



NOVA CITY ONDER VUUR



NIVEAU:

HOOFDKWARTIER

▶ Je helden zijn in hun hoofdkwartier als er een alarm op de supercomputer afgaat. Ze komen erachter dat de bank beroofd wordt! Ze vliegen naar de stad (70) en gaan naar de bank. Pak kaarten B, N en K.



DE BANK

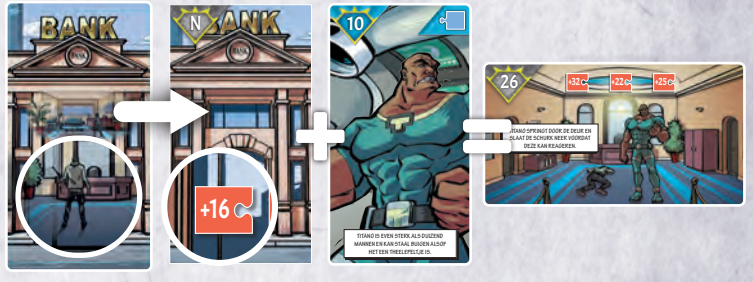
▶ Voor de bank (B, N en K) gebruikt Vizio (96) zijn krachten om de gijzelaars door de muren heen te zien en deelt hij de locatie van de gewapende bankrovers met de andere helden.



▶ Op basis van de instructies van Vizio stormt Titano (10) de bank (N) in terwijl hij de schurk die de ingang bewaakt (+16c) neerslaat en de lobby ingaat:

$$10 + 16c = 26$$

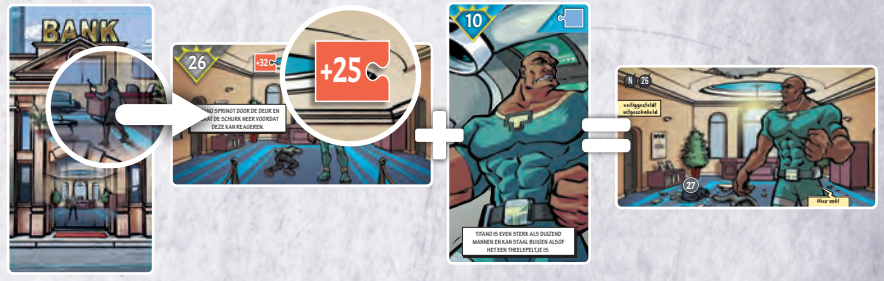
Pak kaart 26.



▶ Eenmaal in de bank (26) slaat Titano (10) een flinke klap in het plafond (+25c) zodat deze instort. De schurk die op de verdieping erboven stond valt door de vloer en raakt buiten westen:

$$10 + 25c = 35$$

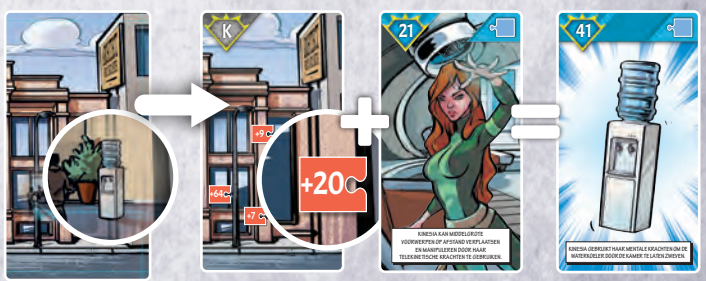
Pak kaart 35.



▶ Ondertussen gebruikt Kinesia (21) met de hulp van Vizio (96) haar telekinese-krachten om de waterkoeler (+20c) die ze in het kantoor (K) gevonden heeft te laten zweven:

$$21 + 20c = 41$$

Pak kaart 41.



- ▶ Kinesia gooit de waterkoeler (41) op de grond waardoor al het water over de vloer (+7) loopt en de voeten van de schurken nat worden. $41 + 7 = 48$
Pak kaart 48.



- ▶ Lumina (L) hoeft nu alleen nog maar een bliksemschicht (~35) af te vuren om het water waar de schurken (48) in staan te electrocuteren en hen uit te schakelen. De kantoren zijn nu schurkvrij: $\sim 35 + 48 = 83$
Pak kaart 83.



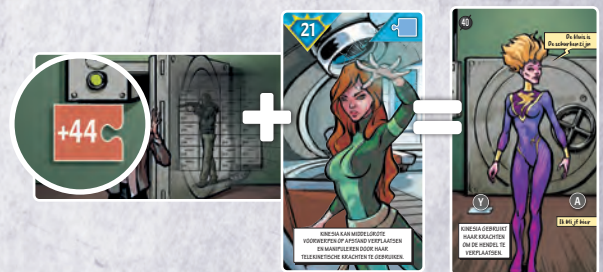
- ▶ Onder begeleiding van Vizio (96) gebruikt Lumina (L) haar krachten om elektriciteit op te vangen (~35) om de stroom (+75) van de kluis (B) uit te schakelen. De ruimte wordt volledig verduisterd en ze maakt hier gebruik van door de twee schurken neer te slaan: $75 + 35 = 40$
Pak kaart 40.



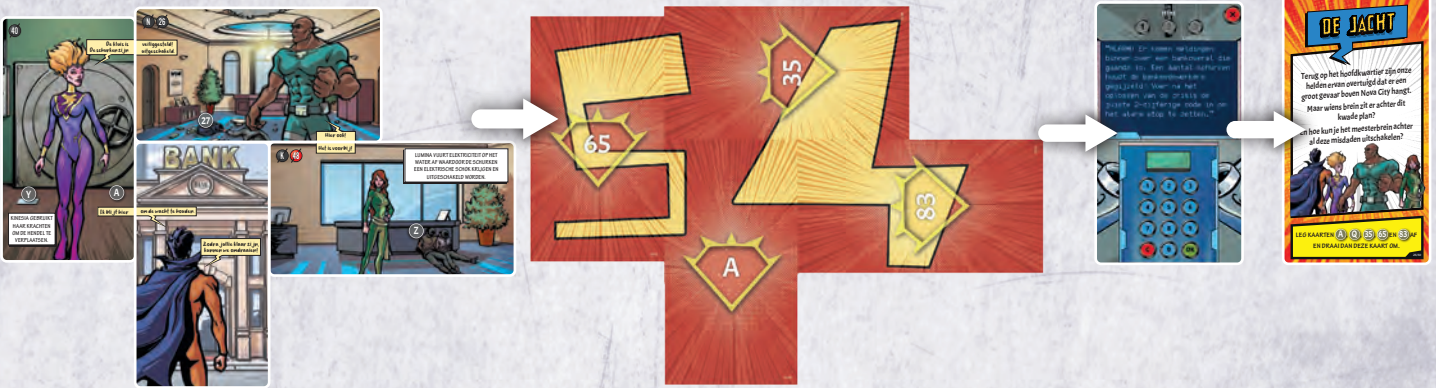
- ▶ Zodra de schurken uitgeschakeld zijn, stapt er een bankmedewerker (40) uit de kluis. Hij ziet er bang uit, alsof hij nog steeds bedreigd wordt. Vizio (96) kijkt door de kluisdeur en ziet dat één van de bankrovers de medewerker onder schot houdt. Hij ziet ook het vergrendelingsmechanisme (+44) naast de kluis.



- ▶ Vizio geeft deze informatie aan Kinesia (21) door en zij activeert het vergrendelingsmechanisme (+44) om de gewapende bankrover in de kluis op te sluiten:
 $21 + 44 = 65$
Pak kaart 65.



- Nu alle schurken uitgeschakeld zijn, is het gevaar geweken. Onze helden wisselen informatie uit (**35** , **83** , **65** en **A**) en gaan terug naar het hoofdkwartier, zoals Vizio heeft aangegeven. Door de kaarten om te draaien waarop het gesprek van de helden staat, ontdek je de 2-cijferige code waarmee je het alarm kunt stopzetten. Voer het cijfer 54 in de supercomputer in. Pak nu de kaarten die bij **Deel 2 - De Jacht** horen.



HET MOTEL

- Jullie supercomputer is erachter gekomen dat een voortvluchtige superschurk de bankoverval in gang moet hebben gezet. Na een aandachtige analyse van de hints op kaarten (**Z**) en (**Y**), die jullie in de bank hebben gevonden, komen jullie erachter dat de persoon achter deze aanval een man is, veel van technologie weet en bekend staat om het aansturen van een team onderdanen. De dader kan niemand minder dan Techmax zijn.



- Nu je helden de identiteit van de superschurk kennen, gaan ze naar hem op zoek. Tijdens de bankoverval had één van de schurken een stuk papier bij zich waarop het 2 Mounts Motel (**27**) werd genoemd. Hier zouden ze elkaar achteraf treffen (**Y**). Dus ga je naar de stad (**70**) en naar het motel. Pak kaart **53**.



- De helden worden verwelkomd door de receptioniste aan de balie (**53**). Ze laten haar het motelbonnetje (**27**) zien: $53 + 27 = 80$. Pak kaart **80**.



- De receptioniste (**80**) reageert niet, maar maakt in plaats daarvan een vreemd geluid. Wetende dat Techmax androïden (**Z**) gebruikt, kun je maar beter voorzichtig zijn. Voor alle zekerheid gooi je een glas water (**6**) over haar heen. Daardoor loopt ze vast; ze is inderdaad een machine:

$$80 + 6 = 86$$

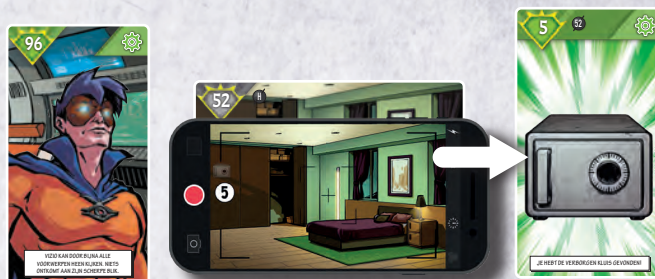
Pak kaart **86**.



- ▶ Terwijl jullie de schuilplaats van Techmax doorzoeken, zie je snoeppapiertjes voor één van de deuren liggen. Ze lijken op de snoepjes die je tussen de spullen van de bankrover (27) hebt gevonden. Titano (10) breekt de deur (+42) open: $10 + 42 = 52$. Pak kaart 52.



- ▶ De motelkamer (52) is leeg. Vizio (96) vermoedt iets en scant de locatie waardoor hij een verborgen kluis ontdekt. Pak kaart 5.



- ▶ De kluis (5) is beveiligd met een wachtwoord. Dankzij de tekstberichten (Y) die je op één van de telefoons van de schurken hebt gevonden, in combinatie met de creditcard die tussen de spullen van een andere schurk (27) zat, kunnen je helden bepalen dat de juiste code 5752 is. Hiermee openen ze de kluis waarin ze een USB-stick aantreffen. Pak kaart 91.






NOVA CITY

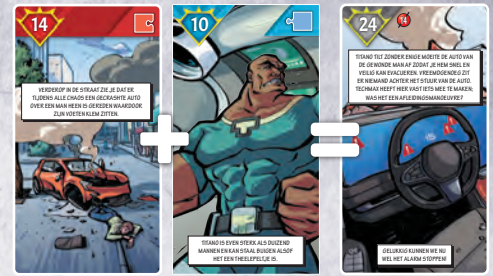
- ▶ De helden hebben geen tijd om over de USB-stick na te denken. De supercomputer heeft zojuist een nieuw alarm laten afgaan! Er is een ontploffing geweest in Nova City (70) en de helden haasten zich om de bevolking te redden. Pak kaart 8.




- ▶ Je helden zien mensen die in alle paniek proberen te ontsnappen aan een vuurzee van brandende brokstukken. Kinesia (21) komt meteen in actie en gebruikt haar krachten om de menigte te beschermen: $8 + 21 = 29$. Pak kaart 29.



- ▶ Terwijl Kinesia zich met de vuurzee bezighoudt, ziet Titano () een man die klem zit onder een gecrashte auto (). Hij probeert hem snel te redden: $10 + 14 = 24$
Pak kaart  .





- ▶ De bevolking is gered en het gevaar is nu voorbij. Je helden gaan terug naar het hoofdkwartier en voeren de code in waarmee het alarm van de supercomputer kan worden stopgezet: het cijfer 15, dat te zien is op het dashboard van de auto ().






- ▶ De supercomputer heeft vreemde activiteiten op de bouwplaats gedetecteerd. De helden gaan terug naar Nova City () om het te onderzoeken. Pak kaart  .



DE BOUWPLAATS

- ▶ De bouwplaats () is verlaten, maar je helden vinden een verborgen poort achter één van de bouwvoertuigen. Pak kaart  .



- ▶ Als jullie bij de poort komen, houdt een bewaker () jullie tegen. Spierbonk Titano () lost dit probleem zonder enige moeite op: $10 + 34 = 44$
Pak kaart  .



- De helden komen terecht in een hangar vol met androïden die de inwoners van Nova City nabootsen (44). Het is een vuile truc van Techmax om onrust onder de bevolking van de stad te zaaien. Vizio (96) scant de locatie om een manier te ontdekken om van deze machines af te komen. Hij ziet dat het sprinklersysteem aanstaat en geactiveerd kan worden (+9).

$+9 + 29 = 38$
Pak kaart 38.



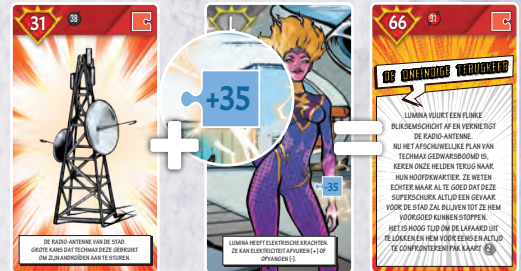
- De androïden in de hangar zijn uitgeschakeld, maar Techmax heeft vast al andere exemplaren onder de bevolking geplaatst en die moeten gestopt worden! Je helden gaan terug naar de stad (70) en gaan op weg naar de radio-antenne die Techmax hoogstwaarschijnlijk gebruikt om de machines te besturen.

Pak kaart 31.



- Lumina (L) gaat voor de radio-antenne (31) staan en vuurt er elektriciteit (+35) op af zodat deze overbelast raakt en vernietigd wordt. Alle androïden die zich onder de bevolking bevinden worden onmiddellijk tot een halt gebracht:

$31 + +35 = 66$
Pak kaart 66.



HET STADHUIS

- Het is hoog tijd dat je helden van Techmax af zien te komen. De USB-stick (91) is de enige aanwijzing die ze hebben om hem op te sporen. Ze steken de USB-stick in de poort van de supercomputer (2):

$91 + 2 = 93$
Pak kaart 93.



- De USB-stick was een val die Techmax gepland had, met de bankoverval als lokaas! Hij heeft nu de controle over jullie computer en is klaar om zijn ultieme aanval uit te voeren. Techmax is zo zeker van zijn plan dat hij per ongeluk zijn locatie weggegeven heeft: het "Tik.. Tak..."-geluid dat je hoort heeft vast met de klok boven het stadhuis (70) te maken. De helden vliegen erheen en hopen dat ze niet te laat zijn.

Pak kaart 62.



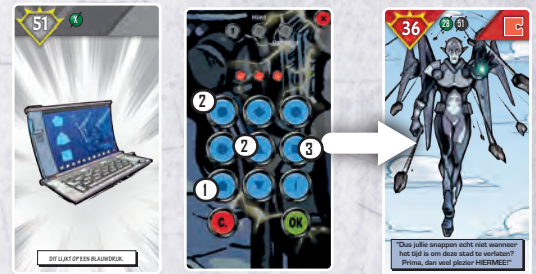
- ▶ Techmax heeft een gigantische robot gestuurd om het stadhuis (62) te verwoesten. Lumina (L) vuurt een flinke elektrische schok (-35) op de machine af om deze te vertragen: $62 + (-35) = 97$. Pak kaart 97.



- ▶ Nu de robot vertraagd is (97) analyseert Vizio (96) de robot om een zwakke plek in zijn harnas (+18c) te vinden. Titano (10) maakt onmiddellijk gebruik van deze zwakke plek om zijn beveiligingspaneel te verwijderen: $97 + 18 + 10 = 28$. Pak kaart 28.

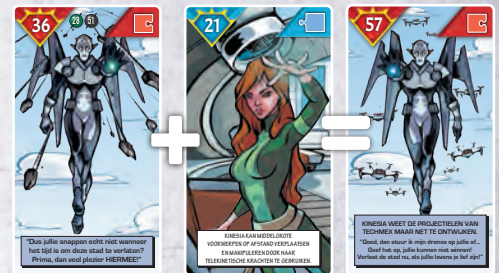


- ▶ Nu het besturingssysteem eindelijk toegankelijk is, gebruikt Kinesia (21) eerst haar krachten om toegang te krijgen tot het systeem van de robot (28); daarna bekijkt ze de blauwdruk die de supercomputer (51) gevonden heeft om de deactiveringscode van de robot te bepalen. Ze drukt op de vijfhoek, dan tegelijkertijd op de driehoek en de cirkel en ten slotte op de vierkant. De machine stopt, maar Techmax geeft zich niet zomaar over! Pak kaart 36.

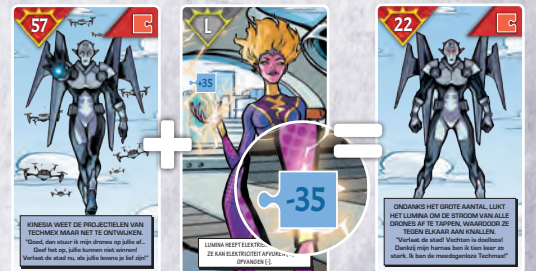


HET ONEINDIGE GEVECHT

- ▶ Techmax is woedend dat zijn plan mislukt is en vuurt een groot aantal projectielen (36) af op onze helden, die Kinesia (21) afweert met haar telekinetische krachten: $36 + 21 = 57$. Pak kaart 57.



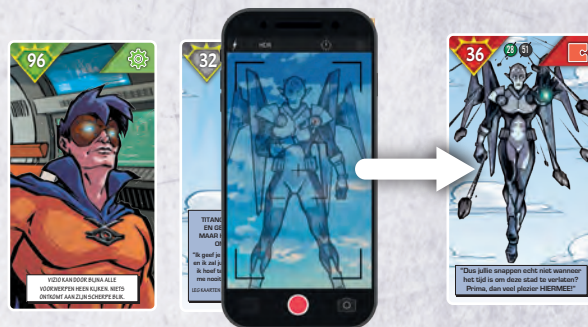
- ▶ Terwijl Kinesia druk bezig is, stuurt Techmax een zwerm drones op haar af (57), maar Lumina (L) tapt net op tijd hun stroom (-35) af: $57 + (-35) = 22$. Pak kaart 22.



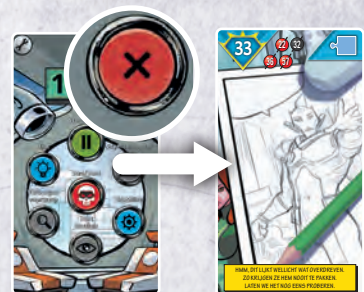
- ▶ Terwijl de drones crashen en één voor één neervallen, activeert Techmax zijn harnas en vertienvoudigt hiermee zijn krachten (22), maar zelfs dat is niet genoeg om de krachten van Titano (10) te overtreffen en hij deelt een rake klap uit: $22 + 10 = 32$
Pak kaart 32 .



- ▶ Net als Techmax omsingeld lijkt te zijn, verdwijnt hij en probeert te ontsnappen. Vizio (96) gebruikt zijn bovennatuurlijke zicht om hem te vangen, maar het is te laat. Techmax activeert een machine om terug in de tijd te reizen naar het moment dat het gevecht begon. Pak kaart 36 .



- ▶ Je helden zouden eeuwig tegen Techmax kunnen blijven vechten, maar niets zal hem stoppen. Het is zonde van de tijd. Je helden kunnen beter hun verlies accepteren en doen wat Techmax hen opdraagt, namelijk "de stad verlaten", door het avontuur te verlaten. Pak kaart 33 .



HET ULTIEME GEVECHT

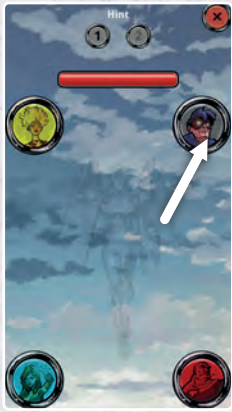
- ▶ De striptekenaar van *Nova City onder vuur* (33) realiseert zich dat zijn helden met het huidige plot nooit zullen kunnen winnen. Hij moet *De oneindige terugkeer* (66) herschrijven: $33 + 66 = 99$
Pak kaart 99 .



- ▶ Dit laatste gevecht (99) heeft een nieuwe titel nodig...
De oneindige terugkeer... klopt niet helemaal. *De ultieme terugkeer...* Dat is het!



- In dit ultieme gevecht houden de helden elke aanval van Techmax tegen door op het juiste moment te reageren en hun krachten te gebruiken als de superschurk oplicht met de kleur van de overeenkomende held. Als Techmax verdwijnt en probeert te ontsnappen, moet Vizio hem op tijd vangen. Voor sommige aanvallen van Techmax moeten twee helden tegelijkertijd reageren. Zodra Techmax omsingeld is, wordt zijn laatste aanval gedwarsboomd doordat alle vier de helden tegelijkertijd hun krachten gebruiken.



Goed gedaan! Techmax is verslagen!
De helden zetten de achterbakse superschurk achter slot en grendel. De inwoners van Nova Stad hebben nu eindelijk rust...
totdat natuurlijk het volgende grote gevaar om de hoek komt kijken!