***Elfin***

**Wstęp:**

**Elfin** jest w kilku rzeczach podobna do Preyasa: Ma podobny kulkowy wygląd, tak samo jak Preyas, nie zachowuje się zbyt poważnie, i potrafi zmieniać domenę.

**Umiejętności:**

|  |  |
| --- | --- |
| *Domena:* ***Aquos*** *–* ***1100g*** | |
| Nazwa | Opis |
| **Strzał Gwiezdnego Pyłu** | Przenosi 300g do Elfin od przeciwnika. |
| **Wodna Kraina** | Przenosi 400g od przeciwnika. |
| **Podwójny Powrót** | Obniża poziom punktów mocy przeciwnika o połowę. |
| **Księżycowa Tęcza** | Zabiera 400g przeciwnikom. |
| **Skrzydło Mercurego** | Dodaje 400g do Elfin. |
| **Delta Snieg Morski** | Dodaje 300g do Elfin. |
| **Zagluszanie** | Anuluje użytą supermoc przeciwnika i dodaje 500g sojusznikowi. |
| **Niebieska tarcza** | Anuluje supermoc przeciwnika i wzmacnia Elfin i sojusznika o 700g . |

**Super umiejętność:**

Elfin posiada możliwość uruchomienia 2 dowolnych umiejętności podczas jednej rundy.

**Support:**

Elfin posiada bakugana pułapkę **Tripod Epsilon** dającego następującą korzyść:

**Diamentowy Ślimak** – Anuluje supermoc przeciwnika i daje 1000g sojusznikom.

**Strategia:**

Wybierz dwie z czterech strategii na początku rozgrywki:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Zakazana karta** | **Bakugan pułapka** | **Karta otwarcia** | **Moc aquosa** |
| Pozwala ci użyć dodatkowej umiejętności. | Otrzymujesz bakugana pułapke dodający ci 400g i jego umiejętność. | Gracze drużyny przeciwnej, którzy mają inną domenę tracą 400g i dają tobie 200g. | Otrzymujesz blok na początku rundy i Xp mnożnik na poziomie 0.35. |