

L'AVENTURE DÉIMOS [5]

Grâce à l'étude des vibrations, les chercheurs ont découvert une cavité dont la structure ne suggère rien de naturel. Un autre objet semble y être ancré. Faites chauffer la perceuse ! Mais ne prélevez que le strict nécessaire. **La carte Fusée 1 doit remporter un pli contenant au moins une carte de couleur 1.**



remporte



E1



Vous avez à peine saisi la pierre avec vos mains qu'elle s'échappe sous la forme d'un éclair verdâtre. Vos boîtes de transport s'ouvrent soudainement, et les six pierres fusionnent sous vos yeux. C'est si lumineux ! C'est comme si vous regardiez droit vers le soleil. Vous feriez mieux de vous mettre à l'abri. **Chaque joueur pioche une ou deux cartes (en fonction du nombre de joueurs) depuis la pioche de cartes Tâche.**

2



1



au hasard pour
chaque joueur

E2



Tout à coup, la vive lumière s'éteint. Devant vous repose alors un objet dont l'existence ne s'explique pas : un nouvel élément. Vous y décelez un potentiel énergétique incommensurable. Une fois canalisé, il sera un véritable don du ciel pour l'humanité. Vous l'appelez « Lindorium ». **Chaque carte 8 doit remporter un pli. Si vous accomplissez la mission avec succès, retentez-la en remportant un pli avec chaque 7. Et encore, et encore, jusqu'à ce que vous échouiez. Jusqu'où irez-vous ?**

1 pli avec chaque



E3



THE
CREW



Total