

ミッション：4

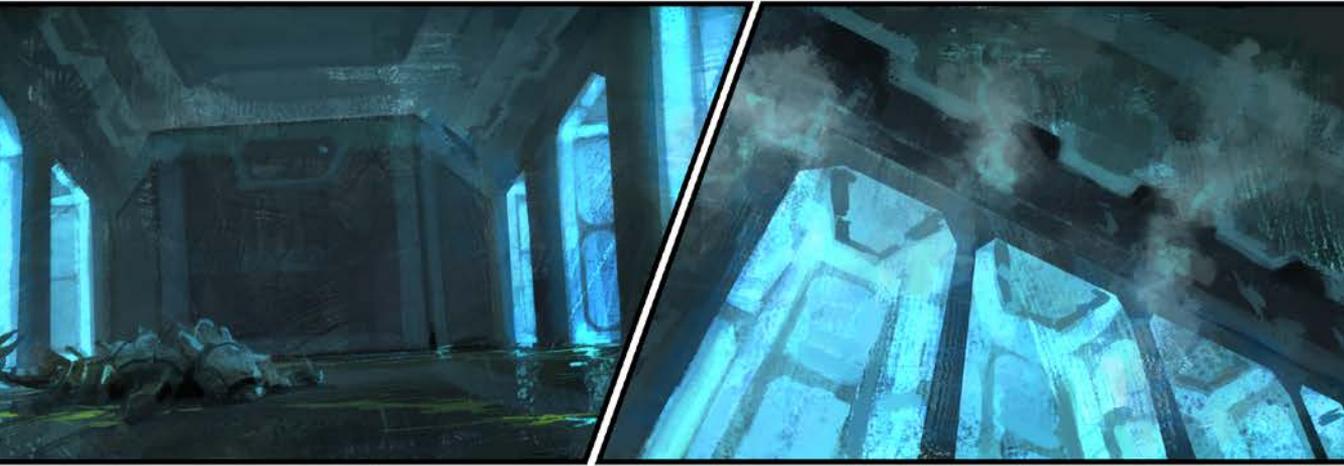
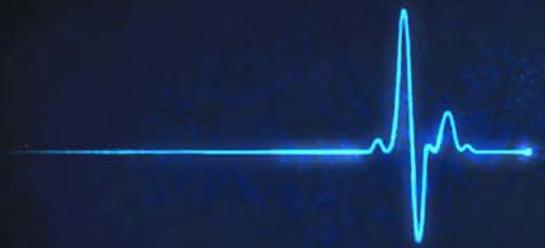
死後

序文

1

やりなおし

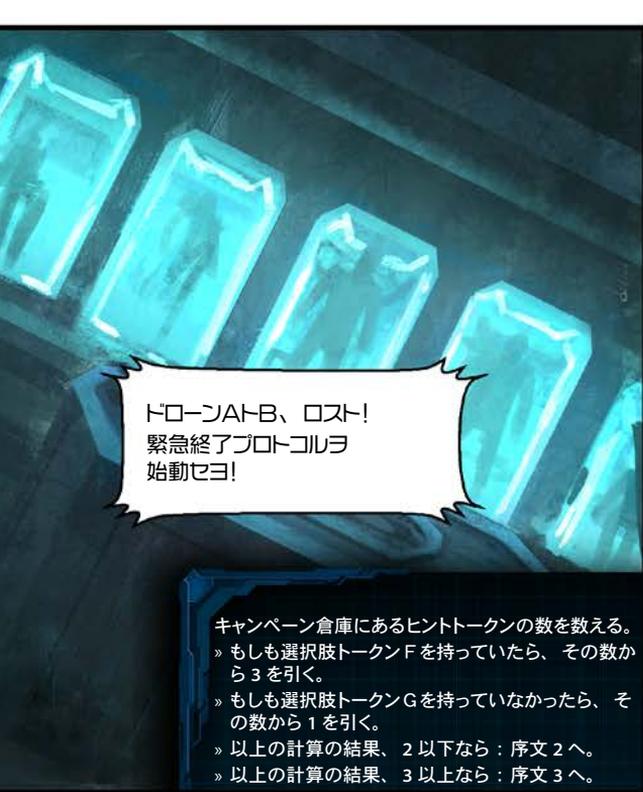
ミッション 4



復活の目覚めはひど
イものなんだ。



最期の瞬間の木霊が耳の中で鳴り響き、
死んだときの痛みが（幻なのに）蒸気ハ
ンマーのように体をぶっ叩くのだ。



ドローンAとB、ロスト!
緊急終了プロトコルヲ
始動セヨ!

キャンペーン倉庫にあるヒントトークンの数を数える。
 》もしも選択肢トークンFを持っていたら、その数から3を引く。
 》もしも選択肢トークンGを持っていなかったら、その数から1を引く。
 》以上の計算の結果、2以下なら：序文2へ。
 》以上の計算の結果、3以上なら：序文3へ。



序文 2

混乱の中で

ミッション4

すべてが始まった場所に戻ってきた。俺たちは怒り、混乱している。何が起こったのか、ハッキリ言える者は誰もいない。

緊張は高まっていた。



俺たちは、バラバラに引き裂かれる前に起きたすべてを、知る必要があった。

》**選択肢トークンH**を取る。
52ページの「ミッション4 ゲームの準備」に進む。

序文 3

ネタばらし

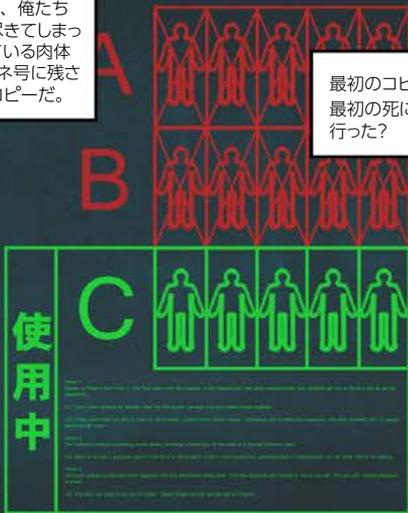
ミッション4

すべてが始まった場所に戻ってきた。最初のショックを乗り越えたあと、ただちに事態を把握しようと務めた。

アリアドネ号には、全乗組員の生体情報をプリントしたコピーが、3セット積んである。素晴らしいが、ひどく高価だ。俺たちはそのへんのスペーストラッカーたちとは違うのだ。



マズいことに、俺たちのコピーは尽きてしまった。今使っている肉体は、アリアドネ号に残された最後のコピーだ。



最初のコピーに何が起きたんだ？
最初の死についての記憶はどこに行った？



俺たちはそれぞれ、頭蓋の中に量子送信機を仕込んでいる。俺たちが死ぬとき、それは俺たちの意識をコピーに向けて、ナノ秒単位で送信する。



そしてこの船で、俺たちは一体何をやっていったんだ？
それを解き明かす時間があればいいんだが。

》52ページの「ミッション4 ゲームの準備」に進む。

ミッション4 ゲームの準備

重要:キャラクター全員は、前のミッションの終了時に死亡しています！各プレイヤーは同じキャラクターでゲームを準備しますが、アクションカードの山は最初の状態に戻し、アイテムや傷、その他の状態はすべて取り除きます（つまりミッション1を開始した時の状態に戻します）。

パイロット 「盛り上がっているとこ悪いんだけど、あたしたちはまだ、危険な状況にいるのよ」

キャプテン 「この船を動かす方法は、まったくないのか？」

パイロット 「じゃないかと思うわ。ジャンプドライブは修復不可能よ」

サイエンティスト 「それだけじゃありません！あいつらがセドナで、ハッキングのため送ってきたマルウェアはまだ残っているんです。この船は私たちを殺そうとするかもしれません。それに、コックピットと脱出ポッドは機能停止状態です」

キャプテン 「解決する方法は？」

サイエンティスト 「システムの復元と再起動、でしょうか」

パイロット 「ジェネレータールームにあるマスター・スイッチ。ですよね？」

ソルジャー 「おれならとっとと始めるな。奴ら、まだこの船を探しているだろう」

プレイヤーの目的

1. キャラクター達が混乱している（**選択肢トークンH**を持っている）なら、手術室で医療記録を調べ、自分たちの復活の謎を解く。
2. ジェネレータールームにあるマスター・スイッチで、アリアドネ号のシステムを再起動する。
3. ここから脱出する方法を探る。

ミッション4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。

- エンジンはすべて破壊されている。この船はどこにも行けない……。
- 探査トークンの1個は、通常の効果のかわりに特別なイベントを発生させる。
- イントルーダーの脅威は非常に高い。
- あなたたちの選択は、この物語のエピローグに対して多大な影響を与える。
- 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。

ミッション4の準備

1. 各プレイヤーは、前のミッションでプレイしていたキャラクターをそのまま使いますが、ミッション1を開始する前の状態、ゲームを始めるときの状態（アイテムや傷、その他の状態を取り除き、アクションカードを初期状態に戻す）に戻します。ただし、キャンペーン置き場はそのままにします。
2. ゲーム盤をアリアドネ号の面（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。エンジンルームには、エンジントークンを一切配置しないでください。完全に破壊されていて、まったく修理できません。
3. ルームタイル「ジェネレーター」ゲーム盤上の「011」(A)に、「エアロックコントロール」を「017」(B)に、「手術室」を「003」(C)に、表向きにして配置します。
4. 選択肢トークンHを持っていない場合、「6」のイベントトークンと「ここでアクション」マーカーを、ルームタイル「ジェネレーター」に配置します。
選択肢トークンHを持っている場合、「2」のイベントトークンと「ここでアクション」マーカーを、ルームタイル「手術室」に配置します。
5. コックピットに通じる通路すべてに、ドアトークンを配置します。コックピットには「ストーリー条件」マーカーを配置します。ストーリーイベントが指示するまで、コックピットに行くことはできませんし、コックピットに通じるドアは、いかなる方法によっても開くことはできません。

6. ルームタイルの中から「ハッチコントロールシステム」を抜き出し、ゲームの箱に戻します（このミッションでは使いません）。残りのルームタイルと脱出ポッドは、基本ルールの6ページのステップ2、3、7に従って準備します。脱出ポッドはすべて「ロック」の面にしてください。
7. 探査トークンをランダムに選び、裏向きのルームタイルすべてに配置します。
重要：このミッションでは、探査トークン「閉じたドア」は、通常の特効果ではなく、イベント3を起動させるものとして扱います。このトークンがめくられたとき、基本ルールに従って「ルーム内にあるアイテムの数の設定」を行ったあと、イベント3を読んでください。
8. すべて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。
9. 基本ルール（6ページのステップ9）に従い、イントルーダーボードの準備をしますが、卵トークンは1個しか配置しません。
10. イントルーダー袋の中を空にしたあと、次のイントルーダートークンを入れます：「幼体2個」「完全体4個」「成長体1個」「統率体1個」「ダミー1個」
11. イントルーダーたちが、コールドスリープルームに向かってきています！ 完全体のイントルーダー1体を「005」(D)と記されたルームスロットに、プレイヤーが3～4人ならばもう1体を「010」(E)に、プレイヤーが5人ならばさらにもう1体を「012」(F)に配置します。
12. イベントの山から「脱出ポッドの誤射出」を取り除き、イベントの山をシャッフルしなおします。
13. 時間マーカーを、時間経過表の「15」のマスに配置します。

戦闘ダメージ

アリアドネ号には、セドナから間一髪脱出したときのダメージが、まだ残っている！

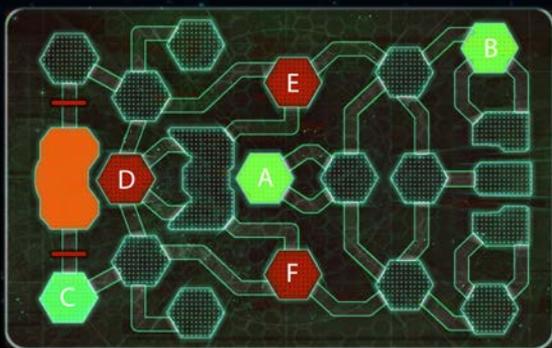
選択肢トークンBを持っていない場合：

脱出時の戦闘で、船は少しばかり損傷を受けた。「004」と「006」に配置されたルームタイルに、それぞれ故障マーカーを置いてください。

さらに、選択肢トークンCを持っている場合：

受けた損傷は酷いものだった。「014」と「016」に配置されたルームタイルに、それぞれ故障マーカーを置いてください。

ゲームの準備用の図



ミッション4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4を開始する

ストーリーイベントが発生するまで、基本ルールに従い、ミッション4を開始します。ストーリーイベントが発生したら、この冊子を参照し、その指示に従ってください。

タキオン波ヲ検出シマシタ。照会完了。TC-O7型軍用深層感知センサーノモノデス。

イベント 1

深層スキャン

1

ミッション 4

マズいな……。ネメシス号がブチ壊れたあとでも、奴ら、俺たちの船を探していやがるぜ。

タキオンエンジンだと、光速を超えられるからな。つまり、時間はないってことだ。

ターゲット確認しました、パイロット!

本船を妨害するコースをとっているわ。コンピューター! 予想時間を出して。

計算中……
現在ノココロ、
25分後デス。

» 「05」のイベントトークンを時間経過表の14番のマスに、「08」のイベントトークンを時間経過表の最後のマスに、それぞれ配置する。

イベント 2

情報更新

ミッション 4

医療記録は明確だった。

俺たちの体は単なる消耗品のコピーなのだ。死亡するとき、量子アップリンクを通じて同期する。

だから俺たちはネメシス号で死んだとき、ここで目覚めたのだ。

今の俺たちは、この船が積んでいた3個目の肉体だ。ネメシス号で死んだのは2番目だ。1番目の肉体には何が起きたのだ? プリッジに行けば、もう少し何か分かるかもしれない。

残念ながら、船は依然としてロックダウン中だ。

» 「06」のイベントトークンと「ここでアクション」マーカーを、ジェネレーターに配置する。
新たな目的
» ジェネレータールームで、アリアドネ号のシステムを再起動する。

イベント 3

閉じ込められて

ミッション 4

セドナでこの船のシステムが感染したマルウェアのいくつかは、まだ活動している。

だから俺たちはこの船を完全に信頼はできない。

- » あなたがいるルームに通じる通路すべてにドアトークンを配置する。あなたのキャラクターのフィギュアのそばに、弾薬/ダメージマーカーを置く。これはこのルームの空気をあらわす。空気は現在外に向かって排出中だ。
- » 次のラウンドの開始時に、空気マーカーを取り除く。
- » 空気マーカーを取り除くとき、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 4

オペレーション・テーセウス ミッション 4

探していたのはこれだ。

ただ、俺たちが本当に知りたかったことではない。

それは 10 年前に始まった。

ネメシス号はオールトの雲の外縁で消息を絶った。そこは以前から様々な船が消えていた場所だ。

ただし、この時は乗組員たちは生き延びた。

彼らは雇い主の手によって、極秘裏に回収されていた。

彼らは知りすぎていたため、自由にはできなかった。しかしその経験は貴重すぎたため、彼らを抹殺することでもできなかった。

そのかわりに、彼らは特別な生涯契約を得ることになった。

イントルーダーとの遭遇に生き残ったチームは彼らだけだったので、

彼らは新しい、秘密の研究プロジェクトのリーダーとなったのだ。



衝撃的な事実が発見された。イントルーダーは、ただの宇宙捕食生物とは遥かにかけ離れた生き物だった。

この複雑な多次元の生物は、こことは別の世界で生まれ、成長してきたのだ。

次元間脱皮という奇妙なプロセスによって、準備ができたとき、奴らは新しい形態で我々の世界に登場する。



すぐに科学者たちは、これらの生き物に次元間通路を開かせる方法を発見した。合成フェロモンによって、彼らの代謝を欺くのだ。

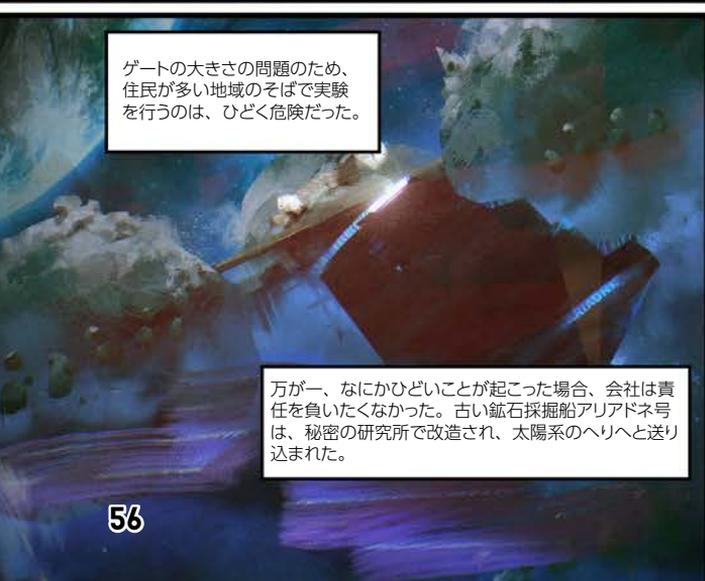
イントルーダーの生息地の研究は始まった……。



最初は行き当たりばったりだった。



最終的に、精鋭斥候チームが向こう側の次元に足を踏み入れる時が来た。そして研究用の前線基地を築いたのだ。



ゲートの大きさの問題のため、住民が多い地域のそばで実験を行うのは、ひどく危険だった。

万が一、なにかひどいことが起こった場合、会社は責任を負いたくなかった。古い鉱石採掘船アリアドネ号は、秘密の研究所で改造され、太陽系のへりへと送り込まれた。



この任務を中止した場合、乗組員の必要以外の記憶はすべて封じられる。

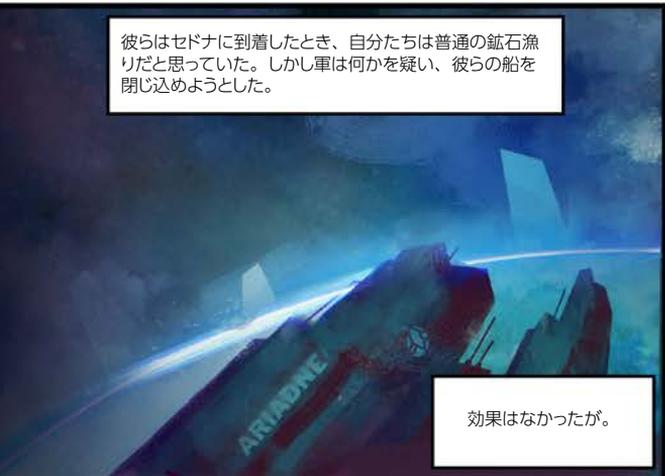
乗組員にはそれぞれ、バックアップ用の肉体コピー 2 個を受け取った。彼らが死んだとき、記憶をコピーに同期させる。致命的な問題が発生したとき、これで彼らは任務のやり直し、または中止が可能になる。



そして、致命的な問題が発生したのだ。

向こう側の次元で、乗組員の体は失われた。だが、同期は失敗した。

中央コンピューターはダメージを受け、状況をコントロールできなくなった。コピーの肉体は目覚めたが、完全な同期をとれなかったため、彼らは偽の、表向き任務の知識しか持っていなかった。



彼らはセドナに到着したとき、自分たちは普通の鉱石漁りだと思っていた。しかし軍は何かを疑い、彼らの船を閉じ込めようとした。

効果はなかったが。



人間とモンスターに狩り立てられ、乗組員の1人に、長い間失われていた記憶が蘇った。彼女は、永眠の地であった彼らのかつての船、ネメシス号に彼らを誘った。

他の事は説明することもないだろう。



俺たちはこの話の各部分についてはすでに知っていたが、それでもすべてを理解するために、今少し時間が必要だった。

俺たちはサンドロップ社のために、ずっと仕事をしてきたのだ！ セドナの虐殺は、俺たちのせいでは起きた。俺たちは皆から追われている。そしてどこにも逃げられる場所はない。



アリアドネ号はダメージを受けすぎて移動できない。脱出ポッドは俺たちを遠くに射出してくれないし、射出前にイントルーダーどもがやって来るだろう。



どこにも行けない。隠れることもできない。

それとも、手はあるのか？

極秘の小部屋、テーセウス・モジュールが、まだこの船のどこかにあるはずだ。俺たちは1次元に入るために受け取ったすべての装置を、まだ所持している。

データによれば、イントルーダーの世界では、相当な時間伸長効果が見られるということだ。もしも俺たちがその世界で1日2日生き延びることができれば、太陽系ではかなりの年数が経っていることになるはずだ。

このプランは危険が多く、複雑だから、皆が好むものじゃない。

俺たちの中には、もっと簡単なギャンブルを望むものがあった。
自爆シークエンスをセットし、脱出ポッドの座標標識を無効にし、自爆数秒前に脱出ポッドを射出し、俺たちを見失ってくれることを期待する。

その間に多くのことが起こるだろう。人々は忘れてくれるかもしれないし、会社はなくなるかもしれない、俺たちは許されるかもしれない。

だがこの場合、俺たちは長い間、コールドスリープすることになる。もしも俺たちが発見されなかったら……。

まずいことに、十分に大きなゲートを開くためには、クイーンが必要なんだが、彼女はテーセウス・モジュールを通って逃げてしまった。

SLP 0:00:00

俺たちは脱皮フェロモンを取り戻さねばならない。クイーンを呼び戻し、その薬を注入して……。

» コールドスリープルームにクイーンのフィギュアを配置する。
その後、プレイヤー全員で、どちらがいいか投票する。

» 1次元に逃走するイベント10を読む。
» 発見されないようにして脱出ポッドで逃げるイベント11を読む。
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。

イベント 5

セドナの悲鳴

ミッション4

緊急放送ヲ受信シマシタ。
優先度：赤。
PAシステムニ切り替ワリマス。

……聞こえますか？
大虐殺が起きています！



これらの生命体は、封鎖を突破した船から発生しました。

すべての封じ込めは失敗しました。甚大な被害が出ています。

我々は避難する必要があります。どうか……。



» 各プレイヤーは、手札からアクションカードを1枚捨てる。

イベント 6

スクリプトの再実行 ミッション4

致命的エラーが延々と表示されているが、システムは再起動できそうだ。

セドナで被ったハッキングにより、相当のダメージを受けたが、その多くは古いものだ。

俺たちが目覚める前に、この船に何か起きたとしても、それはすべて、悪いことだろう。

なににせよ、ブリッジを今、開けなければ。

» コクピットに通じるドアをすべて開く。
 » コクピットに「4」のイベントトークンを配置する。
 » 「1」のイベントトークンと「ここに移動時」マーカーを、「013」のルームに配置する。
 » そのルームにキャラクターが1人でもいる場合、ただちにそれらのトークン/マーカーを取り除き、イベント1を読む。

新たな目的：キャラクター全員をコクピットに移動する。
新しいルール：生存しているキャラクターが全員コクピットに移動したら、イベント4を読む。

イベント 7

エアロック ミッション4

エアロックにいるキャラクターを1人取り除く。 そのキャラクターは重傷を負ってはいけぬ。

» そのフィギュアを、時間経過表で、今から2マス先のマスに配置する。その足元に「9」のイベントトークンと「ストーリー条件」マーカーを配置する。
 » 時間マーカーがそのマスに移動したら、そのフィギュアをエアロックに戻し、イベント9を読む。
 » そのときまで、そのキャラクターを操るプレイヤーは一切のアクションができないし、一切のゲーム上の効果も受けない。

イベント

8

追いつかれる

ミッション 4

奴らが俺たちを攻撃する前に、最後に脳裏に浮かんだのは、俺はもう一度、他の船とかステーションで目覚めることができるのか、ってことだった……。

ゲーム終了

イベント

9

フェロモン

ミッション 4

テーセウス・モジュールはひしゃげ、動作不良を起こして燃えていた。ここは金属の畏だ。

つまり、いつも通りだ。

- » このルームにいるキャラクターの1人は特別目的のマーカを受け取る。これは脱皮フェロモンだ。
- » 時間マーカを自爆表の「6」のマスに配置する。
- » 時間マーカが自爆表の赤いマスに移動したら、テーセウス・モジュールは爆破して、船もろとも吹き飛ぶ。

新たな目的：

- » クイーンを倒し、ただちにその体に脱皮フェロモンを注入する。

新しいルール：

- » クイーンを倒すときは、そのルームに特別目的のマーカを持っているキャラクターが、最低でもアクションカードを2枚以上持っている状態でいなければならない。クイーンが倒されたとき、そのキャラクターは脱皮フェロモンを注入するため、アクションカードを2枚捨てる。
- » 以上の条件が満たされていない場合、クイーンはただ死亡する。クイーンのトークンをイントルーダー袋に戻す。通常のルールに従い、クイーンは再びイントルーダー袋から引かれるかもしれない。
- » イントルーダーボードに**エンディングマーカ1**を配置する。
- » クイーンが倒されて、フェロモンが注入されたら、**エンディング1**を読む。

イベント

10

取りに行く

ミッション 4

新たな目的：

- » エアロックコントロールから外に出て、テーセウス・モジュールまで行き、脱皮フェロモンを持って戻ってくる。

新しいルール：

- » 「7」のイベントトークンと「ここに移動時」マーカを、エアロックコントロールに配置する。キャラクターがエアロックコントロールに移動したとき、ただちにイベント7を読む。
- » 「007」「009」「017」「021」のルームに、それぞれ**ケーブルトークン**を1個配置する。これらのトークンは研究用機材であり、フリーアクションによって拾うことができる。一定の量の研究用機材を所持していることにより、エンディングの分岐が発生する。

イベント

11

逃げ出す

ミッション 4

新たな目的：

- » 船が自爆する1ラウンド前、または自爆シークエンスが起動している状態でワープを行う1ラウンド前に、使用可能にした脱出ポッドで脱出する。

新しいルール：

- » ジェネレーターでルームアクションを行うことにより、自爆シークエンスを起動できる。その後、自爆表の「1」のマスに**特別目的のマーカ**を配置して目印にする（もし自爆より先にワープが発生する場合、代わりに時間経過表の「1」のマスに配置する）。脱出ポッドで脱出するとき、このラウンドで脱出しなければ生き残ることはできない。誰も生き残らなかった場合、キャンペーンは失敗終了する！

エンディング I

I - 次元

ミッション 4

それは、興奮した牡牛を去勢するようなものだった。

俺たちはなんとかやり遂げた。



さあ、素晴らしい未知の世界が待っている。

- 所持している研究用機材（ケーブルトークン）の数を数える。
- » もしも**選択肢トークンG**を持っているなら、その数に1を加える。
 - » その数から、イントルーダーボードにあるキャラクターの死体トークンの数を引く。
 - » もしも**選択肢トークンB**を持っているなら、その数から1を引く。
 - » もしも**選択肢トークンF**を持っているなら、その数から1を引く。
- 以上の合計を確認する。**
- » 合計が0以下だった場合、**エンディングII**を読む。
 - » 合計が0より上だった場合、**エンディングIV**を読む。

エンディング II

全滅

ミッション 4

疲れた。俺たちの数は少なく、ほとんど武器もない。

だが、俺たちは最後の希望の光を求めて、先に進む。

おめでとうございます！

あなたたちはキャンペーンを終了しました。ただし、あなたたちのチームはイントルーダーの故郷で行方不明となり、二度とその姿を見ることはありません。

望むならば、このキャンペーンをやり直し、自分たちが失敗した場所を見つけ、異なったエンディングを目指してもよいでしょう。

エンディング III

銀河漂流

ミッション4

救助ビーコンを無効にした脱出ポッドは、爆発で吹き飛ばされた破片の一部にしか見えなかった。

俺たちは百年後に救助ビーコンが復活するようにプログラムした。

そんな長い期間のうちに、システムが再起動するかは誰も確信を持てなかった。

正直なところ、そうなるとは自分でも思っていなかった……。

おめでとうございます!

キャンペーンは終了です!

エンディングマーカー II を取り、**エピローグ**に進みましょう!

エンディング IV

復活の日

ミッション4

奴らの数は多すぎる……。

俺たちは疲れ、恐れている。だが、俺たちはやるべき事は分かっている。周囲を調査し、防衛ラインを構築する。

運のいいことに、最大級の化け物は、他の世界で狩りをしているようだ。俺たちにはチャンスがあるようだ。

おめでとうございます!

キャンペーンは終了です!

エンディングマーカー III を取り、**エピローグ**に進みましょう!

エピローグ

エンディング I

目覚めなさい

かなり後になって。。。。。



やめて! あたしたちをどこに連れて行こうというの?



自分を傷つけないヨウ要望スル。

貴公は弱ってイル。

あたしはどこにいるの?
何が起こってる?

貴公は回復シタ。

ほとんど、元のヨウニ。

- » エンディングマーカー II を持っていれば、エピソード II を読む。
- » エンディングマーカー III を持っていれば、エピソード III を読む。

エンディング II

バッテリーの群れ



貴公はとても多くのモノを
発見シ、とても多くの混乱
をなさるだロウ。

貴公は長い間ココ
にいなカッタ。

すぐに、俺たちの1人が隣の部屋
にあるなにかに気づいた。それは
もう二度と見たくないと思っていた
ものだった。



あれを使って
何をするつもりなの!

ヲちついテ。

是ハ素晴らし
イやり方、

始祖たちヨ。

エネルギー弱者二無限のカラ!



あなたたち、
何も分かつちやいない!

あたしたちは
奴らの故郷に
いたのよ!

奴らは
コントロール
できないのよ!

バイオゲートが何列も何列も並ん
でいた。彼らのジェネレーターか
らエネルギーを供給されている。

災厄がまさに始まろうとしている。

彼女ニ鎮静剤ヲ。

交信ヲ始メヨ!

やめて、やめて!
やめてEEEEEEEE!

ゲーム終了

エンディング III

失われた地球

彼らの言葉は奇妙だった。だが俺たちは、その言葉を理解し始めた。俺たちは虚空の中を漂いながら、多くの時間を費やした。

彼らは敬意をもって俺たちを扱ってくれた。そして最大級の歓迎会について、言及し続けていた。

そして、こちらが全く準備ができないときに、それが起きた。

ようこそ、

始祖さま!

貴公たちへ挨拶。

汝らの功績ハ報酬に値スル。

汝らはイントルーダーたちと戦った最初のモノ。

最初ノ勝者ナリ。

ネメシス号の最後の航海の前だった。

さあ、古代ノ英雄ヨ!

連絡が遅れたため、俺たちの何人かは別の計画があり、行きたくなかった。

共ニ吾らの故郷を取り戻そう!

だからボスは、「すぐに終わる仕事だからさ。残業代は倍払うよ」と言ったのだ。

汝らに八神聖ナ武器が待ってイル!

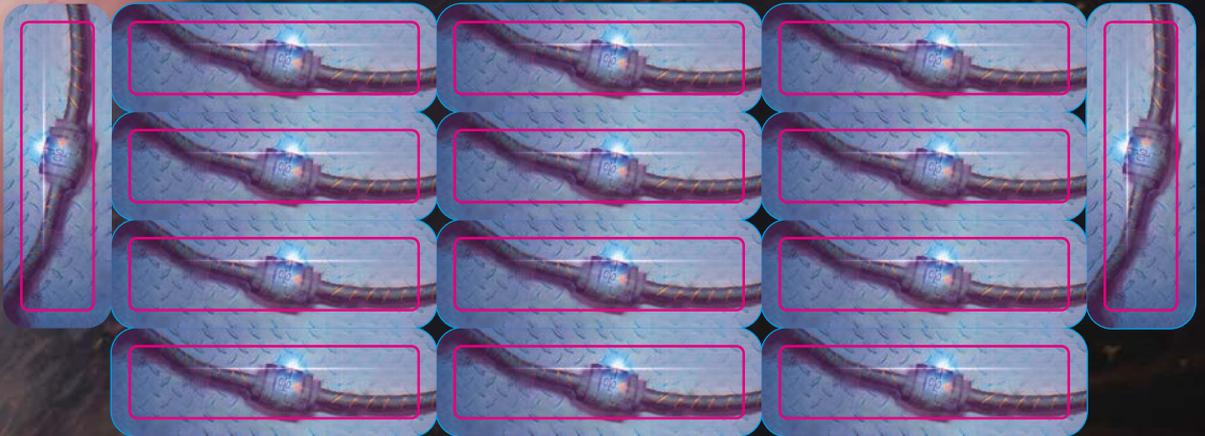
ボスは、残業代をちゃんと計算しているのだろうか。

その瞬間、長い間忘れていた記憶が蘇った。

ゲーム終了



NEMESIS



作者 : クリストフ・ピスコルスキ

グラフィック : ピョートル・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