**Batlle of héroes**

**Andrew silknow:**

**Artillería de brazo:**

**Andrew lanza una pequeña carga de energía**

**que puede infligir más daño si se retiene**

**marca del sanador:**

**Andrew deja una marca en sus aliados que les**

**regenera la vida perdida con cada golpe durante 3 turnos**

**onda expansiva:**

**Andrew ase una enorme explosión que**

**ralentiza a los enemigos por un corto tiempo**

**mano gancho:**

**Andrew se lanza hacia un enemigo con su un enemigo**

**y aunque hace poco daño aturde al enemigo por un tiempo**

**árbol genealógico:**

**Andrew invoca el poder de sus**

**ancestros para usar sus habilidades**

**fuego: el ataque básico de Andrew ase mucho más daño**

**agua: Andrew ralentiza al héroe o villano que afecte**

**rayo: Andrew ase cada vez más daño**

**roca: Andrew ase un ataque fuerte, pero debe recargarlo**

**tierra: Andrew paraliza por un tiempo largo**

**hielo: Andrew cubre con una capa de hielo a sus aliados**

**aire: Andrew regresa todos los ataques**

**pasión: los enemigos no pueden atacarte**

**luz: impide que los enemigos cambien de cartas y les inflige daño**

**oscuridad: impide el uso de otras habilidades e septo la principal**

**tiempo: pausa el tiempo y permite robar 3 turnos del enemigo**

**Súper**

**espíritu protector:**

**pillow el espíritu de la vida y compañero de**

**Andrew le otorga la armadura de la luz junto**

**a la catana de los antiguos caciques esta le otorga**

**más fuerza y vida a Andrew**

**carga sombría:**

**corazón de guerrero:**

**tiempo: 7 turnos**

**artillería de brazo: carga el doble de rápido**

**marca del sanador: cura 2 corazones al dar la marca**

**onda expansiva: la ralentización dura 2 turnos mas**

**mano gancho: el daño se duplica y él es tuneo dura un turno mas**

**árbol genealógico: al usar cualquier habilidad paraliza por 2 turnos**

**espíritu protector: el daño se aumenta un poco más y la vida se cura al 100%**

**Ashley silknow**

**Patada en llamas:**

Ashley golpea a los enemigos con una patada

luego de 3 turnos ase el doble de daño

**deslice:**

Ashley acribilla a todo el equipo

enemigo y los paraliza por 1 turno

**beautyful punch:**

**Ashley embiste al enemigo ase poco daño pero**

**se compensa bloqueándolo por 3 turnos**

**patada elevada:**

**Ashley lanza una fuerte patada hacia**

**arriba de ase un gran daño a los enemigos**

**regalo de amistad:**

**willow es la hermana de pillow ella también**

**es un espíritu y al igual que su hermano ella**

**ayuda a Ashley dándole una ostra con una bella sorpresa**

**Súper**

**estilo fresco:**

**Ashley ase un paso de break dance hacia**

**adelante dañando a los enemigos y dejando**

**un rastro de flamas a su alrededor**

**carga sombría:**

**maestra del break dance**

**tiempo: 7 turnos**

**patada en llamas: mientras la carga sombría este activada Ashley siempre ara 2 de daño**

**deslice: la parálisis dura 2 turnos mas**

**beautyful punch: ara 2 de daño mas**

**patada elevada: ahora paraliza por 2 turnos**

**regalo de amistad: el potenciador tiene mejor poder**

**perla 1: el escudo durara 2 turnos mas**

**perla 2: el daño aumenta a 2**

**perla 3: la vida se regenera en un 100%**

**estilo fresco: siempre ara el daño principal**

**Louy silknow**

**Máquina de engranajes:**

**louy suelta una enorme máquina que suelta**

**4 engranajes en cruz o en x con este ataque**

**puede hacer daño a todo el equipo rival pero**

**tarda 3 turnos en recargar esa habilidad**

**caja de herramientas:**

**louy potencia el ataque básico de**

**un aliado o de sí mismo por 1 turno**

**átomo:**

**louy se des habilita a si mismo**

**pero deja a 1 de vida a un enemigo**

**señal rota:**

**permite confundir a los enemigos y hacer**

**que se ataquen a sí mismos o a sus aliados**

**Químico explosivo:**

**louy lanza un químico explosivo que daña**

**a los enemigos y les hace daño con el tiempo**

**súper**

**Otto el enfermero:**

**Otto cura el 75% de vida de los aliados y ase un**

**menor daño a un enemigo del equipo contrario**

**carga sombría:**

**martillo poderoso**

**tiempo: 7 turnos**

**máquina de engranajes: siempre tendrá su efecto especial**

**caja de herramientas: el potenciador dura 2 turnos**

**átomo: el tiempo de inhabilite de louy es reducido hasta los 2 minutos**

**señal rota: al final del efecto la señal paraliza al enemigo**

**químico explosivo: ase 1 de daño en ambos ataques**

**Otto el enfermero: cura toda la vida y daña 1 mas**

**Danny silknow**

**relámpago veloz:**

**Danny lanza varios rayos Asia adelante**

**mientras más golpes acierte su daño**

**comenzará a aumentar**

**piquete de colibrí:**

**Danny lanza a cassie a la arena esta pica**

**a los enemigos y los ralentiza con néctar**

**golpe veloz:**

**Danny golpea a todos los enemigos del equipo**

**rival haciendo una gran cantidad de daño**

**cangurera misteriosa:**

**Danny usa un caramelo misterioso que**

**tiene en su cangurera este le da un efecto**

**que le ayuda en la batalla**

**terapia de choque:**

**Danny electrocuta a todo el equipo y los paraliza**

**súper**

**súper bebida energética:**

**los aliados afectados con este potenciador**

**hacen más daño y cargan sus ataques más rápido**

**carga sombría:**

**zapatillas veloces**

**tiempo: 7 turnos**

**relámpago veloz: empieza desde el 2**

**piquete de colibrí: paraliza en vez de ralentizar, pero la parálisis se reduce a 2 turnos**

**golpe veloz: aumenta a 4 el daño**

**cangurera misteriosa: el caramelo dura 1 turno más y paraliza por 1 turno**

**terapia de choque: ase 3 de daño y paraliza 1 turno mas**

**súper bebida energética: el daño aumentado es de 4 y la carga es el triple de rápido**

**Alice silknow**

**polilla de pesadilla:**

**1…2…3 ara daño después**

**de un tiempo y será enorme**

**seda polvosa:**

**enreda a los enemigos en seda que**

**los paraliza y les hace daño con el tiempo**

**coraza del sueño:**

**Alice duerme a un aliado para que no pueda**

**ser atacado cuando este despierta roba 2**

**turnos de su oponente**

**filo de diamante:**

**Alice ase 2 de daño y roba hasta 3 de daño al enemigo**

**corazón de diamante:**

**Alice succiona 4 de vida a un enemigo**

**y lo traspasa a 2 de sus aliados**

**súper:**

**reino de las pesadillas:**

**Alice tele transporta a un enemigo**

**y a si misma al reino de las pesadillas**

**hay Alice tiene afectado su daño base**

**carga sombría:**

**psicosis**

**tiempo: 7 turnos**

**polilla de pesadilla: el daño es reducido, pero se carga más rápido**

**seda polvosa: el daño de la seda aumenta**

**coraza del sueño: aun dormido puedes seguir atacando**

**filo de diamante: el daño que roba Alice aumenta hasta 5 y el daño aumenta**

**corazón de diamante: Alice succiona hasta 6 de vida y ahora lo traspasa a todo el equipo**

**reino de las pesadillas: al entrar al reino de las pesadillas el enemigo se paraliza por 1 turno**