



- ▶ Kinesia deja caer el dispensador (  $41$  ) al suelo, derramando agua por todo el suelo (  $+7c$  ) y empapando los pies de los atracadores.

$$41 + 7c = 48$$

Coge la carta  $48$  .



- ▶ Solo hace falta que Lúmina (  $L$  ) lance un relámpago (  $-35$  ) para electrificar el agua que ha empapado a los atracadores (  $48$  ) y neutralizarlos.

Todos los atracadores en las oficinas del banco han sido incapacitados:

$$-35 + 48 = 83$$

Coge la carta  $83$  .



- ▶ Guiada por Vizio (  $96$  ), Lúmina (  $L$  ) utiliza su poder de absorción de electricidad (  $-35$  ) para dejar la cámara acorazada (  $B$  ) sin suministro eléctrico (  $+75c$  ). La sala queda a oscuras, así que ella aprovecha para dejar inconscientes a los dos atracadores:

$$+75c + -35 = 40$$

Coge la carta  $40$  .



- ▶ Con los atracadores noqueados, un empleado del banco (  $40$  ) sale de la cámara. Sin embargo, parece asustado, como si aún estuviera en peligro. Vizio (  $96$  ) mira a través de la puerta de la cámara y avista a un atracador que está apuntando con su arma al empleado. También distingue el mecanismo de cierre (  $+44c$  ) que hay junto a la cámara.



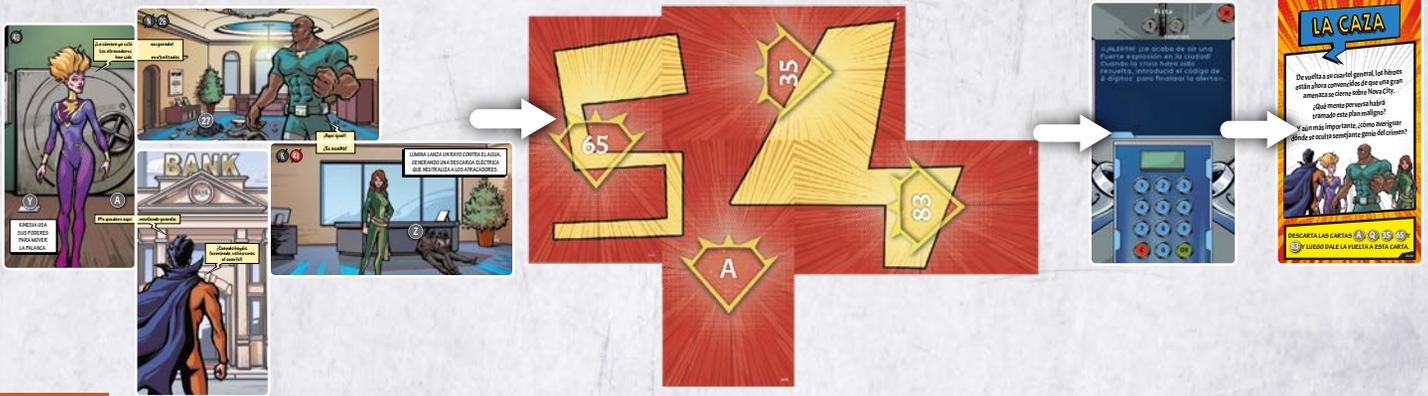
- ▶ Vizio comunica todo esto a Kinesia (  $21$  ), quien activa el mecanismo de cierre (  $+44c$  ) para encerrar al atracador armado dentro de la cámara:

$$21 + 44c = 65$$

Coge la carta  $65$  .



- Con todos los atracadores neutralizados, ya no existe ninguna amenaza. Nuestros héroes intercambian información (35, 83, 65, y A) y regresan a su cuartel general, tal como dijo Vizio que hicieran. Al darle la vuelta a las cartas que contienen la conversación de los héroes, aparece el código de 2 dígitos que permitirá poner fin a la alerta. Introduce 54 en el superordenador. Coge las cartas asociadas con «Parte 2 - La caza».



**EL MOTEL**

- El superordenador deduce que el asalto al banco tiene que ser obra de un supervillano. Al analizar las pistas de las cartas (Z) y (Y) recuperadas del banco, se puede determinar que la persona detrás del ataque es un individuo masculino experto en tecnología y conocido por liderar un grupo de esbirros. El culpable solo puede ser Techmax.



- Ahora que los héroes conocen la identidad del supervillano, parten en su busca. Durante el asalto al banco, uno de los atracadores sujetaba un trozo de papel que mencionaba el Motel 2 Montes (27) donde planeaban reunirse después (Y). De modo que hay que ir a la ciudad (70), y visitar el motel. Coge la carta 53.



- Los héroes se topan con la recepcionista (53), a quien le enseñan el recibo del motel (27):  
 $53 + 27 = 80$   
 Coge la carta 80.



- La recepcionista (80) no solo no reacciona, sino que además habla de forma extraña. Dado que Techmax suele utilizar androides (Z), conviene actuar con cautela. Para estar seguros, mejor tirarle un vaso de agua (6). La recepcionista se cortocircuita, confirmando que era una máquina:  $80 + 6 = 86$ . Coge la carta 86.



- Mientras los héroes buscan el escondite de Techmax, se fijan en unos envoltorios para caramelos que hay delante de una de las puertas y que se parecen a los que encontraron entre las pertenencias de los atracadores (27). Titano (10) se encarga de forzar la puerta (+42c):



$10 + 42c = 52$   
 Coge la carta 52.

- La habitación del motel (52) está vacía. Vizio (96) empieza a sospechar y examina su interior, donde descubre una caja fuerte oculta.

Coge la carta 5.



- La caja fuerte (5) requiere una contraseña para abrirla. Gracias a los mensajes de texto (Y) y que había en uno de los teléfonos de los atracadores, así como la tarjeta de crédito que tenía uno de ellos (27), los héroes averiguan que el código correcto es 5752, con el que abren la caja fuerte; en su interior encuentran una unidad USB.

Coge la carta 91.



## NOVA CITY

- Los héroes no tienen tiempo para examinar la unidad USB. ¡El superordenador acaba de enviarles otra alerta! Se ha producido una explosión en Nova City (70) y los héroes se apresuran para rescatar a la población.

Coge la carta 8.



- Los héroes ven a la gente corriendo, tratando de evitar una lluvia de meteoros (8) que caen del cielo. Kinesia (21) reacciona de inmediato y utiliza sus poderes para proteger a la multitud:

$8 + 21 = 29$   
 Coge la carta 29.



- ▶ Mientras Kinesia se encarga de los meteoros, Titano (10) ve a un hombre con los pies atrapados debajo de un coche siniestrado (14) y acude en su rescate:

$$10 + 14 = 24$$

Coge la carta 24.



- ▶ La gente está a salvo y la alerta ha finalizado. Los héroes regresan a su cuartel general y transmiten el código que pone fin a la alerta del superordenador: es el número 15, que aparecía en el salpicadero del coche (24).



- ▶ El superordenador ha detectado actividades extrañas en unas obras en construcción, por lo que los héroes regresan a Nova City (70) para investigar.

Coge la carta 4.



## OBRAS EN CONSTRUCCIÓN

- ▶ El lugar de las obras (4) parece desierto, pero los héroes encuentran una puerta escondida detrás de uno de los vehículos de construcción.

Coge la carta 34.



- ▶ Al cruzar la puerta, un guardia de seguridad (34) les impide el paso, pero el fortachón del grupo, Titano (10), se encarga de él en un instante:

$$10 + 34 = 44$$

Coge la carta 44.





- ▶ Techmax ha enviado un robot gigante a destruir el ayuntamiento (62). Lúmina (L) le lanza a la máquina una poderosa descarga eléctrica (+35) para ralentizarla:

$$62 + \sim +35 = 97$$

Coge la carta 97.



- ▶ Ahora que el robot ha sido ralentizado (97), Vizio (96) analiza y halla un punto débil en su coraza (+18c). Titano (10) aprovecha inmediatamente ese punto débil para arrancar la tapa del panel de seguridad:

$$+18c + 10 = 28$$

Coge la carta 28.



- ▶ Con los controles por fin accesibles, Kinesia (21) empieza a usar sus poderes para acceder a los sistemas del robot (28). A continuación, utiliza los diagramas que encontró el superordenador (51) para averiguar el código de desactivación del robot. Pula el pentágono, luego pulsa el triángulo y el círculo simultáneamente y, por último, pulsa el cuadrado. ¡La máquina se detiene, pero Techmax aún no se ha dado por vencido!

$$28 + 21 = 49$$

Coge la carta 36.

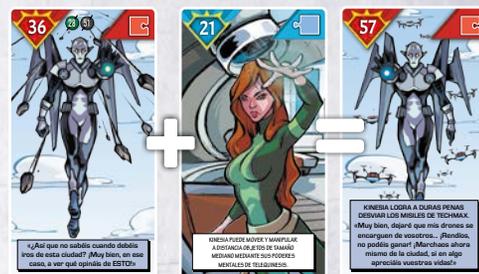


## EL COMBATE INTERMINABLE

- ▶ Ahora que ha fracasado su plan, Techmax, enfurecido, dispara una andanada de misiles (36) contra los héroes, pero Kinesia (21) los desvía con sus poderes telequinéticos:

$$36 + 21 = 57$$

Coge la carta 57.



- ▶ Mientras Kinesia está ocupada, Techmax envía un enjambre de drones contra ella (57), pero Lúmina (L) absorbe su energía (-35) en el último momento:

$$57 + \sim -35 = 22$$

Coge la carta 22.



- ▶ A medida que los drones van chocando y estrellándose uno por uno, Techmax activa su armadura, multiplicando su fuerza por diez ( **22** ), pero ni siquiera eso es rival para la fuerza de Titano ( **10** ) quien le asesta un poderoso golpe:

$$22 + 10 = 32$$

Coge la carta **32**.



- ▶ Justo cuando parece estar acorralado, Techmax se vuelve invisible e intenta escapar. Vizio ( **96** ) usa su visión sobrehumana para encontrarlo, pero ya es demasiado tarde. Techmax activa una máquina para retroceder en el tiempo y volver al momento en que empezó la batalla.

Coge la carta **36**.



- ▶ Los héroes podrían seguir luchando contra Techmax indefinidamente, pero es imposible derrotarle, por lo que estarían perdiendo el tiempo. En vez de eso, deben aceptar la derrota y hacer lo que les han exigido: «abandonar la ciudad» o, en otras palabras, abandonar la aventura.

Coge la carta **33**.



## EL COMBATE DEFINITIVO

- ▶ El creador del cómic *Nova City en peligro* ( **33** ) se da cuenta de que ha escrito una trama en la que los héroes nunca podrán ganar. Hay que reescribir *El interminable retorno* ( **66** ):

$$33 + 66 = 99$$

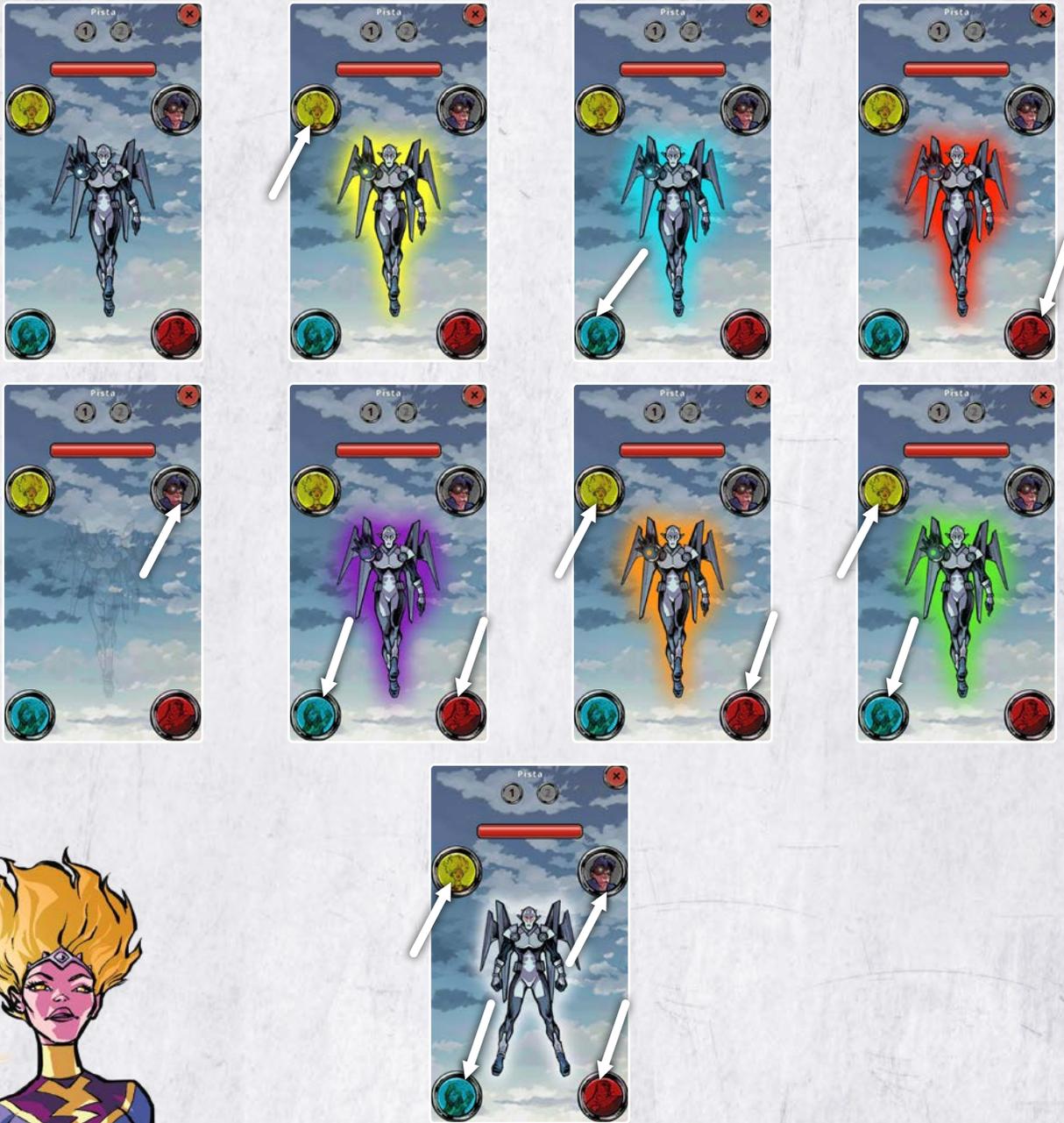
Coge la carta **99**.



- ▶ Hay que pensar un nuevo título para este último combate ( **99** ) *El interminable retorno*... No, no queda bien. *El último retorno*. ¡Eso es!



► En esta batalla final, los héroes deben detener cada ataque de Techmax en el momento apropiado y utilizar sus poderes cuando el supervillano brille con el color del héroe correspondiente. Si Techmax se hace invisible e intenta escapar, Vizio debe atraparlo a tiempo. Algunos de los ataques de Techmax requerirán que dos héroes actúen de forma simultánea. Cuando Techmax esté acorralado, su ataque final será detenido por los cuatro héroes utilizando sus poderes al mismo tiempo.



¡Bien hecho! ¡Techmax ha sido derrotado! Los héroes encarcelan al supervillano, devolviendo la paz y la tranquilidad a los habitantes de Nova City... ¡al menos hasta que aparezca la siguiente superamenaza!