


# ミッション：1

隔壁破壊

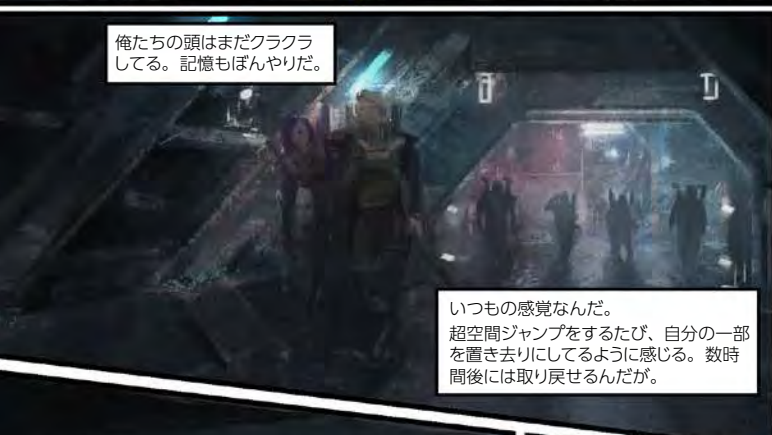


外部太陽系小惑星  
セドナ 前線基地

帰ってきたぜ!

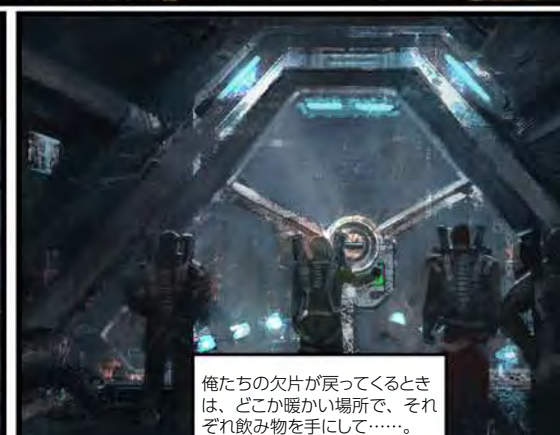
正確には、地球は 300  
天文単位先だが。

まあ十分近いとは言える。




俺たちの頭はまだクラクラ  
してる。記憶もぼんやりだ。

いつもの感覚なんだ。  
超空間ジャンプをするたび、自分の一部  
を置き去りにしてるように感じる。数時  
間後には取り戻せるんだが。




俺たちの欠片が戻ってくる時は、  
どこか暖かい場所で、それ  
ぞれ飲み物を手にして……。



アクセス、拒否。  
エアロック、閉鎖。  
ボーディングブリッジ、  
解除。

なんだと?



6 番桟橋はメンテナンスの  
ため閉鎖されました! そここ  
ら立ち退いてください!





グランドコントロール?  
一体全体、こりゃ何事だ?

もう一度言ってくれないか? 責任者が誰かを……。

次に出る指示を待つように。  
それから、良い一日を! グ  
ランドコントロール、以上!

申し訳ないが、あなたたちは  
現在、隔離されています!

なにか、イヤな気がするな  
……。



誰か、聞いている?



良かった、君たちの  
個人用受信機がオー  
プンなままで。

別の船からの、親切な忠告だよ。  
君たち、ヤバイ状況になってるみ  
たいだね。



コロニーからの知らせで  
は、君たちの船は完っ  
全に破壊されたってこと  
になってる。

最新ニュース



それで、歓迎チームがそっちに行く途中なんだ。  
彼らは始末屋で、君たちを一瞬で三枚下ろしに  
するだろうね。





いいかい、僕は君たちのような立場には絶対なりたくはない。そうなった瞬間、全力でそこから逃げ出すね。それも、できる限り遠くへ……それじゃあ、幸運を祈る。



俺たちの仕事では、あらゆる事態に対処できなくてはならない。



奴らは外部から船を完全にコントロールできる。

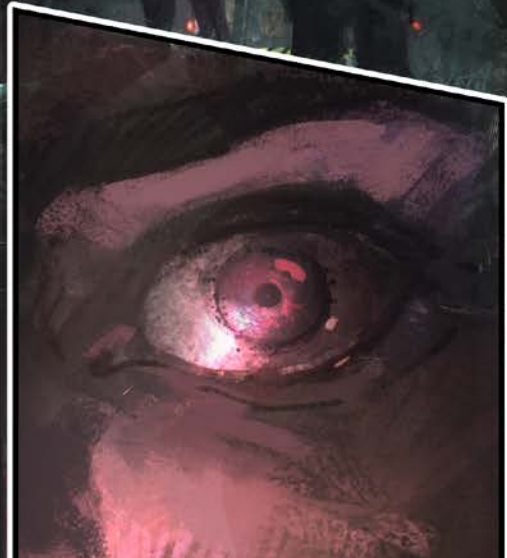


だが俺たちも、2、3のトリックくらいは知っている。



奴らがどんなゲームをしようとしているのかは分からないが、1つだけ確実なことがある。

俺たちの船の上じゃあ、好きなようににはさせないってことだ。



# ミッション1 ゲームの準備

## プレイヤーの目的

1. マニュアルでエンジンを起動させる（3基のエンジンを稼働中にする）。
2. セドナの管制室をハッキングする（通信室で通信を送る）。
3. これ以降のミッションで生き残るため、できるだけアイテムを漁る。
4. 上記目的を完遂したのち、時間内にコールドスリープルームに戻る（次ページ「ミッションを達成する」参照）。

## ミッション1の概要

このミッションは、前述したとおり基本ルールの「完全協力モード」のルールでプレイします。ただし、次で説明するいくつかの例外があります。

- ゲーム盤の一部は使用しない。
- 探査トークンは、ストーリーイベントを起動するためにのみ使用する。
- 海兵隊はまもなく船に乗り込んでくる！ 使える時間はかなり少ない。
- イントルーダーはこのミッションでは使わない。騒音ルールもない。
- このミッションで得たアイテムカードやプレイヤーの状態は、後のミッションにそのまま引き継ぐ。
- イベントフェイズではイベントカードをめくらない。

## ミッション1の準備

1. ゲーム盤を裏面（赤い矢印のシンボルがない面）にして、テーブルの中央に置きます。この面は、宇宙船アリアドネ号の内部をあらわします。
2. ルームタイル「**コマンドセンター**」をゲーム盤上の「**011**」と記されたルームスロットに、表向きで配置します。アイテムカウンターは「**0**」です（次ページの図の**A**）。このタイルに、すべてのキャラクターのミニチュアを配置します。
3. 「モニタリングルーム」をゲーム盤上の「**010**」（次ページの**B**）に、「イントルーダーの巣」を「**012**」（**C**）に、「研究室」を「**017**」（**D**）に、裏向きに配置します。
4. 「**10**」の**イベントトークン**と「**ここに移動時**」マーカーをモニタリングルームに、「**2**」の**イベントトークン**と「**ここに移動時**」マーカーを**イントルーダーの巣**に配置します。
5. 「通信室」をゲーム盤上の「**015**」（**E**）に裏向きに配置し、その上に故障マーカーを配置します。
6. 「避難セクションA」を「**007**」（**F**）、「避難セクションB」を「**009**」（**G**）に裏向きに配置しますが、プレイヤーはこれらのルームに行くことはできません。これらのルームはいくつかのストーリーイベントによって使用します。
7. すべての「エンジンルーム」に「破損中」のエンジントークンを配置します。すべての「エンジンルーム」に通じる通路に、ドアトークンを1個配置します。
8. 基本ルールと同様に、キャラクター決定カードを使い、各プレイヤーが担当するキャラクターを決定します。また、アクションカードと各種アイテムカードも準備します。
9. ルームタイルの中から、「火災制御室」「ジェネレーター」「ハッチコントロールシステム」を取り除き、残りのタイルを裏向きでまとめてシャッフルし、次ページの図にある黄色のマスのに、それぞれ1枚ずつランダムに配置します。

**重要：**このミッションでは、この船の前面（次ページの図の左側）には移動できません。それらのルームには、ルームタイルがありません（例外：避難セクションAとB）。



10. 探査トークンの中から、表面が次のものを選びます。スライム 1 枚、閉じたドア 1 枚、静寂 1 枚、危険 1 枚、火災 1 枚、故障 3 枚。

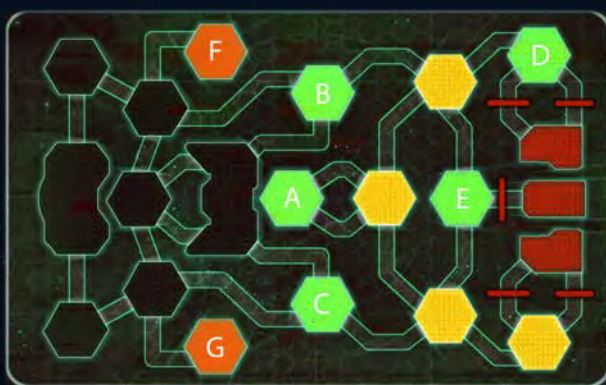
11. 選んだ探査トークンを裏向きでシャッフルし、「コマンドセンター」以外のすべてのルームタイルに配置します。

**重要:**このミッションでは、探査トークンを公開したとき、指定された効果（このページの末尾参照）だけを実行し、それ以外の効果は無視します。

12. プレイヤーの人数に従い、（時間経過表ではなく）自爆表の指定されたマスに時間マーカートを配置します。

**プレイヤーが 2 人:** [3] のマス、**プレイヤーが 3 人:** [2] のマス、**プレイヤーが 4 人以上:** [1] のマス。  
[6] のイベントトークンを、自爆表の最後にある赤いマスに配置します。時間マーカートがそのマスまで進んだとき、自爆するかわりにそのイベントを解決します。

## ゲームの準備用の図



## ミッションを達成する

- エンジンルームがすべて稼働しており、少なくとも 1 人のプレイヤーが通信を送っているならば、プレイヤーたちは話し合っ、いつでも船を発進させることができます。話し合いが平行線をたどる場合、親マーカートを持っているプレイヤーが決定できます。
- 船が発進した場合、コミックの「エンディング1」のマスへ進みます。「1」と記されたエンディングマーカートと、「ストーリー条件」マーカートを、メモがわりにコールドスリープルームに配置します。
- コールドスリープルーム以外の場所にいるキャラクターは、船の発進の時、死亡します。

## ミッション 1 を開始する

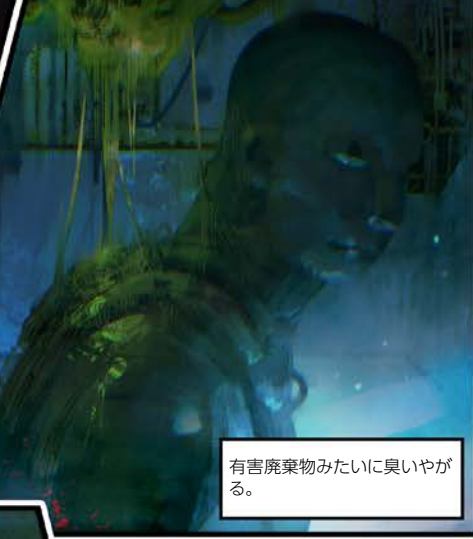
基本ルールに従い、ミッション 1 を開始します。ストーリーイベントが起動したら、続くコミックの中からそのイベントの番号が記されたマスを探し出し、その先の物語と指示を読み上げます。また、イベントフェイズに時間マーカートを移動させるのを忘れないでください。

## 探査トークンの詳細

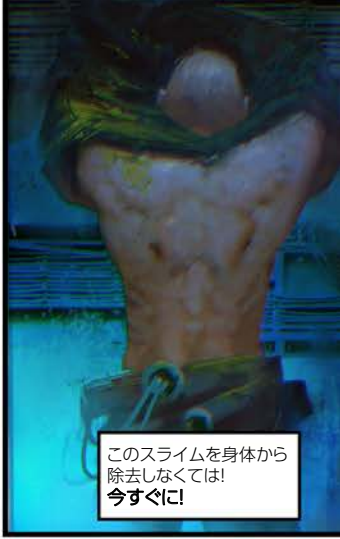
- **スライム:** イベント 1
- **危険:** イベント 3
- **火災:** イベント 4
- **静寂:** イベント 5
- **故障:** イベント 7
- **閉じたドア:** イベント 8



**イベント 1**  
奇妙な刺青 ミッション 1



有害廃棄物みたいに臭いやがる。



このスライムを身体から除去しなくては! **今すぐ!**



それから気がついた。

この文字が何だか覚えていない。どうやって皮膚に記したかも分からない。一体、俺の頭に何が起きたんだ?



- » 手札からカードをランダムに 2 枚捨てる。
- » ヒントトークン 1 個をキャンペーン置き場に配置する。



**イベント 2**  
卵の発見 ミッション 1

一体全体、こいつは何だ?

- 次のどちらかを選択する。
- » このオブジェクトを取る - イベント 11 を読む。
  - » このオブジェクトを無視する - ミッション 1 を続ける。



**イベント 3**  
突然の衝撃 ミッション 1

問題ないように見える。





……だが俺は知るべきだったのだ。AIどもは、俺たちの船の中で俺たちを殺す方法を、何百も見つけたに違いないってことを。

- » 手番中のキャラクターは軽傷 2 を受ける。
- » 手番中のキャラクターが、アクションカード《妨害》を手札から捨てた場合、かわりに軽傷 1 を受ける。

**イベント 4**  
パイプの破裂 ミッション 1

圧力センサー  
過熱オーバーライド  
作動中

この船には、原子炉冷却材、作動油、推進剤、飲用水、廃棄物などを静かに流すための血管が、何百も張り巡らされている。

実際のところ、何がどこからどこへ行っているのかを知る者はいないし、誰も知るつもりはないだろう。

今までは……。

» 手番中のキャラクターは重傷 1 を受ける。  
» 手番中のキャラクターが、アクションカード《妨害》を手札から捨てた場合、かわりに軽傷 1 を受ける。

**イベント 5**  
鏡像 ミッション 1

こんな風に自分の体を眺めるなんて、ほとんどない。

まるで歪んだ鏡を覗いてるようだ。

他の誰にも教えなかったことがある。

だが、教えたって誰も信じようとはしないだろう。もはや、この体は消えるしかないのだ!

» 手札からカードを選んで 2 枚捨てる。



アイツの情報は正しかった。  
奴ら、本気だぞ。

## イベント 6

突入チーム

ミッション 1

俺たちが超空間ジャンプを行う前に、奴らがコールドスリープルームにたどり着いたら、俺たち全滅だ……だがそうならなかったら、奴らは濡れた雑巾のように壁にぺったんこさ。

- » 海兵隊トークンを、避難セクション A と B に 1 個ずつ配置する。
- » 各ラウンドの開始時に、海兵隊トークンを、コールドスリープルームのある方向に向かって、1 ルームずつ移動させる。その際、閉じたドアは無視する。例えば避難セクション A にいる海兵隊トークンは、次は 004 へ、その次は 005 へと移動する。
- » 「9」のイベントトークンと、「ストーリー条件」マーカーをコールドスリープルームに配置する。
- » 海兵隊トークンがコールドスリープルームに移動したとき、イベント 9 を読む。

## イベント 7

囚われる

ミッション 1

誰かいるか？  
今すぐ、助けが必要だ……。

» あなたがいるルームに通じている通路のドアをすべて閉ざす。あなたのミニチュアのそばに、弾薬 / ダメージマーカーを 1 個配置する。これはこのルームの空気をあらし、現在外に向かって排出中だ。

» 次のラウンドの開始時に、上記のマーカーを取り除く。

» あなたがまだこのルームにいる場合は軽傷 1 を受ける。また、その後のラウンドの開始時に、あなたがまだこのルームにいる場合は、軽傷 1 を受ける。

» いずれかの閉じたドアが開いたら、この効果は終了する。

## イベント 8

潰されるところだった

ミッション 1

ドアを通り抜けようとしたとき、  
閉まり始めやがった。

ドンピシャのタイミングだ。こりゃ、偶然じゃあないぜ。

» 《脚》の重傷 1 枚を得る。  
あなたがサイエンティストなら、かわりに《胴》の重傷 1 枚を得る。

ゲーム終了

## イベント 9

大虐殺

ミッション 1

おい、何か見つけたぞ。

何かいい物だったら教えてください。

## イベント 10

モニタリングルーム

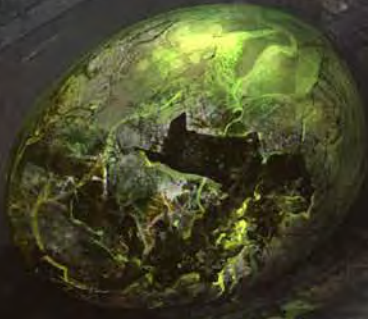
ミッション 1

なあ、下甲板に、でっけえ貨物室があること知ってたか？  
そこにだ……何かがある。

それが何だとしても、待ってくれますよ！ おれたち、今すぐ発進しないと！

» ヒントトークン 1 個をキャンペーン置き場に配置する。





これは俺たちの物じゃないな。

## イベント 11

卵の発見

ミッション 1

今回の事件……  
なぜこうなったか、  
分かったような気がする。

時間がありません! 急いで!

こいつをラボで何とかできれば、  
俺はより安心できるんだが。

あなたのキャラクターは卵トークンを1個受け取る。これは重いオブジェクトだ。

» 選択肢トークンAと、「ストーリー条件」マーカーを研究室に配置する。

» 卵トークンを持ったキャラクターが、このミッション中に研究室に移動したら、卵を破壊する。そして選択肢トークンAをキャンペーン置き場に配置する。

## エンディング I

噴射流

ミッション 1

全て異常なし! ステーションから離れたらすぐに、超空間ジャンプします。皆、睡眠槽にこもって!

奴らに手土産を送ったほうがいいって思わないか?

旋回してスラスターを全開にし、発射台をプチ壊すってどうだ?

この下には、山ほど一般人がいるんだよ! 彼らを殺すわけにはいかないねえ!

プレイヤー全員で、どちらがいいか投票する。

» 停泊中の船をすべて、スラスターの噴射でプチ壊す。  
-エンディングIIを読む。

» そのまま飛び去る。  
-エンディングIIIを読む。

同点の場合、親マーカーを持っているプレイヤーが決定する。



## エンディング II

燃える栈橋

ミッション1



- » 選択肢トークンBを取る。
- » もしも選択肢トークンAを持っているなら、エンディングIIIへ。そうでない場合は、ミッション2へ。

## エンディング III

岐路

ミッション1



- » もしも選択肢トークンAを持っているなら、エンディングIVへ。そうでない場合は、ミッション2へ。

## エンディング IV

処理能力

ミッション1

この船のメインコンピューターは凄いものだが、限界はある。



俺たちが長い冬眠に入る前に、ひとつだけ、最後の指示をしなきゃならない。

プレイヤー全員で、どちらがいいか投票する。

- » 破壊した卵の分析をする：選択肢トークンCを取り、ミッション2へ。
- » スラスターを調整し、回避行動の計算をする：ミッション2へ。

同点の場合、親マーカーを持っているプレイヤーが決定する。