***Sairus***

**Umiejętności:**

|  |  |
| --- | --- |
| *Domena:* ***Haos*** *–* ***1600g*** | |
| Nazwa | Opis |
| **Flanka Goliata** | Przenosi 400g od przeciwnika. |
| **Armata Urazy** | Przenosi po 200g od przeciwników. |
| **Flanka Fausta** | Zabiera 600g przeciwnikowi. |
| **Zmiana Torsena** | Zabiera po 200g każdemu przeciwnikowi. |
| **Wzmocnienie Haosu** | Dodaje 600g. |
| **Anarchia** | Dodaje 500g. |
| **Tarcza Mocy** | Anuluje supermoce przeciwnika i daje 100g sojusznikowi. |
| **Promienie Pomocy** | Anuluje supermoce przeciwnika i wzmacnia sojusznika oraz Sairusa po 100g. |

**Super umiejętność:**

Sairus posiada możliwość uruchomienia 2 dowolnych umiejętności podczas jednej rundy – Xp 0.22.

**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. |