***Hydranoid***

**Umiejętności:**

|  |  |
| --- | --- |
| *Domena:* ***Haos*** *–* ***1600g*** | |
| Nazwa | Opis |
| **Szaleństwo Mirażu** | Przenosi 300g od przeciwnika do Hydranoida. |
| **Duo Komandos** | Przenosi po 400g od przeciwników do Hydranoida. |
| **Dysza Mirażu** | Zabiera 500g przeciwnikowi. |
| **Żarzący Cios** | Zabiera 200g każdemu przeciwnikowi. |
| **Złudzenie** | Dodaje 300g. |
| **Aleja Pięści** | Dodaje 400g. |
| **Pięść Valkyrii** | Anuluje supermoce przeciwnika i daje 200g sojusznikowi. |
| **Znak Wsparcia** | Anuluje supermoce przeciwnika i wzmacnia sojusznika oraz Hydranoida a po 400g. |

**Super umiejętność:**

Hydranoid posiada możliwość uruchomienia 2 dowolnych umiejętności podczas jednej rundy – xp 0.28.

**Strategia:**

Wybierz dwie z czterech strategii na początku rozgrywki:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Zakazana karta** | **Karta otwarcia** | **Moc pyrusa** |
| Pozwala ci użyć dodatkowej umiejętności. | Gracze drużyny przeciwnej, którzy mają inną domenę tracą 400g i dają tobie 200g. | 300g na początku i 100g do ataków. |