

ミッション：3A

封鎖

序文 1

困まれて

ミッション 3A

自律式電磁パルス弾、ハザード=ペリー級フリゲート艦、移乗攻撃艇……これらは決して救助用のものではない!

俺たちは別に失望していなかった。というか、このような事態を半ば予想していたのだ……。



チックショウ!

マーム、あれはアリアドネ号ではありません。

アタシに目がないとでも!?



伝説の幽霊船が、あんたの目の前に飛び出したとしたら? これで動きが止まるだろう。ジャンプして戻るチャンスが……。



奴ら、あたしたちのシステムを焼き尽くそうとするわ! すぐに脱出しな!

» 選択肢トークンBを持ってれば: 序文 2 へ。
そうでない場合: 序文 3 へ。

序文 2

殺人者たち

ミッション 3A



ひどろし!
あんたたちは皆、
地獄で……。

わたしたちの情報によれば、彼らを極刑に処すようにと、軍は命令されているそうです。

セドナでの虐殺に責任がある乗組員たちは、皆、逮捕されようとしています。何か彼らに言いたいことはあるかしら?

» 42 ページの「ミッション 3 (3A / 3B) ゲームの準備」へ。

序文 3

犠牲者たち

ミッション 3A



これは陰謀だ!

彼らは乗組員をこの世界から「消す」つもりなんです。他の人たちと同様にね!

セドナでの虐殺に責任がある乗組員たちは、皆、逮捕されようとしています。何か彼らに言いたいことはあるかしら?

これ以上の悲劇を防ぐために、活動家や抗議者たちが大勢乗っている多数の船が、すでに軌道上にきています。

» 42 ページの「ミッション 3 (3A / 3B) ゲームの準備」へ。

ミッション：3B

別の船にいるただの友達

序文

1

友好的な挨拶

ミッション 3B

高価な設備、月ほどの大きさの複合研究施設、電磁パルス兵器……確かなことは、彼らは名乗った通りの人物ではないということだ。

僕が、『別の船にいるただの友達』だ。

あんた、俺たちをだましたな!

話をささげらないでくれ。君たちは、**最重要機密**の積み荷を運んでいたんだ。それらは……込み入った話なんだ。

君たちは混乱し、迷っている。そして軍は君たちの喉元にまで迫ってきている。僕らは君たちを、正しい方向に誘導する必要があった。

AI心理学者のチームは、『組合の情報提供者』というカバーが最適だろうと判断したんだ。そして君たちは今、ここにいるわけだ……。

そういえば、僕のアリアドネ号はどこにあるんだ?

あたしたちの安全が保障されるまで、何も話さないわ。

頼むよ……君たちは我々の従業員なんだ! すぐにすべて思い出すはずだ!

それともこれは、アンタらの『AI心理学者』が企んだ、新たな嘘かもな!

そうか……交渉決裂だな。

- » ヒントトークン 1 個をキャンペーン置き場に配置する。
- » もしも**選択肢トークンB**を持っているなら、**序文 2** へ。
- » そうでない場合は、42 ページの「ミッション 3 (3A / 3B) ゲームの準備」へ。

序文

2

報復の日

ミッション 3B

分かるだろ、君たちはセドナで、とんでもない無茶をやったんだ。我々は君らのような恥知らずな人間たちのせいで、我々の組織を破壊されたくないんだよ。

各自砲撃を開始せよ。船さえ捕えれば、あとはどうでもいい。

イエス、サー!

- » 42 ページの「ミッション 3 (3A / 3B) ゲームの準備」へ。

ミッション3 (3A/3B) ゲームの準備

重要:このミッションは、一部の例外を除き、ミッション2終了時の状況を引き継いで開始します! キャラクターの所持するアイテムや(スライムマーカーなどの)状態、負傷など、すべてミッション2終了時のまま、持ち越します!

プレイヤーの目的

- 電磁パルスによる攻撃により、駆動システムが停止してしまった! エンジンを再起動するため、エンジンコントロールルームに行け。
- 超空間ジャンプを行い、脱出し、生き残れ。

ミッション3の概要

このミッションは、「ネメシス」のルールブック(以下「基本ルール」と呼びます)の、27ページに記された「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。

- 敵の強襲部隊がゲーム盤にいて、船は攻撃を受けている最中であるかもしれない。
- 船内の一部はすでに探索済みである。
- あるラウンドで、電磁パルスが船のすべての機能を停止させる。
- イントルーダーの脅威は非常に高い。

ミッション3の準備

1. ゲーム盤の状態はミッション2から持ち越します。ルームを動かしたり、未探査のルームタイルを表にしたりしないでください。
2. エンジントークンをゲーム盤から取り、基本ルール（ルールブック6ページの8）に従ってシャッフルし、再配置します。
3. ゲーム盤上のイントルーダーのフィギュア、騒音マーカー、死体トークンを、すべて取り除きます。
4. ゲーム盤上の故障マーカー、火災マーカーはそのまま残します。
5. 「08」のイベントトークンと「ここに移動時」マーカーを、未探査ルームのうち、ルームナンバーが最も大きいルームに配置します。もしも未探査ルームがない場合は、ルームナンバーが「015」のルームに配置します。
6. 「06」のイベントトークンと「ここに移動時」マーカーを、エンジンコントロールルームに配置します。
7. すべてのプレイヤーのキャラクターのミニチュアを、コールドスリープルームに配置します。
8. 時間マーカーを、時間経過表の「15-プレイヤーの人数」のマスに配置します。
9. 「07」のイベントトークンを、時間経過表の「9」のマスに配置します。時間マーカーがこのマスに入ったとき、ただちにイベント7を読んで解決します。
10. 弾薬/ダメージマーカーを、時間経過表の「4」「6」「8」「10」「12」のマスに配置します。時間マーカーがこれらのマスにいるラウンドでは、電磁パルスがネメシス号を襲います。そのため、
 - そのラウンド中、一切のルームアクションは実行できない。
 - そのラウンド中、すべてのエネルギー系武器は使用できない。
11. イントルーダーボードの状態、弱点カードやイベントカードなどはミッション2から持ち越します。卵トークン3個を、イントルーダーボードに追加します。
12. イントルーダー袋の中が、次のイントルーダートークンの数になるように調整します。「幼体3個」「完全体3個+X（キャラクターの数）」「成長体2個」「統率体1個」「クイーン1個」「ダミー1個」

選択肢トークンBを持っていれば：

「01」「02」「03」「04」「05」のイベントトークンを、イントルーダー袋に入れます。これらを引いた時、対応したイベントを読んで解決します。

※**アークライト注**：イントルーダー袋に入れていないイントルーダートークン5個（種類は問いません）を選び、1～5の数字を書き込み、代用のトークンにします。それらをイントルーダー袋に追加してください。

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3は終了します。

ミッション3を開始する

基本ルールに従い、ミッション3を開始してください。

イベント 1-5

ひどい偏見

ミッション 3

これがセドナでの行いのせいなのか、俺たちの船にいる敵対的な生命体のせいなのかは分からない……。

……だが、彼らは俺たちを、生かしたまま進行するつもりとは思えなかった。

- » 故障マーカーを、探索されたルームのうち、(故障マーカーのない) ルームナンバーが最も小さいルームに配置する。その後、そのルームにいるキャラクターは全員、アクションカード《妨害》を手札から捨てるか、または重傷1つを負う。
- » このイベントトークンをゲームから取り除く。

イベント 6

応急措置

ミッション 3

いい話としては、手でエンジンコントロールシステムを無効化できるということだ。

悪い話としては、激しい火災が起きているこの汚染された船の中に、EMP対策がされたケーブルを3本通さねばならない。

これ以降、すべてのキャラクターは、自分が訪れたルームでフリーアクションを行うことにより、そのルームにケーブルトークンを配置できる。ただし、火災マーカーや故障マーカーが配置されているルームではこれが行えない。

新たな目的：

- » エンジンコントロールルームから始め、3つのエンジンルームまで続くように、各ルームにケーブルトークンを配置せねばならない。また少なくとも2つのエンジンは稼働状態である必要がある。

ルール：

- » ルームに火災マーカーや故障マーカーを配置するとき、その部屋にケーブルトークンが配置されていたら、そのケーブルトークンを取り除く。
- » 「10」のイベントトークンと「ストーリー条件」マーカーを、エンジンコントロールルームに配置する。エンジンコントロールルームから3つのエンジンルームまで続くようにケーブルトークンが配置されていて、かつキャラクターがエンジンコントロールルームにいる場合、ただちに**イベント 10**を読んで解決する。

イベント 7

乗り込まれる

ミッション 3

オーケー、野郎ども。今回の任務は、索敵殲滅だ。

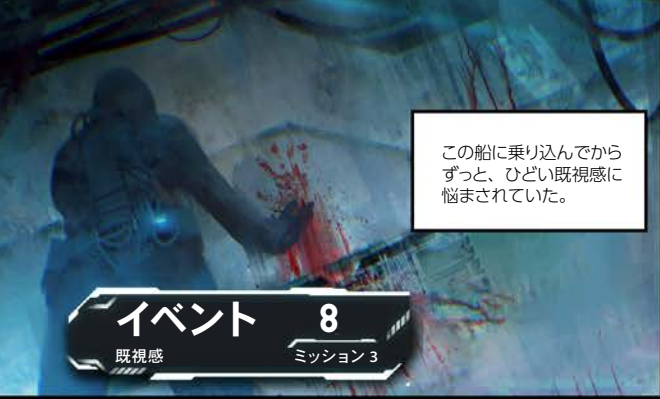
疑わしい者や、外宇宙生物はいかがしましょう？

動くものはすべて殺せ。

この船で動いていないものなんてありません！

海兵隊トークンを、コックピットに配置する。これは強襲部隊だ。

- » 各イベントフェイズ終了時に、海兵隊トークンを最も近いキャラクター、またはイントルーダーに近づくように、1ルームぶん移動させる。複数のキャラクター/イントルーダーが等距離にいる場合、親マーカーを持っているプレイヤーが、どちらに移動するか決定する。
- » 海兵隊トークンがキャラクターのいるルームに移動したとき、そのキャラクターは重傷1つを負う。さらにそのキャラクターは隣接するルームに移動し、そこで騒音ロールを行う。
- » 海兵隊トークンがイントルーダーのいるルームに移動した、またはイントルーダーが海兵隊トークンがいるルームに移動してきたとき、ただちに**イベント 9**を読んで解決する。
- » 海兵隊トークンは火災/故障マーカー、閉じたドア、減圧トークンの効果を無視する。



この船に乗り込んでからずっと、ひどい既視感に悩まされていた。

イベント

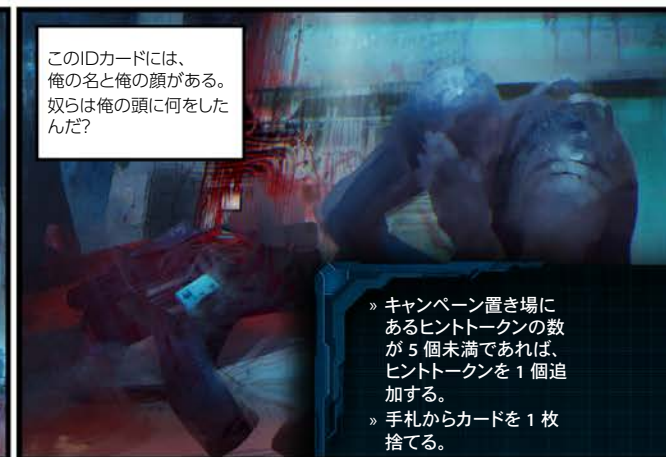
8

既視感

ミッション 3



今は理解している。俺は以前、この船に乗っていたのだ。



このIDカードには、俺の名と俺の顔がある。奴らは俺の頭に何をしたんだ？

- » キャンペーン置き場にあるヒントトークンの数が5個未満であれば、ヒントトークンを1個追加する。
- » 手札からカードを1枚捨てる。



イベント

9

戦闘

ミッション 3

両者とも本気で戦っていた。船全体が振動していた。

普通だったら心配するところだが、この騒動であの生き物が呼び寄せられ、戦闘に割り込むことはかえって都合がいい。

- » ゲーム盤からすべての騒音マーカーを取り除く。
- » 海兵隊トークンがあるルーンに繋がる通路すべてに騒音マーカーを配置する。海兵隊トークンがあるルームにクイーン、または統率体がある場合、海兵隊トークンを取り除く。それ以外のイントルーダーの場合、イントルーダーのほうを取り除く。



イベント

10

分岐点

ミッション 3

超空間ジャンプの準備ができた!

- » 以降、ゲーム中でのどの時点でも、超空間ジャンプをするかどうか投票で決められる。投票が引き分けの場合、親マーカーを持っているプレイヤーが決定する。
- » 超空間ジャンプをする場合、**エンディング 1**へ。
- » 超空間ジャンプをする場合、コールドスリープルームの外にいるキャラクターは、みな死亡する!
- » 超空間ジャンプをするまで、このミッションは終わらない。

エンディング I

楽観的過ぎる言葉

ミッション3

準備ができたわ！
睡眠槽に戻る時間よ、みんな！



ちょっと待て。まだ少し、
やれることがある。

俺はこの船に残っていた
ログを編集した。これを
ネットに流す必要がある。

ふざけてるの？ 中継器が動
いているかどうかなんて、誰も
知らないのよ？

彼女の言うとおりで、
時間がありません！

待て待て！ 俺たちが今死ん
だら、すべて無駄になるぞ。
皆はネメシス号についての真
実を、知る必要がある！

プレイヤー全員で、どちらがいいか投票する。

- » 選択1：ただちに超空間ジャンプを行う—エンディングIIIを読む。
- » 選択2：超空間ジャンプを延期し、通信を送る—特別目的のマーカ—を、(もしも探索済みなら)通信室に配置する。そうでない場合はコクピットに配置する。特別目的のマーカ—を配置したルームに行き、故障マーカ—がない場合、ルームアクションを行えば通信を送ることができる。
- » 選択2を選んだ場合、これ以降いつでも、超空間ジャンプを行うかどうかの投票を行える。賛成多数の場合、たたちに超空間ジャンプを行う。
- » 通信を送る前に超空間ジャンプを行ったら：コールドスリープルームの外にいるキャラクターはみな死亡する。その後エンディングIIIを読む。
- » 通信を送った後に超空間ジャンプを行ったら：コールドスリープルームの外にいるキャラクターはみな死亡する。その後エンディングIIを読む。

……これであなたたちはすべてを知りました。
深宇宙は安全ではありません。ネメシス号の
船員と同じように、消えた船員たちは皆死ん
だんです。彼らはこのことを、少なくとも
10年前から知っていたんです。

エンディング II

送信

ミッション3

チックショウ！
マジかよ？

それだけじゃないのよ……私、彼女
のことを知ってる！ 何度か一緒に飛ん
だわ。彼女が行方不明になる前、だ
いたい10年くらい前だったかしら。

- » 選択肢トークンBをキャンペーン
置き場に配置する。
- » エンディングIIIを読む。



俺たちが飛び立つことを、奴らは知ってる。

だが奴らは思った以上に負けず嫌いだ。俺たちを見失うくらいなら、奴らは、居住区の近くで核爆発を起こす危険すら冒すだろう。何億人もが巻き添えになり、命を失う。奴らは俺たちを狩り立てるあの生き物と変わらない。

エンディング III

ジャンプの準備 ミッション 3



オール・グリーン、ジャンプまで、3、2、1……ゼロ!



何がマズかったか知ることもできなかった。戦闘でダメージを喰らいすぎたせいかな?

接続の不良? それともジャンプドライブが、最終的に壊れた?



最後の瞬間の記憶は、恐怖だった。

そして、俺たちは死んだ。



» キャラクターは全員死亡する。
» ミッション 4 へ進む。

