



ICONOGRAFIA



Ataque

Indica la fuerza del golpe del luchador.
Cuanto mayor sea, más daño causa.



Vida

Representa cuánta salud tiene el luchador
antes de ser derrotado.



Velocidad

Define quién ataca primero. Un valor alto da
ventaja.



Defensa

Reduce el daño recibido (si la carta tiene
defensa).



Curación

Recupera puntos de vida después de una
pelea.



Modo Noche

Se activa al minuto 1. Los luchadores
pierden 1 de vida y las curaciones son
menos efectivas.



Tiempo
Representa el límite de los 2 minutos por
partida.



Derrota
Muestra que un luchador fue eliminado.