

ミッション：2

宇宙放浪

- » 選択肢トークンCを持っている、または選択肢トークンBを持っていないければ、次の「序文1」へ。
- » そうでない場合、「序文2」へ。

序文 1

モニタリングルーム ミッション2

奴らは思ったよりも早く、追いついてきた。



熟練した戦闘艦乗りには
かできない技だ。

レールガンの度重なる攻撃で、船体が
切り裂かれている最中のジャンプなん
で、簡単な話じゃない。

だが彼女には
それができた。

重大な損傷

- » アリアドネ号はダメージを受けた。以降のミッションでは、該当するルールを適用する。
- » 選択肢トークンCを持っているれば、「序文2」へ。
- » そうでない場合、「序文3」へ。

序文 2

分析 ミッション2

それが未知の生命体の殻だとコンピューターが
突き止めるまで、さほど時間はかからなかった。
だがそこで、話はさらにおかしくなる。

ログはめちゃくちゃだった。どうやってこれが船に載ったのか分
からなかった。直前のミッションでは、いかなる宇宙港にも寄
らなかつたし、他の船とドッキングしたり、何かを受け取ったこ
ともない。どうやら俺たちは、これを積んだまま深宇宙に飛び
出したようだ。最後の手段としては、俺たちの記憶が蘇れば
……だが、次のジャンプで再び記憶は失われるはずだ。

- » ヒントトークン1個をキャンペーン置き場に配置する。
- » 船は超空間ジャンプをする! 「序文3」へ。



序文 3
友人 ミッション 2

酷いジャンプだった。だが俺たちが縮み上がったのは、他の件もあったからだ。

仕事の日々から、逃亡者の日常に変わる。慣れるには難しい問題だ。

聞こえるかい？

ええ。

一体全体、君たちはどこにいるんだい？



ちょっと待て、通信がロストしかけてるぞ！



いい質問だ。俺たちはどこに向かっているんだ？

さあ？ あたし、最初に心に浮かんだデタラメな座標を打ち込んだのよ。他にどうしろと？



そうか。通信を繋ぎ直そう。だが彼には何も言うなよ。



オーケー、戻ったわ。あたし、全ての探知が届かない場所まで飛んだのよ。

頭いいね。だけど、君たちにはまだ助けが必要だろ……俺が提供できるよ。

本当か？ アンタ、『別の船にいるただの友達』じゃなかったのか？



まあ、それは言わないでよ。引き続き、僕を信じて。僕は宇宙労働者組合の人間なのさ。

セドナの指令室に、僕らの作業員がいたわけ。だから君たちのことを知ったんだ。



宇宙労働者組合だと？ そいつは火星の貯蔵施設を爆破し、サンドロップ社の代表取締役に炭疽菌を送り付けた奴らじゃないか！？

皆、君たちのような恩知らずな間抜け野郎の権利のために戦ってるんだよ！ おっと、話がそれたようだ……。



最新ニュース



この10年間で、いくつかの船が消息を絶った。企業と政府がこのことを隠そうとしていたが、噂くらいは耳にしているはずだ。君たちもそのリストに連なるんじゃないかと、僕は思う。



さて、僕は君たちの船と連帯する機会を得た。僕は消えた彼らがどうなったかを発見する。僕は科学者と研究者のチームを待機させている。合流地点の座標を送るよ。



ちょっと待って。あたしたちの船、大量のダメージを受けたのよ。これ以上の飛行は無理だわ。

えっ……。



なんてこった！
宇宙のど真ん中でどうやって修理すれば……。



おい、アレは！



そんな、まさか。なぜここに。

ねえ！ どうしたんだ？

ミッション2 ゲームの準備

重要：キャラクターのアイテム、負傷、状態とカードはミッション1から持ち越しします。

パイロット 「センサーによれば、あの船は構造的な損傷は一切ないわ！ 運が良かった……」

スカウト 「今、ここでネメシス号を発見するなんて……ありえない！」

キャプテン 「なにか、気にいらないな」

ソルジャー 「太陽系の半分を敵に回して尻を温めている状況が気に食わん。おれたちは行動すべきだ！」

パイロット 「彼が正しいと、あたしも思う。アリアドネ号がジャンプしたとき受けた損傷はかなり酷いわ。でも、かわりにネメシス号を逃走用の乗り物として使えるかもしれない。乗り込んで調べても問題ないわね」

キャプテン 「わかった。皆、スーツを着用しろ！」

サイエンティスト 「私もですか？」

キャプテン 「我々はそこに何があるか分からない。また、敵がいつ我々を捕えに来るかも分からない。皆で一緒に固まっているのが最善の策だろう」

プレイヤーの目的

1. 避難セクションからネメシス号の船内に侵入する。
2. ネメシス号が航行可能かどうか調べる。可能なら、この船を使って移動する。

ミッション2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。

- プレイヤーのチームは、避難セクションBのダッシュポッド用ハッチから侵入する。
- そのルームから、ストーリーイベントに従ってプレイする。
- 座標カードと目的地マーカーは使わない。
- 時間マーカーはこのミッションの開始時にはゲーム盤に配置しない。
- 予想外の状況に備える。

ミッション2の準備

1. キャラクターのアイテム、状態とアクションカードはミッション1から持ち越しします。
2. ゲーム盤を表面（赤い矢印のシンボルがある面）にして、テーブルの中央に置きます。この面は、宇宙船ネメシス号の内部をあらわします。
3. ルームタイル「避難セクションB」をゲーム盤上の「009」と記されたルームスロット（次ページの図のA）に、表向きで配置します。アイテムカウンターは「0」です。そのタイルに、すべてのプレイヤーのフィギュアを配置します。
4. 次のルームタイルを表向きで配置します。「手術室」を「013」（次ページB）、「モニタリングルーム」を「016」（C）、「エンジンコントロールルーム」を「003」（D）、「ジェネレーター」を「007」（E）。
5. 「5」のイベントトークンと「ここでアクション」マーカーを手術室に配置します。
6. 「2」のイベントトークンと「ここに移動時」マーカーをコールドスリープルーム（F-011）に配置します。

7. 残りのルームタイルは、基本ルールに従い準備します（ルールブック 6 ページの 2 と 3）。
 8. 基本ルール（ルールブック 6 ページの 8）に従い、エンジントークンを配置します。
 9. 脱出ポッドトークンと目的地マーカーは使わないのでゲームの箱に戻します。
- 重要:** ミッション 1 とは違い、探査トークンは基本ルールに従って使います。裏向きにして、配置したすべてのルームタイルの上に、ランダムに 1 枚ずつ載せます（ただし「避難セクション B」には載せません）。
10. 基本ルールに従い、イントルーダーボードの準備をします（ルールブック 6 ページの 9）。卵トークンの配置などを行ってください。
 11. **イントルーダー袋の中に、次のイントルーダートークンを入れます:** 「幼体 4 個」「完全体 4 個+X（キャラクターの数）」「成長体 2 個」「ダミー 1 個」
 12. 時間時間マーカーは、今は配置しないでください!

卵の分析

選択肢トークン C を持っていれば: アリアドネ号のコンピューターは卵の予備診断を終えた。それにより、この生命体に対する知識をいくつか得る。ただちにイントルーダーの弱点カードを 1 枚表にする。

ゲームの準備用の図



ミッションを達成する

- ストーリーイベントが終了を指示したとき、ミッション 2 は終了する。
- ミッションが終了しても、**ゲーム盤を片づけたり、ルームタイルを動かしたりはしてはいけない。**

ミッション 2 を開始する

次のページのイベント 1 を読み、ゲームを開始します。

イベント 1

見捨てられた船

ミッション 2

ネメシス号、その名前だけでちびりそうだ。深宇宙で消息を絶った、最も巨大な船なんだ。

コイツを見捨てた誰かさんは、親切にもドアを開けておいてくれたようだ。脱出ポッドは4つともなくなっている。

非常用電源は点いたままだ。メインタンクには若干の酸素が残っている。必要なのは、俺たちが凍ったり窒息したりする前に、生命維持装置が使えるようにすることだな。

これがいいことなのか、悪いことなのかは分からない。俺の一部は、死体とか荒れ果てた残骸とかを見つけたら、すぐに船に戻りたいと望んでいた。

しかし10年経ったんだ。だから全てなくなったんだろう、と思いたかった。なんにせよ、主電源が戻るまで、これ以上は何も分らない。

新たな目的：

- » ジェネレータールームにあるマスタースイッチを入れて、ネメシス号の電力を回復させる。
- » 「3」のイベントトークンと「ここでアクション」マーカーをジェネレータールームに配置する。このルームでルームアクションを行ったらただちに、ストーリーイベントを解決する。この解決が終わるまで、どのルームでも通常のルームアクションは一切行えない！
- » 時間マーカーを自爆表の「3」のマスに移す。これは減ってゆく酸素と極寒状態での生存可能な時間を示している。時間マーカーが自爆表の最後にある赤いマスに進んだとき、キャラクターは全員死亡し、ゲームは終了する！

イベント 2

コールドスリープルーム ミッション 2

10年前、ネメシス号は姿を消した。

10年間、氷点下の中、エアフィルターが動き続けていたにしては、クソ酷い臭いだ。

プレイヤー全員で、どちらかを選択する：

- » 死体を漁る：手番プレイヤーは感染カード1枚を受け取り、アイテムの山から緑、赤、黄色のアイテムカードを1枚ずつ引く。その後、ミッション2を続ける。
- » 死体を漁らない：ミッション2を続ける。

イベント 3

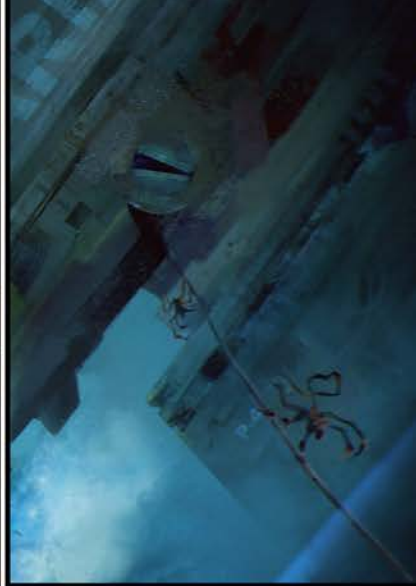
電力回復

ミッション 2

これで大丈夫と思うが……。



……だが、成功 1 回ごとに、
運命は不意打ちを喰らわせる
……。



アリアドネ号のAIが、何かに反応した。
悪いことに、俺たちの生存より優先される
命令が送られた。



船のAIの決定権は俺たちより低い。だが改めて言うが、俺た
ちは公式には「死んで」いることになっている……そしてジャン
プドライブが使えないため、アリアドネ号は最悪の状態だ。
自己保存のため勝手に動き出したのだ。



俺たちもまた、最悪の状況だ。
とにかく、急がないと。



イベント 4
船の記録 ミッション 2

- » アリアドネ号が突然発進し、衝撃を受けた！ もう戻ることにはできない。全プレイヤーは、ランダムにアクションカードを 1 枚捨てる。
- » 電力は回復した。全てのルームのルームアクションは通常どおり使える。
- » 時間マーカーを時間経過表の「8」のマスに、時間経過表の末尾の赤いマスに「7」のイベントトークンを配置する。このマスに時間マーカーが移動したとき、ただちにストーリーイベントを解決する。

新しい目的（任意の順番で解決する）：

- » コクピットに行き、超空間ジャンプの座標を入力する。
- » モニタリングルームで、記録を確認する。
- » 超空間ジャンプの前に、最低 2 基のエンジンを稼働させる。
- » 超空間ジャンプの前に、誰も感染していないことを確認する。

新しいルール：

- » 「4」のイベントトークンと「ここでアクション」マーカーをモニタリングルームに配置する。
- » 「6」のイベントトークンと「ここでアクション」マーカーをコクピットに配置する。
- » 上記した 4 種類の目的をすべて達成したら、コールドスリープルームに行き、コールドスリープする。
- » 全てのキャラクターがコールドスリープもしくは死亡した、または時間マーカーが最後の赤いマスに移動したら、ただちにイベント 7 を読んで解決する。このときコールドスリープルームにいないキャラクターは全員死亡する。

10 年前にその「事件」が起きた。この船から乗組員が逃げ出したんだとしたら、なぜ他の船は警告されなかったのか？ なぜ使い捨てにされたのか？ なぜ彼らは我々に何も教えてくれないのか？ 恐らく船の記録に答えがあるはずだ……。

ファイルは削除されました。
ファイルは削除されました。
ファイルは削除されました。

……答えはないかもしれない。全ては混乱している。乗組員自身に起因する行動？ または遠隔操作による何かか？



それが何であろうと、彼らはすべての記録を消去しなかったようだ。



……俺たちは基礎観測を十分行った。



彼らの生態は、俺たちの予想を超えていた。彼らは同時に複数の次元に存在しているようだ。常に俺たちが見ている方向しか表示しない、多面体のようなものだ。

俺はこの写真を眺め続けた……なんていうか、これには……既視感がある？

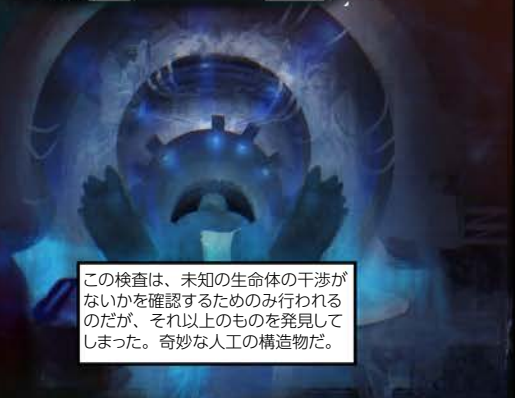


食事をするごとに、それはどこかでより大きな姿に成長していった……その抜け殻は裏返した手袋のようだが、より大きく悪夢めいた形になり、まるでどこか別の次元に元の小さな体を置いて行ったようだった。

» ヒントトークン 1 個をキャンペーン置き場に配置する。イントルーダーの死骸に対応するイントルーダーの弱点カードを表に返す。ミッション 2 を続ける。

イベント 5

ブレインスキャン ミッション 2



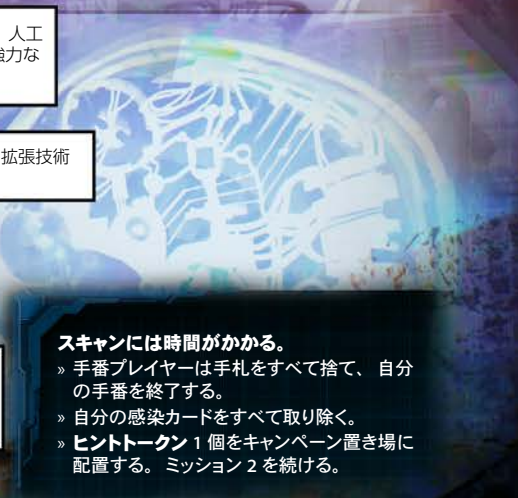
この検査は、未知の生命体の干渉がないかを確認するためのみ行われるのだが、それ以上のものを発見してしまった。奇妙な人工の構造物だ。

……脳があるべき場所に、人工的なニューロンがある。強力な送信機のような。

最先端の拡張技術だった。

医務室のシステムは、これを全く理解できなかった。

今は戦闘中ではないため、解析には待たねばならないだろう。



スキャンには時間がかかる。
» 手番プレイヤーは手札をすべて捨て、自分の手番を終了する。
» 自分の感染カードをすべて取り除く。
» ヒントトークン 1 個をキャンペーン置き場に配置する。ミッション 2 を続ける。

イベント 6

軍からの信号

ミッション 2

新しいジャンプ座標を入力してください

チャンネルの全帯域から、
メッセージあり！
優先順位：1

了解した、火星。
続けてくれ。

こちらは火星軍。
アリアドネ号の乗組
員に告ぐ。
出るよ、
コンチキショウ！

よし……君らはどこにいるの？
アタシたちには、君らの船の
通信シグネチャが捉えられな
かった。

今それは重要なことではない。
貴方たちは何を望んでいるんだ？ 俺
たちは、生き延びるために必要なこと
をやってきた。そして……。

聞いて、君らは洗脳されていた。な
のでアタシたちは、君らに本当に責
任があるとはみなしていない。

君らは、いくつもの国際法
や合意を破った企業の陰謀
の一端を担っていた。

君らとその船はその証拠。アタシたちは、君ら
の雇い主を、現行犯逮捕する必要がある。アタ
シたちの火星の基地の座標を送るわ。

君らが船でやりそうなこと全て
に対しては、十分な準備はで
きているから。

……実はあんたらは、俺
たちが雇い主か、どっちか片方だけで
もとっ捕まえたいってことじゃあないのか？
組合があんたらのこと、警戒するよう
言ってくれたぜ！

組合？ アイツらはただ、病んだゲーム
に興じているだけよ！ アイツらを信じちゃいけない。
アタシのところに来なさい。まだ時間があるうちに！

さて……どうするか考えよう。

新しいジャンプ座標を入力してください！

プレイヤー全員で、どれがいいか投票する。

- » 火星の軍事基地に座標を定める：選択肢トークンDを取る。
- » 宇宙労働者組合の基地に座標を定める：選択肢トークンEを取る。
- » この船は人類にとって危険すぎる！ 太陽の中心に座標を定める：選択肢トークンFを取る。
- » 深宇宙に座標を定め、自分たちだけで感染と戦う：選択肢トークンは取らない。

イベント 3 で記されたルールのもと、ミッション 2 を続ける。

イベント 7

分岐点

ミッション 2

全てのエンジンが稼働状態かどうか調べる。

» 一基でも故障や破壊されていたら、**エンディング I** へ。

その後、コールドスリープを行っているすべてのキャラクターは、感染チェック（基本ルール 11 ページ）を行わねばならない。キャラクターの誰かが感染していた場合、**エンディング II** へ。その場合、感染していないキャラクターはすべて死亡する。

» 選択肢トークン D を持っていれば：**ミッション 3 A** を開始する。

» 選択肢トークン E を持っていれば：**ミッション 3 B** を開始する。

» 選択肢トークン F を持っていれば：**エンディング I** へ。

» 上記のどれにも当てはまらない場合は、**エンディング II** へ。

エンディング I

火の玉

ミッション 2

俺たちは熱を感じる間もなく、炎の奥へ進んだ……。

- » キャラクターは全員死亡する！
- » この物語はここで終わる。すべてのカードやアイテムをゲームの箱に戻す。
- » それとも、まだ続けたいなら**エンディング III** へ。

エンディング II

大群

ミッション 2

すぐに、奴らの姿はそこら中にあふれていった。俺たちはどうすることもできなかった。

- » キャラクターは全員死亡する！
- » この物語はここで終わる。すべてのカードやアイテムをゲームの箱に戻す。
- » それとも、まだ続けたいなら**エンディング III** へ。

エンディング III

再生

ミッション 2

- » 選択肢トークン F を取る。**ミッション 4** を開始する。

作者：クリストフ・ピスコルスキ

グラフィック：ピヨトル・フォクソヴィチ、アレクサンデル・チェリシェフ

絵コンテ：アンジェイ・ポルトラノス

レイアウト：アンジェイ・ポルトラノス、パトリック・イエンデラセック

カバーアート：エヴァ・ラヴァク

キャンペーンゲームデザイン：クリストフ・ピスコルスキ

プレイテスト、ディベロップ：Paweł Samborski, Michał Siekierski,
Łukasz Krawiec, Franciszek Ostojcki, Krzysztof Belczyk

校正：Hervé Daubet, Dan Morley

版元：Awaken Realms

『ネメシス』 **ゲームデザイン**：アダム・クワピンスキー

翻訳・編集：工藤雅之