

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^e 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 ?**



C3

