciatori	70.000 mo	6	3	3	8	Passare, Presa sicura	GP	AF
0-4	Blitzer	90.000 mo	7	3	3	8	Blocco	GF	AP
0-1	Ogre	140.000 mo	5	5	2	9	Colpo possente, Lanciare compagni, Solitario, Pelle dura, Tonto	F	GFP

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

Fuoriclasse disponibili per Incentivo: Griff Oberwald (320k), Helmut Wulf (110k), Morg'n'Thorg (450k), Puggy Pancetta (140k), Zara la Cacciatrice (270k), Zug il Possente (260k)