

Omnitron. (OM)

Self-Aware Robotics Factory	Rampage Robot	Adaptive Plating Subroutine
<p>Preparación</p> <p>Al comienzo del juego, pon la carta de OM. Y esta carta boca arriba.</p> <p>Turno de Juego.</p> <p>Al comienzo del turno de villano, dale la vuelta a esta carta y a OM. OM sólo se da la vuelta 1 vez en cada turno de villano.</p> <p>Al final del turno del villano, baraja la pila de descartes y roba de la parte superior hasta que un Drone o un componente sea revelado y ponlo en juego.</p> <p>Cuando OM se reduce a 0 o menos HP quita esta carta y todas las de villanos de juego. Los héroes tienen ahora que ganar a todos los artefactos (devices) que hay en juego.</p> <p>Modo Avanzado.</p> <p>Aumenta todo el daño de artefactos en 1.</p>	<p>Turno de Juego.</p> <p>Al comienzo del turno de villano, dale la vuelta a esta carta y a OM. OM sólo se da la vuelta 1 vez en cada turno de villano.</p> <p>Al final del turno del villano, juega la carta superior del mazo de villano.</p> <p>Cuando OM se reduce a 0 o menos HP quita esta carta y todas las de villanos de juego. Los héroes tienen ahora que ganar a todos los artefactos (devices) que hay en juego.</p> <p>Modo Avanzado.</p> <p>Reduce el daño hecho por artefactos en 1.</p>	<p>Permanente.</p> <p>Después que OM reciba daño, se vuelve inmune a ese tipo de daño.</p> <p>Cuando OM reciba otro daño diferente al anterior, OM cambia la inmunidad a ese nuevo tipo de daño.</p>
Disintegration Ray	Electro-Magnetic Railgun	Electro-Pulse Explosive (15HP)
<p>Permanente, Componente.</p> <p>Al comienzo del turno de villano OM hace H+1 daños de energía al héroe con más HP.</p> <p>Destruye esta carta cuando OM reciba 7 o más daño en una ronda.</p>	<p>Permanente, Componente.</p> <p>Al comienzo del turno del villano, OM hace a los 2 héroes con más HP H-1 daños de proyectiles a cada uno..</p> <p>Destruye esta carta cuando OM reciba 7 o más daño en una ronda.</p>	<p>Artefacto.</p> <p>Al comienzo del turno del villano, esta carta hace a cada héroe objetivo X daños lightning, donde X = la cantidad de HP de esta carta.</p>
Interpolation Beam	Sedative Flechettes	Series 83 Assault Drone (4HP)
<p>Permanente, Componente.</p> <p>Cada vez que un jugador roba una carta de héroe, OM le hace 1 daño de energía.</p> <p>Destruye esta carta cuando OM reciba 7 o más daño en una ronda.</p>	<p>1 Uso.</p> <p>OM hace a cada héroe objetivo H+1 de daño de proyectiles.</p> <p>Destruye todas las cartas permanentes de los héroes.</p>	<p>Artefacto, Drone.</p> <p>Al final del turno del villano, esta carta hace al héroe con más HP X daño melee, donde X = Número de Drones en juego + 1 .</p>
Series 84 Automaton Drone (*HP)	Series 85 Repair Drone (4HP)	Technological Singularity
<p>Artefacto, Drone.</p> <p>Al final del turno del villano, esta carta hace al héroe con más HP X daño energía, donde X = la actual HP de esta carta</p> <p>*= Número de drones en juego + 1.</p>	<p>Artefacto, Drone.</p> <p>Al final del turno del villano, restaura X HP a OM, donde X = el número de drones en juego + 1.</p>	<p>1 Uso.</p> <p>Destruye todas las cartas de equipo. OM hace a cada carta de personaje 2 daños lightning por cada carta de equipo destruida de esta manera</p>
Terraforming		
<p>1 Uso.</p> <p>Destruye todas las cartas de ambiente. Juega tantas cartas de villano como cartas de ambiente destruidas por esta carta</p>		