

“ALL WILL BE METAL” CARTA DE PROGRAMACIÓN

Estas tarjetas de consejos brindan diagramas de flujo y orientación sobre una forma diferente de jugar el “All Will Be Metal Ultimate Encounter”. Siguiendo estas reglas, puedes jugar este encuentro con solo dos jugadores, ambos en el Equipo de Crisis. Los jugadores aún tendrán que tomar algunas decisiones por Ultrón y siempre deben hacerlo de manera inteligente. ¡Ultrón nunca se movería de una manera que le impidiera ejecutar su plan o bloquear sus ataques! Sugerimos que un jugador que esté familiarizado con el encuentro sea el que resuelva todas las activaciones de Ultrón, Master of Metal, pero todos los jugadores deben dar su opinión al tomar decisiones sobre cómo y dónde se moverá y atacará Ultrón.

REGLAS ESPECIALES

Cuando una función selecciona un personaje u objeto, ignore los personajes aturdidos o los personajes con reglas especiales que evitarían que ocurra la función (como el superpoder Stealth).

¡Somos Ultrón !: Al seleccionar la posición en la que se coloca Ultrón después de estar Aturdido, priorice las siguientes opciones en orden: **(1)** Una Consola Doomsday controlada por Ultrón con la menor cantidad de personajes del Equipo de Crisis dentro de distancia 2. **(2)** Si hay un empate o Ultrón no controla consolas Doomsday, mueve a Ultrón hacia la ficha de Home Base.

¡¡¡Suficiente !!!: Si Ultrón alguna vez sufre 3 o más daños por un ataque enemigo, jusa el Suficiente !!! superpoder sobre el personaje atacante. Al resolver el lanzamiento, Ultrón hace lo siguiente:

Si hay otro personaje del Equipo de Crisis en el rango de sufrir una colisión con el personaje arrojado, Ultrón lanza al personaje atacante hacia ese personaje. Si hay varios personajes del Equipo de Crisis en el rango, los jugadores deben priorizar las siguientes opciones en orden: **(1)** Tener una ficha de Ciudadano aterrorizado, **(2)** Herido, **(3)** Defensa física más baja. Si persiste el empate, los jugadores deben elegir la opción que les resulte peor.

Si no hay ningún personaje en el rango para que el personaje sufra una colisión pero hay una característica de terreno en el rango, Ultrón lanza al personaje a la característica de terreno.

Si no hay ningún elemento de terreno dentro del alcance, Ultrón arroja al personaje lejos de sí mismo. Los jugadores deben lanzar al personaje de la manera que sea menos beneficiosa para ellos.

LA CONSOLA DOOMSDAY:

Reservas de energía secundarias: Ultrón, Master of Metal, gana 1 PV cuando se obtiene este resultado. La consola elegida es una que no está dentro de distancia 5 de Ultrón. Si esto no es posible o hay varias consolas fuera de distancia 5 de Ultrón, los jugadores eligen la consola que controla Ultrón, priorizando cualquiera que ellos controlen.

Un camino hacia la Paz: N/A

Horrible sonido de raspado: N/A

Una era mejor...: Al seleccionar la característica del terreno que se destruirá, priorice las siguientes opciones en orden: **(1)** dentro de distancia 2 de la Home Base. **(2)** Dentro de distancia 2 de Ultron. **(3)** Tamaño más grande. Si todavía hay un empate, los jugadores deben elegir qué característica del terreno se destruye.

Aluvión devastador: Al seleccionar qué personajes se verán afectados por el bombardeo, priorice lo siguiente en la programación de prioridades que se encuentra en la tarjeta de IA. Si todavía hay un empate, los jugadores eligen los personajes restantes.

FUNCIONES DE PROGRAMACIÓN Y ASALTO

Funciones: Después de resolver el dispositivo Doomsday, Ultrón seguirá su programación dependiendo de su entorno. Al comienzo de cada turno de Amenaza cósmica, los jugadores consultan la tarjeta Funciones de programación para ver qué hará Ultrón durante su turno. Empiece siempre con la función superior izquierda en la tarjeta AI. Si hay varias opciones para Ultrón que cumplen todos los requisitos de la función, primero use la sección de Programación de prioridad de la tarjeta AI para determinar la elección. Si aún no es posible, los jugadores eligen la opción que les resulta peor. Algunas Funciones requieren que Ultrón gaste poder, pero en esta versión del Encuentro Definitivo, Ultrón no gana ni gasta poder; siempre puede usar los ataques o Superpoderes enumerados en sus Funciones.

Ciudadanos aterrorizados: Si Ultrón alguna vez termina un movimiento o activación dentro de distancia 1 de un Ciudadano aterrorizado, interactúa con él inmediatamente.