

# N E M E S I S

ネメシス

## 語られざる物語 # 1

アレクサンデル・チェリシェフ    ピョートル・フォクソヴィチ    クリストフ・ピスコルスキー

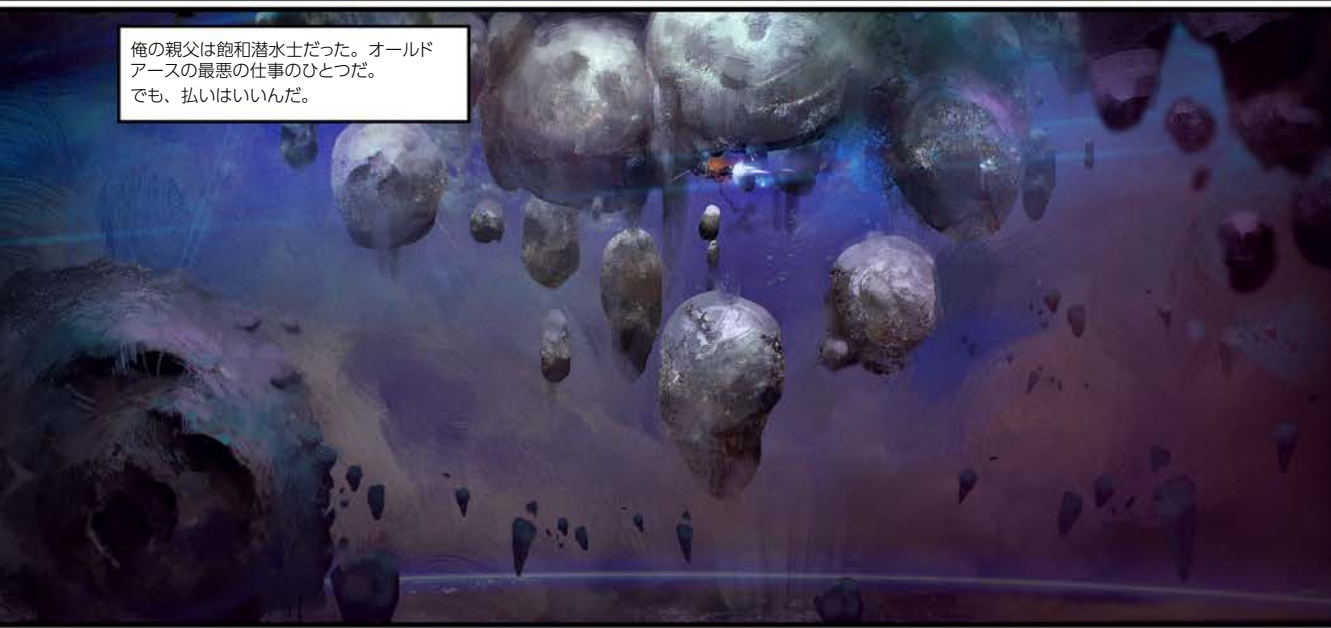
# N E M E S I S

ネメシス

序章



例えば人類の半分がいなくなったとしても、適切な仕事にありつくのは難しい。それが分かったのさ。



俺の親父は飽和潜水士だった。オールドアースの最悪の仕事のひとつだ。でも、払いはいいんだ。



鋼鉄のチューブの中で、汗まみれの男どもと何週間も過ごすんだ。

何かが故障すれば、悲惨な死を迎える。親父は何か軋む音がするたびに、ひどく怯えていた。



俺も、ほぼ同じのようだな。違うのは、払いは最悪なこと。

20年前のことだ……。

……この銀河の外側のどこからか、暗黒の、致命的な放浪惑星がやってきた。

そいつは地球をかすめて月に衝突した。月は粉みじんさ……。

……光速の半分の数でだ。

……どこもかしこも、大混乱だ。

PLAY

こいつは二度と、元に戻せない。そう皆は思ったね。

だが、俺たちはやりとげた。

SLP 0:00:00

俺たちが放浪惑星の破片の中に見つけたものは、役に立つなんてもんじゃない。

エキゾチック物質なんだ。太陽系には存在しない同位元素。

それに、多次元結晶。


ID：未確認  
位置：オールト雲外縁部  
ΔU：49km/s  
質量：1.289t

スペクトル分析：S級物体  
迎撃計画：計算中


資源が尽きてても、俺たちはもっと漁りたかった。

アステロイド採掘なんぞどうでもいい。

古い宇宙船はほとんど再利用され、深宇宙用の採掘船としてオールトの雲に送ることになった。



そこで何か月もかけて、  
出所不明の物質を探すのさ。




移動距離の問題から、彼ら  
は超空間航法を使った。

この速度とGでは  
たった1つのエラーが  
命取りになる。




そして二度と帰ってこないのだ。


だが俺はこんなウワサを聞いた。  
彼らは見てはいけないもの  
を見てしまったのだと。




ともあれ、世界は動き続けねば  
ならない。




俺たちはトイレットペーパー並みにクソ長い、秘密保持契約にサインすることになり……。



……そしてサイバーセキュリティ部隊は、都合の悪いデータを消しまくった。



次は俺の番にならなきゃいい。それだけが望みだった。



親父のようになりたくない。



特に今は。

乗ることになった船の名は、  
行く末のトラブルを暗示し  
ているようだった……。



# N E M E S I S

**ネメシス**

協力キャンペーンシナリオ





# ルールについて

## 協力型シナリオ「語られざる物語 # 1」によろこそ!

このキャンペーン用の4本のユニークなミッションは、2～5人で遊べます。ただし、遊ぶためにはボードゲーム「ネメシス」の内容物と、別データになっている各種トークン/マーカー類が必要になります。

## ルールの概要

このゲームは、「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。

## 目的カード、座標カード

各ミッションには、それぞれ別々の目的と勝利条件があります。それは、各ミッションの「ゲームの準備」の部分に記されています。このゲームを遊ぶ際は、目的カードと座標カードは使わないので、まとめてゲームの箱に戻してください。

**注意:**つまり、(そう指定されていない限り)もしも宇宙船から脱出(または自爆)してしまったら、ただちにゲームは終了し、プレイヤー全員が目的の達成に失敗したことになるのです。

## ストーリーイベント

ミッション申しばしば、01から10までの数字が記されたイベントトークン(右図)を、ゲーム盤上の指定されたルームに配置するよう指示されることがあります。これらのイベントトークンにより、プレイヤーはこのコミックの特定のコマに誘導されます。例えば、ミッション1で01のトークンがあるルームでイベントトークンを起動したとき、コミックの「イベント01」と記されたコマを読み、そこに記された指示に従わねばなりません。その後(特に指示されていない限り)、そのイベントトークンと(あれば)補助マーカー(次項参照)をゲーム盤から取り除きます。



## 補助マーカー

補助マーカーは、イベントトークンを起動する方法を示すためのマーカーです。

**「ここに移動時」マーカー:**プレイヤーの誰かがこのルームに移動したとき、ただちにイベントトークンを起動します。このルームに探索トークンが配置されている場合でも、まずイベントトークンを起動を起動しなければなりません。その処理が終わったのちに、探索トークンの処理(または騒音ロール)を行ってください。



**「ここでアクション」マーカー:**プレイヤーの誰かがこのルームでルームアクションを行ったとき、ただちにイベントトークンを起動します。このとき、通常のルームアクションは発生しません。またイベントトークンの起動の処理が終わるまでは、通常のルームアクションは行えません。例えば、イベントトークンが配置されたジェネレーターでは、ルームアクションを行ってもイベントトークンが起動されるだけで、自爆シークエンスの起動/停止はできません。



イベントトークンの起動に必要なコストは、手札からアクションカード2枚を捨てることです。なお、いくつかのアクションにはルームアクションのコストを減らしたり、またはコストなしにルームアクションが実行できるものがあります(例:アクションカード《コンピュータースキル》)。

**「ストーリー条件」マーカー:**ストーリーイベントに記された条件を満たしたら、(他の効果が発生する前に)ただちにイベントトークンを起動します。例えばリストに「すべてのエンジンの修理」「通信を送る」「指定されたアクション」とあった場合、これらすべてを満たしたとき、ただちにイベントトークンを起動します。



## ルールボックス

この左側にあるようなカギカッコのあるボックス（地が黒色で文字が白色）には、特別ルールが記されています。重要：特別ルールが基本ルールに反した場合でも、常に特別ルールが基本ルールを上書きします。

## 選択肢トークンとキャンペーン倉庫

ゲーム中、プレイヤーは選択を迫られたり、投票を行ったりするよう強いられるでしょう。選択肢トークンは、プレイヤーの選択を示しており、その選択により、それぞれ異なる物語上の分岐先に進むことになります。ゲーム中に得た選択肢トークンや様々な共用アイテムは、ゲーム盤そばにまとめて置いてください。ここをキャンペーン倉庫と呼びます。



## ヒントトークン

ストーリーイベントの中には、キャンペーンの中心にある謎を解くための知識を得るものがあります。この知識を得たときは、ヒントトークンを受け取ってください。このゲームでは、『ネメシス』のカラーリングをヒントトークンとして使用します。ゲーム中に得たヒントトークンは、キャンペーン倉庫に置いてください。



## 他のトークン／マーカー類

以下のトークン／マーカー類は、いくつかのミッション中に使用するものです。



エンディングマーカー  
I～III



海兵隊トークン



特別目的マーカー



ケーブルトークン

## キャラクターの死亡と死体トークン

このゲームでは、キャラクターが死亡したとき、ゲームから完全に削除されます。その場合、次を行ってください。



- キャンペーン倉庫に、赤色のキャラクター死体トークンを1個、置く。
- 死亡したキャラクターのミニチュアと、持っていたすべてのアイテムを、ゲームから取り除く。
- 死亡したキャラクターを使用していたプレイヤーは、他の（未使用の）キャラクターの中から、ランダムに1枚を選択する。
- 選択したキャラクターのミニチュアを、時間経過表の現在のマスの3マス先に配置する。例えばキャラクターが13番目のラウンド（時間経過表の13のマス）で死亡したとき、新しいキャラクターのミニチュアを時間経過表の10のマ스에配置する。
- 時間マーカ―が時間経過表から自爆表に移動する場合、時間経過表上にあるミニチュアを、同じ間隔を保ったまま自爆表に移す。また時間マーカ―が後退するとき、同様にミニチュアを（同じ間隔を保って）後退させる。
- 時間マーカ―がミニチュアのあるマスに移ったとき、そのミニチュアをコールドスリープルームに移す。これ以降、そのキャラクターをプレイすることができる。

**注意：**死亡したキャラクターはゲーム盤には直接の効果及ぼしませんが、後のストーリーイベント上で言及される場合があります。

プレイヤーが選択できる（未使用の）キャラクターがいなくなった場合、かわりにゲーム盤上（の死亡した場所）に赤色のキャラクター死体トークンを1個、置いてください。この死体トークンは、基本ルールの27ページに記された「蘇生」のルールにより復活することができます。ただひとつ違う点は、蘇生を行うことができるルームは、緊急治療室ではなく、手術室であることです（ルールで緊急治療室と記されている箇所を、手術室と読み替えてください）。

キャラクターが復活する前に1つのミッションが終了したら、赤色のキャラクター死体トークンをゲーム盤に残したまま次のミッションを開始するか、ゲームの準備で指定された場所に配置します。

## アクションカード《妨害》

このゲームは完全協力型です。そのため、すべてのキャラクターが受け取っているアクションカード《妨害》は意味がなくなり、通常どおりには使えません。ただしこのアクションカードは、ゲーム上の様々な突発イベントに対し、例外的に使うことができます。不意な危険に備え、保険として手札にしておきましょう。

## キャンペーンを中断する場合

キャンペーンゲームを通して遊ぶ場合、相当な時間がかかるでしょう。例えば、各ミッションの終了時にゲームをセーブして、キャンペーンを中断することができます。この場合、キャンペーン倉庫にあるものをすべてまとめて、適当な袋にしまします。またキャラクターのミニチュアとカード類、アイテム類をそれぞれまとめ、別の袋にしまします。最後に、次はどのミッションを遊ぶのかをメモします。

**キャンペーンを最初から行う場合、次ページのミッション1から読み始めてください。**