## 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.



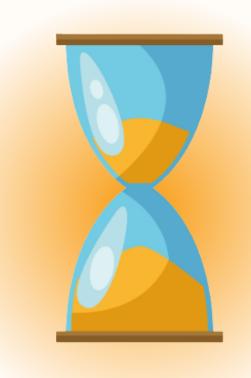
Defensa Reduce el daño recibido (si la carta tiene defensa).



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.