



MENACE SUR NOVA CITY

Difficulté :

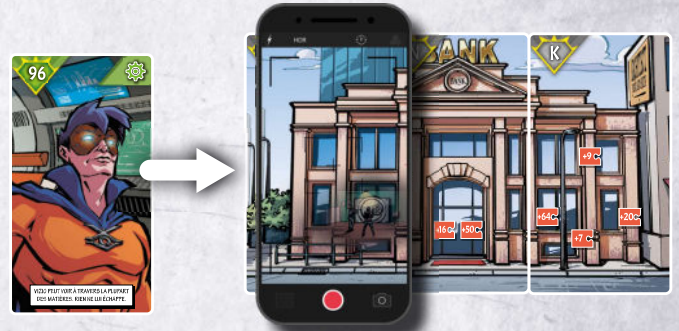
LA BASE

- Vos héros sont dans leur base quand une alerte sonne sur le superordinateur. On vous informe que la banque est attaquée. Vous volez en ville (70) et vous dirigez vers la banque. Prenez les cartes B, N et K.



LA BANQUE

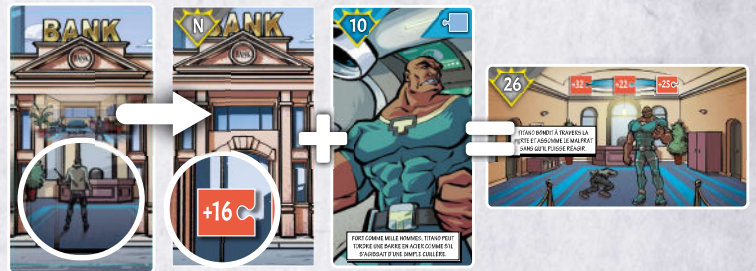
- Devant la banque (B, N et K), Vizio (96) utilise son pouvoir afin de localiser les otages à travers les murs et informe les autres héros de l'emplacement des braqueurs.



- Sur les indications de Vizio, Titano (10) bondit par l'entrée de la banque (N) pour assommer le malfrat dans la pièce centrale (+16c) et entre dans le hall :

$$10 + +16c = 26$$

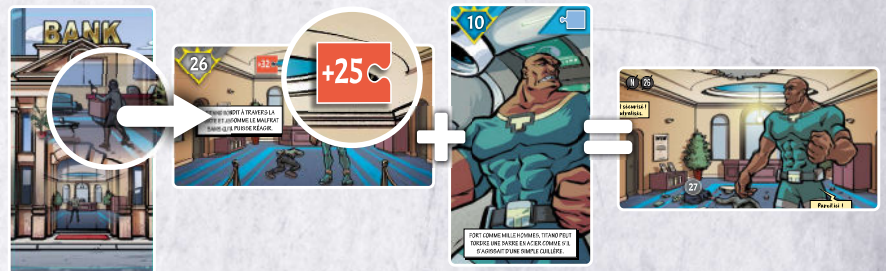
Prenez la carte 26.



- Une fois dans la banque (26), Titano (10) frappe le plafond, sous le bandit situé dans la pièce juste au-dessus de lui (+25c). Celui-ci K.-O., Titano en a fini :

$$10 + +25c = 35$$

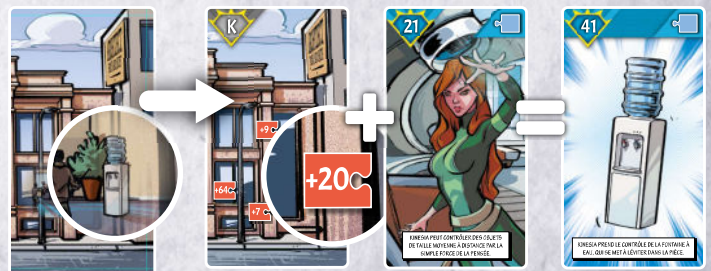
Prenez la carte 35.



- De son côté, Kinesia (21), aidée par Vizio (96), utilise son pouvoir pour prendre le contrôle de la fontaine à eau (+20c) des bureaux (K) :

$$21 + +20c = 41$$

Prenez la carte 41.



- ▶ Kinesia lance la fontaine à eau (41) aux pieds des malfrats dans la pièce (7C), répandant de l'eau au sol :

$$41 + 7C = 48$$

Prenez la carte 48.



- ▶ Il ne reste plus à Lumina (L) qu'à lancer de la foudre (+35) pour électrifier l'eau sous les pieds des braqueurs (48) et les mettre hors d'état de nuire. Les bureaux sont enfin débarrassés des malfrats :

$$+35 + 48 = 83$$

Prenez la carte 83.



- ▶ Dans la salle du coffre (B), Lumina (L), guidée par Vizio (96), absorbe l'énergie (-35) pour éteindre la lumière (+75C). Profitant de la surprise, elle rentre dans la salle du coffre et assomme les deux bandits :

$$+75C + -35 = 40$$

Prenez la carte 40.



- ▶ Dans la salle du coffre débarrassée des bandits (40), un employé de la banque a peur comme s'il était menacé. Vizio (96) observe le coffre ouvert pour y voir le système de fermeture (+44C), ainsi qu'un braqueur menaçant l'employé.



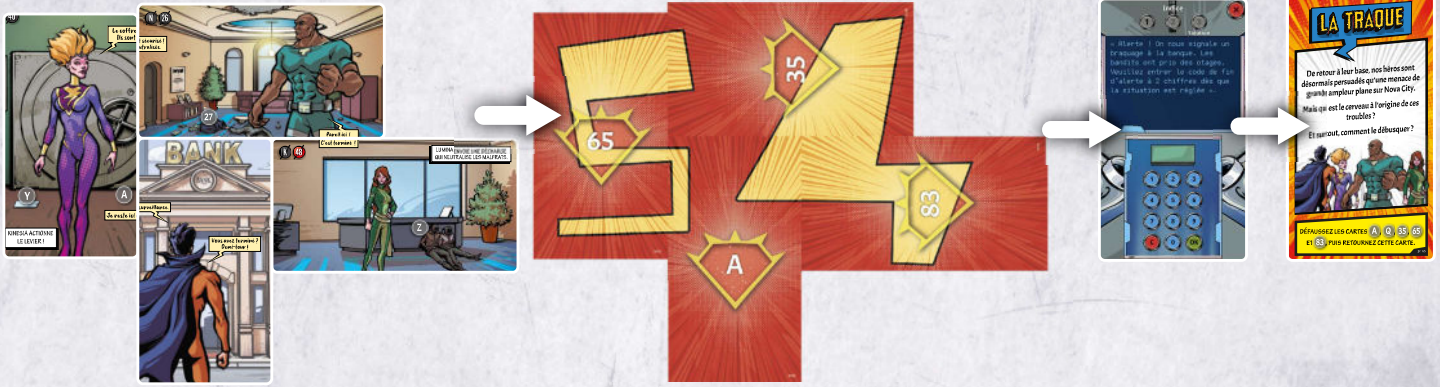
- ▶ Vizio transmet cette information à Kinesia (21) pour qu'elle puisse activer le mécanisme de la porte (+44C) et enfermer le bandit à l'intérieur du coffre :

$$21 + 44C = 65$$

Prenez la carte 65.



- Tous les bandits sont hors d'état de nuire, l'alerte est donc résolue. Nos héros se transmettent l'information (**35** , **83** , **65** et **A**) et, suivant le conseil de Vizio, font demi-tour. En retournant les cartes, vous avez le numéro de fin d'alerte 54 à communiquer au superordinateur. Prenez la partie deux – La Traque.



LE MOTEL

- Votre superordinateur suppose que l'attaque de la banque a été orchestrée par un super-vilain en liberté. En analysant les indices (**Z**) et (**Y**) trouvés dans la banque, vous réalisez que le commanditaire de l'attaque est un homme, capable de travailler en équipe et expert en technologie. Le responsable du braquage ne peut donc être que Techmax.



- Forts de cette information, vos héros partent à sa recherche. Lors de l'attaque de la banque, les malfrats avaient laissé tomber un papier faisant référence au Motel 2 Monts (**27**) et devaient s'y rendre après le casse (**Y**). Vous partez donc en ville (**70**) et vous dirigez vers le motel. Prenez la carte **53** .



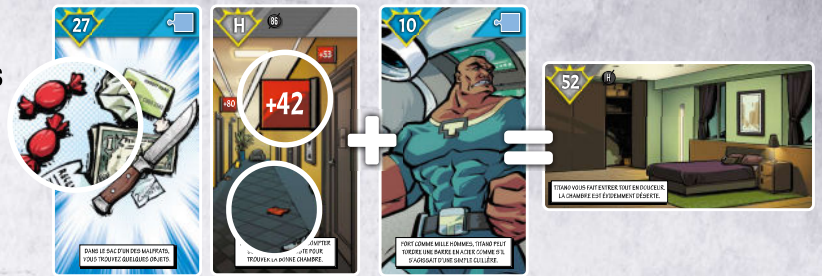
- Les héros sont accueillis par la réceptionniste (**53**) et lui montrent le reçu du motel (**27**) :
 $53 + 27 = 80$
 Prenez la carte **80** .



- La réceptionniste (**80**) ne semble pas réagir, mais fait un bruit étrange. Sachant que Techmax utilise des androïdes (**Z**), il faut se méfier. Vous lui lancez donc un verre d'eau (**6**) pour vérifier, ce qui la fait court-circuiter. C'était donc bien une machine :
 $80 + 6 = 86$
 Prenez la carte **86** .



- ▶ En cherchant la cachette de Techmax, Titano (10) remarque dans le couloir des chambres (H) des papiers de bonbons (27) semblables à ceux trouvés dans les affaires des malfrats de la banque. Il enfonce alors la porte d'une chambre (+42c) :

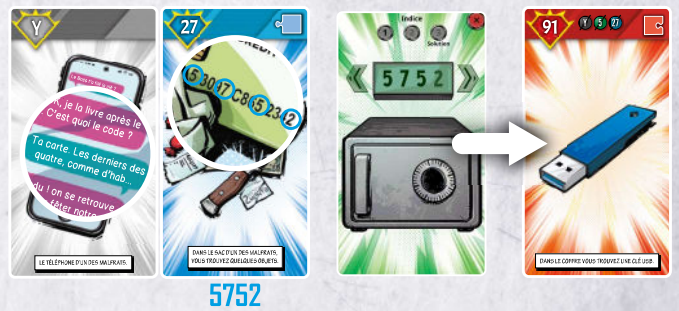


$10 + 42c = 52$
Prenez la carte 52.

- ▶ La chambre du motel (52) est vide. Vizio (96) se doute de quelque chose et décide d'analyser la pièce. Un coffre-fort y est caché. Prenez la carte 5.



- ▶ Le coffre-fort (5) est verrouillé par un code. À l'aide des messages des malfrats trouvés sur le téléphone (Y) et de leurs affaires (27), vos héros trouvent le code du coffre, 5752, et y découvrent une mystérieuse clé USB. Prenez la carte 91.



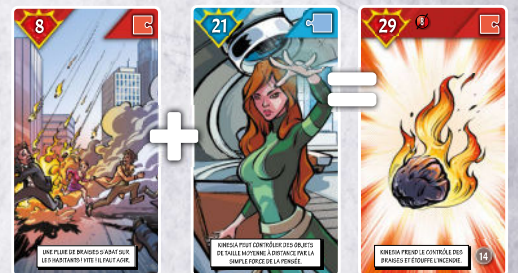
NOVA CITY

- ▶ Les héros n'ont pas le temps de se demander à quoi peut servir cette clé, qu'une nouvelle alerte retentit. Une explosion vient d'avoir lieu en ville (70), les héros y courent pour sauver la population. Prenez la carte 8.



- ▶ Vos héros arrivent au milieu d'une foule en panique alors que des braises ardentes leur tombent dessus (8). Kinesia (21) prend les devants et utilise ses pouvoirs pour sauver les habitants :

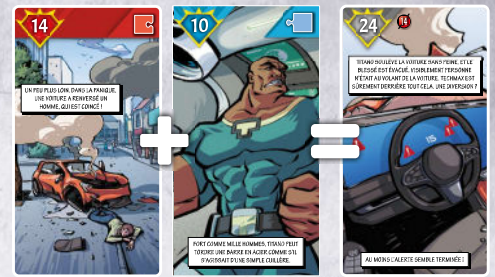
$8 + 21 = 29$
Prenez la carte 29.



▶ Alors que Kinesia est occupée avec les braises, Titano () voit un homme coincé sous une voiture accidentée () et vole à son secours :

$$\text{10} + \text{14} = \text{24}$$

Prenez la carte .



▶ La population est sauvée, l'alerte est terminée. Vos héros rentrent à la base et transmettent le code de fin d'alerte 15, visible sur le tableau de bord de la voiture (), au superordinateur.



▶ Le superordinateur a détecté quelque chose d'étrange au chantier. Les héros retournent en ville () pour aller voir ça de plus près.

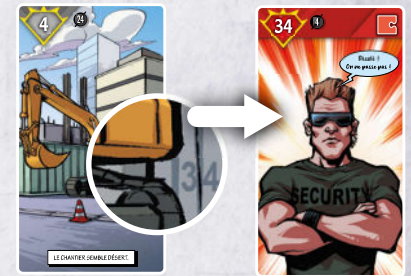
Prenez la carte .



LE CHANTIER

▶ Le chantier () est désert, mais vos héros trouvent une entrée dérobée derrière l'un des engins.

Prenez la carte .



▶ Alors que Titano () allait passer en premier, un garde () se met en travers de sa route. Il suffit de quelques secondes à votre montagne de muscles pour s'en débarrasser :

$$\text{10} + \text{34} = \text{44}$$

Prenez la carte .



- Les héros arrivent dans un hangar (44) rempli d'androïdes mimant des citoyens, un coup de Techmax pour semer le chaos en ville. Vizio (96) analyse les lieux à la recherche d'un moyen de s'en débarrasser et découvre que le système anti-incendie est activé (~+9).

Kinesia déplace donc la braise (29) sur les buses pour déclencher un déluge qui désactive toutes les machines :

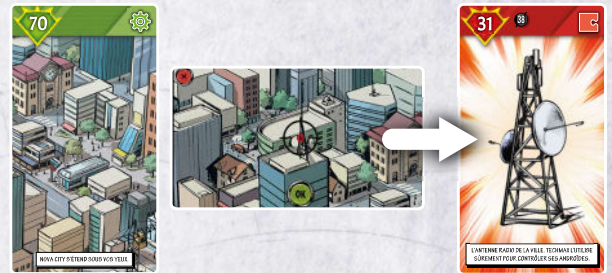
$$+9 + 29 = 38$$

Prenez la carte 38.



- Les androïdes du hangar sont éliminés, mais Techmax a déjà dû en envoyer parmi la population. Vos héros partent en ville (70) à la recherche de ce qui lui permet de les contrôler et se dirige vers l'antenne radio.

Prenez la carte 31.



- Lumina (L) arrive face à l'antenne radio (31) et projette de l'électricité (~+35) pour la faire griller. Les androïdes en ville sont stoppés :

$$31 + +35 = 66$$

Prenez la carte 66.



LA MAIRIE

- Il est temps pour vos héros de se débarrasser de Techmax. La clé USB (91) étant la seule piste dont ils disposent pour le débusquer, ils la connectent au superordinateur (2) :

$$91 + 2 = 93$$

Prenez la carte 93.



- La clé USB était un piège de Techmax prévu depuis l'attaque de la banque. Il contrôle maintenant votre ordinateur et est prêt à lancer sa dernière attaque.

Techmax est si fier de son coup qu'il en a trop dit et ses « TIC... TAC... » font référence à la mairie de la ville (70). Les héros y volent avant qu'il ne soit trop tard.

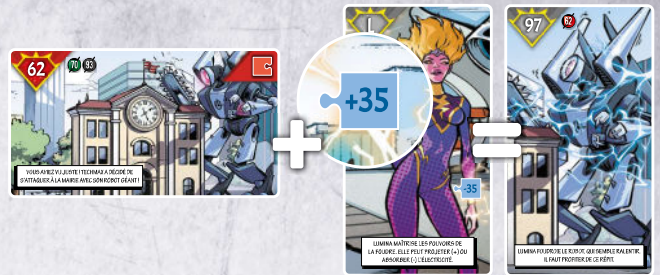
Prenez la carte 62.



▶ Techmax a envoyé un robot géant pour détruire la mairie (**62**).
Lumina (**L**) envoie une puissante décharge (**+35**) sur la machine pour la ralentir :

$$62 + (-35) = 27$$

Prenez la carte **97** .



▶ Profitant que le robot est ralenti (**27**), Vizio (**96**) l'analyse pour trouver une faille dans son armure (**+18**).

Titano (**10**) s'empresse de profiter de cette faille pour arracher le panneau de sécurité :

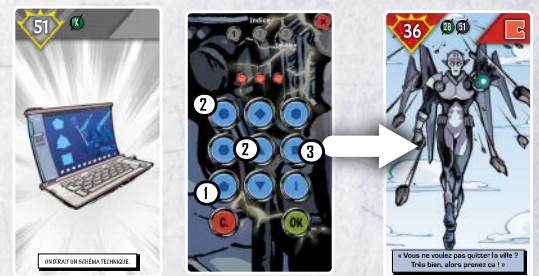
$$27 + 18 + 10 = 55$$

Prenez la carte **28** .



▶ Les commandes enfin accessibles, Kinesia (**21**) commence par utiliser son pouvoir pour accéder au système du robot (**28**), puis elle exploite l'ultime découverte de votre superordinateur (**51**) – son code de désactivation – pour l'arrêter en tapant : pentagone, triangle et rond en même temps, puis carré. La machine s'arrête, mais Techmax n'a pas dit son dernier mot.

Prenez la carte **36** .

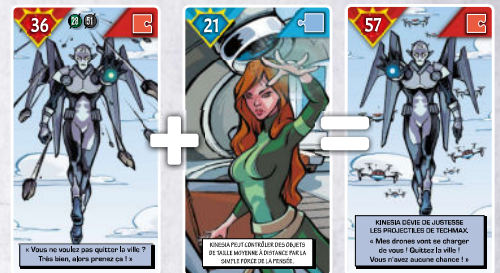


L'ÉTERNEL COMBAT

▶ Fou de rage de voir son plan déjoué, Techmax envoie sur nos héros des projectiles (**36**) que Kinesia (**21**) dévie grâce à son pouvoir :

$$36 + 21 = 57$$

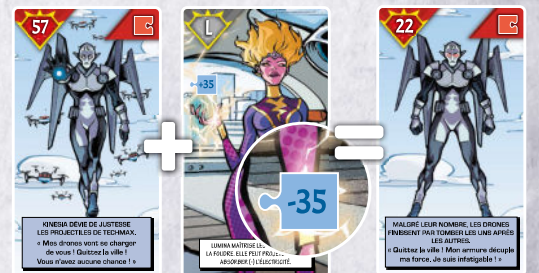
Prenez la carte **57** .



▶ Kinesia étant occupée, Techmax lui lance ses drones (**57**), mais Lumina (**L**) absorbe leur énergie (**-35**) juste à temps :

$$57 + (-35) = 22$$

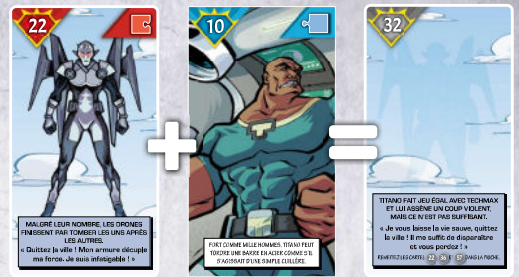
Prenez la carte **22** .



▶ Alors que les drones tombent un à un, Techmax active son armure décuplant sa force (**22**), mais ce n'est pas suffisant pour surpasser Titano (**10**), qui lui assène un coup violent :

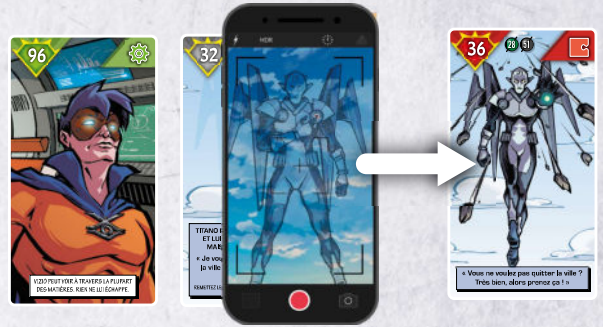
$$22 + 10 = 32$$

Prenez la carte **32**.



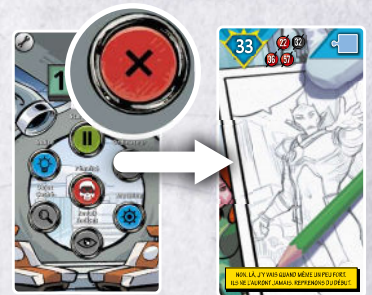
▶ Alors que Techmax semblait acculé, il disparaît et tente de s'enfuir. Vizio (**96**) utilise sa vue surhumaine pour le rattraper, mais c'est trop tard. Techmax active une machine pour voyager dans le temps et revenir au début du combat.

Prenez la carte **36**.



▶ Vos héros peuvent se battre indéfiniment contre Techmax, mais rien ne l'arrêtera. C'est peine perdue. Les héros doivent s'avouer vaincus et faire ce que dit Techmax, c'est-à-dire « quitter la ville » en quittant l'aventure.

Prenez la carte **33**.

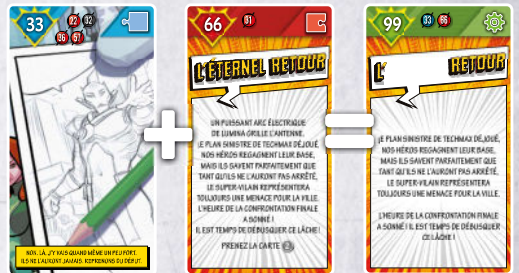


LE COMBAT FINAL

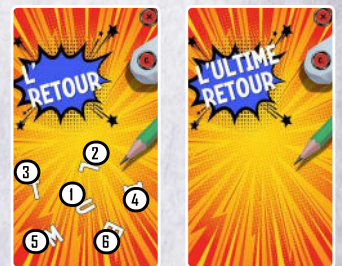
▶ L'auteur du comics Menace sur Nova City (**33**) se creuse la tête, mais en l'état actuel de l'histoire ses héros n'arriveront jamais à gagner. Il doit réécrire L'Éternel Retour (**66**) :

$$33 + 66 = 99$$

Prenez la carte **99**.



▶ Il faut trouver un nouveau titre à ce combat final (**99**), cette ultime bataille... L'Ultime Retour, c'est très bien !



► Dans ce combat, les héros préviennent chaque coup de Techmax en agissant au bon moment et en utilisant leurs pouvoirs lorsque le super-vilain luit de la couleur du héros correspondant. Si Techmax s'enfuit, Vizio doit le rattraper à temps. Certaines attaques de Techmax demanderont à deux héros d'agir en même temps.

Alors que Techmax est acculé, son attaque finale est déjouée par les quatre héros qui utilisent leurs pouvoirs en même temps.



Bravo ! Techmax est vaincu ! Les héros mettent le super-vilain derrière les barreaux, Nova City peut dormir sur ses deux oreilles... jusqu'à la prochaine super-menace.