***Avior***

**Wstęp:**

Dzięki supermocom **Wielki Herkules** i **Okrzyk Bitewny** mogą otworzyć go całkowicie. Wydłuża się wtedy jego szyja i otwierają się skrzydła. Avior przypomina żółwia a gdy użyje Wielki Herkules/Okrzyk Bitewny wygląda jak Hydranoid ze skrzydłami.

**Umiejętności:**

|  |  |
| --- | --- |
| *Domena:* ***Subterra*** *–* ***1600g*** | |
| Nazwa | Opis |
| **Wielki Herkules** | Przenosi 400g od przeciwnika do siebie. |
| **Okrzyk Bitewny** | Przenosi po 200g od przeciwników do siebie. |
| **Elektryczny Łańcuch** | Zabiera 700g przeciwnikowi. |
| **Działo Ifryta** | Odejmuje po 500g przeciwnikom. |
| **Elektryczny Szok** | Dodaje 600g Aviorowi. |
| **Pancerna Skorupa** | Dodaje 200g Aviorowi. |
| **Zbroja Ofensywy** | Anuluje supermoce przeciwnika i wzmacnia o 200g sojusznika. |
| **Skowyt Wiatru** | Anuluje supermoce przeciwnika i daje po 100g do sojusznika i do Wildy. |

**Super umiejętność:**

Avior posiada możliwość uruchomienia 3 dowolnych umiejętności podczas jednej rundy.

**Support:**

Avior posiada zestaw bojowy **Lashor** dający następującą korzyść:

**Lashor Ciężka Artyleria** – Zabiera wszystkim przeciwnikom 500g i dodaje 500g Lashorowi.

**Strategia:**

Wybierz dwie z czterech strategii na początku rozgrywki:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Zakazana karta** | **Zestaw bojowy** | **Karta otwarcia** | **Moc subterry** |
| Pozwala ci użyć dodatkowej umiejętności. | Otrzymujesz zestaw bojowy dodający ci 400g i jego umiejętność. | Gracze drużyny przeciwnej, którzy mają inną domenę tracą 400g i dają tobie 200g. | Mnożnik Xp wynosi 0.38 i 200g na początku rozgrywki. |