***Phosphos***

**Wstęp:**

**Phosphos** jest bakuganem podobnym do hydry. Posiada 7 głów (z czego 3 pojawiają się po otwarciu, a następne 4 po użyciu jednej z supermocy).

**Umiejętności:**

|  |  |
| --- | --- |
| *Domena:* ***Aquos*** *–* ***1500g*** | |
| Nazwa | Opis |
| **Trujący Bicz** | Przenosi 600g od przeciwnika do Phosphosa. |
| **Żmija Gorhony** | Przenosi 500g od każdego przeciwnika ( w sumie 1000g ). |
| **Atak Łowcy** | Zabiera 300g przeciwnikowi. |
| **Trucizna** | Zabiera po 200g każdemu przeciwnikowi. |
| **Kula Plazmy** | Dodaje 400g do Phosphosa. |
| **Prymat Węża** | Dodaje 500g. |
| **Trój żmija** | Anuluje supermoce przeciwnika i wzmacnia sojusznika o 300g. |
| **Ukryty Pazur** | Anuluje supermoce przeciwnika i wzmacnia Phosphosa i jego sojusznika o 100g. |

**Super umiejętność:**

Phosphos posiada możliwość uruchomienia 2 dowolnych umiejętności podczas jednej rundy.

**Support:**

Phosphos posiada zestaw bojowy **Terrorcrest** dającego następującą korzyść:

**Znamie Terrorcresta** – Przenosi 700g przeciwnika na Terrocresta.

**Strategia:**

Wybierz dwie z czterech strategii na początku rozgrywki:

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