



NOVA CITY IN GEFAHR

Schwierigkeit:

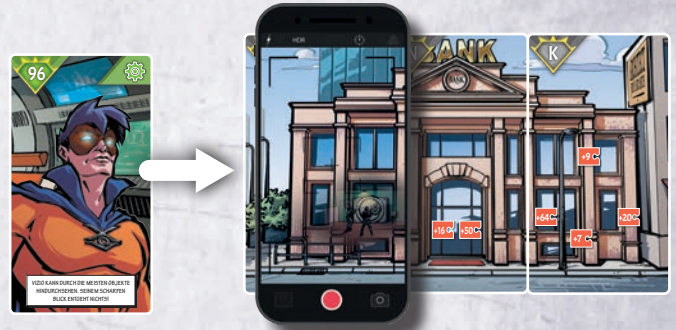
DAS HAUPTQUARTIER

- Eure Helden befinden sich im Hauptquartier, als ein Alarm losgeht. Der Supercomputer auf eurem Gerät informiert euch über einen Banküberfall. Öffnet Maschine **70**, sucht in der Stadt die Bank und klickt sie an, um dorthin zu gelangen. Nehmt die Karten **B**, **N** und **K**.



DIE BANK

- Vor der Bank (**B**, **N** und **K**) setzt Vizio (**96**) seinen Röntgenblick ein, um die Bank zu durchleuchten. So kann er die Positionen der Gauner sehen.



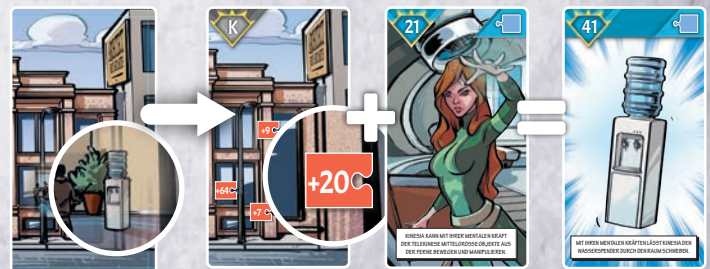
- Dank Vizios Röntgenblick weiß der starke Titano (**10**), dass er durch den Haupteingang (**+16C**) der Bank (**N**) springen und so gleich einen Gauner erledigen kann: $10 + 16C = 26$. Nehmt Karte **26**.



- In der Bank (**26**) macht Titano (**10**) einen Sprungangriff durch die Decke (**+25C**), und zwar genau dorthin, wo im Obergeschoss ein Gauner steht. Die Decke stürzt ein und der Gauner ist bewusstlos: $10 + 25C = 35$. Nehmt Karte **35**.



- Vizio (**96**) informiert Kinesia (**21**) über einen Wasserspender (**+20C**) im rechten Flügel der Bank (**K**) und Kinesia übernimmt die Kontrolle über ihn: $21 + 20C = 41$. Nehmt Karte **41**.



- ▶ Kinesia kippt den Wasserspender (41) auf dem Boden (+7) aus und durchnässt so die Füße der Gauner: 41 + 7 = 48. Nehmt Karte 48.



- ▶ Jetzt muss Lumina (L) nur noch einen Elektrolitz (-35) auf die Füße der Gauner (48) schießen und sie werden bewusstlos: -35 + 48 = 83. Nehmt Karte 83.



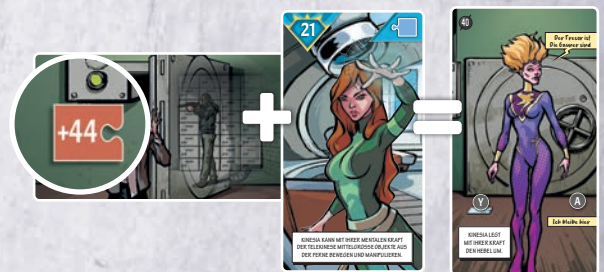
- ▶ Im Vorraum des Tresors der Bank (B) sieht Vizio (96) eine Lampe (+75) hängen, die Lumina (L) mit ihrer Absorptionskraft (-35) ausknipst. Im Schutz der Dunkelheit schaltet sie die Gauner aus: 75 + -35 = 40. Nehmt Karte 40.



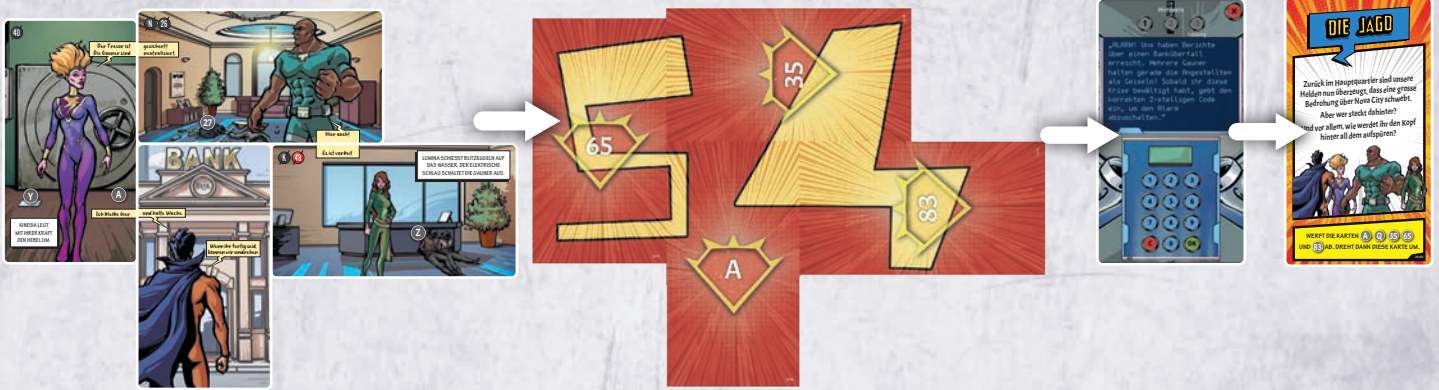
- ▶ Ein panischer Mitarbeiter tritt aus dem Tresor (40). Wieso hat er immer noch Angst? Vizio (96) schaut durch die Tresortür und sieht einen Gauner, der eine Waffe auf den Mitarbeiter richtet. Er sieht auch den Hebel, mit dem man den Tresor schließen kann (+44).



- ▶ Vizio informiert Kinesia (21) und sie bewegt den Hebel (+44), um den Gauner im Tresor einzusperren: 21 + 44 = 65. Nehmt Karte 65.



- Eure Helden haben alle Gauner ausgeschaltet und wollen zum Hauptquartier zurückkehren. Legt dafür die Karten **35**, **83**, **65** und **A** aneinander und dreht sie dann um, wie Vizio sagt. Auf den Kartenrückseiten seht ihr den 2-stelligen Code, den ihr braucht, um den Alarm zu abzuschalten: 5 und 4. Gebt 54 in den Supercomputer auf eurem Gerät ein. Nehmt Teil 2 des Szenarios („Die Jagd“).



DAS MOTEL

- Der Supercomputer gibt euch die Steckbriefe einiger verdächtiger Superschurken, die gerade auf freiem Fuß sind. Wer könnte hinter dem Banküberfall stecken? Mit den Hinweisen von den Karten **Z** und **Y**, die ihr während des Banküberfalls gefunden habt, deduziert ihr, dass der Verdächtige männlich und technologieaffin sein muss und sogar eine Horde Androiden lenkt. Der Verdächtige muss Techmax sein!



- Ihr macht euch auf die Suche nach Techmax. Während des Banküberfalls habt ihr in der Tasche eines Gauners eine Quittung des 2 Mount Motels (**27**) gefunden, wo sie einen USB-Stick in einem Safe versteckt haben (**Y**). Ihr sucht in der Stadt (**70**) nach dem Motel und geht hin. Nehmt Karte **53**.



- Dort werdet ihr von der Rezeptionistin begrüßt (**53**). Ihr zeigt ihr die Quittung des Motels (**27**): $53 + 27 = 80$. Nehmt Karte **80**.



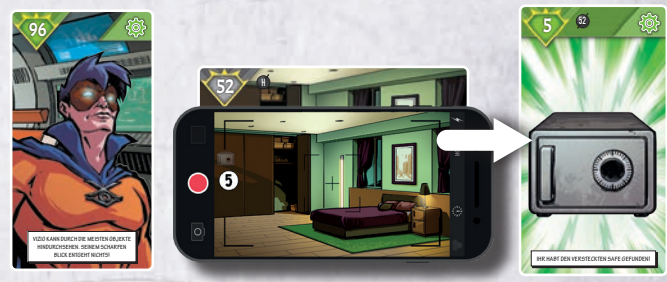
- Die Rezeptionistin (**80**) reagiert gar nicht auf euch, sondern macht nur komische Geräusche. Könnte sie auch ein Androide sein, den Techmax für seine Zwecke nutzt (**Z**)? Ihr nehmt das Glas Wasser (**6**) vom Tresen (**53**) und kippt es über sie (**80**). Sie ist tatsächlich ein Androide: $80 + 6 = 86$. Nehmt Karte **86**.



- Auf der Suche nach dem richtigen Motelzimmer (**H**) entdeckt ihr ein rotes Bonbonpapier vor einer Tür – das gleiche Bonbonpapier, das auch in der Tasche des Gauners (**27**) steckte. Titano (**10**) schlägt die Tür (**+42**) ein: $10 + 42 = 52$.
Nehmt Karte **52** .



- Das Zimmer (**52**) ist leer, aber Vizio (**96**) durchleuchtet es mit seinem Röntgenblick. Er entdeckt einen versteckten Safe.
Nehmt Karte **5** .



- Der Safe (**5**) ist mit einem vierstelligen Code gesichert. Ihr erinnert euch an die Textnachrichten (**Y**), die ihr auf dem Handy eines Gauners gefunden habt und nehmt die Kreditkarte aus der Tasche des anderen Gauners (**27**) zur Hand. Die letzten vier Ziffern der vier Zahlenblöcke auf der Karte sind 5752. Ihr öffnet den Safe und findet einen USB-Stick.
Nehmt Karte **91** .



DIE EXPLOSION

- Kaum habt ihr den USB-Stick, bricht auch schon ein neuer Alarm los. Es gab eine Explosion in Nova City. Ihr sucht in der Stadt (**70**) nach der Explosion und eilt an den Ort des Geschehens.
Nehmt Karte **8** .

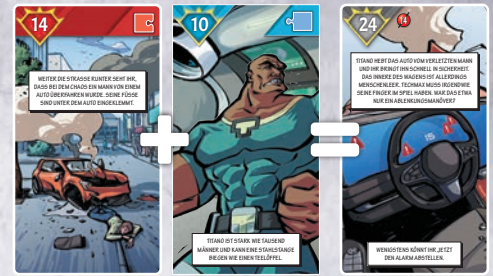


- Die Menschen fliehen panisch, während Trümmer auf sie niederprasseln (**8**). Kinesia (**21**) lenkt die Trümmer mit ihren Kräften weg von den Menschen: $8 + 21 = 29$.
Nehmt Karte **29** .



- ▶ Während sich Kinesia um die Trümmer kümmert, rettet Titano (**10**) einen Mann, der unter einem Auto eingeklemmt ist (**14**): $10 + 14 = 24$.

Nehmt Karte **24** .



- ▶ Ihr habt die Menschen gerettet. Schaltet den Alarm mit dem 2-stelligen Code ab, den ihr im Auto (**24**) gefunden habt: 15. Gebt 15 in den Supercomputer auf eurem Gerät ein.



- ▶ Der Supercomputer hat eine ungewöhnliche Aktivität auf einer Baustelle registriert. Ihr sucht in der Stadt (**70**) nach der Baustelle und betretet sie.

Nehmt Karte **4** .



DIE BAUSTELLE

- ▶ Die Baustelle (**4**) ist verlassen, aber hinter dem Bagger findet ihr einen geheimen Eingang.

Nehmt Karte **34** .



- ▶ Als ihr die Baustelle betretet, versperrt euch ein Wachmann (**34**) den Weg. Für Titano (**10**) stellt er keine Schwierigkeit dar:

$$10 + 34 = 44$$

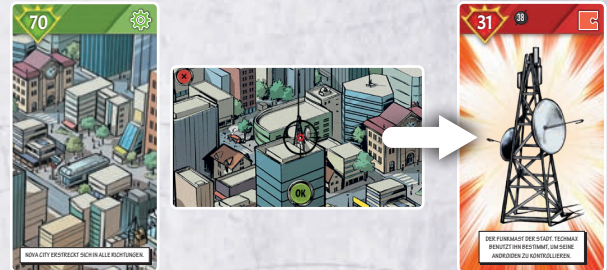
Nehmt Karte **44** .



- Die Helden schleichen sich in eine Halle voll mit Androiden (44), die offenbar die Bevölkerung von Nova City ersetzen sollen – der nächste Streich von Techmax' Plan, Chaos über die Stadt zu bringen. Ihr schaltet die Androiden lieber ab, bevor sie Unruhe stiften können. Vizio (96) scannt die Halle und sieht die Sprinkleranlage (~+9). Kinesia schleudert das brennende Trümmerteil (29) auf die Anlage und das herausströmende Wasser macht die Androiden unschädlich: -49 + 29 = 38. Nehmt Karte 38.



- Diese Androiden habt ihr unschädlich gemacht, aber vermutlich hat Techmax schon andere Androiden in der Stadt postiert. Wie könnt ihr sie alle auf einmal unschädlich machen? Ihr durchsucht die Stadt (70) und entdeckt auf einem Hochhaus den Funkmast, über den Techmax die Androiden in der Stadt steuert. Nehmt Karte 31.



- Lumina (L) schießt einen Elektrolitz (~+35) auf den Funkmast (31). Ach, wie fragil moderne Technik doch sein kann. Ein bisschen zu viel Strom an der richtigen Stelle, und schon empfangen alle Androiden der Stadt keine Signale mehr:

$$31 + +35 = 66$$

Nehmt Karte 66.



DAS RATHAUS

- Es ist an der Zeit, dass ihr euch um Techmax persönlich kümmert. Ihr habt noch eine letzte Spur, der ihr nachgehen müsst. Ihr steckt den USB-Stick (91) in den Supercomputer (2): 91 + 2 = 93.

Nehmt Karte 93.



- O nein! Der USB-Stick war eine Falle! Der Banküberfall war nur ein Trick, um euch den virenverseuchten USB-Stick unterzububeln. Jetzt kontrolliert Techmax euren Computer und holt zu seinem ultimativen Schlag aus. Aber er ist so von seinem Plan überzeugt, dass er gar nicht bemerkt, dass er sich verplappert hat: „Tick ... Tack ...“. Na, wenn das kein Hinweis auf das Rathaus mit seiner großen Rathausuhr ist. Ihr sucht das Rathaus in der Stadt (70) und fliegt sofort hin.

Nehmt Karte 62.



▶ Techmax hat einen Riesenroboter gebaut, um das Rathaus (**62**) in Schutt und Asche zu legen. Lumina (**L**) schleudert einen Elektrolitz (**+35**) auf den Roboter: $62 + +35 = 97$.

Nehmt Karte **97** .



▶ Lumina konnte den Roboter zwar verlangsamen, aber ausschalten konnte sie ihn nicht (**97**). Vizio (**96**) betrachtet sich den Roboter und entdeckt eine Schwachstelle im Panzer (**+18c**).

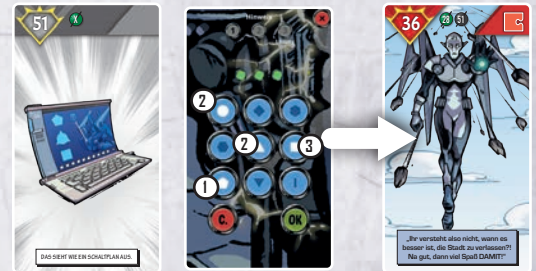
Titano (**10**) setzt genau da an und kann das Sicherheitspaneel des Roboters freilegen: $+18c + 10 = 28$.

Nehmt Karte **28** .



▶ Mit dem Code vom Schaltplan (**51**) könnt ihr den Roboter deaktivieren (**28**). Drückt das FÜNFECK (1), dann gleichzeitig den KREIS und das DREIECK (2) und zum Schluss das QUADRAT (3). Der Roboter erstarrt, doch Techmax gibt sich noch nicht geschlagen!

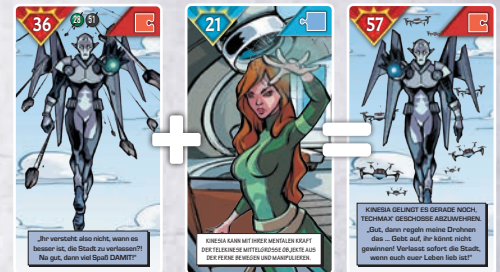
Nehmt Karte **36** .



DER UNENDLICHE KAMPF

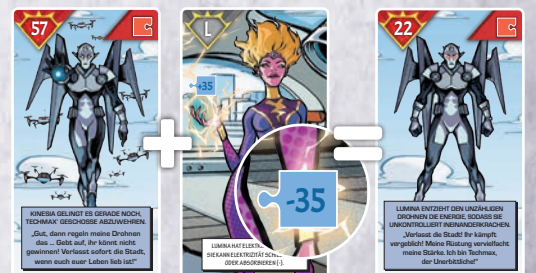
▶ Techmax feuert Geschosse auf euch (**36**), die Kinesia (**21**) mit ihren telekinetischen Kräften in letzter Sekunde von euch weglenkt: $36 + 21 = 57$.

Nehmt Karte **57** .



▶ Doch Techmax holt sofort zum nächsten Schlag aus und hetzt einen Schwarm Drohnen auf euch (**57**). Zum Glück kann Lumina (**L**) ihnen die Energie entziehen (**-35**): $57 + -35 = 22$.

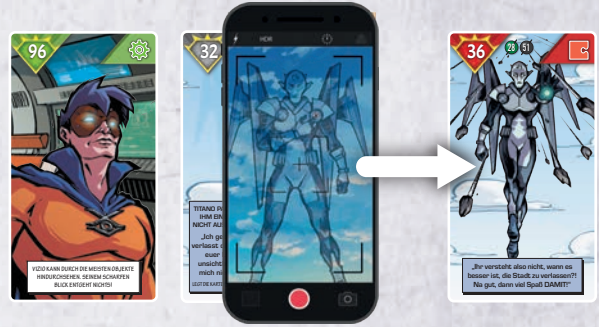
Nehmt Karte **22** .



- ▶ Techmax aktiviert seine Rüstung (**22**), doch das ist für Titano (**10**) kein Problem. Er versetzt Techmax einen gewaltigen Schlag: $22 + 10 = 32$.
Nehmt Karte **32**.



- ▶ Doch Techmax löst sich einfach in Luft aus. Vizio (**96**) versucht ihn aufzuspüren, doch Techmax springt einfach in der Zeit zurück. Ihr seid wieder am Anfang des Kampfes.
Nehmt Karte **36**.

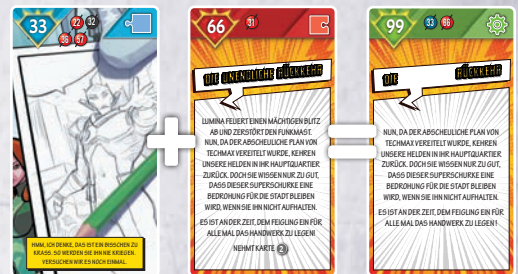


- ▶ Eure Helden haben alles gegeben, doch sie können Techmax nicht aufhalten. Ihr müsst euch die Niederlage eingestehen und Techmax folge leisten. Verlasst die Stadt, indem ihr in der App auf den X-Knopf drückt (wie wenn ihr das Abenteuer verlassen wollt).
Nehmt Karte **33**.



DER LETZTE KAMPF

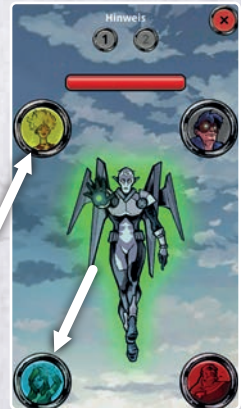
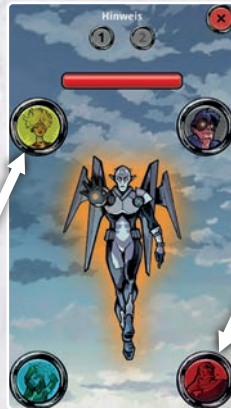
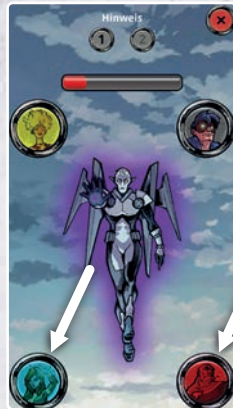
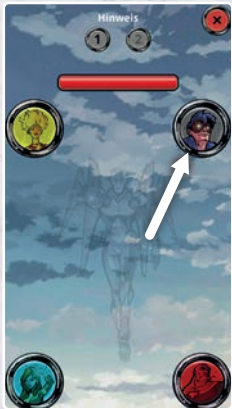
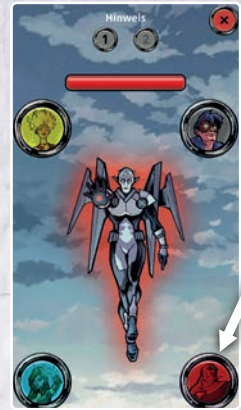
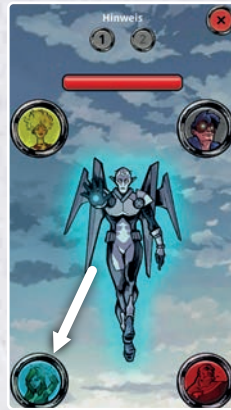
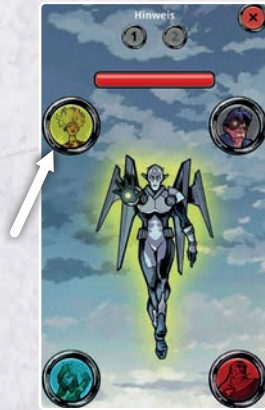
- ▶ Der Comic-Zeichner von **Nova City in Gefahr** (**33**) merkt, dass er Techmax zu mächtig gezeichnet hat. So können die Helden niemals gewinnen. Er muss das Ende des Abenteuers (**66**) umschreiben: $33 + 66 = 99$.
Nehmt Karte **99**.



- ▶ Ein neuer Kapitelname muss her (**99**) ... Die unendliche Rückkehr ... Mhm ... Das klingt aussichtslos ... Die letzte Rückkehr! Ja! Das klingt gut!



► Im letzten Kampf gegen Techmax müssen die Helden zusammenarbeiten und ihre Kräfte kombinieren. Die Aura um Techmax zeigt euch, mit welchem Helden ihr Techmax angreifen müsst. Wenn Techmax unsichtbar wird, braucht ihr Vizios Superkraft. Manchmal müsst ihr die Kraft von zwei Helden gleichzeitig einsetzen, um Techmax zu schlagen. Im allerletzten Schritt des Kampfes müsst ihr die Kräfte von allen Helden gleichzeitig aktivieren.



Gut gemacht! Ihr habt Techmax besiegt. Jetzt da Techmax hinter Schloss und Riegel sitzt, kehrt wieder Frieden in Nova City ein ... zumindest bis der nächste Superschurke kommt!