***Spyron***

**Wstęp:**

**Spyron** to bakugan ptak. Wygląda jak skrzyżowanie Ingram i Ravenoida.

**Umiejętności:**

|  |  |
| --- | --- |
| *Domena:* ***Ventus*** *–* ***1300g*** | |
| Nazwa | Opis |
| **Przepływ Mocy** | Przenosi 200g z przeciwnika do Spyrona. |
| **Starożytne Więzy** | Przenosi po 100g z przeciwników do Spyrona. |
| **Strażnik Ventusa** | Zadaje przeciwnikowi 300g . |
| **Plaga Egipska** | Zadaje przeciwnikom po 200g. |
| **Kluczowy Ruch** | Dodaje 300g |
| **Starożytna Lekkość** | Dodaje 500g. |
| **Ożywienie Kanopusa** | Anuluje supermoc przeciwnika i wspomaga sojusznika o 1000g. |
| **Amulet** | Anuluje supermoc i wzmacnia Spyrona i sojusznika po 500g. |

**Super umiejętność:**

Spyron posiada możliwość uruchomienia 2 dowolnych umiejętności podczas jednej rundy.

**Support:**

Brak.

**Strategia:**

Wybierz dwie z czterech strategii na początku rozgrywki:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Zakazana karta** | **Zakazana karta** | **Karta otwarcia** | **Moc ventusa** |
| Pozwala ci użyć dodatkowej umiejętności. | Pozwala ci użyć dodatkowej umiejętności. | 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. |