***Strikeflier***

**Wstęp:**

**Strikeflier** jest strażniczym bakuganem Airzela. Wygląda jak uskrzydlony samurai.

**Umiejętności:**

|  |  |
| --- | --- |
| *Domena:* ***Ventus*** *–* ***1200g*** | |
| Nazwa | Opis |
| **Przypływ Foehnu** | Przenosi 600g z przeciwnika do Strikefliera. |
| **Wrząca Kąpiel** | Przenosi po 400g z przeciwników do Strikefliera. |
| **Diamentowy Trik** | Zadaje przeciwnikowi 400g . |
| **Oszołomienie** | Zadaje przeciwnikom po 200g. |
| **Tajfun Mirażu** | Dodaje 200g. |
| **Zielony Błysk** | Dodaje 400g. |
| **Zderzenie** | Anuluje supermoc przeciwnika i wspomaga sojusznika o 200g. |
| **Wirujący Podmuch** | Anuluje supermoc i wzmacnia Strikefliera i sojusznika po 200g. |

**Super umiejętność:**

Strikeflier posiada możliwość uruchomienia 2 dowolnych umiejętności podczas jednej rundy.

**Support:**

Strikeflier posiada zestaw bojowy **Turbina Bojowa** dającego następującą korzyść:

**Moc Turbiny Bojowej** – Przenosi po 600g od przeciwników do Strikefliera (1200g).

**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. |