***Tremblar***

**Wstęp:**

Tremblar przypomina żółwia. Jest BakuMinem, więc gdy zostanie zaatakowany, rozdziela się na dwie części, z czego skorupa unosi się w powietrzu, a on sam zostaje na ziemi. Jest cyborgiem.

**Umiejętności:**

|  |  |
| --- | --- |
| *Domena:* ***Haos*** *–* ***1700g*** | |
| Nazwa | Opis |
| **Flanka Goliata** | Przenosi 400g od przeciwnika do Tremblara. |
| **Armata Urazy** | Przenosi po 200g od przeciwników do Tremblara. |
| **Flanka Fausta** | Zabiera 600g przeciwnikowi. |
| **Zmiana Torsena** | Zabiera po 200g każdemu przeciwnikowi. |
| **Wzmocnienie Haosu** | Dodaje 600g Aranautowi. |
| **Anarchia** | Dodaje 500g Aranautowi. |
| **Tarcza Mocy** | Anuluje supermoce przeciwnika i daje 100g sojusznikowi. |
| **Promienie Pomocy** | Anuluje supermoce przeciwnika i wzmacnia sojusznika oraz Tremblara po 100g. |

**Super umiejętność:**

Tremblar posiada możliwość uruchomienia 2 dowolnych umiejętności podczas jednej rundy.

**Support:**

Brak.

**Strategia:**

Wybierz dwie z czterech strategii na początku rozgrywki:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Zakazana karta** | **Zakazana karta** | **Karta otwarcia** | **Moc haosu** |
| Pozwala ci użyć dodatkowej umiejętności. | Pozwala ci użyć dodatkowej umiejętności. | Gracze drużyny przeciwnej, którzy mają inną domenę tracą 400 pkt i dają tobie 200 pkt. | Otrzymujesz 400g na początku i mnożnik Xp na poziomie 0.33. |