

## Citizen Dawn. (CD)

Leader Of The Citizens of the Sun	Merged with the Power of the Sun	Blinding Blast
<p><b>Preparación</b></p> <p>Al comienzo del juego, pon la carta de CD. LotCotS. Boca arriba. Baraja el mazo de villano y revela cartas hasta H – 1 ciudadanos sean revelados, ponlos en juego. Baraja las otras cartas reveladas con el mazo.</p> <p><b>Turno de Juego.</b></p> <p>Al <b>comienzo</b> del turno de villano, si hay 5 o más cartas de ciudadanos en su pila de descarte se le da la vuelta al villano. Esto sólo lo hace 1 vez por partida</p> <p>Al <b>fin</b> del turno de villano CD hace al héroe con mas HP, H – 2 daño de energía.</p> <p><b>Modo Avanzado.</b></p> <p>Aumenta el daño de los ciudadanos en 1.</p>	<p><b>Turno de Juego.</b></p> <p>CD es inmune al daño.</p> <p>Al <b>comienzo</b> del turno del villano, si hay H-1 o mas ciudadanos en juego, dale la vuelta a CD.</p> <p>Al <b>final</b> del turno de villano juega la carta superior del mazo de villano.</p> <p><b>Modo Avanzado.</b></p> <p>No dar la vuelta a CD hasta que haya H + 1 o más ciudadanos en juego..</p>	<p><b>1 Uso.</b></p> <p>CD hace a cada héroe objetivo 2 daño de energía.</p> <p>Cada jugador descarta 2 cartas.</p>
Channel The Eclipse	Citizen Anvil (7HP)	Citizen Assault (4 HP)
<p><b>Permanente.</b></p> <p>Al <b>final</b> del turno de villano, CD se hace 2 de daño frío.</p> <p>Al <b>comienzo</b> del turno de villano juega la carta superior del mazo de villano.</p>	<p><b>Ciudadano.</b></p> <p>Reduce todo el daño a ciudadanos en 1.</p> <p>Al <b>final</b> del turno de villano, si “Citizen Hammer” está en el descarte, ponlo en juego.</p>	<p><b>Ciudadano.</b></p> <p>Al <b>fin</b> del turno del villano, esta carta hace a cada héroe objetivo 1 daño Melee.</p> <p>Si “Citizen Battery” está en juego, aumenta el daño hecho por esta carta en 1.</p>
Citizen Autumn (6HP)	Citizen Battery (7HP)	Citizen Blood (5HP)
<p><b>Ciudadano.</b></p> <p>Al fin del turno del villano destruye todas las cartas permanentes controladas por el héroe con menos HP.</p>	<p><b>Ciudadano.</b></p> <p>Al <b>fin</b> del turno del villano esta carta hace al héroe con más HP 3 daño de energía.</p> <p>Si “Citizen Assault” esta en juego, aumenta en 2 el daño hecho por esta carta.</p>	<p><b>Ciudadano.</b></p> <p>Al <b>fin</b> del turno de villano, esta carta hace al héroe con menos HP 1 daño melee.</p> <p>Si “Citizen Sweat” está en juego esta carta hace a cada héroe 1 daño melee.</p> <p>Si “Citizen Tears” está en juego incrementa el daño de esta carta en 1.</p>
Citizen Dare (3 HP)	Citizen Hammer (3HP)	Citizen Spring (6HP)
<p><b>Ciudadano.</b></p> <p>Aumenta el daño hecho a los héroes en 1. Cuando “Citizen Truth” entre en juego, esta carta hace a cada héroe 1 daño psíquico irreducible y destruye esta carta.</p> <p>“Citizen Dare” no puede ser uno de los ciudadanos iniciales al comienzo de la partida.</p>	<p><b>Ciudadano.</b></p> <p>Al <b>fin</b> del turno de villano, esta carta hace a cada héroe objetivo 3 daño de fuego.</p>	<p><b>Ciudadano.</b></p> <p>Al <b>fin</b> del turno de villano cada ciudadano gana 1 HP.</p>

<b>Citizen Summer (4HP)</b>	<b>Citizen Sweat (5 HP)</b>	<b>Citizen Tears (5 HP)</b>
<p><b>Ciudadano.</b></p> <p>Al <b>fin</b> del turno del villano esta carta hace a los 2 héroes con más cartas en juego 3 daños de fuego a cada uno.</p>	<p><b>Ciudadano.</b></p> <p>Al <b>fin</b> del turno del villano destruye una carta permanente de los héroes.</p> <p>Si “Citizen Tears” está en juego destruye todas las cartas permanentes controladas por el mismo héroe.</p> <p>Si “Citizen Blood” esta en juego esta carta hace a ese héroe 1 daño melee por cada carta permanente destruida de esa forma este turno.</p>	<p><b>Ciudadano.</b></p> <p>Al <b>fin</b> del turno del villano cada jugador se descarta 1 carta.</p> <p>Si “Citizen Swear” está en juego cada jugador se descarta 1 carta adicional.</p> <p>Si “Citizen Blood” está en juego esta carta hace a cada héroe daño de melee igual al N° cartas descartadas por los jugadores este turno.</p>
<b>Citizen Truth (7HP)</b>	<b>Citizen Winter (4HP)</b>	<b>Devastating Aurora</b>
<p><b>Ciudadano.</b></p> <p>Los villanos objetivos que no sean “Citizen Truth” son inmunes al daño.</p> <p>Reduce el daño hecho a “Citizen Truth” en 1.</p> <p>Cuando “Citizen Dare” entra en juego, esta carta hace al héroe objetivo con más HP 3 daño de melee, destruye esta carta.</p>	<p><b>Ciudadano.</b></p> <p>Al <b>fin</b> del turno del villano esta carta hace a cada héroe objetivo 2 daños frío a cada uno.</p>	<p><b>1 Uso.</b></p> <p>Destruye todas las cartas permanentes de los héroes.</p> <p>Destruye todos los equipos.</p> <p>Destruye todas las cartas de ambiente.</p>
<b>Healing Light</b>	<b>Luminous Leadership</b>	<b>Return With the Dawn</b>
<p><b>1 Uso.</b></p> <p>CD gana 10 HP.</p> <p>Cada Ciudadano, que no sea “Citizen Dawn” recupera su vida por completo.</p>	<p><b>Permanente.</b></p> <p>Al <b>comienzo</b> del turno de villano cada ciudadano gana 1 HP.</p>	<p><b>Permanente.</b></p> <p>Al <b>fin</b> del turno de villano baraja el descarte del villano y roba desde la parte superior hasta que una carta de ciudadano sea revelada. Pon esa carta en juego.</p>