***Ingram***

**Wstęp:**

**Ingram** jest bakuganem z Nowej Vestroi, drugim opiekunem Shuna po Burzy Skyress. Ewolucją Ingram jest Gwiazda Ingram.

**Umiejętności:**

|  |  |
| --- | --- |
| *Domena:* ***Ventus*** *–* ***1200g*** | |
| Nazwa | Opis |
| **Siła Wiatru – Lśniące Cięcie** | Przenosi 500g z przeciwnika do Ingram. |
| **Siła Wiatru – Szybujący Strzał** | Przenosi po 300g z przeciwników do Ingram. |
| **Echo Cienia** | Zadaje przeciwnikowi 200g . |
| **Podział Cienia** | Zadaje przeciwnikom po 200g. |
| **Pancerny Kieł** | Dodaje 200g. |
| **Nieustający Taniec** | Dodaje 300g. |
| **Pancerna Kopuła** | Anuluje supermoc przeciwnika i wspomaga sojusznika o 400g. |
| **Pancerne Zwycięstwo** | Anuluje supermoc i wzmacnia Ingram i sojusznika po 600g. |

**Super umiejętność:**

Ingram posiada możliwość uruchomienia 2 dowolnych umiejętności podczas jednej rundy.

**Support:**

Ingram posiada bakugana pułapkę **Hylash** dającego następującą korzyść:

**Podwójny Kieł Jadowity Ostrzał** – Zadaje po 600g przeciwnikom.

**Strategia:**

Wybierz dwie z czterech strategii na początku rozgrywki:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Zakazana karta** | **Bakugan pułapka** | **Karta otwarcia** | **Moc ventusa** |
| Pozwala ci użyć dodatkowej umiejętności. | Otrzymujesz bakugana  pułapke dodający ci 400g i jego umiejętność. | Gracze drużyny przeciwnej, którzy mają inną domenę tracą 400 g i dają tobie 200 g. | Możesz uniknąć umiejętności przeciwnika na początku rozgrywki a twoje ataki rosna o 100g. |