

# DAS DEIMOS-ABENTEUER [1]

Ihr empfangt einen Funkspruch in der Nähe von Deimos, einem der Marsmonde. Aufgrund eurer Fotos ist dort inzwischen ein Forschungsteam im Einsatz und bittet um eure Hilfe. Lokalisiert das Schiff und bereitet das Andockmanöver vor, indem ihr die beiden Schleusenmodule präzise einander annähert. **Eine 4er-Karte muss mindestens eine 9er-Karte gewinnen.**



gewinnt



A1



An Bord der *Morphinos* trifft ihr auf den Wissenschaftler Z. Taylor. Er berichtet, dass seine Kollegen auf Deimos verstreut sind und Bodenproben entnehmen. Einige vielversprechende Stellen erfordern jedoch eure Spezialausrüstung. Macht euch auf den Weg zu den angegebenen Koordinaten um die Forscher zu unterstützen. **Euer Kommandant muss genau 3 Stiche gewinnen, aber keine 7er-, 8er- und 9er-Karten.**



3 Stiche,  
aber keine



A2



Ihr erkennt die Position sofort. Das Gestein ist tiefschwarz und scheint jegliches Licht zu verschlucken. Eine Analyse der Oberfläche offenbart eine derart dichte und verwobene Molekülstruktur, dass selbst euer Bohrer seine Grenzen erreichen könnte. Mal sehen, wie weit ihr kommt. **Ein falsch erfüllter Auftrag beendet die Mission nicht! Wie viele Aufträge schafft ihr?**

22

kein  
Missionsabbruch

A3



# DAS DEIMOS-ABENTEUER [2]

Ihr habt einen merkwürdigen schwarzen Stein geborgen. Er liegt wie Blei in eurer Tasche und scheint euren Weg zur Geologin K. A. Hart stark zu verzögern. Sie zeigt euch eine erstaunliche Höhle, an deren Decke etwas im Schein eurer Taschenlampen pink schimmert. Ihr braucht einen Plan, um hochzukommen. **Die Crewmitglieder entscheiden ohne den Kommandanten, wie viele Stiche dieser gewinnen muss.**

**übrige Crew entscheidet die Anzahl Stiche für**



**B1**



Einer von euch wird sich der Stelle vorsichtig mit Hilfe eines Präzisions-Jump-Packs annähern müssen. Da es keine Verankerungsmöglichkeiten an der Höhlendecke gibt, muss anschließend die Oberfläche im Schwebemodus untersucht und das Objekt entnommen werden. **Wer den Auftrag übernimmt, darf nur diesen 1 Stich gewinnen.**

**1** nur diesen 1 Stich



**B2**



Der Stein ist tatsächlich pink und seltsamerweise leicht wie Watte. Die Analyse muss aber warten, denn ihr seid bereits gedankenversunken auf dem Weg zu Dr. B. Cranston, der aufgeregt von einer Art Flüssigkeit berichtet hat. **Es ist keine Kommunikation erlaubt. Wart ihr erfolgreich, versucht es erneut mit 5 Aufträgen usw. Wie weit kommt ihr?**

**4** **5** ...



**B3**



# DAS DEIMOS-ABENTEUER [3]

Ihr erreicht eine kleine Senke und traut euren Augen kaum: Die bläuliche Substanz verhält sich wie eine elektroviskose Flüssigkeit! Im einen Moment scheint sie fest zu sein, im nächsten fließt sie zäh zwischen den Steinen entlang. Ihr benötigt das richtige Werkzeug, um sie einlagern zu können. **Kein Stich darf mit einer blauen oder einer Raketenkarte begonnen werden.**

C1



keinen Stich  
beginnen mit



Kaum in eurem Behälter, verfestigt sich die Flüssigkeit und scheint diese Form nicht mehr zu verlassen. Dr. Cranston nimmt euch mit zur Chemikerin T. Kwan, um ihre Meinung einzuholen. Sie bittet euch, derweil ein gleißendes Licht in einer Felsspalte zu untersuchen, das ihre optischen Sensoren überlastet hat. **Eine 1er-Karte muss mindestens zwei 9er-Karten gewinnen.**

C2



gewinnt 2



Ihr verringert die Aufnahmekapazität eurer Sensoren, um die Spalte Stück für Stück abzutasten und die Quelle zu lokalisieren. Trotz dieser Maßnahmen zeigt euer Display noch immer ein grellgelbes Objekt. Langsam und behutsam setzt ihr eure Maschinen an. **Erfüllt die Aufträge erst ab dem 3. Stich. Wart ihr erfolgreich, versucht es erneut, erfüllt sie aber diesmal erst ab dem 4. Stich usw. Wie weit kommt ihr?**

C3



# DAS DEIMOS-ABENTEUER [4]

Der klauenförmige Stein pulsiert noch immer leuchtend gelb, als ihr ihn in eure Transportbox legt. Schon meldet sich J. L. Scott, der Forschungsleiter des Teams. Er hat ein karmesinrotes Objekt entdeckt, das eine gewaltige Hitze ausstrahlt und deshalb von ihm nicht geborgen werden kann. Es ist Zeit für eure Schutzanzüge. **Kein Crewmitglied darf 2 Stiche hintereinander gewinnen.**

**keiner  
2 Stiche  
hintereinander**

**D1**



Um den glühenden Stein nicht zu zerstören, müsst ihr vorsichtig eine Kryo-Blase um das Gebiet aufbauen. Ist die richtige Temperatur erreicht, muss der Stein sofort in der passenden Box verschlossen werden. Beide Aufgaben erfordern absolute Präzision! **Ein Crewmitglied darf keinen Stich gewinnen, während ein anderes genau 1 Stich gewinnen muss.**

**kein Stich**



**genau  
1 Stich**



**D2**



Geschafft! Doch zum Durchatmen bleibt keine Zeit. Denn T. Oliver, der Neuzugang im Forscherteam, ist völlig aus dem Häuschen. Macht euch sofort auf den Weg zu ihm. **Legt 2 Aufträge pro Crewmitglied aus und verteilt sie nach den normalen Regeln. Jeder muss die beiden eigenen Aufträge im selben Stich erfüllen.**

**2**

**pro  
Spieler**

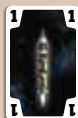
**eigene Aufträge  
im selben Stich  
erfüllen**

**D3**



# DAS DEIMOS-ABENTEUER [5]

Mit Hilfe von Vibrationsrückkopplungen hat der Forscher einen Hohlraum entdeckt, dessen Struktur nicht auf eine natürliche Entstehung schließen lässt. Darin scheint ein weiteres Objekt verankert zu sein. Setzt den Bohrer an, aber bearbeitet den Untergrund nur so viel wie nötig. **Die 1er-Rakete muss mindestens eine 1er-Karte gewinnen.**



gewinnt



E1



Ihr haltet den Stein kaum in Händen, da rast er auch schon als grünlicher Blitz auf eure Ausrüstung zu. Die Boxen brechen auf und alle sechs Steine scheinen vor euren Augen miteinander zu verschmelzen. Es ist so hell, als würdet ihr in eine kleine Sonne starren. Bringt euch lieber in Sicherheit! **Jeder erhält zufällige Aufträge (abhängig von der Anzahl der Crewmitglieder).**

2



1



jeweils zufällig  
pro Spieler

E2



Plötzlich ist das helle Licht verschwunden. Vor euch liegt ein Objekt, das es nicht geben dürfte; ein neues Element. Ihr messt eine unvorstellbare potentielle Energie darin. Sobald sie genutzt werden kann, wird es ein Geschenk für die Menschheit sein. Ihr nennt es *Lindorium*. **Jede 8er-Karte muss einen Stich gewinnen. Wart ihr erfolgreich, versucht es erneut mit jeder 7er-Karte usw. Wie weit kommt ihr?**

je 1 Stich mit



E3



DIE  
CREW



Summe