

George Kilo

Introduction Level



Astra

Galaxia

Γενικά

Το Astra Galaxia TCG είναι ένα παιχνίδι τράπουλας. Για να το παίξουν δύο παίκτες καθένας τους θα χρειαστεί μια τράπουλα 25 φύλλων.

- 20 κάρτες στην κύρια τράπουλα(deck).
- 3 κάρτες για την επιμέρους τράπουλα(extra deck).
- 1 Ηγέτη
- 1 Token

Και οι δύο παίκτες ξεκινούν με 4 φύλλα στο χέρι. Αρχικά, έχετε την επιλογή να βάλετε κάρτες από το χέρι τους στο κάτω μέρος της τράπουλας για να τραβήξετε τον ίδιο αριθμό καρτών. Στη συνέχεια, ανακατέψτε.

Ο παίκτης που πηγαίνει πρώτος τραβάει μια πέμπτη κάρτα και σε κάθε γύρο ο παίκτης της σειράς τραβάει από μία κάρτα.

Για να κερδίσετε, πρέπει να νικήσετε τον αρχηγό του αντιπάλου.

Πεδίο

Το Πεδίο είναι όπου τοποθετούνται όλες οι κάρτες. Κάθε παίκτης έχει το δικό του πεδίο και αντικατοπτρίζεται το ένα με το άλλο.



Το κύριο πεδίο αποτελείται από δύο σειρές. Η πρώτη σειρά είναι η ζώνη χαρακτήρων όπου μπορείτε να παίξετε έως και τρεις χαρακτήρες. Η δεύτερη είναι η ζώνη ικανοτήτων όπου μπορείτε να παίξετε έως και τρεις ικανότητες. Ο Ηγέτης(Leader) τοποθετείται πάνω αριστερά. Παρακάτω είναι η Επιμέρους Τράπουλα(Extra Deck) όπου στοιβάζονται τα Bosses. Στα δεξιά έχετε την Κύρια Τράπουλα(Main Deck) από όπου τραβάτε κάρτες και τον πάγκο όπου καταλήγουν όλα τα διαθέσιμα φύλλα.

Χαρακτήρες

Οι χαρακτήρες είναι η καρδιά του παιχνιδιού.
Χωρίζονται σε 5 κατηγορίες:

- **Leaders:** Κάθε παίκτης έχει μόνο 1 Αρχηγό και τοποθετείται στο πεδίο από την έναρξη της μονομαχίας.
- **Units:** Αυτοί είναι οι πιο συνηθισμένοι τύποι χαρακτήρων. Υπάρχουν στην κύρια τράπουλα και παίζονται κυρίως από το χέρι.
- **Tokens:** Είναι ουσιαστικά units αλλά δεν έχουν επίπεδο. Έρχονται μόνο με ειδικές ικανότητες.
- **Bosses:** Υπάρχουν στο extra deck. Μπορείτε να το μεταφέρετε στο πεδίο χρησιμοποιώντας τα υλικά (άλλους χαρακτήρες) που είναι εγγεγραμμένα στις κάρτες τους.

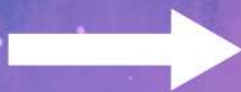
Εκστρέτευση

Ας ξεκινήσουμε με τους πιο βασικούς τύπους χαρακτήρων: τις μονάδες. Οι μονάδες είναι εκείνοι οι τύποι χαρακτήρων που υπάρχουν στην κύρια τράπουλα σας και μπορούν να παιχτούν από το χέρι σας. Όλοι οι χαρακτήρες έχουν δεξιότητες που βοηθάν στο παιχνίδι. Θα τις δούμε μία προς μία αργότερα.

Όταν παίζετε έναν χαρακτήρα από το χέρι σας, το ονομάζουμε «εκστράτευση». Μπορείτε να φέρετε έναν χαρακτήρα στην ζώνη χαρακτήρων σε θέση επίθεσης ή άμυνας.

Όταν ένας χαρακτήρας είναι σε θέση επίθεσης τότε μπορεί να επιτεθεί και να κάνει ζημιά ενώ όταν είναι σε άμυνα τότε προστατεύει τον ηγέτη και κατά συνέπεια τους πόντος ζωής. Που σημαίνει ότι ο αντίπαλος δεν μπορεί να χτυπήσει τον Ηγέτη σου όσο έχεις άλλους χαρακτήρες σε άμυνα.

Άμυνα



Επίθεση

Bosses

Τα Bosses είναι χαρακτήρες που στοιβάζονται στο extra deck. Για να τα φέρετε στο πεδίο πρέπει να χρησιμοποιήσετε τα περιγραφόμενα υλικά.

Για παράδειγμα, το boss «Reilco» χρειάζεται έναν αστρικό χαρακτήρα τουλάχιστον επιπέδου 1. Αυτό σημαίνει ότι θα μπορούσες να χρησιμοποιήσεις τον Queetz που είναι στην αρένα για να φέρεις τον Reilco από το extra deck και έτσι να στείλεις τον Queetz στον πάγκο.



Μάχη

Ο παίκτης της σειράς μπορεί να κάνει επιθέσεις κατά τη φάση της μάχης. Κάθε χαρακτήρας που βρίσκεται σε θέση επίθεσης μπορεί να επιτεθεί, συμπεριλαμβανομένου του ηγέτη. Το αποτέλεσμα της μάχης μπορεί να διαφέρει ανάλογα με τη θέση μάχης κάθε χαρακτήρα.



Επίθεση με επίθεση

Και οι δύο παίκτες χτυπούν ο ένας τον άλλον. Εάν η δύναμη είναι μεγαλύτερη ή ίση με την αντίθετη πανοπλία τότε ο χαρακτήρας νικιέται. Σε αυτήν την περίπτωση και οι δύο χαρακτήρες νικούν ο ένας τον άλλον επειδή ($1 \geq 1$) και ($6 \geq 2$). Να θυμάστε ότι κάθε επιτιθέμενος χαρακτήρας μπορεί να κάνει μία επίθεση ανα γύρο.

Μάχη(συνέχεια)

Επίθεση



Άμυνα

Επίθεση με άμυνα

Εάν η δύναμη του επιτιθέμενου είναι μεγαλύτερη από την πανοπλία του αμυνόμενου, τότε ο αμυνόμενος νικιέται. Αλλιώς δεν γίνεται τίποτα. Εδώ η δύναμη «1» του Queetz είναι ίση με την άμυνα της Lady '1', οπότε δεν συμβαίνει τίποτα. Να θυμάσαι αν ένας χαρακτήρας είναι σε άμυνα σημαίνει ότι είναι παθητικός και δεν μπορεί να απαντήσει στην επίθεση βαρόντας πίσω.

Μάχη(συνέχεια)

Επίθεση



Άμυνα

Επίθεση με άμυνα

Έαν ήταν η Lady που επιτίθονταν στον αμυνόμενο Queetz τότε θα τον νικούσε γιατί $6 > 2$.

Λάβετε υπόψη ότι ενώ έχετε χαρακτήρες θέσης άμυνας ο αντίπαλός σας δεν μπορεί να επιτεθεί στον ηγέτη. Όταν ο ηγέτης δέχεται επίθεση, την πρώτη φορά σε κάθε γύρο, αντεπιτίθεται και οπότε χτυπάει πίσω τον επιτιθέμενο. Ο ίδιος ο ηγέτης μπορεί να επίσης να επιτεθεί αν είναι ο γύρος σου.

Leaders

Οι Leaders έχουν επίσης δεξιότητες και συμμετέχουν στην μάχη. Όσο ο Leader είναι ενεργίος μπορεί να επειτεθεί και να ανταποκριθεί σε επιθέσεις που δέχεται.

Για να ενεργοποιήσεις την δεξιότητα του ηγέτη πρέπει να το ξεκουράσεις δηλαδή να τον πλαγιάσεις σαν να ήταν σε άμυνα. Μετά από αυτό μπορεί να επανέλθει σε επίθεση στον επόμενο γύρο, αλλά μπορεί να ξαναενεργοποιήσει την δεξιότητα του στον παραεπόμενο γύρο.



Παίζεις



Παίζω



Leader
επανέρχεται

Παίζεις



Παίζω



Leader μπορεί
να
ενεργοποιήσει
πάλι την
δεξιότητα του

Ενεργοποιείται
η δεξιότητα
έρχεται token.



Ικανότητες

Οι ικανότητες παίζονται στην πίσω ζώνη (skill zone). Χωρίζονται σε 2 κατηγορίες:

Ενέργειες

Παγίδες

Μπορείς να τις διακρίνεις από το σύμβολο που έχει η κάρτα:
αστέρι και γυριστό βελάκι.



Ικανότητες(Συνέχεια)

Οι ικανότητες ενεργοποιούνται επιτόπου στον γύρο σου μόνο και έπειτα στέλνονται στον πάγκο. Οι παγίδες πρέπει πρώτα να στηθούν και μπορούν να ενεργοποιηθούν από τον επόμενο γύρο και μετά.



Ας Παίξουμε

Τώρα που μάθαμε τα βασικά μπορούμε να δοκιμάσουμε να παίξουμε. Ο κάθενας από τους 2 παίκτες διαλέγει ποια τράπουλα θέλει και έπειτα στήνει το πεδίο.

Zaarka/Aggro

Units



Skills



Bosses



Tokens



Altarin/Mid Range

Units



Skills



Bosses

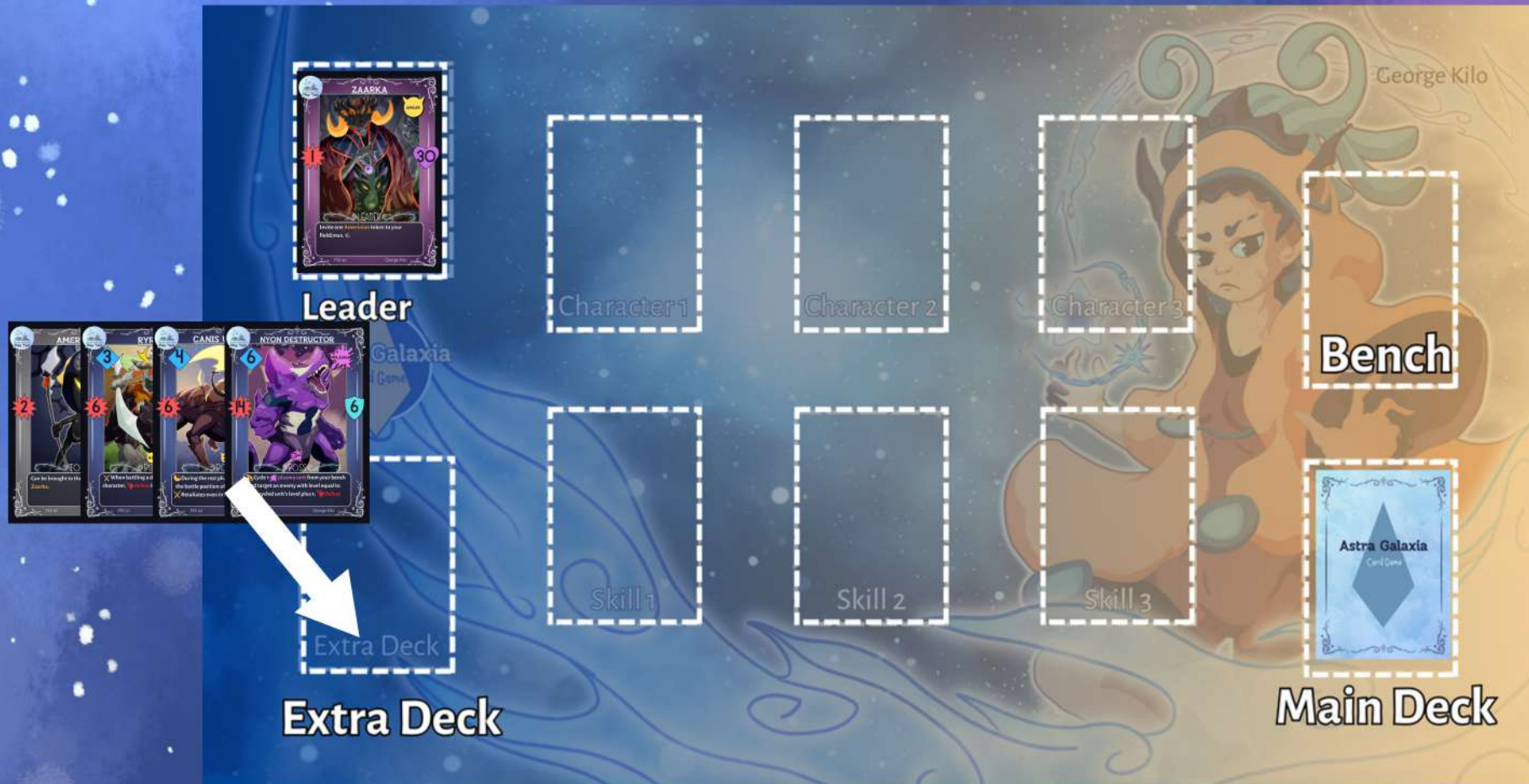


Tokens



Στήστε το Πεδίο

Βάλτε τον Leader πάνω αριστερά στην θέση του. Έπειτα βάλτε τα 3 Bosses και το 1 Token στο Extra Deck και τέλος όλες τις υπόλοιπες κάρτες ανάποδα στο Main Deck(ανακατέψτε καλά). Πάτε στην πρώτη σελίδα για να δείτε πως ξεκινάει το παιχνίδι.





Supernova

Κατάστρεψε όλες τις ικανότητες στο πεδίο.

Η Supernova καταστρέφει όλες τις παγίδες στο πεδίο. Οι παίκτες πρέπει να προσέχουν αυτή την βόμβα. Έτσι αν ο αντίπαλος δεν έχει παίξει ακόμα Supernova καλό είναι να μην παίζεις παραπάνω από μία παγίδες την φορά εκτός και αν θέλεις να ρισκάρεις. Να θυμάσαι ότι η Supernova καταστρέφει και τις δικές σου παγίδες.



Caving Darkness

Όταν ένα χαρακτήρας καταφθάνει κατέστρεψε όλους τους χαρακτήρες στο πεδίο.

Αυτή η παγίδα ενεργοποιείται ακριβώς την στιγμή που έρχεται κάποιος χαρακτήρας. Σημείωσε ότι μπορείς να την ενεργοποιήσεις ακόμη και αν είσαι εσύ που φέρνεις χαρακτήρα. Όταν ενεργοποιηθεί τότε καταστρέφονται όλοι οι χαρακτήρες στο πεδίο και οι δικοί σου και του αντιπάλου. Να προσέχεις αν αυτή η βόμβα δεν έχει ενεργοποιηθεί ακόμα από τον αντίπαλο γιατί μπορεί να φέρεις 3 χαρακτήρες και να τους χάσεις όλους.



Devastating Radiation

Όταν ένας εχθρός επιτίθεται κατέστρεψε όλους τους επιθετικούς χαρακτήρες.

Αυτή είναι μια πολύ επικίνδυνη βόμβα που όλοι οι παίκτες πρέπει να προσέχουν. Καλό είναι να παίζεις επιφυλακτικά αν ο αντίπαλος δεν έχει χρησιμοποιήσει αυτή την παγίδα. Γιαυτό καλό είναι να έχεις χαρακτήρες σε άμυνα γιατί αυτοί δεν επηρεάζονται.



Sky Fall

Κατέστρεψε τον εχθρό με την μεγαλύτερη άμυνα.

Όταν ενεργοποιείς το Sky Fall αυτόματα καταστρέφετε ο εχθρός με την μεγαλύτερη άμυνα. Έτσι για παράδειγμα αν ο αντίπαλος έχει Glomb και Straub το αστέρι θα πέσει στο κεφάλι του Glomb αφού αυτός έχεις 4 άμυνα ενώ ο Straub 2.





Latenight Search

Πλήρωσε 2 ζωή. Φέρε έναν χαρακτήρα level 4 ή λιγότερο από την τράπουλα στο χέρι σου.

Για να ενεργοποιήσεις το Latenight Search πρώτα πληρώνεις 2 ζωή. Έπειτα διαλέγεις όποιον χαρακτήρα θες που να είναι level 4 ή λιγότερο από την τράπουλα και τον βάζεις στο χέρι σου. Οπότε δεν μπορείς να φέρεις Comiter ή Dark Hunter που είναι level 5.





Ambush

Όταν ένας χαρακτήρας επιπέδου 3 ή λιγότερο καταφθάνει, νίκησε τον.

Το Ambush είναι μια πολύ απλή παγίδα που λέει πως μόλις ένας χαρακτήρας με επίπεδο 3 ή λιγότερο έρχεται στην αρένα τότε νικιέται. Προσέξτε όμως ότι αυτή η παγίδα ενεργοποιείται μόνο την στιγμή που φτάνει ο χαρακτήρας και δεν μπορεί να ενεργοποιηθεί αργότερα. Γιαυτό και κάθε φορά που ένας παίκτης καλεί χαρακτήρα ρωτάει στον αντίπαλο μήπως θέλει να ενεργοποιήσει παγίδα. Επίσης να αναφέρουμε ότι το Ambush δεν ακυρώνει τις ικανότητες που ενεργοποιούνται όταν έρθει ο χαρακτήρας. Για παράδειγμα αν έρθει ο Straub δεν μπορείς να τον σταματήσεις από το να φέρει τον Glomb, αλλά μπορείς να διαλέξεις ποιος από τους 2 θα φάει το ambush.



Reactive Ether

Όταν ένας εχθρός επιτίθεται ζάλισε τον. Στην συνέχεια αν είναι unit στείλτον στον πάγκο.

Μπορείς να ενεργοποιήσεις το Reactive Ether μόνο όταν ένας εχθρός επιτίθεται. Σε αυτή την περίπτωση σταματάει η επίθεση. Στην συνέχεια αν είναι Unit πάει στον πάγκο ενώ αν είναι Boss απλά μένει ακίνητος. Εδώ να αναφέρουμε ότι επειδή η παγίδα αυτή ζαλίζει τον επιτεθέμενο σημαίνει ότι ακυρώνει και τις ικανότητες του. Έτσι, αν η Masquerade Lady επιτεθεί και φάει Reactive Ether τότε δεν θα φέρει το token της.





Altarin

Αύξησε την δύναμη ενός συντρόφου κατά 3 μέχρι το τέλος του γύρου.

Η ικανότητα του Αλτάριν είναι πολύ χρήσιμη όταν χρειάζεσαι λίγο παραπάνω δύναμη για να νικήσεις τον αντίπαλο. Για παράδειγμα αν έχεις Masquerade Lady και ο αντίπαλος Byrock μπορείς να δώσεις 3 δύναμη στην Lady για να πάει από 6->9 και έτσι να νικήσει τον Byrock που έχει 7. Θυμίσου για να ενεργοποιήσεις την ικανότητα του ηγέτη πρέπει να τον ξαπλώσεις.



+



=



>





Queetz

Όταν αυτός ο χαρακτήρας καλείται τράβα μια κάρτα.

Ο Queetz είναι μια πολυαγαπημένη κάρτα για τον λόγο του ότι έχει μια πολύ απλή και ωραία ικανότητα. Όταν τον φέρνεις τραβάς μια κάρτα! Συνήθως θες να τον φέρεις σε άμυνα για να σε προστατέψει.

Glomb



Όταν αυτός ο χαρακτήρας καλείται μπορείς να πληρώσεις 2 ζωή για να καλέσεις ένα Straub από την τράπουλα.

Glomb και Straub είναι ένας πολύ δυνατός συνδυασμός γιατί ο ένας καλεί τον άλλον. Να θυμάσαι σε συμφέρει να έχεις τον έναν στο χέρι και τον άλλον στην τράπουλα για να αξιοποιήσεις την ικανότητα, οπότε αν τους τραβήξεις και τους 2 στην αρχή τότε στείλε τον έναν πίσω όταν κάνεις αλλαγές. Συνήθως θες να φέρεις τον Straub σε επίθεση και τον Glomb σε άμυνα.



Straub



Όταν αυτός ο χαρακτήρας καλείται μπορείς να πληρώσεις 2 ζωή για να καλέσεις ένα Glomb από την τράπουλα.

Glomb και Straub είναι ένας πολύ δυνατός συνδυασμός γιατί ο ένας καλεί τον άλλον. Να θυμάσαι σε συμφέρει να έχεις τον έναν στο χέρι και τον άλλον στην τράπουλα για να αξιοποιήσεις την ικανότητα, οπότε αν τους τραβήξεις και τους 2 στην αρχή τότε στείλε τον έναν πίσω όταν κάνεις αλλαγές. Συνήθως θες να φέρεις τον Straub σε επίθεση και τον Glomb σε άμυνα.





Munielle

Στο τέλος του γύρου του αντιπάλου πάρε 3 ζωή.

Η Munielle έχει φτιαχτεί για να σε προστετεύει. Την φέρνεις σε άμυνα και προσπαθείς να την κρατήσεις ζωντανή γιατί όσο επηζεί σε γιατρεύει κάθε γύρο οπότε βγαίνεις κερδισμένος. Να θυμάσαι ότι όσο έχεις άμυνες ο αντίπαλος δεν μπορεί να επιτεθεί τον αρχηγό σου.



Masquerade Lady

Όταν αυτός ο χαρακτήρας στέλνεται από το πεδίο στον πάγκο αφήνει ένα Masked Spirit στην θέση του.

Η Masquerade Lady είναι μια πολύ χρήσιμη κάρτα γιατί ακόμη και να φύγει αφήνει ένα πνεύμα στην θέση της. Η μόνη εξέρεση είναι αν φύγει με το Reactive Ether (βλέπε αντίστοιχη κάρτα). Η Lady έχει πολλές χρήσεις. Μία για παράδειγμα είναι να επιτεθεί στον αντίπαλο Leader για 6 ζημιά, στην συνέχεια θα ηττηθεί γιατί ο Leader θα βαρέσει πίσω αλλά μετά θα φέρει την μάσκα και θα σκάσει άλλα 3 για συνολική ζημιά 9.





Elifyr

Όταν επιτίθεται οι εχθροί δεν βαράνε πίσω.

Ο Elifyr είναι καλός γιατί ακόμη και αν επιτεθεί έναν χαρακτήρα που είναι σε επίθεση τότε ο αντίπαλος χαρακτήρας δεν θα βαρέσει πίσω και έτσι ο Elifyr μπορεί να τον φάει καθαρά χωρίς να ηττηθεί. Για παράδειγμα αν ο Elifyr πολεμήσει τον αντίπαλο Byrock που είναι σε επίθεση θα χτυπήσει μόνο ο Elifyr και έτσι ο Byrock θα πάει στον πάγκο και ο Elifyr θα παραμείνει στο πεδίο.



Comiter



Όλοι οι γειτονικοί χαρακτήρες και ο ίδιος ο Comiter παίρνουν 2 επίθεση κατά την διάρκεια της δικής σου μάχης και 2 άμυνα στην μάχη του αντιπάλου.

Προσοχή, η δεξιότητα του Comiter είναι λίγο σύνθετη. Αρχικά λέει ότι στην δική σου μάχη οι γειτονικοί χαρακτήρες παίρνουν 2 επίθεση. Έτσι όταν επιτείθεσαι, με βάση την παρακάτω διάταξη, ο Altarin θα έχει 4 επίθεση και ο Comiter 7. Ενώ όταν παίζει ο αντίπαλος ο Comiter θα έχει 11 άμυνα και ο Queetz 4 άμυνα. (Ο Leader δεν μπορεί να πάρει άμυνα). Με βάση αυτή την δεξιότητα είναι πάντα καλό να βάζεις τον Comiter δίπλα στον Leader.

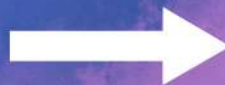


Reilco



Η δύναμη και άμυνα του Reilco αυξάνεται κατά +1 για κάθε αντίπαλο χαρακτήρα πλην του αντίπαλου Leader.

Για να φέρεις τον Reilco πρέπει να θυσιάσεις έναν μπλέ χαρακτήρα. Συνήθως η καλύτερη κίνηση είναι να θυσιάσεις τον Queetz αφού αυτός είναι αδύναμος.

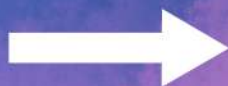




Tiloonbail

Ενώ είναι σε άμυνα δεν μπορεί να ηττηθεί από units. Επίσης, δεν μπορεί να στοχευτεί.

Για να φέρεις την Tiloonbail πρέπει να θυσιάσεις 1 Astral ή 1 Ronva χαρακτήρα τουλάχιστον επιπέδου 3. Συνήθως η καλύτερη κίνηση είναι να θυσιάσεις την Masquerade Lady για να φέρεις και το token. Να ξέρεις ότι αν έχεις την Tiloonbail σε άμυνα τότε δεν μπορεί να ηττηθεί από units συγκεκριμένα, αλλά μπορεί να ηττηθεί από Bosses. Βέβαια 9/10 θα θέλεις να την φέρεις σε επίθεση γιατί έχει πολύ δύναμη(12).





Zinstar

Όταν έρχεται αυτός ο χαρακτήρας διάλεξε έναν χαρακτήρα και κάνε 0 την άμυνα του.

ο Zinstar για να έρθει θέλει να θυσιάσεις έναν Astral χαρακτήρα που να είναι τουλάχιστον επίπεδο 4, δηλαδή είτε Elifyr είτε Comiter. Η δεξιότητα του είναι πολύ απλή αλλά και πολύ χρήσιμη ταυτόχρονα. Να θυμάσαι αφού μηδενίσεις την άμυνα ενός αντιπάλου τότε αυτό σημαίνει ότι τον κάνεις αρκετά αδύνατον για να τον νικήσεις ακόμη και με τον ηγέτη σου.



ή

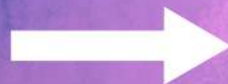




Zaarka

Κάλεσε ένα Amerinion token στο πεδίο.

Η δεξιότητα του Zaarka φαίνεται αδύναμη αλλά θα δούμε παρακάτω γιατί είναι πολύ χρήσιμη.

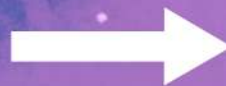


Amader

Η δύναμη του αυξάνεται για κάθε άλλον Amader ή Amerinion στην μεριά σου.



Η πρώτη δεξιότητα του λέει ότι αν έχεις πολλούς μαζί αυξάνονται παραπάνω η δύναμη τους. Έτσι, αν έχεις 2 α πό αυτούς στο πεδίο τότε και οι 2 θα έχουν δύναμη 4. Η δεύτερη ικανότητα λέει ότι αν ηττηθεί από μάχη(δηλαδή αφού πολεμήσει με κάποιον χαρακτήρα) τότε μπορείς να φέσεις έναν κίτρινο χαρακτήρα(Ammaar) επιπέδου 3 η λιγότερο από την τράπουλα σου στο πεδίο σε επιθετική θέση. Συνήθως θες να φέρεις Vowl ή Veril.



ή



Amader



Όταν έρχεται φέρε έναν χαρακτήρα από τον πάγκο επιπέδου 1.

Όταν έρχεται ο Jiraii μπορείς να επιστρέψεις από τον πάγκο έναν χαρακτήρα επιπέδου 1 δηλαδή τον Amader που έχει ήδη ηττηθεί από προηγούμενες κινήσεις.



Φέρνει Amader
από πάγκο





Vowl Sentinel

Αν νικήσει κάποιον χαρακτήρα τράβα μια κάρτα.
Δεν μπορεί να επιτεθεί τον leader. Αφού επιτεθεί
πηγαίνει σε άμυνα.

Ο Vowl είναι πολύ δυνατός γιαυτό και έχει μία θετική και δύο αρνητικές δεξιότητες.



Veril

Στο τέλος του δικού σου γύρου ο αντίπαλος χάνεις 2 ζωή. Κάθε γύρο μπορείς να αυξήσεις την δύναμη ενός συντρόφο κατά ένα μέχρι το τέλους του γύρου.

Όσο ο Veril κάθετα στην αρένα ο αντίπαλος χάνει ζωή οπότε θες να τον κρατήσεις ζωντανό. Επίσης κάθε γύρο μπορείς να δυναμώνεις την δύναμη ενός δικού σου. Για παράδειγμα αν δυναμώσεις τον Vowl τότε θα πάει σε δύναμη 11 και θα μπορεί να νικήσει την Munielle.





Plasmator Blaster

Παίρνει 1 δύναμη για κάθε επιπλέον plasma χαρακτήρα που ελέγχεις.

Η δεξιότητα του Blaster δεν είναι τόσο δυνατή αλλά έτσι και αλλιώς έχει από μόνος του πολύ δυνατά στατιστικά μάχης. Αν έχεις και τους 2 στο πεδίο τότε και οι 2 θα έχουν 10 δύναμη.



Byrock

Για να τον φέρεις πρέπει να πληρώσεις 3 ζωή. Ο αντίπαλος δεν μπορεί να διαλέξει άλλον στόχο για μάχη πέρα από τον Byrock.

Ο Byrock είναι πολύ δυνατός! Θες να τον φέρνεις πάντα σε επίθεση γιατί έτσι και αλλιώς σε προστατεύει λόγω της δεξιότητάς του. Να θυμάσαι ότι δεν προστατεύει μόνο τον leader αλλά και τους υπόλοιπους χαρακτήρες σου.



Dark Hunter

Η ζημιά που κάνει αυτός ο χαρακτήρας στον ηγέτη γίνεται μισή. Αφού επιτεθεί πάει σε άμυνα.

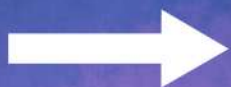
Ο Dark Hunter είναι πολύ δυνατός γιαυτό και έχεις αρνητικές δεξιότητες. Λόγω της δύναμης του μπορεί να νικήσει οποιονδήποτε χαρακτήρα.



Ryroo

Αν πολεμήσει έναν χαρακτήρα που είναι σε άμυνα τον νικάει.

Αν ο Ryroo πολεμήσει έναν αμυντικό χαρακτήρα τον νικάει ασχέτως στατιστικών λόγω της δεξιότητάς του. Για παράδειγμα μπορεί να νικήσει την Munielle που έχει 10 άμυνα. Μπορεί να έρθει πολύ εύκολα γιατί θέλει οτιδήποτε κίτρινο χαρακτήρα(Amaar). Γιαυτό είναι πολύ καλό να τον φέρεις με το token του Zaarka.





Canis Ugraal

Αφού επιτεθεί μπορεί να γυρίσει σε άμυνα. Βαράει πίσω ακόμη και σε άμυνα. Βαράει πίσω ακόμη και σε άμυνα.

Ο Ugraal είναι χρήσιμος γιατί είναι και επίθεση και άμυνα μαζί. Αφού επιτεθείς μπορείς να πας μετά σε άμυνα για να προστατευτείς. Να θυμάσαι κανονικά οι αμυνόμενοι χαρακτήρες δεν βαράνε πίσω αλλά ο Ugraal βαράει λόγω της δεξιότητάς του. Για να έρθει θέλει να θυσιάσεις έναν κίτρινο χαρακτήρα επιπέδου 2 και πάνω. Συνήθως θες να τον φέρεις με Jiraii, αλλά μπορείς να τον φέρεις και με Vowl ή Veril.





Nyon Destructor

Γύρνα έναν μωβ χαρακτήρα από τον πάγκο στην τράπουλα για να στοχεύσεις και αν καταστρέψεις έναν αντίπαλο ίσο με το λέβελ που επέστρεψες+1.

ΠΡΟΣΟΧΗ! Ατή η δεξιότητα είναι κάπως περίεργη. Για να την ενεργοποιήσεις πρέπει να επιστρέψεις έναν μωβ χαρακτήρα που είναι στην τράπουλα πίσω στον πάγκο και μετά να ανακατέψεις.

Στην συνέχεια καταστρέφεις έναν αντίπαλο με αυτό το λέβελ+1. Για παράδειγμα αν επιστρέφεις τον Plasmator Blaster που είναι level 3 μπορείς να καταστρέψεις τον αντίπαλο Elifyr που είναι level 4. Να θυμάσαι δεν μπορείς να καταστρέχψεις την Tiloonbail γιατί η δεξιότητα της λέει ότι δεν μπορεί να στοχευτεί. Για να έρθει ο Nyon Destructor πρέπει να θυσιάσεις έναν Plasmagtor Blaster.



Από πάγκο
στην τράπουλα

