***Hydranoid***

**Umiejętności:**

|  |  |
| --- | --- |
| *Domena:* ***Haos*** *–* ***1300g*** | |
| Nazwa | Opis |
| **Szaleństwo Mirażu** | Przenosi 300g od przeciwnika do Hydranoida. |
| **Duo Komandos** | Przenosi po 200g od przeciwników do Hydranoida. |
| **Dysza Mirażu** | Zabiera 500g przeciwnikowi. |
| **Cios Aurory** | Zabiera 200g każdemu przeciwnikowi. |
| **Złudzenie** | Dodaje 600g. |
| **Aleja Pięści** | Dodaje 400g. |
| **Pięść Valkyrii** | Anuluje supermoce przeciwnika i daje 400g sojusznikowi. |
| **Światło 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 0.23.

**Strategia:**

Wybierz jedną z trzech strategii na początku rozgrywki:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Zakazana karta** | **Karta otwarcia** | **Moc haosu** |
| Pozwala ci użyć dodatkowej umiejętności. | Gracze drużyny przeciwnej, którzy mają inną domenę tracą 400g i dają tobie 200g. | Otrzymujesz naładowaną super umiejętność na początku rundy na początku i mnożnik Xp na poziomie 0.35. |