

# THE CREW

## L'AVENTURE DÉIMOS

Chers membres d'équipage,

Dans les semaines à venir, un nouveau défi s'offrira à vous, mission après mission : l'aventure Déimos.

Pendant cinq semaines, chaque jeudi, nous publierons trois nouvelles missions, auxquelles vous pourrez vous mesurer. Pas de panique : la première mission de chaque publication sera d'une difficulté modérée. Mais la suite dépendra de vos talents.

En page suivante, vous trouverez la première partie de cette aventure. Celle-ci vous réserve bien des surprises, comme des missions que vous pouvez essayer encore et encore afin d'atteindre un résultat parfait !

Et maintenant, c'est à vous : réunissez votre équipage et embarquez pour l'aventure Déimos !



# L'AVENTURE DÉIMOS [1]

Vous captez un message radio à l'approche de Déimos, une des deux lunes de Mars. Après étude de vos clichés, une équipe de chercheurs y a été missionnée et vous demande maintenant votre aide. Localisez leur astronef et préparez-vous à la manœuvre d'amarrage. Il faut vous approcher précisément des deux modules d'ancrage. **Une carte 4 doit remporter un pli contenant au moins une carte 9.**



**remporte**



**A1**



À bord du Morphinos, vous retrouvez le scientifique Z. Taylor. Il signale que ses collègues sont dispersés sur Déimos, récupérant des échantillons de sol. Cependant, une zone prometteuse nécessite votre équipement. Rejoignez les scientifiques pour les aider. **Votre Commandant doit gagner exactement 3 plis. Aucun de ces plis ne doit contenir de 7, de 8 ou de 9.**



**Exactement  
3 plis,  
mais aucun**



**A2**



Vous repérez immédiatement l'emplacement. La roche y est d'un noir de jais et semble absorber toute lumière. Une analyse de sa surface révèle une structure moléculaire si dense et entremêlée que même votre foreuse pourrait s'avérer insuffisante. Voyons jusqu'où vous pouvez aller. **Jouez toutes vos cartes Espace : une Tâche ratée ne met pas fin à la mission. Combien de Tâches réaliserez-vous ?**

**22**

**Aucune  
interruption  
de mission**

**A3**



THE  
**CREW**



**Total**

# L'AVENTURE DÉIMOS [2]

Vous avez récupéré une étrange pierre noire. Aussi lourde que du plomb, elle pèse dans votre sac. Son poids vous ralentit alors que vous rejoignez la géologue K.A. Hart. Elle vous montre une étonnante grotte, au plafond de laquelle un étrange élément rose brille à la lumière de vos lampes-torches. Vous devez élaborer un plan pour monter si haut. **Les membres d'équipage décident du nombre exact de plis que doit remporter le Commandant.** Ce dernier ne peut pas parler avant que le nombre soit défini.

**Les autres membres d'équipage décident du nombre de plis du**



**B1**



L'un d'entre vous doit s'approcher du plafond avec un réacteur dorsal. Puisqu'il n'y a pas de point d'ancrage ici, la surface doit être examinée et l'objet brillant saisi, le tout en plein vol stationnaire. **Le membre d'équipage qui reçoit la carte Tâche ne doit gagner qu'un seul pli.**

**1**

**Uniquement ce pli**



**B2**



La pierre est rose et étrangement légère, comme du coton. Mais l'analyse devra attendre. Vous devez immédiatement rejoindre le D<sup>r</sup> B. Cranston. Celui-ci aurait détecté une sorte de liquide. **Aucune communication n'est autorisée.** Si vous accomplissez la mission avec succès, retenez-la en distribuant une carte Tâche supplémentaire. Et encore, et encore, jusqu'à ce que vous échouiez. Jusqu'où irez-vous ?

**4**

**5** ...



**B3**



THE  
**CREW**



**Total**

# L'AVENTURE DÉIMOS [3]

Vous traversez une zone avec un fort dénivelé. Vous n'en croyez pas vos yeux : la substance détectée se comporte alors comme un fluide électro-visqueux bleuâtre. Un moment, il semble solide. Et le suivant, il coule avec vigueur entre les rochers. Il vous faudra les bons outils pour en recueillir un échantillon. **Aucun pli ne doit être ouvert avec une carte bleue ou une carte Fusée.**

**Aucun pli ouvert avec**

**C1**



Dès que le liquide rejoint votre boîte de transport, il se solidifie, et ne quitte plus cet état. D' Cranston vous mène auprès de la chimiste T. Kwan pour qu'elle l'étudie. Durant le temps de l'analyse, elle vous demande d'examiner une crevasse de laquelle s'échappe une éblouissante lumière ayant surchargé ses capteurs optiques. **Une carte 1 doit remporter un pli contenant au moins deux cartes 9.**

**remporte deux**

**C2**



Vous réduisez la sensibilité de vos capteurs pour scanner la crevasse pan après pan, afin de localiser la source lumineuse. Malgré ces précautions, votre écran affiche toujours un objet jaune vif. Vous décidez alors de lentement et prudemment démarrer vos machines. **Vous ne pouvez pas réaliser de Tâche avant le 3<sup>e</sup> pli. Si vous accomplissez la mission avec succès, retentez-la en repoussant la contrainte d'un pli supplémentaire. Et encore, et encore, jusqu'à ce que vous échouiez. Jusqu'où irez-vous ?**

5 ⚡3

5 ⚡4



**C3**



THE  
**CREW**



**Total**

# L'AVENTURE DÉIMOS [4]

La pierre en forme de griffe émet encore une lumière d'un jaune vif lorsque vous la mettez dans la boîte de transport. J.L. Scott, le directeur de recherche de l'équipe, est lui aussi sur place. Il a découvert non loin de là un objet rouge cramoisi qui dégage une chaleur énorme et qui ne peut donc pas être récupéré sans équipement. C'est l'heure d'enfiler vos combinaisons de protection. **Aucun membre d'équipage ne peut remporter deux plis à la suite.**

**Jamais deux plis à la suite**

**D1**



Pour éviter de détruire la pierre incandescente, vous devez soigneusement construire une cry-bulle autour de la zone. Une fois la température idéale atteinte, la pierre peut être immédiatement scellée dans la boîte de transport appropriée. Ces deux Tâches exigent une précision absolue ! **Un membre d'équipage ne doit gagner aucun pli, tandis qu'un autre doit gagner exactement un seul pli.**

**Aucun pli**



**Un seul pli**



**D2**



C'est réussi ! Mais nous n'avons pas le temps de souffler. T. Oliver, le nouveau venu dans l'équipe de recherche, est complètement dans la lune. Allez le voir tout de suite. **Révélez 2 cartes Tâche par membre d'équipage, et distribuez-les selon les règles habituelles. Chacun doit accomplir ses deux Tâches lors du même pli.**

**2** par joueur

**Les 2 Tâches lors du même pli**

**D3**



# 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