

# STATIONFALL

## LAUNCH MANUAL

By Matt Eklund

### Living Rule & Japanese version

Original English Book (2023/03/08) →

Stationfall 1st print Clarifications (2023/03/07) →

緑文字：2022年版添付冊子からの変更点。

Japanese Ver. 2.0 (2023/03/31)

<https://boardgamegeek.com/filepage/251427/>

Japanese Translation: NAKAMURA, Masahiro

<https://boardgamegeek.com/user/Sunfish>

<http://yaminabe.air-nifty.com/>

Japanese Rule Playtest: Tokyo SMG Fun Group



## 目次 Table of Contents

Living Rule & Japanese version .....	1
カード - Cards .....	5
アイデンティティ・カード - Identity Card 27 枚.....	5
BOT スクリプト・カード - Script Cards 28 枚 .....	5
キャラクター／BOT カード - Character / BOT Cards 27 枚 .....	5
プロジェクト X カード - Project X Cards 8 枚.....	5
備品 – Components .....	6
アイテム – Items .....	6
セクション状態マーカー – Section status markers.....	6
キャラクター状態マーカー – Character status markers .....	6
データ・トークン – Data token .....	6
キャラクター駒 – Character pawns.....	7
ボード状態マーカー – Board status markers .....	7
プレイヤー・マーカー – Player markers .....	7
ボード - Board .....	8
セクション配置図 - Section Locator .....	9
Welcome to the Launch Manual .....	10
あなたはどこにいる？ - Where Are You? .....	10
あなたは何者か？ - Who Are You.....	10
ルールブック Rulebooks .....	11
Stationfall Launch Manual.....	11
Stationfall Reference Manual.....	11
Stationfall Character Dossier .....	11
チュートリアルゲームの初期配置 - Tutorial Game setup.....	12
プレイヤー用備品 - Player Components.....	12
キャラクター・カード - Character Cards.....	12
秘密のアイデンティティと勝利方法 - Secret Identities and How to Win.....	13
ステーション内のセクション、駒、アイテム - Section, Items and Pawns on the Station.....	13
Stationfall Tutorial Game by Jon Manker .....	16
ターン解説 - The Turns in Stationfall .....	16
チュートリアルゲームのレイアウト - Tutorial Game Layout.....	16
ステーション崩壊まで 13 分 13 Minutes to Stationfall.....	18
リンジーの戦略 - Lindsey's Strategy .....	19
リンジーのアクション - Lindsey's Actions .....	20

リンジーの戦略 - Lindsey's Strategy .....	20
リンジーのアクション - Lindsey's Actions .....	20
プレイヤーのアクション - The Players' Actions – Turn 1 .....	21
ステーション崩壊まで 12 分 - 12 Minutes to Stationfall.....	22
リンジーの戦略 - Lindsey's Strategy .....	22
リンジーのアクション - Lindsey's Actions .....	23
プレイヤーのアクション - The Players' Actions – Turn 2 .....	23
ステーション崩壊まで 11 分 - 11 Minutes to Stationfall.....	24
リンジーの戦略 - Lindsey's Strategy .....	24
リンジーのアクション - Lindsey's Actions .....	25
プレイヤーのアクション - The Players' Actions – Turn 3 .....	25
ステーション崩壊まで 10 分 - 10 Minutes to Stationfall.....	26
リンジーの戦略 - Lindsey's Strategy .....	26
リンジーのアクション - Lindsey's Actions .....	27
反物質 - Antimatter.....	27
脱出とポッド - Escape and Pods .....	28
プレイヤーのアクション - The Players' Actions – Turn 4 .....	29
ステーション崩壊まで 9 分 - 9 Minutes to Stationfall.....	30
チュートリアル初めてのプレイ - The 1st Time You Play the Tutorial : .....	30
チュートリアル 2 回目のプレイ - The 2nd Time You Play the Tutorial : .....	30
暴露 - Reveal.....	30
火災 - Fire.....	31
容疑者 - Suspect .....	32
リンジーの戦略 - Lindsey's Strategy .....	32
リンジーのアクション - Lindsey's Actions .....	32
プレイヤーのアクション - The Players' Actions – Turn 5 .....	33
影響力競争 - Influence Struggles .....	33
ステーション崩壊まで 8 分 - 8 Minutes to Stationfall.....	34
さまざまな状態 - Different States .....	34
リンジーの戦略 - Lindsey's Strategy .....	35
リンジーのアクション - Lindsey's Actions .....	35
プレイヤーのアクション - The Players' Actions – Turn 6 .....	36
ステーション崩壊まで 7 分 - 7 Minutes to Stationfall.....	37
データ - Data.....	37
リンジーの戦略 - Lindsey's Strategy .....	38
リンジーのアクション - Lindsey's Actions .....	38

プレイヤーのアクション - The Players' Actions – Turn 7 .....	38
ステーション崩壊 - Stationfall .....	39
閉幕 - Closing Remarks.....	39
次なる Stationfall のゲーム - You Next Couple of Game of Stationfall .....	40
Stationfall の手引き - Stationfall Primer .....	41
最初は何をすればいい? - What to do at the beginning? .....	41
どのタイミングで正体を暴露すべきか? - When shall I reveal?.....	41
中盤の立ち回りは? - What to do in the mid game? .....	41
終盤の立ち回りは? - What to do in the end game? .....	41
死んでしまったよ。 - Oh no, I am dead.....	42
自動ステーション - STATIONFALL STATION AUTOMATION .....	43
備品 – COMPONENTS .....	43
勝利方法 – HOW TO WIN .....	43
初期配置 – SETUP .....	43
ボットと人間プレイヤーの違い - DIFFERENCES BETWEEN BOTS AND HUMAN PLAYERS.....	44
ボットのターン - A BOT'S TURN.....	45
ボットのスキプトの読み方 - READING THE BOT'S SCRIPTS .....	46
ボットの一般優先順位 - BOT'S GENERAL PRIORITIES.....	47
適合 – ELIGIBILITY .....	48
ボットの実行 – RUNNING THE BOTS.....	48
ステーション崩壊 – STATIONFALL .....	52
特記事項 - SPECIAL CASES .....	52
失敗してしまったかも? - MISTAKES WERE MADE? .....	54

## カード - Cards

### アイデンティティ・カード - Identity Card 27 枚

- 影響上限 Influence Limit
- アジェンダ Agenda
- 暴露能力 Reveal Power
- 戦略ヒント Strategy Tips
- ボーナス得点 Bonus Points

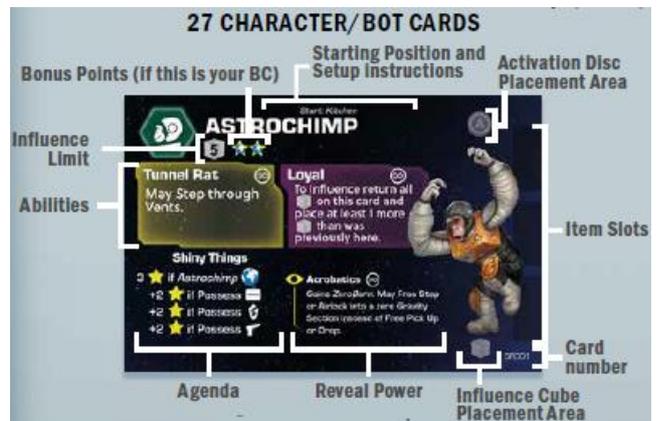


### BOT スクリプト・カード - Script Cards 28 枚

- スクリプト条件 Script Conditions
- BOT カード表示 Card Indicator
- スクリプト (通常) Script (default)
- フォーカス・スクリプト Focus Script

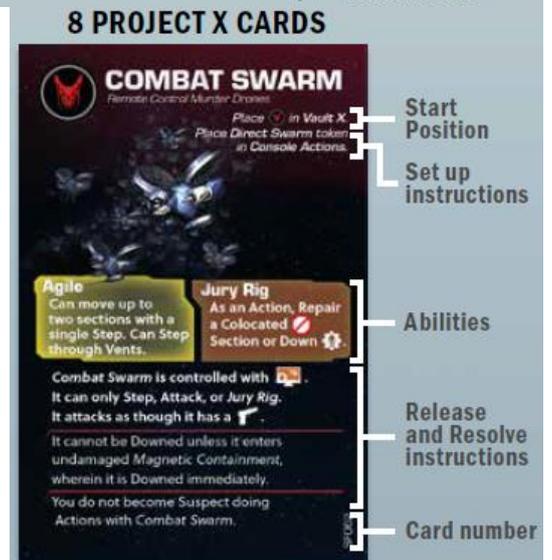
### キャラクター／BOT カード - Character / BOT Cards 27 枚

- ボーナス得点 Bonus Points
- 初期配置 Start Point とその解説
- 活性化ディスク置き場 Activation Disc Placement
- 影響上限 Influence Limit
- 特殊能力 Abilities
- アイテムスロット Item Slots
- アジェンダ Agenda
- 暴露能力 Reveal Power
- 影響キューブ置き場 Influence Cube Placement
- カード番号 Card Number



### プロジェクト X カード - Project X Cards 8 枚

- 初期配置 Start Point
- 初期配置解説 Setup Instructions
- 特殊能力 Abilities
- リリース Release とその解決 Resolve 時の解説
- カード番号 Card Number



## 備品 – Components

### アイテム – Items

反物質 **Antimatter** : 1 枚。アイテム。



アーティファクト **Artifact** : 1 枚。アイテム。



ブリーフケース **Briefcase** : 1 枚。アイテム。



棍棒 **Bludgeon** : 16 枚。強奪 Rob/攻撃 Attack、サボタージュ Sabotage に使用。



銃 **Gun** : 6 枚。アイテム。強奪 Rob/攻撃 Attack、サボタージュ Sabotage に使用。



ヘルメット **Helmet** : 12 枚。アイテム。ヒューマン Humans を棍棒 Bludgeons とハザード Hazard から保護する。



焼夷弾 **Firebomb** : 8 枚。アイテム。ドロップ Drop/投擲 Throw によりセクション Section に火災 Fire を起こす。



ナノゲル **Nanogel** : 8 枚。アイテム。ダウン状態 Downed のキャラクターの蘇生 Revive に使用。



テレパシーラット **Telepathic Rat** : 1 枚。このキャラクターはアイテムである。



フレッチャー **Fletcher** : 1 枚。アイテム。ゲームにビリオネア Billionaire が登場する場合のみ使用。



ロケットウィング **Rocket wings** : 1 枚。アイテム。ゲームにデアデビル Daredevil が登場する場合のみ使用。



### セクション状態マーカー – Section status markers

窒息 **Asphyxiation** : 16 枚。火災 Fire の裏面。ハザード Hazard。



火災 **Fire** : 16 枚。窒息 Asphyxiation の裏面。ハザード Hazard。



損傷トークン **Damaged Token** : 30 枚。グレイグー Gray Goo の裏面。損傷セクション Damaged Section に配置。



グレイグー **Grey Goo** : 30 枚。損傷 Damage の裏面。プロジェクト Project X がグレイグーである場合にセクション Sections に配置。



汚染トークン **Contamination Token** : ロック Lock の裏面。汚染状態をあらわし、アイテムスロットを占有する。



ロック **Lock** : 20 枚。汚染 Contamination の裏面。コリドー Corridors の通過を妨げる。



トラップ **Trap** : 3 枚。ゲームにオペラティブ Operative が登場する場合のみ使用。トラップが設置された可能性を示すトークン。



### キャラクター状態マーカー – Character status markers

ボットスクリプトダイス **Bot Scrip Dice** : ボットのスクリプトの判定に使用。



ダウン・マーカー **Down Marker** : 20 枚。ダウン状態のキャラクターを表示。



脱出済マーカー **Escaped Marker** : 20 枚。消滅 Annihilated の裏面。脱出済のキャラクターを表示。



消滅マーカー **Annihilated marker** : 脱出済 Escaped の裏面。消滅したことを示すために配置。



メディカル・マーカー **Medical Marker** : 1 枚。メディカル Medical のアジェンダ Agenda の進行管理に使用。



コンプロマット・トークン **Kompromat Token** : 26 枚。消費すると指定のキャラクターに 1 回のアクション Action を実施させる。



### データ・トークン – Data token

エビデンス **Evidence** : 20 枚。NDA の裏面。データ Data。警備室 Security Station で作成 Manufactured される。



NDA : 20 枚。エビデンス Evidence の裏面。データ Data。ゲームにリーガル Legal が登場する場合のみ使用。※訳注：秘密保持契約書 Non-Disclosure Agreement。



**X 機密データ Secret Data** : 20 枚。デジタルアシスタント *Digital Assistant* の裏面。プレイヤーがプロジェクト X の内容を確認するために使用。



**デジタルアシスタント Digital Assistant** : 20 枚。X 機密 *Secret* の裏面。このキャラクターはデータ *Data* である。



## キャラクター駒 – Character pawns

**ヒューマン・キャラクター Human Character** : 21 個。ヒューマン・キャラクターの駒。



**ロボット・キャラクター Robot Character** : 6 枚。ロボット・キャラクター駒。



**プロジェクト X キャラクター Project X Character** : 1 枚。プロジェクト X の駒。



**サイボーグ・キャラクター Cyborg Character** : 1 枚。ヒューマン *Human* かつロボット *Robot* であるキャラクター駒。



## ボード状態マーカー – Board status markers

**退船マーカー Abandon Ship Marker** : 1 枚。退船命令が下されているか否かを表示。



**電力状態マーカー Power Status Marker** : 1 枚。電力セクション *Power Sections* の損傷 *Damaged* による電力状態の管理に使用。



**カメラ Camera/ジャマー Jammer 状態** : 2 枚。カメラとジャマーの状態を表示。



**再突入トークン Re-entry Token** : 3 枚。ランダムな 1 枚を初期配置し、第 0 ターンに確認する。



**マップ Map/特殊能力 Ability 修正** : 18 枚。キャラクターによるマップの修正。



**ミニッツ・マーカー Minute Maker** : 1 枚。ステーション崩壊 *Stationfall* までのターン数を記録。



## プレイヤー・マーカー – Player markers

**第 1 プレイヤー・マーカー 1st Player Marker** : 1 枚。開始プレイヤーの前に配置。



**活性化ディスク Activation Disc** : (プレイヤー毎に) 9 枚。キャラクターを活性化させる際に配置。



**買収マーカー Bribe Marker** : 12 枚。アクション 1 回を追加実施、またはステーション崩壊 *Stationfall* 時に 1 点。



**有罪マーカー Guilt Marker** : 9 枚 (プレイヤー毎に 1 枚)。有罪トラック *Guilt Track* で使用。



**影響キューブ Influence Cube** : 72 個 (プレイヤー毎に 8 個)。キャラクターに及ぼされた影響を表示する。



**2人プレイ用ミニッツ・マーカー** : 9 枚。2人プレイでのキャラクターのプレイ順を記録。



**暴露 Reveal** : 9 枚 (プレイヤー毎に 1 枚)。暴露状態であることを示すトークン。



**タイム・マーカー Time Markers** : 27 枚 (プレイヤー毎に 3 枚)。イベント発生タイミングを管理するために使用。



## ボード - Board

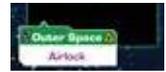
**ミニッツ・トラック Minute Track** : ミニッツ・マーカーを配置してミニッツ Minute (ターン) を管理する。



**再突入マーカー v Marker** (訳注: 原文ママ) : ランダムに引いた 1 枚をここに配置。ミニッツ・マーカーが[0]に到達したら表にする。



**宇宙空間 Outer Space** : ステーション外のセクション Section。ヒューマン Human はヘルメット Helmet が必要となる。



**退船 Abandon Ship** : このトークンは退船が発令された時点で裏返す。



**電力状態トラック Power Status Track** : 各電力セクション Power Sections が被った損傷 Damage と、その影響を表示する。



**裏切ボックス Betrayal Box** : 暴露 Revealing が実施された際に、他のプレイヤーの影響キューブは裏切ボックスに移される。



**通気口 Vent** : セクション Sections 間の通路で、トンネルラット Tunnel Rat の特殊能力 Ability を持つキャラクターのみがステップ Step で通過できる。



**暗闇セクション Dark Section** : 暗闇セクションでヒューマン Human がダウン Down した場合、これを実施したプレイヤーの有罪トラック Guilt track には影響しない。



**電力セクション Power Sections** : 各電力セクション (稲妻アイコン) の状態は、電力状態に影響を与える。



**コリドー Corridor** : セクション Sections 同士をつなぐ経路で、コスト 1 ステップ Step のアクション Action で通過できる。



**セクション名 Section Name / アクションバブル Action Bubble** : セクションの名称と、該当セクション固有のアクション Actions と効果 Effects。



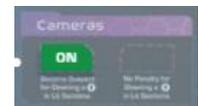
**重力セクション Gravity Sections** : 青色のセクション Sections は重力下とみなされる。



**無重力セクション Zero Gravity Sections** : ピンクと緑のセクションは無重力とみなされる。



**カメラ Cameras** : カメラは照明セクション Lit Sections でヒューマンがダウン Down された事件を記録する。



**有罪トラック Guilt Track** : 各プレイヤーの有罪状態を記録する。すべてのプレイヤーは無実 Innocent でゲームを開始する。



**当局 Authorities** : 当局に送信されたデータ Data のコピーの配置場所。



**ニュース News** : ニュースに送信されたデータ Data のコピーの配置場所。



**中間層 Mesosphere** : 脱出 Escaped したキャラクター Characters とポッド Pods は、ステーション崩壊 Stationfall までここに配置される。



## セクション配置図 - Section Locater

- 後部エアロック Aft Airlocks
- 後部射出口 Aft Exhaust
- 後部ハブ Aft Hub
- アルカトラズ Alcatraz
- 通信室 Array Control
- 生物研究室 Bio Lab
- ブリッジ Bridge
- カーゴクロー Cargo Claw
- 化学研究室 Chem Lab
- 低温研究室 Cryo Lab
- 前部エアロック Forward Airlocks
- 前部射出口 Forward Exhaust
- 前部ハブ Forward Hub
- 燃料庫 Fuel Cells
- ヘイルメアリー Hail Mary
- フーディーニ Houdini
- 水耕農場 Hydroponics
- キッチン Kitchen
- ロッカールーム Locker Room
- 工作室 Machine Shop
- 磁気封じ込め装置 Magnetic Containment
- メインフレーム Mainframe
- マックイーン McQueen
- 救急ポッド Medevac Pod
- ナノ工作室 Nanofactory
- 宇宙空間 Outer Space
- 脱出ポッド Panic Pod
- 物理研究室 Physics Lab
- 海賊船 Pirate / 救助船 Rescue Ship
- プリント工作室 Print Shop
- 居住区 Quarters
- 原子炉 Reactor
- 娯楽室 Rec Room
- 警備室 Security Station
- 隠し部屋 Shred Room
- 倉庫 Storage
- 防護室 Storm Shelter
- 客室 Suite
- タンク Tanks
- 庭園室 Therapy Garden
- X 保管庫 Vault X

訳注：2022年版の全体図には欠落しているが、ヘイルメアリー Hail Mary には損傷トークン Damaged Token を配置してゲームを開始する。

## Welcome to the Launch Manual

あなたが **Stationfall** をプレイしたことがなく、プレイの仕方を知りたい場合、最初にこのルールブックを確認する。またこの冊子には、1人プレイ用のルール「自動ステーション」 **Station Automation** も収録されている。

### あなたはどこにいる？ - Where Are You?

何かがおかしい。ステーションの職員はあちこちでせわしなく働いているが、だれも私の質問には答えてくれない。先ほどの奇妙な音や、昨夜私に送られてきた奇妙なメッセージは何か関係があるのだろうか？おい、そのロボットはなんだって私を見つめているのだ？あいつはヘルメットを被っているぞ！ヘルメットが必要な事態なのか！？窓の外には、ステーション全体が傾いているように見える……ちょっとおかしいような気がするが、危険があるのか？いや本当に危険ならば、なにか警報が鳴るに決まっているだろう？窓の外にはいつだって……ん？地球はあんなに大きかったか？



### あなたは何者か？ - Who Are You

15分以内に燃え尽きてしまうステーション内でドタバタを繰り返している、それぞれ独自の特殊能力、アジェンダ、秘密の関係を持つランダムな組み合わせの十数体のヒューマン（人間たち）、ロボット、それ以外の者たちを想像してみしてほしい。プレイヤーは彼らのひとりであり、共謀者とともに自分のアジェンダ（目的）を達成しようとしている。

しかしあなたの共謀者は、あなたの知らぬ間にステーション内の他の誰かを手を組んでいるかもしれない。またエイリアンの存在や、危険な怪物のような何かがステーション内に潜んでいることも間違いなく、これらもまた障害となるだろう。

**Stationfall** は創造的な解決すべき問題がいっぱいに詰まった箱ではあるが、この箱はプレイを通じて変形し、ねじ曲がり、牙をむいてくる。あなたはの中で、密かに抱えたアジェンダを達成するために独自の戦術を駆使しつつ、対戦相手の正体とアジェンダを推測しなければならない。**Stationfall** は厄介で、複雑で、危険な変数に満ちているのである。

**Good luck!**

## ルールブック Rulebooks

Stationfall では 3 冊のルールブックを使用する：

### Stationfall Launch Manual

これはあなたが今読んでいる冊子であり、このゲームを開始する際には最初に読むべきものである。ここであなたが体験するのは：

- **備品とマップに関連するすべての用語。** 表紙裏に解説がある。
- **チュートリアルゲーム Tutorial game.** 特別なゲーム進行の指示に従ってプレイする導入ゲーム。このゲームでは本編同様のルールを使用するが、プレイ中に徐々にルールが導入されるスタイルとなっている。また特定のキャラクターのみ使用する。さらにプレイにはルールに従って動かされるリンジー Lindsey というスクリプト・プレイヤーも登場する。彼女は手の内をさらしてプレイするため、参加者は彼女の指し手からもプレイを学ぶことができるだろう。
- **自動ステーション Station Automation.** 一人プレイでも協力プレイでも使用できるボット Bots のルールセット。このボットは Stationfall の他のゲームモードでも使用できる。

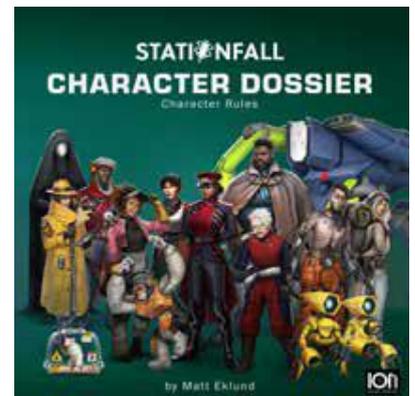


### Stationfall Reference Manual

チュートリアルゲームのプレイのほか、Stationfall をプレイする際にルールを確認するための冊子。ルールの参照用として使用するため、あえて網羅的な書式で編集されている。裏表紙には索引とアイコン一覧が掲載されており、プレイエイドとして利用できる。（訳注：和訳版では再編集した日本語プレイエイドを追加している）

### Stationfall Character Dossier

キャラクター Characters ごとにゲームに追加される特別なルールが記載されている。キャラクター・カードに記載されているキャラクター固有の特殊能力 Abilities とその他のルールは、この冊子にも記載されている。また特定のキャラクターと関連する備品のためのルールも収録されている。この人物調査書 Character Dossier には、各キャラクターの背景情報も記載されている。またこの冊子にはプロジェクト Project X のカードについても収録されている。



## チュートリアルゲームの初期配置 - Tutorial Game setup

この Launch Manual 巻頭のコンポーネント Component とセクション Section の解説に収録されているボード Board の初期配置設定を使用する。ここではチュートリアルゲームで使用する設定が図示されている。すべてのプレイヤーの間にステーション・ボードを設置してゲームを開始する。

### プレイヤー用備品 - Player Components

チュートリアルゲームは、3人のプレイヤーが12種類のキャラクター Characters と4色（3人のプレイヤーが3色を使用し、残る色を「リンジー」Lindsey と呼ばれるスクリプト・プレイヤーが使用する）のプレイヤー色を使用してプレイする設定となっている。3人を超えるプレイヤーが参加する場合、キャラクターの何人かを共同で使用する。2人または1人でプレイする場合、担当外の余分なキャラクターのカードは公開し、これらのキャラクターの手番にはプレイヤーが共同してその行動を決定する。

各プレイヤーは選択した色の以下の備品を受け取る。

-  • 影響キューブ Influence cubes 8個
-  • 活性化ディスク Activation disc 1枚
-  • 買収トークン Bribe token 1枚
-  • 暴露マーカー Reveal marker 1枚
-  • 有罪マーカー Guilt marker 1枚
-  • タイム・マーカー Time markers 3枚

ランダムに第1プレイヤーを決定して「第1プレイヤー・マーカー」1st player marker を渡す。

### キャラクター・カード - Character Cards

通常、キャラクター・カードは利用可能なすべてのキャラクターからランダムに選択される。このチュートリアルでは特別に指定された12人のキャラクターを使用する；以下のキャラクターの各カードを、ボードの隣に配置する：アストロチンプ Astrochimp, カウンセラー Counselor, サイボーグ Cyborg, デアデビル Daredevil, エンジニア Engineer, エクザイル Exile, メディカル Medical, セキュリティー Security, ステーションチーフ Station Chief, ストウアウェイ Stowaway, ストレンジャー Stranger, トラブルシューター Troubleshooter.



**NOTE**：この 12 人のキャラクターの組み合わせは、ランダムにキャラクターを選択した場合より難易度が低く、混乱の少ないよりバランスの取れたゲームとなる。この設定は新たなプレイヤーにゲームを紹介する場合や、ゲームバランスを重視する場合にも使用できる。

プレイに使用する 12 人のキャラクターに対応したアイデンティティ・カード **Identity cards**、キャラクター駒 **Character pawns** 、コンプロマット **Kompromats** （「妥協素材」compromising material の略称）を準備する。

## 秘密のアイデンティティと勝利方法 - Secret Identities and How to Win

*このゲームではリンジーLindsey のカードは公開状態でプレイする。彼女にエンジニア Engineer とステーションチーフ Station Chief のアイデンティティ・カードを渡すこと。*

この 12 枚のアイデンティティ・カードを、各プレイヤーに 2 枚ずつ、伏せた状態で配る。各プレイヤーは自分に配られたカードを確認できるが、公開はしないように。

アイデンティティ・カードには、対応するキャラクター・カードと重複する内容も記載されている。またそれ以外の新たな情報も記載されている。アジェンダ Agenda は両方のカードに記載されている。これは文頭に星印が記載されたリストである。このアジェンダは、**Stationfall** における得点を獲得す第一の方法を示したものである。この得点計算については「ステーション崩壊」**Stationfall** の章でくわしく解説する。

*リンジーは彼女の秘密アイデンティティ Secret Identity としてエンジニア Engineer を選択し、また彼女のボーナス・キャラクター Bonus Character (BC と呼ぶ) にはステーションチーフ Station Chief を選んだ。これにより彼女はエンジニアのアジェンダと、ステーション崩壊（本ゲームの終了はステーション崩壊と呼ばれる）の時点でステーションチーフがダウン Down している場合（訳注：ステーションチーフ側のボーナス得点を参照）の双方から得点を獲得することになる。彼女は自分の選択を示すため、ステーションチーフの向きを 180 度回転させた。*

ここでプレイヤーは自身の秘密アイデンティティ Secret Identity を選択する。最も多くの得点を獲得したプレイヤーが勝者となる。大半の得点は、この秘密アイデンティティのアジェンダから獲得される。各カードのアジェンダを達成する方法については、アイデンティティ・カード上に戦略ガイドが記載されている。必要に応じてこれを確認すること。しかし初めて **Stationfall** をプレイするのであれば、自分の直感で秘密アイデンティティを選択してしまうことをお勧めする。

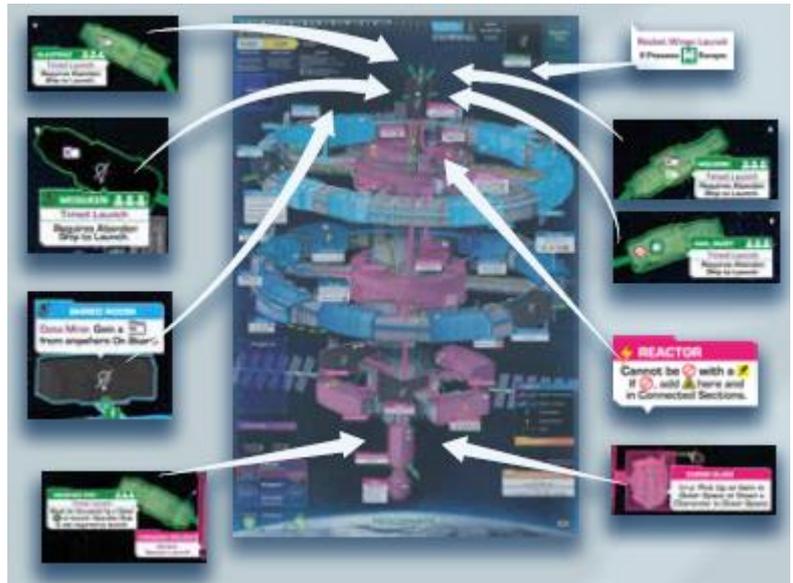
- 受け取った 2 枚のアイデンティティ・カードから、1 枚を自身の秘密アイデンティティとして選択し、もう 1 枚がボーナス・キャラクター(BC)となる。
- 手元の秘密アイデンティティのカードはそのままの向きで、BC は 180 度回転させて区別し、双方とも他のプレイヤーには秘密にしておく。

## ステーション内のセクション、駒、アイテム - Section, Items and Pawns on the Station

以下のリストに従い、各備品をマップ上に配置する：

**マップ変更**：アルカトラズ *Alcatraz*、ヘイルメアリー *Hail Mary*、フーディーニ *Houdini*、マックイーン *McQueen* の 4 基のポッド **Pod** を、それぞれ後部エアロック *Aft Airlocks* に接続する矢印の位置に配置する（図参照）。さらに今回のゲームに登場するキャラクター・カードに応じて、その他のマップ変更を配置する。今回選択された 12 人のキャラクターでは以下のようなになる：カウンセラー

Counselorにより**庭園室 Therapy Garden**に**隠し部屋 Shred Room**を追加、デアデビル Daredevilにより、宇宙空間**Outer Space**に**ロケットウイング射出 Rocket Wings Launch**のアクション Action を追加、エンジニア Engineerにより**原子炉 Reactor**のルールに修正を追加、ステーションチーフ Station Chiefにより**前部エアロック Forward Airlocks**に**救急ポッド Medevac Pod**を追加、トラブルシューター Troubleshooterにより**前部エアロック Forward Airlocks**に**カーゴクロー Cargo Claw**を追加。



**コンプロマット Kompromat** : 通常はすべてのコンプロマットを裏面でシャッフルし、マップの下から順に該当アイコン（紫の場所のみ）の位置にボード上に配置してゆく。



このチュートリアルゲームでは、アストロチンプ Astrochimp のコンプロマットを庭園室 Therapy garden の緑のコンプロマット・スポットに配置する。残る 11 枚のコンプロマットはシャッフルし、下から順に紫色のコンプロマット・アイコンに裏面で配置する。ポッド・フーディーニ Pod Houdini の紫アイコンのみ、コンプロマットが置かれずに残される。

#### マーカー Markers :

以下に従いボード上に配置する :

- 各プレイヤーの有罪 **Guilt** マーカー  を「無罪」**Innocent** に配置。

- 3-9 人プレイ用のミニッツ Minute**  マーカーをミニッツ・トラックの 13 のスロットに配置。



- 3 枚の再突入 Reentry**  トークンから裏面で、ランダムに選択した 1 枚をミニッツ・トラックの該当スロットに配置。
- 「退船マーカー」**Abandon ship marker**  をボード右上の「退船」**Abandon Ship** ボックスに配置。
- カメラ **Cameras** とジャマー **Jammer** の各マーカーを、カメラ&ジャマーボックスの「ON」 の側に配置。
- 電力状態 **Power Status**  マーカーを「通常出力」**Normal Power** に配置。
- 駒 Pawns** :  各キャラクターの駒を、それぞれのキャラクター・カードに記載された初期配置場所に配置。

- キャラクター・アイテム **Character Items** のマップ配置：デアデビル *Daredevil* のロケットウイング **Rocket Wings**  を **物理研究室 Physics Lab** に配置。
- プロジェクト **Project X**：裏面でランダムに1枚引いたプロジェクト X カードを X 保管庫 **Vault** の近くに配置。 
- アーティファクト **Artifact**  を **物理研究室 Physics Lab** に、反物質 **Antimatter**  を磁気封じ込め装置 **Magnetic Containment** に、ブリーフケース **Briefcase**  を客室 **Suite** にそれぞれ配置。
- ヘルメット **Helmets**  , 棍棒 **Bludgeons**  , ナノゲル **Nanogel**  を、それぞれの初期配置アイコンに配置。
- 原子炉 **Reactor**, X 保管庫 **Vault**, 隠し部屋 **Shred Room** に繋がるコリドーの開錠  アイコンの上に、それぞれロック **Locks**  を配置。
- 窒息 **Asphyxiation**  トークンを磁気封じ込め装置 **Magnetic Containment** に配置。
- 残るすべての打ち抜きトークンを、すべてのプレイヤーが手に取りやすい場所にまとめて保管する。これらはサプライと呼ばれる。

**NOTE**：4人プレイの場合は「ミニッツ」マーカーを13に配置する。Stationfallの各ターンは、このステーションが崩壊するまでの各1分をあらわしている。本ゲームはステーションの崩壊に気づいたあなたの最期……13分間の行動をシミュレートする。

ゲームの初期設定の完全版は、本冊子巻頭の折り込みページに記載されている。このチュートリアル  
の初期配置でのみ、フーディーニ **Houdini** のコンプロマットが庭園室 **Therapy Garden** に移動されていることに注意。



## Stationfall Tutorial Game by Jon Manker

「太陽は日ごとに新しい」ヘラクレイトス *Heraclitus*, 紀元前 535-475

このチュートリアルゲームは体験学習である。またこれは2回プレイすることを想定している。あなたの最初のプレイでは、ステーション崩壊と呼ばれる最後まで9分（ミニッツ）に相当する9ターンを要する。2回目のプレイでは、ステーション崩壊まで7ミニッツでのプレイとなる。ステーション崩壊の時点で、プレイヤーは得点計算 **Score** を実施する。前述のように、この得点についてはチュートリアルゲーム最後の「ステーション崩壊」の章で解説する。

チュートリアルゲームをプレイする際には、本冊子巻頭の備品リストとマップのイラストが役立つだろう。*Stationfall* で使用されるアクション **Actions** は比較的単純だが、登場するアイテム **Item**, セクション **Section**, キャラクター **Characters** の多さに圧倒されることもあるだろう。しかしそのすべてを事前に覚える必要はないし、プレイしながら覚えてゆけば良いのである。さまざまなゲームのメカニズムたちは、毎回新たなストーリーで魅力的な活劇を生み出すことだろう。

### ターン解説 - The Turns in Stationfall

*Stationfall* では、各ターンをミニッツ **Minutes** と呼ぶ。以下でこのミニッツの概要を解説する。（登場する各用語はチュートリアル中で解説されているが、**Reference Manual** にも収録されている）

あるプレイヤーの各ミニッツは、以下の手順で実施される：

1. プレイヤーが望む場合、自身の秘密アイデンティティ **Secret Identity** を**暴露 Reveal** する。
2. 必要に応じて、**影響キューブ Influence Cubes**  を配置する。
3. 自身の**活性化ディスク Activation disc**  を持つキャラクター **Character** 1人を**活性化 Activate** するか、**再調整 Renegotiate** を実施する。
  - **活性化**を実施する場合、対象の活性化キャラクターを用いて以下の活動から可能なものを任意の順番で実施できる：
    - ✓ **アクション Action** を1回。アクションには基本 **Basic**, セクション **Section**, キャラクターの特別アクションが存在する。
    - ✓ **追加アクション Extra Action** を1回（該当キャラクターが消耗状態 **Exhausted** ではない場合）。
    - ✓ 必要に応じて**フリー・ピックアップ Free Pick Up** または**ドロップ Drop** を1回。
    - ✓ **コンプロマット・アクション Kompromat Action**. コンプロマット  1枚を支払い、コンプロマットで指定された特定のキャラクターでアクションを1回実施する。
    - ✓ **買収 Bribe**. 買収  を1枚支払い、任意のキャラクターでアクションを1回実施する。
  - プレイヤーが**再調整 Renegotiate** を実施した場合、自身の活性化ディスク1枚を回収し、任意のキャラクター・カードから**影響キューブ** 1個を手元に回収する。
4. 各**タイム・マーカー Time markers**  を解決し、プロジェクト **Project X** アクションを実施する。

### チュートリアルゲームのレイアウト - Tutorial Game Layout

このチュートリアルは「ミニッツ」**Minutes** と呼ばれる各章に分かれている。この各章は三つの要素で構成されている：

最初のパートでは、その章で解説される概念について説明されている。

この書式で書かれた二番目のパートは、リンジー **Lindsey** がどのような戦略に基づいて、どのような行動をとったのかを、プレイヤーに向けて解説している。リンジーは買収 **Bribes** もコンプロマツト **Kompromats** も受け入れることはない。これらがどういったものかは、ゲーム中に学習してゆく。

- この書式で書かれた三番目のパートには、その1分間にとるべき行動が記載されている。

**リンジーのため Because of Lindsey:** リンジーの行動に関わるため、他のプレイヤーが実施できない行動もが記載されている。このような制限は赤字で記載されている。

それではゲームをはじめよう！



## ステーション崩壊まで 13分 13 Minutes to Stationfall

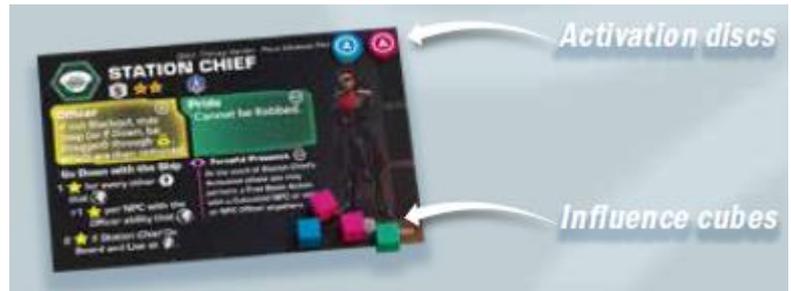
第1ターン：「その人の人格は運命を映し出している」ヘラクレイトス、紀元前 535-475

Stationfall の特徴のひとつは、プレイヤーの秘密アイデンティティ Secret Identity は特定の 1 人のキャラクターに対応しているが、プレイヤーは複数のキャラクターを用いてアクションを実施することにある。プレイヤーは**影響キューブ Influence cube**  を各キャラクターに配置することで、これらのキャラクターを自身の**共謀者 Conspirators** に変える。そしてこれらの共謀者から、アクションを実施したい任意の一人のキャラクター（の立ち絵の上に）に、自身の活性化ディスク Activation disc  を配置する。

自身の影響キューブが 1 個以上かつ、他のいずれのプレイヤーのキューブとも同数以上が配置されている場合、このキャラクターは自身の共謀者となる。

（単独最多数である必要はなく、最多数のプレイヤーと同数であれば良い）従ってあるキャラクターにあなたが 1

個、別のプレイヤーもこのキャラクターに 1 個のキューブを配置している場合、このキャラクターは双方にとっての共謀者となる。これに加えて、あるキャラクターが活性化を実施するためには、このキャラクターが**ライブ Live** である必要がある。このチュートリアルゲームに登場するすべてのキャラクターは、ゲーム開始の時点でライブ状態である。このチュートリアルの後半では、これとは異なる**ダウン Down** や**脱出済 Escaped** などの状態も解説される。



ある**共謀者**を**活性化**した時点の状態により、実施できるアクションの回数は：

**アクション Action 1 回**：該当キャラクターが**消耗状態 Exhausted** である（自身のターンの開始時に、該当キャラクターに 1 枚以上の活性化ディスクが配置されている）場合。

**アクション Action 2 回**：該当キャラクターが**消耗状態 Exhausted** ではない（自身のターンの開始時に、該当キャラクターに活性化ディスクが配置されていない）場合。

**NOTE**：手番プレイヤー自身を含む、すべてのプレイヤーのディスクの枚数がカウントされる。

**例**：プレイヤーは**トラブルシューター Troubleshooter** のキャラクター・カードに最初に配置した自身のディスクを使用し、第 1 ターンに彼女を活性化した。このディスクが彼女のカードに置かれているため、次のターンでは彼女はすべてのプレイヤーから**消耗状態**であるとみなされる。したがってこのプレイヤーが彼女を再び活性化した場合には、（**買収**や彼女の**コンプロマット Kompromat**を使用しない限り）彼女は 1 アクションしか実施できない。

これに加えて、あるキャラクターを活性化した際はいつでも、**フリー・ピックアップ Free Pick Up** / **ドロップ Drop** のアクションを 1 回実施できる。

この最初のターンでは「ステップ」Step と「ピックアップ」Pick Up のアクションに焦点を当てて解説する。

**ステップ Step** とは、あるキャラクターの**駒 pawn** をステーション内の**コリドー**



**Corridors** に沿ってセクション **Sections** からセクションへと移動させる行為である。

プレイヤーはステーションから 2 種類のをピックアップ **Pick Up** できる。

- **アイテム Items (正方形)** は、特定のアクションを有効にしたり、得点を獲得することができる。各アイテムは、対応するキャラクター・カード右端に記載された黒いアイテムスロット **Item Slot** に保管する。キャラクター・カードに特記のない場合、各アイテムスロットには最大で 1 個のアイテムのみ配置できる。
- **コンプロマット Kompromat**  はこれをピックアップしたキャラクターには配置せず、プレイヤーが獲得する。これらはプレイヤーの手元に置かれ、使用されるまで公開しない。
- **汚染トークン Contamination tokens**  は、ひとつのアイテムスロット **Item Slot** を占有する特殊なトークンである。プレイヤーの意思にかかわらず、生物研究室 **Bio Lab** に入室したすべてのキャラクターは、汚染トークンを 1 枚受け取りアイテムスロットのひとつに配置する。これは一部のキャラクターのアジェンダに関係するが、それ以上の効果はない。(ステーション内のキャラクター達には今のところ悪影響はないようだが、地球に帰還したのちに何か問題が発生するかもしれない。とはいえそれは別の物語である……)



## リンジーの戦略 - Lindsey's Strategy

リンジーの秘密アイデンティティ **Secret Identity** であるエンジニア **Engineer** は、汚染 **Contamination** に関連したアジェンダ **Agenda** を持っている。エンジニアがリンジーの秘密アイデンティティであるため、彼女は汚染されたキャラクターはステーションから**脱出 Escape** してほしくない立場にある。脱出の詳細については後述する。リンジーがエンジニアのアジェンダを確認すると、高得点を得る最も簡単な方法は、**反物質 Antimatter**  と呼ばれるものを爆発させることだった。反物質は「磁気封じ込め装置」**Magnetic Containment** セクションに置かれたアイテムである。反物質は磁気封じ込め装置から取り出した 4 分後に爆発するため、リンジーは速やかにこれを引き起こすことで、他のプレイヤーたちの計画を台無しにしたいと考えた。どう立ち回ればいだろうか？

反物質はロックされたコリドーの向こう側のセクション **Section** に保管されている。ロック状態のコリドーは、**オフィサー特殊能力 Officer Ability** を持つキャラクターであれば通過することができる。エンジニアはこの特殊能力を持っている。しかし他のプレイヤーからリンジーの秘密アイデンティティを欺瞞するため、彼女はこの反物質を入手するためにステーションチーフ **Station Chief** を利用することにした。ステーションチーフもまた、オフィサー能力を持つのである。また反物質は**ハザード Hazard**  のトークンが置かれた部屋に保管されている。

**ヒューマン Human** がハザードを回避するには、該当キャラクター・カード上に**ヘルメット Helmet**  を配置している必要がある。そんなわけでリンジーは、ステーションチーフのためにヘルメットを確保する必要がある。彼女はステーションチーフを利用して目的を達成しようと企んだ。

**NOTE:** 宇宙空間 **Outer Space** は、ステーションのすぐ外側の宇宙空間をあらわしている。ゲーム内ではひとつのセクション **Section** としてあつかわれ、プレイヤーは**宇宙空間**に通じた矢印に従ってエアロック **Airlock** のアクション **Action** により出入りすることができる。これらの矢印は双方向のものもあれば、一方通行の場合もある。宇宙空間への出入りには、セクション間の他の移動と同様に 1 回のアクションが必要となる。この方法により、**宇宙空間**を遊泳するショートカットを利用することが

できる。例えば前部エアロック *Forward Airlocks* から後部エアロック *Aft Airlocks* まで、宇宙空間を経由すると2回のアクションで到達できる。また宇宙空間は常時ハザード *Hazard* の状態であるため、ヒューマン *Human* であるキャラクターが進入するためにはヘルメット *Helmet* が必要となる。

## リンジーのアクション - Lindsey's Actions

このチュートリアルではリンジーは手札を公開しているため、彼女の持つコンプロマット *Kompromats* は公開された状態でプレイしている。彼女はステーションチーフ *Station Chief* を共謀者 *Conspirator* に仕立て上げる。

- ステーションチーフのキャラクター・カードに影響キューブを1個配置する。

今回は彼女の最初のターンであるため、ステーションチーフが彼女の唯一の共謀者である。

- 彼女の活性化ディスク *Activation disc* をステーションチーフに配置する。

彼女はステーションチーフを活性化させることにした。ステーションチーフは消耗状態 *Exhausted* ではないため、リンジーは1回の追加アクション（および通常のフリー・ピックアップ *Free Pick Up* / ドロップ *Drop*）を獲得した。ステーションチーフは庭園室 *Therapy Garden* に配置されている。リンジーはターン中に1回のみ使用できるフリー・ピックアップ *Free Pick Up* をここで直ちに使用し、のちに役立つだろうコンプロマットを獲得した。

- この場所のコンプロマットをピックアップする。これはアストロチンプ *Astrochimp* のコンプロマットだった。

このアストロチンプのコンプロマットはプレイヤーが獲得するため、この場合はリンジーに渡される。



## リンジーの戦略 - Lindsey's Strategy

リンジーのプランは、ステーションチーフを倉庫 *Storage* まで動かし、そこに保管されているヘルメットをピックアップ *Pick Up* するというものだったが、アストロチンプのコンプロマットを入手できたので、これは後のミニッツ *Minute* にアストロチンプに実行させたほうが良いのではないかと思直した。

## リンジーのアクション - Lindsey's Actions

リンジーは「ステップ」 *Step* のアクションを2回実施することにした。

- ステーションチーフは、庭園室 *Therapy Garden* から後部ハブ *Aft Hub* を経由して原子炉 *Reactor* へとステップを実施した。



## プレイヤーのアクション - The Players' Actions – Turn 1

リンジーの次にプレイするプレイヤーを決め、そこから時計回りにプレイを実施する。この最初のターンには：

*リンジーのため：今後のターンでのリンジーのアクション Actions を機能させるため、ステーションチーフ Station Chief, アストロチンプ Astrochimp, ストウアウェイ Stowaway には影響キューブ Influence cube を配置しないように。同様に今後のリンジーのアクションに関係するため、後部エアロック Aft Airlocks のヘルメット Helmet をピックアップ Picking Up しないように。*

- 任意のキャラクター・カードに影響キューブを 1 個配置し、自身の最初の共謀者 **Conspirator** を作成する。カードのふたつの特殊能力のいずれかが紫色のボックスに記載されている場合、該当カードに影響またはディスクを配置する方法についての特別なルールが存在する。これらは該当カードに記載されている。
- 自身の共謀者に自分の活性化ディスクを配置する。
- 1 回または 2 回のアクションを実施する。（該当キャラクターが消耗状態 Exhausted であればアクション 1 回、その他の場合は 2 回） ステップ Step とピックアップ Pick Up を任意の組み合わせで実施する。
- 可能であれば、コンプロマット **Kompromat** をピックアップする。あなたのターン中に、活性化させた共謀者がコンプロマットの配置されたセクション Section でこれをフリー・ピックアップ Free Pick Up のアクションで回収するよう努めること。



## ステーション崩壊まで 12 分 - 12 Minutes to Stationfall

第 2 ターン：「相反するものの中に美しい調和がある」ヘラクレイトス、紀元前 535-475

新たなターンでは、まずミニッツ Minute のマーカーを右方向に 1 ステップ分移動し、今回の場合は 12 ミニッツへと動かす。ゲーム内ではステーション崩壊まで 12 分となった。第 1 プレイヤー・マーカーは移動しない。

- ミニッツ・マーカー Minute Marker を 13 から 12 に移動する。

アクション Actions によっては、アイテム Item が必要となる場合や、アイテムにより効果を変更されるものが存在する。これらは初期配置で確



認したように、最初からキャラクターと同じセクション Section や、別のセクションに配置されている。これ以外のアイテムは「作成」Manufacture と記載されている特定のセクションで作成できる。アイテムは正方形のトークンであらわされた物理的な実体であり、ピックアップ Pick Up, ドロップ Drop, 譲渡 Give, 投擲 Throw, 強奪 Rob などのアクションで扱われる。これらはほぼ名前の通りの物体である（例によって、詳細については Reference Manual を参照のこと）。ゲーム中にサボタージュ Sabotage のような一部のアクションを実行するためには、対応するアイテムが必要となる。サボタージュはあるセクションに損傷を与え、対応するセクション・アクション Section Action を無効にするアクションである。このセクション・アクションについては後のミニッツで詳しく解説する。

アクションによっては、キャラクターの特殊能力 Abilities により影響を受けるものが存在する。特殊能力は、キャラクター・カード中央の色付きスペースに記載されている。多くの場合、これは複数のアクションを用いた強力なコンボを生み出す際に重要となる。このスペースの色は、記載されている能力の種類により色分けされている；赤は攻撃的な特殊能力、紫は活性化や影響キューブ Influence cube に関するもの、等。これらの色の詳細については Character Dossier を参照。



## リンジーの戦略 - Lindsey's Strategy

リンジーは 2 回のアクションを実施するため、新たなキャラクターを活性化したいと考えた。リンジーのターンの開始時には、ステーションチーフ Station Chief にはすでに活性化ディスク Activation disc が配置されているため消耗状態 Exhausted とみなされるため、仮に彼女がステーションチーフを活性化しても追加アクションを得ることができないのである。彼女は先にアストロチンプ Astrochimp のコンプロマットを確保していたため、このコンプロマットを活用する布石としてアストロチンプを共謀者 Conspirator にしておこうと考えた。

彼女の計画は、アストロチンプが回収したヘルメットをのちのミニッツの劇的なタイミングでステーションチーフに投擲 Throw し、ステーションチーフにヘルメットを確保させる、というものである。彼女はこの計画のため、フリー・ピックアップ Free Pick Up をキッチン Kitchen のコンプロマットの回収に使用するのではなく、2 回のステップ Step のアクションの後にヘルメットを回収するために使用することにした。

## リンジーのアクション - Lindsey's Actions

- アストロチンプに**影響キューブ**を1個配置し、彼女の**活性化ディスク**をアストロチンプに移動する。

アストロチンプの特殊能力 Ability 「トンネルラット」 Tunnel Rat を使用して2回のステップを実施する。これによりアストロチンプのステップは、マップ上に黄色の点線として描かれた通気口 Vents を通過することができる。この特殊能力はコスト不要で、アストロチンプの移動の選択肢を増やす効果を持っている

- ステップによりキッチンから**原子炉 Reactor** へとつながる**通気口**を通過する。続けて2回目のステップでコリドーから**後部エアロック Airlocks** に移動し、フリー・ピックアップでヘルメットを回収する。アストロチンプのキャラクター・カード上のアイテムスロットのひとつに、このヘルメット・トークンを配置する。

## プレイヤーのアクション - The Players' Actions – Turn 2

プレイヤーの順番は前回と同様で、これは以降のゲームでも同様である（以後の説明は省略する）。

**リンジーのため：前回と同様、ステーションチーフ Station Chief, アストロチンプ Astrochimp, ストウアウェイ Stowaway** にはキューブを配置せず、またストウアウェイとアストロチンプは**暴露 Reveal** を実施しないこと（将来のターンで Lindsey のアクションを機能させるため）。

- あなたの陰謀に新たな共謀者を追加する。まだあなたの共謀者ではない**キャラクターの1人**に、**影響キューブ**を1個配置する。
- あなたの新たな共謀者を活性化する。**あなたの活性化ディスク**をこの**キャラクター**に移動する。該当キャラクターが消耗状態ではない場合、1回の追加アクションを獲得する。
- アイテムのピックアップを試みる。移動して**コンプロマット**を回収するのも良い手だが、自分の行動に役立つようなアイテムを探してピックアップできないか確認すること。
- 該当キャラクターの特殊能力を活用してみる。可能であればあなたの新たな共謀者が持つ特殊能力を生かした行動をとるか、どんな能力であるかは確認しておくこと。

## ステーション崩壊まで 11 分 - 11 Minutes to Stationfall

第 3 ターン：「知識を集めるだけでは知恵は身につかない」ヘラクレイトス、紀元前 535-475

ミニッツ Minute のマーカーを動かしてターンを開始する。これで 11 になったはずである。



ステップ Step やピックアップ Pick Up のような基本アクション Basic Actions とは異なる、セクション・アクション Section Actions と呼ばれるアクションが存在する。これはすべて対応するセクションの隣にある吹き出しに記載されている（これらの詳細については Reference Manual を参照）。セクション・アクションを実施するためには、基本アクションと同様に 1 回のアクションを費やす必要がある。またこれらのアクションは、実施するアクションに対応したセクションに駒を配置しているキャラクターのみが実施できる。またセクションは**損傷状態 Damaged** となる可能性がある。損傷状態のセクションでは、対応するセクション・アクションを実施できない。この状態は損傷トークン Damage token  で表示される。

セクションに損傷を与える方法はいくつか存在するが、もっとも一般的な方法は**棍棒 Bludgeon**  または**銃 Gun**  のアイテムを持つ共謀者 Conspirator が**サボタージュ Sabotage** のアクションを実施する方法である。セクションには**暗闇 Dark**  や入室者が**汚染 Contaminated**  される**生物研究室 Bio Lab** のように、テキストまたはアイコンで特殊な属性が付与されたものも存在する。

## リンジーの戦略 - Lindsey's Strategy

リンジーの秘密アイデンティティ Secret Identity であるエンジニア Engineer は、汚染 Contaminated されたキャラクターが地球に帰還するのを阻止したいと考えている（これによりリンジーは 4 点を獲得できる）。キャラクターを汚染させるセクション Section は生物研究室 Bio Lab である。Stationfall で考慮しなければならない重要な要素は、あなたがこのターンのアクション用に準備していたキャラクターを他のプレイヤーが使用してしまい、当初の計画が狂わされるかもしれないという問題である。今回は「リンジーのため」の指示により、ステーションチーフ Station Chief, アストロチンプ Astrochimp, ストウアウェイ Stowaway を他のプレイヤーが使用せずにプレイを進めているため事態は単純だが、通常はこれが問題を引き起こす可能性がある。

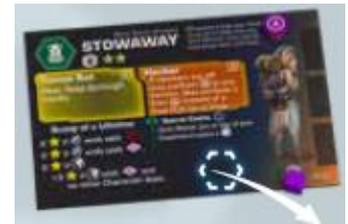
ストウアウェイは様々なセクションに登場してゲームを開始できる柔軟性を持ったキャラクターである。またこのキャラクターは活性化 Activation に関する特別なルールを持つキャラクターの例でもある。ストウアウェイの駒  は、彼女のキャラクター・カード上に配置されてゲームを開始する。



彼女のゲームにおける最初のアクションは、彼女の駒をキャラクター・カードからボード上の任意の**暗闇セクション Dark Section** に移動させるものとなる。リンジーは生物研究室の問題を焼夷弾 Firebomb  で解決しようと考えており、ストウアウェイを彼女の最初の移動で前部射出口 Forward Exhaust に登場させることにした。

## リンジーのアクション - Lindsey's Actions

ストウアウェイ *Stowaway* を共謀者 *Conspirator* にして彼女を活性化 *Activate* する。ストウアウェイは消耗状態 *Exhausted* ではないため、リンジーは2回のアクションを実施できる。



ストウアウェイ  
を彼女のキャラクター・カードから前部射出口 *Forward Exhaust* に移動させ、さら



にステップ *Step* のアクションで化学研究室 *Chem Lab* に移動させる。ここでリンジーはフリー・ピックアップ *Free Pick Up* で化学研究室のコンプロマット *Kompromat* を回収する（まだ他のプレイヤーに回収されていない場合）。

## プレイヤーのアクション - The Players' Actions – Turn 3

**リンジーのため：**引き続き、ステーションチーフ *Station Chief*、アストロチンプ *Astrochimp*、ストウアウェイ *Stowaway* には影響キューブ *Influence cubes* を配置しないこと。

- （必要であれば）共謀者 *Conspirators* を増やす。共謀者が多ければ、あなたが活性化 *Activate* した際に利用できるキャラクターの選択肢を増やしておくことができる。
- 共謀者にあなたのアジェンダ *Agenda* の達成に向けた行動を進めさせよう。今回は可能な限りあなたの秘密アイデンティティ *Secret Identity* のアジェンダの達成に向けた行動を考えてみてほしい。あなたの秘密アイデンティティ・カードの **Tip** が参考になるだろう。まだわからない用語がある場合、Reference manual や Character Dossier を参照のこと。

## ステーション崩壊まで 10 分 - 10 Minutes to Stationfall

第 4 ターン：「同じ川も足を踏み入れるたびに異なる水が流れている」ヘラクレイトス、紀元前 535-475

アクションと移動の方法についてはそろそろ把握できたと思うので、ここではもう少しゲームの詳細に踏み込んでゆく。このターンでは、2 回を超えるアクションを実施する方法と、ポッド Pods を使ってこのステーションから脱出 **Escape** する方法について解説する。

反物質 **Antimatter** を使用するためには、これを **磁気封じ込め装置 Magnetic Containment** から持ち出す必要がある。また前述のように、他のプレイヤーのアクションにより、あなたのアクションが妨害される可能性がある（おそらく妨害してくるだろう）。なにか特別なことを実施したいのであれば、他のプレイヤーがその意図に気づいて妨害してくる前に、1 回のターンでそれを片付けてしまうことをお勧めする。このために活用できるのが **コンプロマット Kompromats** と **買収 Bribes** である。コンプロマットは指定のキャラクターに 1 回のアクション **Action** を与え、また買収は任意のキャラクターに 1 回のアクションを与えることができる。

### リンジーの戦略 - Lindsey's Strategy

リンジーは 2 回のアクション **Actions** では反物質 **Antimatter** を確保できないという問題を抱えている（ステップ **Step** で **磁気封じ込め装置 Magnetic Containment** に進入し、ピックアップ **Pick Up** で反物質を回収し、ステップで原子炉 **Reactor** に戻る）。これには 3 回のアクションが必要となる。さらにステーションチーフ **Station Chief** はヘルメット **Helmet** を確保しておらず、フリー・ピックアップを反物質ではなくヘルメットの確保に使用せねばならない。しかし彼女はアストロチンプ **Astrochimp** のコンプロマット **Kompromat** と、買収 **Bribe** のトークンを所持していたので、これらを活用することにした。

#### リンジーのターンの映画的理解：

無重力状態の後部エアロック **Aft Airlocks** に浮かぶアストロチンプは、ヘルメットを振り回すとこれをコリドーから原子炉へのロングパス **Hail Mary** で放った。

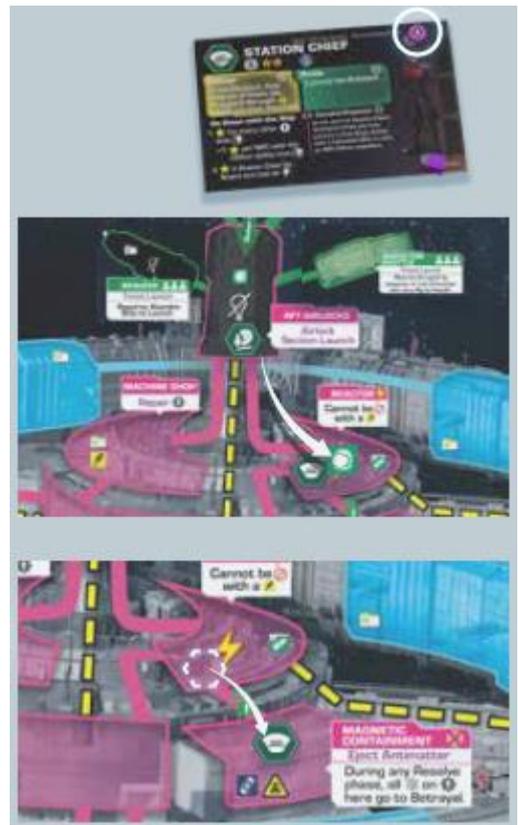
原子炉のステーションチーフは、飛び上がってこのヘルメットをキャッチした（彼女のフリー・ピックアップを使用）。チーフは磁気封じ込め装置に向かってジャンプし、ロックされたドアに取り付くと、浮かんだまま彼女のオフィサー **Officer** 資格を使用してドアのロックを解除した。ステーションチーフは磁気封じ込め装置に飛び込んだ（彼女の最初のアクションとして「ステップ」を使用し、またヘルメットでこのセクション **Section** のハザード **Hazard** から保護されている）。

磁気封じ込め装置の中で、ステーションチーフは反物質を回収した（彼女の 2 回目のアクションとして「ピックアップ」を使用し、反物質トークンをステーションチーフのアイテムスロット **Item slots** に配置した）。さらにステーションチーフは、なんとか磁気封じ込め装置から原子炉へと抜け出した（リンジーは彼女の貴重な買収トークンをステーションチーフにアクションを実施させるために使用し、これをチーフに配置して「ステップ」を実施させた）。磁気封じ込め装置から取り出されたことで不安定となった反物質格納容器が赤く点滅し、4 分以内に爆発することを警告し始めた。

## リンジーのアクション - Lindsey's Actions

影響キューブ *Influence cubes* は追加しない。

- ステーションチーフ **Station Chief** を活性化する（活性化ディスク *Activation disc* をステーションチーフに移動する）。
- アストロチンプ **Astrochimp** のコンプロマット **Komprodat** を使用し、ヘルメット **Helmet** を原子炉 **Reactor** に投擲 **Throw** する。
- ヘルメットをステーションチーフがフリー・ピックアップ **Free Pick Up** で確保し、ステップ **Step** で（オフィサー *Officer* 能力でロック **Lock** を除去してサプライに戻し）磁気封じ込め装置 **Magnetic Containment** に進入し、反物質 **Antimatter** をピックアップする。
- ステーションチーフに買収 **Bribe** を使用し、ステップで原子炉に戻り、反物質を裏返してリンジーのタイム・マーカー **Time markers** のひとつをミニッツ・トラック **Minute track** の4ターン後（6ミニッツ）に配置する。



先のターンといえば、今回の分のミニッツ・マーカー **Minute marker** の進行を忘れていないだろうか？この時点ではミニッツ・トラックのスロット 10 に配置されているはずである。（これを忘れていなければ、あなたはすでに金星ものである！）

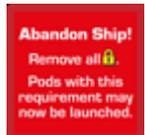


リンジーはこの1ターン中に（フリー・ピックアップ **Free Pick Up** を含めて）5つのことを成し遂げた。そのアクションが本当に重要なものである場合、あなたの行為を妨げようとする他のプレイヤーに干渉されないように、今回のようなコンボを決めることをお勧めする。また買収は1枚しかなく、ゲーム終了時に手元があれば1点となるため、本当に必要な場合に限りて使用すること。また買収は対象キャラクター・カード（今回の例ではステーションチーフ **Station Chief**）の左側に配置する。このキャラクターが他のプレイヤーの秘密アイデンティティ **Secret Identity** である場合、該当プレイヤーは得点集計の際にこの買収を受けたことによる1点を獲得する。

## 反物質 - Antimatter

反物質が携帯状態となった場合、以下の効果が適用される：

- 反物質トークンを携帯面  に裏返す。
- 退船 **Abandon Ship** のトリガーが発せられ、これを表示するためボード右上の退船マーカー  を裏返す。これによりボード上のすべてのロックが除去される。
- このアクションを実施したプレイヤー（今回の場合はリンジー）のタイム・マーカーを、ミニッツ・トラック **Minute track** の4ミニッツ先（今回の場合は6ミニッツ）に配置する。このプレイヤーのミニッツ・マーカーがこのタイム・マーカーに到達した場合、該当プレイヤーのターン終了時に反物質が爆発する。



反物質の爆発が発生した時点で、反物質がステーションに存在する場合、ミニッツ・マーカーステーション崩壊 Stationfall に移動してゲームは終了となる。爆発時に他の場所に存在していた場合については、Reference manual を参照。

これで猶予は4ターンだけとなった。これではターンが不足する場合は、爆発するまでにステーションから反物質を運び出す必要がある。この場合、反物質が爆発したのちもゲームは続行される。

各タイム・マーカースは、対応するプレイヤーのターンの終了時に何かが発生することを表示している。反物質の例にあるように、タイム・マーカースがミニッツ・トラックに配置されている場合は対応するプレイヤーのターンに、セクション Section に配置されている場合は次のミニッツの対応プレイヤーのターンに何らかのイベントが発生する。これはいくつかの効果で使用されるが、以下で解説するポッド射出 Pod launch もそのひとつである。

## 脱出とポッド - Escape and Pods

当然ながら大半のキャラクターのアジェンダ Agenda には、ステーションからの脱出 Escaping が含まれている。これはボーナスキャラクター(BC)のフレンド得点 Friend point でも重要となる。あるキャラクターが中間層 Mesosphere に移動されると「脱出」Escape となる。中間層に配置されたキャラクターは、対応するキャラクター・カードに脱出済マーカース Escape marker を配置してこれを示す。これに該当するキャラクターには、影響 Influenced の配置や、活性化 Activated ができなくなる。脱出する最も一般的な方法は、ポッド Pod を使用する方法である。ポッドは自動操縦で中間層に移動するが、簡単には射出できないよう設定されている。

各ポットには、それぞれ必要な射出条件が記載されている。記載されたすべての条件を満たす必要がある。ほとんどの場合、この条件には退船 Abandon Ship のトリガーが含まれている。今回の場合、反物質 Antimatter が持ち出されたことで、この条件は満たされた。

各ポットの射出には1名以上、定員以下の搭乗者（ヒューマン Humans とロボット Robots）が必要となる。定員は



シルエット で描かれている。一部のキャラクター

はヒューマンでもロボットでもない（データ Data またはアイテム Item である）ことに注意。このようなキャラクターは搭乗者にカウントされない。とはいえこのチュートリアルに登場するすべてのキャラクターは、ヒューマンかロボットのいずれかである。



各ポットはセクション・アクション Section Action により射出される。これを実施するセクション・アクションとして、以下の3種類が使用される：

- **時限射出 Timed Launch.** 対象ポット内のキャラクターが実施。該当のポットに配置されているプレイヤーが、このポットに自身のタイム・マーカース Time maker を1枚配置する。対象のポットはこのプレイヤーの次のターンに射出される。
- **セクション射出 Section Launch.** 対象ポットが接続されたセクション内のキャラクターが実施。これを実施したキャラクターはその場に残されるが、タイム・マーカースなしでポットは即座に射出される。
- **ブリッジ射出 Bridge Launch.** ブリッジ内のキャラクターが実施。これはセクション射出とほぼ同様だが、射出条件を満たして搭乗者 Occupied のあるすべてのポットを同時に射出する。

NOTE：退船 Abandon Ship のトリガーはミニッツ 1 で自動的に発動するが、その後にミニッツ 0 が存在するかは未確定である。これは再突入トークン Reentry token（初期配置でミニッツ 0 に配置されている）の内容により決定され、3 回中 2 回はミニッツ 0 が実施されない。ポッドに搭乗した状態で確実に射出を実施するためには、時限射出のセクション・アクションを使用し、何らかの方法でミニッツ 1 より前に退船をトリガーしておく必要がある。これには 2 か所の電力セクション Power Sections の損傷 Damaging による停電 Blackout や、ブリッジ Bridge での退船や自爆 Self-District のアクションなどが利用できる。これらの行為では、退船以外の効果も発生する。各効果の詳細については Reference Manual を参照。

## プレイヤーのアクション - The Players' Actions – Turn 4

*リンジーのため：ストウアウェイ Stowaway には影響キューブ Influence cubes を配置しないこと。他のキャラクターはプレイヤーも自由に使用できる。*

状況を確認しよう。反物質 Antimatter の持ち出しにより状況は一変し、あなたの計画も修正を余儀なくされただろう。あなたのアジェンダ Agenda の Tip を確認し、最善のアクションを見極めること。Stationfall は常に変化し続ける猛獣であり、また他のプレイヤーのアクションはあなたの計画に横やりを入れてくる。今回はそれを実践してみるよい機会である。

- この新たな状況に基づいて、キャラクターへの影響 Influence と活性化 Activate を実施する。
- コンプロマット Kompromat を使用しよう。複数枚のコンプロマットを入手している場合、リンジーのようにそのうちの 1 枚を使用してみよう。これはコンプロマットの使い方の実地試験である。またコンプロマット・アクションでは、フリー・ピックアップ Free Pick Up / ドロップ Drop は実施できないことに注意。

## ステーション崩壊まで 9 分 - 9 Minutes to Stationfall

第 5 ターン：「信じられないことに、真実は追い求めるものから遠ざかってゆく」ヘラクレイトス、紀元前 535-475

ミニッツ・マーカ- Minute marker を 9 に進める。ここでチュートリアルゲームはふたつに分岐する。このチュートリアルが初めてのゲームである場合、このまま読み進める。2 回目のゲームである場合は「チュートリアルの 2 回目のプレイ」The 2nd time you play the tutorial まで読み飛ばすこと。

### チュートリアルの初めてのプレイ - The 1st Time You Play the Tutorial :

これまでの知識を活用し、ゲーム終了までにできるだけ多くの得点を獲得するようプレイしてみよう。ステーション内で反物質 Antimatter が爆発するか、ミニッツ・マーカ- Minute maker が「ステーション崩壊」Stationfall に達して「ステーション崩壊」が発生した場合、このチュートリアル巻末の「ステーション崩壊」の章を確認して得点を計算すること。

今回のゲームにおけるリンジー Lindsey のスクリプト化されたアクションは、これで終了した。ミニッツ 9 以降は、リンジーのターンには、彼女が勝利のために最善を尽くすよう、彼女がとるべき行動も考えること。彼女の目的を忘れずに：汚染されたキャラクターたちの脱出を防ぎ、反物質 Antimatter を船内で爆発させるのである。

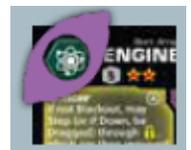
### チュートリアルの 2 回目のプレイ - The 2nd Time You Play the Tutorial :

ミニッツ 13-10 を 2 回プレイしたので、今度はミニッツ 9-7 もスクリプト付きプレイし、Stationfall のコンセプトの残りを紹介する。最初のプレイと同様に、このスクリプトのパートが終了したミニッツ 6 以降は、あなたがリンジーのとるべきアクションを決定すること。

## 暴露 - Reveal

各プレイヤーは自身のターンの開始時に、暴露の実施を決定できる。暴露を実施した場合、以下の効果が適用される：

- 該当プレイヤーは秘密アイデンティティ Secret Identity のカードを全員に公開し、ゲーム終了まで公開状態でプレイする。この秘密アイデンティティが、このプレイヤーの PC (プレイヤー・キャラクター Player Character) となった。
- 該当プレイヤーのライブ状態の PC は、常に自身の共謀者 Conspirator とみなされる。
- 該当プレイヤーの暴露トークン Reveal token を、対応する PC のキャラクター・カードのキャラクター・アイコンに配置する。
- 該当 PC のキャラクター・カードから、すべての影響キューブ Influence Cubes を除去する。自分の影響キューブは自分の手元に戻すが、他のプレイヤーのキューブは戻されず、ミニッツ・トラック Minute track 隣の裏切ボックス Betrayal box に保管される。
- 活性化ディスク Activation discs は暴露を実施したキャラクターに残され、このキャラクターが活動を実施したばかりであり、消耗状態 Exhausted であることを示す。
- 該当プレイヤーの暴露能力 Reveal power が有効となる (アイデンティティ・カードの下側と、キャラクター・カードのアジェンダ Agenda の右側に記載されている)。この暴露能力は**即座 Instantly**  に 1 回のみ発生するもの、**永続的 persistent**  に付与されるもの、**新たなアクション Action**  を付与するものの 3 種類が存在する。



- あるプレイヤーの PC が他のプレイヤーの共謀者となることはなく、いずれのプレイヤーも影響キューブを配置できなくなる。
- 該当プレイヤーのボーナス・キャラクター **Bonus Character** は秘密のまま保たれる。
- 該当 PC は引き続き買収 **Bribed** の対象となるが、買収トークン **Bribe token** を拒否することや、対象のアクション **Action** を知らされたのちにアクションを拒否することができる。この場合、買収トークンは買収側プレイヤーに返却される。買収が拒否されたことによるペナルティはない（ただし多くの場合、得点集計 **Scoring** においてプレイヤーは自身の PC に置かれた買収から得点を得られる）。
- 該当 PC もコンプロマット **Kompromat** の対象となる。これは買収と同様にあつかわれ、これを受け入れてアクション **Action** を実施するかは対応するプレイヤーが判断する。あなたが無実 **Innocent** の状態で、コンプロマットにより提示されたアクションを拒否した場合、有罪マーカー **Guilt marker** を容疑者 **Suspect** に移動させなければならない。すでに容疑者が有罪である場合、コンプロマットを拒否することにペナルティはない。アクションを実施したか拒否したかにかかわらず、対象のコンプロマットは活性化中のプレイヤーに返却される。（容疑者の詳細については後述）（訳注：実施を受け入れたコンプロマットは返却されないはずである。誤記か？）



もうひとつの暴露方法として、**シュレーディンガー暴露 Schrödinger Reveal** を適用することもできる。この場合は、実施プレイヤーのボーナス・キャラクター **Bonus Character** で暴露を実施する。この場合は前述と同様の手順を実施するが、実施プレイヤーの秘密アイデンティティは（非公開のまま）捨札となり、得点時集計時にボーナス・キャラクターからの得点は得られなくなる。

## 火災 - Fire

サボタージュ **Sabotage** と同様に、火災  はセクション **Section** の状態を変更する。

- 火災が発生したセクションには、該当セクションに火災トークン **Fire token**  を、その吹き出しに損傷トークン **Damage token**  を配置する。
- ヒューマン **Human** のキャラクターは、火災発生中のセクションに進入するためにはヘルメット **Helmet**  が必要となる。火災が発生したセクションに配置されていたヘルメットを持たないすべてのヒューマンは、即座にダウン **Downed** する。

火災を除去するためには、**ハザード抑制 Hazard Suppression** と呼ばれる **コンソール・アクション Console Action** を実施する必要がある。コンソール・アクションは、**警備室 Security Station** か **メインフレーム Mainframe** で実施できる（一部のキャラクターの特殊能力 **Abilities** では、他の場所でもコンソール・アクションを実施できる）。これを実施した場合、火災トークン  は窒息ハザード・トークン **Asphyxiation Hazard token**  （**磁気封じ込め装置 Magnetic Containment** と同じ状態である）に置き換えられる。窒息トークンを除去するには、さらに別のハザード抑制のコンソール・アクションが必要となる。

## 容疑者 - Suspect

容疑者についてはすでに何度か言及されている。これは初期配置で「無実」 Innocent に配置された有罪マーカー Guilty marker を容疑者に移動する処理である。これはプレイヤーが有罪となるリスクを冒すことを意味している。有罪はミニッツ 7 で解説されるデータ Data と関連した、本ゲームにおける重要なコンセプトである。

## リンジーの戦略 - Lindsey's Strategy

劇的なミニッツ 10 を経たのちも、リンジーの暴走は止まらない。リンジーは暴露 Reveal の実例を示すため（そしてプレイヤーに更なる混乱をもたらすため）、暴露を実施する。これによりエンジニア Engineer の暴露能力が有効となる。「オーバーロード Overload：暴露を実施した際に、任意のセクション Section にタイム・マーカー Time marker を 1 枚配置する。これが解決された際に、該当セクションは損傷状態 Damage となる」これは即時効果である。リンジーはこのタイム・マーカーを X 保管庫 Vault に配置した。X 保管庫が損傷状態となった場合、プロジェクト Project X が解放放たれる。これにより彼女の次のターンの終了時に、プロジェクト X の公開とリリースが実施され、このカードの指示に従うことになる。

リンジーは影響キューブ Influence cubes を配置しないことにした。PC は常に共謀者 Conspirator とみなされるため、彼女はエンジニアを活性化 Activate することもできたが、彼女は焼夷弾 Firebomb を利用するためにストウアウェイ Stowaway を活性化した。彼女は焼夷弾による火災 Fire で汚染 Contamination を防ぎ、またステーション内の活動に制約を加えることをできる。プレイヤーが焼夷弾を投擲 Throw した際に爆発させるかは選択可能である。もちろんリンジーは焼夷弾の爆発により、生物研究室 Bio Lab を焼き尽くそうと目論んでいる！

## リンジーのアクション - Lindsey's Actions

- エンジニア Engineer であることを暴露 Reveal する。
- 彼女の暴露トークン Reveal token をエンジニアのキャラクター・カードに配置し、同カード上の他のすべてのプレイヤーのキューブを裏切ボックス Betrayal box に送る。
- エンジニアの暴露能力 Reveal power により、リンジーのタイム・マーカーの 1 枚を X 保管庫 Vault に配置する。
- ストウアウェイ Stowaway を活性化 Activate し、作成 Manufacture のセクション・アクションにより焼夷弾 Firebomb  を獲得する。焼夷弾 1 枚をストウアウェイのキャラクター・カードに配置する。
- 続けて投擲 Throw のアクションを実施し、焼夷弾を生物研究室 Bio Lab に投げ込む。
- 使用した焼夷弾をサプライに戻し、火災トークン Fire token を生物研究室に、損傷トークン Damage Token を生物研究室の吹き出しにそれぞれ配置する。



## プレイヤーのアクション - The Players' Actions – Turn 5

ここで残るすべてのプレイヤーのミニッツ 9 のアクションを実施する。

**リンジーのため：**すべてのキャラクターとアイテムは、自由に影響 **Influence**、ピックアップ **Pick Up**、活性化 **Activate** を実施できる。リンジーに関する制約はない。

これで **2 回目**のプレイなので、ここからは各プレイヤーには勝利を目指す以外の推奨アクションはない。できるだけ多くの得点を獲得できるよう行動すること。シンプルかつ単純に！

### 影響力競争 – Influence Struggles

同数以上のキューブを配置していれば、任意のキャラクターを活性化 **Activate** できることを忘れずに。簡略化のために詳細は省いているが、影響 **Influence** を実施する際には好きなだけ影響キューブを配置できるが、影響を追加できるキャラクターは 1 人のみである。

リンジーを阻止する方法のひとつに、誰かがステーションチーフ **Station Chief** に大量の影響キューブを配置するという手もある。しかしリンジーはこれまでに 3 人のキャラクターに影響キューブを置いただけであるため、おそらく彼女の手番に同数の影響キューブを置くだけで対抗できるだろう。

1 人のキャラクター・カードに複数のプレイヤーが影響キューブを配置できるのは、このゲームの重要なメカニズムである。これを活用することで、あなたの共謀者 **Conspirator** が多くのことを成し遂げようとしているときに、他のプレイヤーが介入して計画を妨げるのを妨害することができる。もちろん他のプレイヤーの計画を妨害するため、彼らが入れ込んでいる共謀者の行動を阻止することもできる。また影響キューブをあるキャラクター・カードに配置したのちに、ここでキューブを配置したものは異なる共謀者を活性化することもできる。

また秘密アイデンティティ **Secret Identity** のカード右上には、**影響上限 Influence Limit** が記載されている。必要であれば 8 個の影響キューブをすべて配置することもできるが、得点集計時に影響上限を超える影響キューブが配置されている毎に 1 点の失点となる。さらに暴露 **Reveal** が実施された場合、暴露実施プレイヤー以外のキューブは裏切ボックス **Betrayal box** に送られてしまうため、1 人のキャラクターに多数のキューブを配置することはリスクともなる。

## ステーション崩壊まで 8 分 - 8 Minutes to Stationfall

第 6 ターン：「この世界は神や人により生み出されたのではなく、常に生き続ける炎であり、今も、これからも続いてゆく」ヘラクレイトス、紀元前 535-475

### さまざまな状態 - Different States

ほとんどのアジェンダ Agendas や、BC のフレンド Friend と遺恨 Grudge による得点は、対象のキャラクターがダウン Downed または脱出済 Escaped の状態であることを求めている。あるキャラクターの現状を表す状態は何種類か存在する。他の 3 種類のいずれでもない、平常の状態がライブ Live である。ほとんどのキャラクターの初期状態は、ライブに設定されている。脱出済は先にポッド Pods の解説で言及した状態である。残る 2 種類は、ダウンと消滅 Annihilated である。前のミニッツで解説したように、火災 Fire はキャラクターをダウンに陥らせる。しかしあるキャラクターをダウンさせるために用いられる、最も一般的なアクションは攻撃 Attack である。

アジェンダや BC の遺恨による得点のため、またステーション内のさまざまなアイテム Items をめぐる抗争のため、キャラクターはダウンに陥らされる。特に事態が白熱した場合には。このチュートリアルゲームでは、脱出の代用となる **ロケットウィング Rocket Wings** は、争奪戦の対象となる重要なアイテムとなるだろう。基本アクションの **強奪 Rob** と **攻撃 Attack** のいずれかを使用することで、他のキャラクターからアイテムを奪取できる。このいずれの場合も、実施には武器が必要となる。犠牲者がヘルメット **Helmet** を装備している場合や **装甲化 Armored** の特殊能力 **Ability** を持つ場合は銃が必要となるが、そうでなければ棍棒 **Bludgeon** があれば充分である。

攻撃は、他のキャラクターをダウンに陥らせる。これにより対象キャラクターの状態はダウンとなり、対応するキャラクター・カードに **ダウン・マーカー Downed marker**  が配置される。また対象キャラクターの駒をアイコンがダウン  となっている面に置き換える。

強奪は、同位置の他のキャラクターから 1 個のアイテムを獲得する。

ピックアップ Pickup のアクション Action では、同位置 Colocated のダウン状態のキャラクターから 1 個のアイテムを獲得することもできる。

プレイヤーは（投擲 Throw の代わりに）エアロック Airlock のセクション・アクションを使用して、宇宙空間へと投擲を実施することもできる。

今後のゲームで学習するように、これ以外にもさまざまな方法でキャラクターをダウンさせることができる。またすべてのキャラクターは **自衛本能 Self-Preservation** を持つため、即座に自分自身がダウンするようなアクションは実施できない。

ダウン状態のキャラクターは、アクション Actions を実施することも、活性化 Activated の対象となることもできない。あるキャラクターを再びライブ Live に戻すためには、同じセクションに配置されているナノゲル **Nanogel** のアイテム Item を持つキャラクターが、基本アクション **Basic Action** の蘇生 **Revive** を実施する必要がある。ナノゲル **Nanogel**

 は各面にそれぞれ 1 と 2 の数字が記載されている。これはそれぞれ 2 回まで使用できることを意味している。最初に使用した際に [1] の面に裏返す。



キャラクターは搭乗中のポッド Pod が損傷状態 Damaged で射出 Launch された場合や、宇宙空間 Outer Space に配置されている場合に宇宙空間で反物質 Antimatter が爆発した場合などに、消滅

**Annihilated** する可能性がある。消滅状態のキャラクターを蘇生することはできない。該当のキャラクター・カードに消滅マーカーを配置する。この状態となったキャラクターは、ゲーム終了までアクションを実施することも、活性化の対象となることもできない。しかしプレイヤーは自身の秘密アイデンティティ **Secret Identity** が消滅状態となっている場合でも、暴露 **Reveal** を実施し、これにより得点して勝利を取めることができる。

他のキャラクターをダウンさせた場合の重要な問題は、この事件が発生したセクション **Section** が暗闇 **Dark** であるか、カメラ **Camera** がオフ **OFF** である場合を除き、これを実施したプレイヤーが容疑者 **Suspect** となることである。カメラは警備室 **Security Station** のカメラのセクション・アクション **Section Action** で、ON/OFF を切り替えることができる。

## リンジーの戦略 - Lindsey's Strategy

リンジー（その正体はエンジニア **Engineer**）の望みは、汚染 **Contaminated** されたキャラクターがステーションを離れないことと、反物質 **Antimatter** がステーション内で爆発することだけである。リンジーはふたつの選択肢のうちいずれかを実施する。最初の案は、（トラブルシューターがまだライブ **Live** かつ、こん棒 **Bludgeon** か銃 **Gun** を装備している場合）トラブルシューター **Troubleshooter** を汚染されたキャラクターたちに向かわせ、かれらをダウン **Down** させることである。そして **B** 案は、ステーションチーフ **Station Chief** を活性化 **Activate** し、チーフから反物質を奪取しそうな相手から逃れることである。



## リンジーのアクション - Lindsey's Actions

このミニッツと次のミニッツでは、リンジーは以下のスクリプトに従って行動する。条件に合致する行まで、順番に指示を確認する。ある行で指定された指示が達成された場合、彼女のターンは直ちに終了する。

1. 汚染 **Contaminated** されたライブ **Live** なキャラクターが存在する：トラブルシューターがライブ **Live** かつ武装している場合、彼女に（必要であれば）影響 **Influence** を置いて活性化 **Activate** する。
  - 最も近い汚染状態かつライブ状態のキャラクターへ向けてステップ **Step** を実施し、必要なアクション **Action** が残っていれば対象をダウン **Down** させる。可能であれば途中でフリー・ピックアップ **Free Pick Up** を使用して棍棒 **Bludgeon** や銃 **Gun** を回収する。
2. ステーションチーフ **Station Chief** に必要数より 1 個多い影響キューブ **Influence cube** を配置し、ステーションチーフを活性化し、他のすべてのキャラクターからステップ 2 回分（ステーションチーフが消耗状態 **Exhausted** の場合は 1 回分）の距離をとる。
3. 再調整 **Renegotiate** を実施し、ステーションチーフからキューブ 1 個と活性化ディスクを手元に戻す。

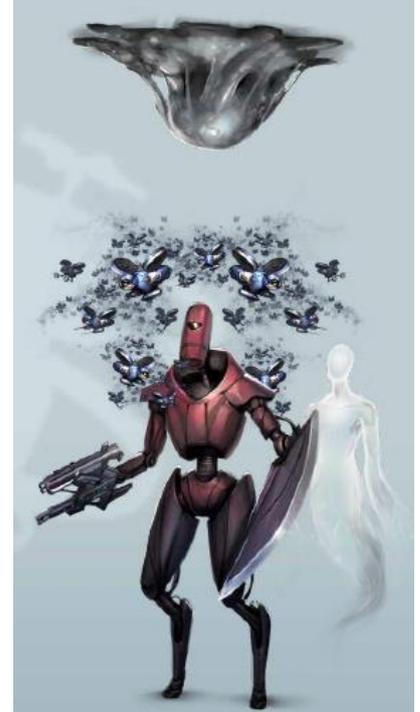


リンジーのターンが終了したら、X 保管庫 Vault に損傷 **Damage** を置き、プロジェクト **Project X** のカードを公開し、その指示に従う。これ以降プロジェクト X は（該当カード上のスクリプトに従ってアクションを実施する存在だった場合）、リンジーのターンの最後に公開された時点を含め、すべてのプレイヤーのターンの最後にアクションを実施する（したがって1回のミニッツに複数回行動する）。



### プレイヤーのアクション - The Players' Actions – Turn 6

先のリンジーのスクリプト・アクションで簡単に解説したように、プレイヤーがターン中に実施できる行動の最後のものが**再調整 Renegotiate**である。プレイヤーは活性化 **Activate** の代わりに、**再調整**を実施して脱出済 **Escaped** や消滅状態 **Annihilated** ではない任意のキャラクター1人から、1個のキューブを回収できる。通常、これはある程度ゲームが進行するまで、実施されることはないだろう。



## ステーション崩壊まで 7分 - 7 Minutes to Stationfall

第7ターン：「変化だけが時を耐え抜く」ヘラクレイトス、紀元前 535-475

### データ - Data

データは本ゲームの要素のひとつで、アイテム Items とは異なり、また一部のキャラクターのアジェンダ Agenda では非常に重要となる。



データはいくつかのセクション・アクション Section Actions や、キャラクターの特殊能力 Abilities を使用して作成 Manufactured することができる。以下の種類のデータが存在する：

- エビデンス Evidence**  は、容疑者 Suspect を有罪 Guilty とすることができる。またステーション崩壊 Stationfall の時点で自分自身が有罪である場合、自身を容疑者に戻すためにも使用できる。エビデンスは警備室 Security Station で作成できる。
- X 機密 Secret**  は、このキャラクターがプロジェクト Project X の正体を知ったことをあらわしている。プレイヤーが X 機密のトークンを持つキャラクターを活性化 Activate した場合、プロジェクト X のカードの内容を確認できる。X 機密は生物研究室 Bio Lab で作成できる。
- デジタルアシスタント Digital Assistant**  は、本ゲームに登場するキャラクターのひとりである。このデータ・トークンはデジタルアシスタントをあらわしており、これを所持しているキャラクターに様々な方法でデジタルアシスタントのカードに記載された特殊能力の利用を許可する。デジタルアシスタントはメインフレーム Mainframe で作成でき、またアジェンダ Agenda による得点を得るため、大勢のキャラクターに分散したいと考えている。これはゲームにデジタルアシスタントのキャラクターが登場している場合のみ使用できる。
- NDA**  は、あるキャラクターがリーガル Legal のアジェンダ Agenda にとって重要な、NDA に署名したことをあらわしている NDA はリーガルとその共謀者 Conspirators により作成できる。これはゲームにリーガルのキャラクターが登場している場合のみ使用できる。

データはアイテム Item ではない。これらをピックアップ Picked Up やドロップ Drop することはできない。その代わりに、プレイヤーはこれらをセクション・アクションの作成で作り出せる。またこれらはコピー Copied、消去 Deleted、送信 Transmitted（通信室 Array Control のセクション・アクション）、強奪 Robbed の対象となる。データは（ボードの下端に存在する）オフサイト Offsites と呼ばれる地球上への送信を含む、さまざまなアジェンダに関連している。送信を実施した場合、対象となるデータ・トークンの複製をボード上の送信先に追加する。



どのキャラクターがどんなデータを所持しているかを示すため、対応するキャラクター・カードの上部に各データ・トークンを配置する。

プレイに登場するデータやその影響には、様々な組み合わせが存在する。もっとも一般的な事件は、誰かが「エビデンス」のデータを作成してオフサイト Offsite の「当局」Authorities に送信した場合、容疑者 Suspect に置かれているすべての有罪 Guilt マーカーが有罪に移動するというものである。有

罪のプレイヤーは、ステーション崩壊 Stationfall の時点で自身の PC がエビデンスを所持した状態で脱出済 Escaped となっている場合のみゲームに勝利できる。

ジャマー Jammers は ON/OFF を切り替えることができる。これが OFF である場合、プレイヤーはステーション内の任意のキャラクターにデータをコピー Copy することができる。ジャマーが ON である場合、コピーは同位置 Colocated のキャラクターに対してのみ実施できる。送信 Transmit はジャマーの影響を受けない。

ボードの左上には、電力状態

**Power status** と呼ばれるトラ

ックが記載されている。また

ボード上には稲妻アイコン 

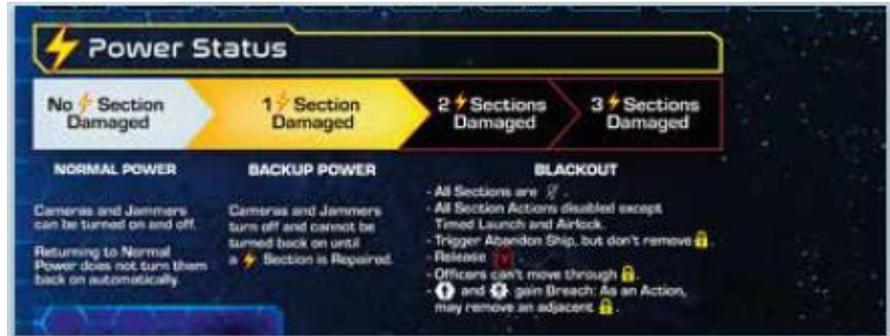
が記載された 3 つのセクショ

ン Sections が存在する。電力

状態マーカーは、この 3 か所

ののうち損傷状態 Damaged の

セクション数に対応した位置に配置する。トラック上には、該当状態における影響が記載されている。また後半ふたつのトラックには、同じ内容が記載されている。これらのセクションが修理された場合、マーカーを戻してステーションの機能を復旧する。



## リンジーの戦略 - Lindsey's Strategy

- リンジーはエンジニア Engineer であり、エンジニアのアジェンダは有罪 Guilty でも勝利できるため、トラブルシューター Troubleshooter が白昼にキャラクターをダウン Down にしたことで有罪となっても、さほどの問題はない。さもなければ、彼女の戦略はもう少し熟考する必要があった。

## リンジーのアクション - Lindsey's Actions

- ミニッツ 8 と同じスクリプトを繰り返す。

各キャラクターのターン終了時に、プロジェクト Project X のアクションを繰り返すことを忘れずに。

## プレイヤーのアクション - The Players' Actions – Turn 7

ステーション崩壊 Stationfall まで、リンジーに 3 行スクリプトを実施させながら、自分の勝利を追求すること。ミニッツ Minute マーカーを進めるのを忘れずに。

## ステーション崩壊 - Stationfall

「考えるすべての人生を経たとしても、魂の深淵には到達できない」ヘラクレイトス、紀元前 535-475

ミニッツ Minute 0 に到達したら、ここに置かれているマーカーを裏返す。大きな火球が描かれている場合は即座にステーション崩壊が発生するが、その他の場合はもう 1 ターン後にステーション崩壊が発生する。

ステーション崩壊が発生した場合、以下の 3 つの手順を実施する：

1. **暴露 Reveal.** まだ暴露を実施していないすべてのプレイヤーは秘密アイデンティティ **Secret Identity** を公開し、またすべてのプレイヤーの **BC** も公開する。
2. **データ Data の提出.** データを所持して脱出済 **Escaped** である **PC** を持つすべてのプレイヤーは、各データをそれぞれ任意のニュース **News** または当局 **Authorities** に提出できる。各データのコピーを対応する場所に配置する。
3. **得点集計 Score points.** 主得点 **Primary points** はアイデンティティ **Identity** とキャラクター・カードに記載されたアジェンダ **Agenda** から獲得される。星アイコンが得点である。[+]が記載された行の得点は、その上段の最も近い[+]のない行の条件が満たされた場合のみ獲得できる。

**例：**図はアストロチャンプ

**Astrochimp** のキャラクター・カードである。これによるとアストロチャンプは、まず**脱出 Escape** する必要がある。さらに**脱出**できた場合のみ、ブリーフケース **Briefcase**, アーティファクト **Artifact**, 銃 **Gun** を所持することによる**追加得点**が獲得できる。



主得点とは別に、各プレイヤーは対応するボーナス・キャラクターのフ

レンド **Friend** または遺恨 **Grudge** による得点、賄賂 **Bribes** による得点、影響上限 **Influence limit** を超えた影響キューブによる失点も獲得する。Reference Manual の「ステーション崩壊」**Stationfall** の内容に従い、各プレイヤーの得点集計を実施する。

## 閉幕 - Closing Remarks

チュートリアルゲームは、3 人のプレイヤーがゲーム内で担当するキャラクターの組み合わせが多岐にわたるため、プレイでは様々な状況が展開される。また異なるプロジェクト **Project X** が登場することでも、ゲームの流れは変化する。これはチュートリアルゲームを何度もプレイできるよう、意図したものである。

このゲームで重要な点のひとつは、リンジー **Lindsey** がエンジニア **Engineer** を担当しているが、彼女はその正体を暴露 **Revealing** した以外にエンジニア自身は行動させておらず、エンジニアのアジェンダ **Agenda** を達成するために他の共謀者 **Conspirators** たちを活用しているということである。これ

は *Stationfall* では一般的な展開である。本ゲームをプレイする際は、こうした戦略に慣れておいたほうがよいだろう。

このチュートリアルゲームで解説した以外にも、詳しい説明が必要な事項や特殊な状況に関する処理が存在するが、それらはすべて **Reference Manual** か **Character Dossier** で解説されている。何度もプレイを繰り返すうちに、これらを熟読してさまざまなケースを見つけ出すことになるだろう。



### 次なる *Stationfall* のゲーム - You Next Couple of Game of *Stationfall*

- 2 回目のゲームでは、アジェンダ **Agenda** を考慮しながら秘密アイデンティティ **Secret Identity** を選択し、プレイではこのアジェンダを達成するための戦略を組み立ててみてほしい。
- 3 回目のゲームでは、他のプレイヤーのアジェンダを推測しながら、それらを妨害するよう努めよう。そしてアクションの意図を隠して行動し、劇的なタイミングで正体を暴露 **Reveal** してみよう。
- 4 回目以降のゲームでは、複雑でクレイジーでエキサイティングなアクションの組み合わせを追及し、毎回異なるユニークな *Stationfall* を体験してほしい。そこでは毎回新しく魅力的な **SF** のストーリーが描かれるだろう。そして覚えておいてほしいのは、プレイを重ねることでのみ、ゲームのマスターに近づけるということである。

**Have fun!**

## Stationfall の手引き - Stationfall Primer

### 最初は何をすればいい？ - *What to do at the beginning?*

- あなたのアイデンティティ・カード Identity Card の TIPS を読みこもう。
- 登場しているすべてのキャラクターの特殊能力 Abilities をよく確認し、あなたの助けになりそうなキャラクターを探そう。
- ゲームに不慣れな場合は、無理に他のキャラクターのアジェンダ Agendas や暴露能力 Reveal Powers を覚えようとしなさい。
- 計画は必要だが、おそらくその計画は破綻する；即興せよ！
- 速やかにコンプロマット Kompromat を入手せよ。
- 序盤のアクションは、あなたのアイデンティティが露見しないよう注意する。

### どのタイミングで正体を暴露するべきか？ - *When shall I reveal?*

- 他のプレイヤーにあなたのアイデンティティが疑われている場合、暴露したほうが良い。
- 暴露するメリット：
  - ✓ 暴露能力 Reveal Power を使用できる。
  - ✓ 自分の影響 Influence を回収し、他のプレイヤーの影響を裏切りに送れる。
  - ✓ 他のプレイヤーは買収 Bribes とコンプロマット Kompromat 以外で、このキャラクターを使用できなくなる。
- 暴露するデメリット：
  - ✓ あなたの背中に巨大なターゲットを貼り付けることになる。
  - ✓ 自分自身を買収できなくなる。
  - ✓ 他のプレイヤーが偶然あなたの目的を達成してしまうタナボタ事故がなくなる。

### 中盤の立ち回りは？ - *What to do in the mid game?*

- 影響上限 Influence limit が低い場合、共謀者 Conspirators の選択には注意する。
- 後回しにせず取り掛かったほうが良い。これが最後のチャンスかもしれない。
- ヘルメット Helmets は大半の危険からあなたを守る。
- 暗闇 Dark のセクション Sections やカメラ Cameras を OFF にすれば、ペナルティを受けずにヒューマン Humans をダウン Down させられる。
- ヘルメットを装備した相手をダウンさせるには、銃 Gun を見つけるか、プリント工作室 Print Shop でオフィサー Officer に銃を作らせるか、（彼らに対して活性化 Activate や買収 Bribing, コンプロマット Kompromat を使用して）まずヘルメットを外させよう。

### 終盤の立ち回りは？ - *What to do in the end game?*

- 脱出 Escape するため、ブリッジ Bridge のオフィサー Officer か、プロジェクト Project X のリリースか、電力セクション Power Sections 2 か所の損傷 Damaging により、退船 Abandon Ship のトリガーを起こす。

- ロケットウイング **Rocket Wing**, インスペクター **Inspector** のシャトル **Shuttle**, 救急ポッド **Medevac Pod** を使用するか、ゲームに ボーダー **Border** が登場している場合は退船のトリガーは不要である。（訳注：宇宙空間に出れば救難船 **Rescue Ship** に救助されるため）
- ポッド **Pod** はその内部から自力で、または接続されたセクション **Section** またはブリッジ **Bridge** から遠隔操作で射出できる。
- 自身の影響上限 **Influence limit** を超過している場合、再調整 **Renegotiate** で影響を回収するか、自分の PC で庭園室 **Therapy Garden** を訪れること。

### 死んでしまったよ。 - *Oh no, I am dead.*

- ヒューマン **Humans** とロボット **Robots** は、（ナノ工作室 **Nanofactory** で作成 **Manufactured** できる）ナノゲル **Nanogel** で蘇生 **Revived** できる。
- ロボット **Robots** は **工作室 Machine Shop** か応急修理 **Jury Rig** を持つキャラクターにより修理 **Repaired** できる。
- すべてのキャラクターを脱出 **Escape** させる必要はないし、あなたの目的は他のキャラクターによっても達成できる。
- あなたの **BC** から得点は得られる。
- 他のプレイヤーの得点を妨げたり、とにかく混乱を引き起こして妨害に努める。
- シュレーディンガー暴露 **Schrödinger Reveal** を検討しよう。



## 自動ステーション - STATIONFALL STATION AUTOMATION

1人プレイ、協力プレイ、追加プレイヤー用ボットルール。

by Benjamin Schmauss, Jon Manker & Robin Spathon Ek.

本章は「ボット」Bots と呼ばれる、人間のプレイヤーの代わりに務める自動化された対戦相手についてのルールである。人間のプレイヤー（Stationfall をプレイしている人）と、ヒューマン Human のキャラクター Character の区別に注意すること。このボットを使用することで、1人のプレイヤーで多人数ゲームの Stationfall を体験することが可能となる。また多人数ゲームにボットを追加し、参加プレイヤーを（最大9人まで）増やすこともできる。これによりこのステーションのカオスが増幅され、固定グループでの定番戦略に変化を与えることもできるだろう。またボットと協力プレイを実施することや、ボットに対するチーム戦を挑むことも可能である。

### 備品 – COMPONENTS

各ボットは対応するキャラクター・カードの裏面に記載されている。あるキャラクターをボットとして登場させる場合、こちらを表にして配置する。これに加えて、ボットのいくつかの行動を管理するために6面ダイスを使用する。また各ボットには、このミニッツ Minute 毎に実施する行動が記載されたスクリプト・カードも用意されている。



### 勝利方法 – HOW TO WIN

人間とボットのプレイヤーの中で、最も高い得点を得たプレイヤーが勝者となる。人間プレイヤーの得点方法に変更はないが、ボットの得点については本ルールの「ステーション崩壊」Stationfall の章で解説する。

#### 協力モード - Cooperative Mode

協力ゲームをプレイする場合、人間プレイヤーは人間プレイヤーのそれぞれが、いずれのボットの得点も上回っている場合に勝利する。

#### チーム戦 – Team Game

チーム戦のゲームでは、得点集計の際にボットのなかで最も得点の高い2人の得点を、一つのチームとして合計する。あるプレイヤーのチームがゲームに勝利するためには、このボットチームより高得点かつ、人間チームのうち最も高得点である必要がある。同点の場合はボットの勝利となる。

#### 6人以上でのプレイ – 6+ players

6人以上でのプレイに関する得点ルールは、人間プレイヤーが6人以上である場合にのみ適用する。この人数にはボットは含まない。

### 初期配置 – SETUP

- 何人のボットを使用するか決定する。この人数が多いほど、勝利するのが難しくなる。各ボットと人間のプレイヤーにそれぞれ担当色を割り当て、必要な備品を配布する。
- ランダムに開始プレイヤーを決定する。これは人間とボットを合わせて判定する。

- ✓ Station Automation のゲームには、（人間とボットを合わせて）最低 3 名のプレイヤーが必要となる。

プレイヤーの人数（人間とボットの両プレイヤーの合計。最大で 9 人）に応じた枚数だけ、ランダムまたは選択してキャラクター・カードを用意し、これらをシャッフルしてボードの隣に 2 列に並べる。

- このボードに配置されたキャラクターに対応するアイデンティティ・カード **Identity card** を用意し、裏面でシャッフルする。

- ✓ 各ボットに 1 枚、各プレイヤーに 2 枚ずつ配布する。各プレイヤーは自身の秘密アイデンティティ **Secret Identity** と **BC** を選択する。ボットは **BC** を持たない。

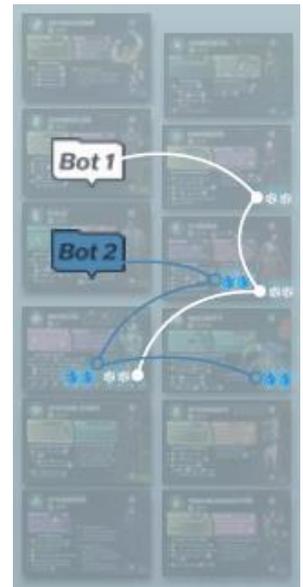
- ✓ 全員の選択が終了したら、ボットのアイデンティティ・カードを公開し、対応する各キャラクター・カードをボット面に裏返し、それぞれのボットスクリプト・カード **Bot Script cards** を用意する（これらはボットがアクションを実施する際に使用し、対応するアイデンティティ・カードは箱に戻す）。カスタム初期配置バリエーション：ゲームに登場するボットを選択する方法として、スクリプト・カードからランダムまたは任意に選択する。

- ✓ ボットのキャラクター・カードに、対応するボットの暴露トークンを配置する。各ボットはカードに特記のない限り、自身の **PC** を暴露した状態でゲームを開始する。



- ✓ 各ボットのスクリプト・カードを、それぞれの備品とともに配置する。

- ✓ プレイ順に従い、各ボットは自身のキャラクター・カードからキャラクター順 **Character Order**（この用語については後述）で続く 3 枚の **NPC** キャラクター・カードに、それぞれ自分の影響キューブ **Influence cube** を 2 個ずつ配置する。これにより各ボットは 6 個の影響キューブを配置することになる。キャラクター・カードの特殊能力 **Abilities** により、配置するキューブの数が増減する場合、このボットは **NPC** の共謀者 **Conspirators** を 3 人獲得することを優先する。注意：暴露された **PC** は **NPC** ではない。また一部のボットは、カードの特記に従い **Paranoid**、**Drones**、**Down** などの各特性、または特定のキャラクターをスキップする可能性がある。



- ✓ 参加するボットを含む各キャラクターによる追加分を含め、通常のルールに従いゲームの各備品の初期配置を実施する。ミニッツ・マーカーは 3-9 人プレイ用のものを使用する。

## ボットと人間プレイヤーの違い - DIFFERENCES BETWEEN BOTS AND HUMAN PLAYERS

**NOTE**：ボットのカードに記載されている個々のボットのルールにより、以下のルールが上書きされる場合もある。

- ボットは買収 **Bribe** を持たない。
- ボットは買収 **Bribes** とコンプロマット **Kompromat** を使用しない（ただしコンプロマットのピックアップ **Pick Up** は実施する）。
- ボットは買収 **Bribes** とコンプロマット **Kompromat** による要請は拒否する。
- ボットはボーナス・キャラクター **Bonus Character (BC)** を持たない。

- ボットは暴露 **Revealed** された状態でゲームを開始する。
- ボットは対応するキャラクター・カード **Character Card** のボット面 **Bot Side** を使用し、これらには表面とは異なる特殊能力やアジェンダ **Agendas** が記載されている場合がある。
- ボットの再調整 **Renegotiate** は、通常とは異なる手順で実施される。
- ボットの影響条件 **Influence Limit** は 8 に設定されている。
- ボットにより活性化 **Activated** されたすべてのキャラクターは、その活性化中はブリーチ **Breach**（隣接するひとつのロック **Lock** を除去できる）の特殊能力を持つ。
- ボットはダウン **Down** したキャラクター **Characters** を搬送しない。
- ボットはすでに所持 **Possess** しているものと同じ種類のアイテム **Item** をピックアップしない。
- ボットは他に有益なアクションがある場合でも、スクリプトに記載されたアクションのみ実行する。

## ボットのターン - A BOT'S TURN

特に明記のない限り、ボットを使用している場合も **Stationfall** のすべてのルールが適用される。このソリティア用ルール章の最後に、**Station Automation** で使用される用語の用語集が収録されている。わからない用語やアイコンが登場した場合は、この用語集を参照のこと。

### 暴露? – *Reveal?*

ボットは暴露された状態でゲームを開始するため、暴露ステップは常に省略される。

### ボットの影響? - *Bot Influence?*

ボットが影響を配置しているライブ **Live** 状態 **NPC** が 2 人未満である場合、キャラクター順 **Character Order** でそのボットが影響を持つ末尾のキャラクターの次のライブ状態キャラクターに、他のプレイヤーと同数の影響キューブ **Influence cubes** を配置する。

またボットが活性化 **Activation** を実施する際に、選択したキャラクターを共謀者とする十分なキューブが配置されていない場合、この活性化の際に必要な影響キューブを配置する（後述）。

### ボットの活性化? - *Bot Activate?*

対応するスクリプト・カードの指示に従い、そのスクリプトの最初のマニューバ **Manoeuvre** を実施する。（マニューバとその適合 **Eligibility** については、後述の「ボットの実行」**Running the Bots** の章を参照）。このボットの活性化ディスク **Activation disc** を、活性化中のキャラクターに配置するのを忘れずに。

- スクリプトの最初の行に、**適合 Eligible**（後述）するマニューバが記載された活性化可能なキャラクターが存在する場合、ボットはこのターンはこのマニューバを実施し、これを終えたらターンを終了する。適合するキャラクターが存在しない場合、次の行のマニューバを確認する。ボットにより活性化したキャラクターは、ブリーチ **Breach** の特殊能力を持つことを忘れずに。
- 活性化の対象となったキャラクターに、共謀者 **Conspirator** となるために必要だけの影響を配置する。これには忠実 **Loyal** やその他の特殊能力も考慮する。
- マニューバを実施可能なキャラクターが複数存在する場合、ボットはフリー・アクション **Free Actions** を考慮せずに最も少ないアクション数で目的を達成できるキャラクターを選択する（キャラクターの特殊能力 **Abilities** は考慮する）。これが同値である場合、フリー・アクションの多いキャラクターを選択する。これも同値である場合、ボットの一般優先順位 **General Priorities**（後

述)を適用する。ボットのキャラクターは、コスト1のアクションとしてブリーチ **Breach** の特殊能力 **Ability** を使用できることに注意。

- ボットはプレイヤーと同様に、アクション **Actions** を2回または、消耗 **Exhausted** している場合は1回、さらにフリー・アクション **Free Actions** も実施できる。彼らは移動中に可能な限りフリー・ピックアップ **Free Pick Up** を使用し、この対象として複数のアイテム **Items** を選択できる場合は優先順位に従う(後述の一般優先順位 **General Priorities** を参照)。フリー・ピックアップ、およびその他のフリーのアクションの詳細については、以後の特殊事例 **Special Cases** の章を参照。
- ボットはアクション **Actions** を上限まで使用することには拘らず、1回のアクションのみでマニューバが完了する場合はそれで終了し、残りのアクションをパスする場合もある。
- ボットが実施できるマニューバが存在しない場合、このボットはマニューバせず再調整 **Renegotiate** を実施する。
- 必要なアクション **Actions** が同数の選択肢が存在する場合、一般優先順位 **General Priorities** を適用して判断する(後述の一般優先順位を参照)。

### ボットの再調整? - **Bot Renegotiate?**

ボットは同ターンに活性化 **Activate** が実施できない場合にのみ、再調整を実施する。活性化ディスク **Activation disc**、裏切り **Betrayal** 内のすべての影響キューブ、ダウンと消滅の状態にあるすべてのキャラクターとキャラクター順 **Character Oder** で最後尾の **NPC** からすべてのキューブを回収する。

### 解決 - **Resolve!**

ボットはプレイヤーたちと同様のルールでタイム・マーカーを使用する。プロジェクト **Project X** のアクションをボットが選択する必要がある場合は、すべての目標と優先順位のルールを考慮したうえで、ランダムに選択する。ボットは **PC** を対象にプロジェクト **X** のカードによる悪影響を使用することはない。

## ボットのスクリプトの読み方 - **READING THE BOT'S SCRIPTS**

スクリプトに記載されたマニューバ **Manoeuvres** のリストでは、**Stationfall** の他のルールで使用されている用語に加えて、アクション **Actions** の解説のための特別な用語を使用している。

- **括弧 Brackets []** スクリプトに記載された各マニューバ **Manoeuvre** の行頭には、該当キャラクターが活性化の候補となる条件が括弧内に記載されている。複数の条件が存在する場合、各条件は「+」で区切られており、このすべての条件が考慮される。

マニューバには対象のボットが実施を試みるアクションとその目標が記載されている。さらに複雑なマニューバでは、以下の用語も使用されている：

- **GOTO<スクリプト名>** は、このボットがこれで指定された別のスクリプトに移行することをあらわしている。
- **REPEAT.** このマニューバを残りのすべてのアクションを使用して繰り返す。活性化対象のキャラクターを選択する場面では、アクションを実施できる回数は考慮しない。
- **THEN.** **THEN** の前に記載されたマニューバを完了したのちに、(可能であれば) **THEN** の後に記載されたマニューバを実施する。活性化対象のキャラクターを選択する場面では、**THEN** 以前のマニューバのみを考慮する。

これに加えて、実際にはスクリプトの一部ではないコメントは、括弧 ( ) 内に記載されている。また一部のボットには、それぞれターンの開始時または終了時に実行されるスクリプトである、ターン開始時 **Start of Turn** / ターン終了時 **End of Turn** という指示も記載されている。

## ボットの一般優先順位 - BOT'S GENERAL PRIORITIES

ボットは、スクリプト、キャラクター・カード、特殊能力、ルールブックのいずれの場合でも優先順位という概念を使用する。いずれの場合も、複数の選択肢が存在する場合は優先順位の高い順に記述されている。例えば「A>B>C」である場合、Aの優先順位が最も高く、Cが最も低い。

複数の選択肢が存在する場合、このボットは一般優先順位を使用して最終的な判断を実施する。人間プレイヤーがボットの決断を考える必要はない。また活性化するキャラクターを選択する場合と、アクションを実施するセクションを選択するいずれの場合でも、適合するターゲットまでの近さが優先されることに注意。

ボットの一般優先順位は以下の通り（該当ボットの視点で）：

**活性化キャラクター Activating Character**：未疲労の共謀者 **Unexhausted Conspirator** > PC > 配置された（全員分の）キューブが最多の共謀者 > キャラクター順 **Character Order** で次の順番

**目標キャラクター Targeting Character**：活性化中ボットの影響キューブ **Influence cubes** が最少 > 非ボットプレイヤーの影響キューブが最多 > ボットの PC からキャラクター順 **Character Order** で最後

**セクション Section** の選択：無重力 **Zero Gravity** セクション > 搭乗者の多いポッド **Pod** > 左側セクション

**ピックアップ Picking Up** するアイテム：スクリプト内で目標 **Targeted** となっているアイテム > コンプロマット **Komproamat** > 紫アイテム > 赤アイテム > 黄色アイテム > 緑アイテム > 名称の A-Z 順

**ドロップ Dropping** するアイテム：緑アイテム > 黄色アイテム > 赤アイテム > 紫アイテム > スクリプト内で目標 **Targeted** となっているアイテム **Items** > 名称の A-Z 順

*例：「ピックアップ **Pick Up** > 作成 **Manufacture**：銃 **Gun** > 棍棒 **Bludgeon**」との指示がある。したがってこのボットは、銃のピックアップ、棍棒のピックアップ、銃の作成、棍棒の作成のいずれかの実施を試みる。基本的な設定では、最も近い選択肢が選ばれる。同距離に複数の選択肢が存在する場合、このボットはピックアップより作成を優先し、棍棒より銃を優先する。今回の例では、このボットは物理研究室 **Physics Lab** のマイクロバイオロジスト **Microbiologist** を活性化しており、また誰かが前部ハブ **Forward Hub** に棍棒をドロップしていた。最も近い選択肢は、前部ハブでの棍棒のピックアップか、プリント工作室 **Print Shop** での棍棒の作成である。マイクロバイオロジストはオフィサー **Officer** の資格を持たないため、プリント工作室で銃を作成する選択肢は選べないのである。先のふたつの選択肢は同距離（1ステップ）であるためピックアップが優先され、マイクロバイオロジストは前部ハブに移動して棍棒をピックアップする。ここでプリント工作室にも2本目の棍棒がドロップされていた場合、どちらの棍棒を選択するかは一般優先順位が適用されることになる。セクションに関する一般優先順位はハブのセクションが優先されるため、この場合もマイクロバイオロジストは前部ハブに移動して、こちらの棍棒をピックアップする。*

## 適合 – ELIGIBILITY

この適合というコンセプトは、ゲーム内のすべての事物とアクションに適用され、常に順守されるものである。各ポットはルールに従ったアクションを実施する際に、キャラクター、セクション、アイテム、およびその他の、ゲーム内の事物のみを選択肢として考慮する。ある事物が適合ではない場合、このポットは自身のターンのマニューバにおいてこれを考慮の対象外とする。

したがって損傷 **Damaged** した各セクション **Sections** は、作成 **Manufacture** などのセクション・アクション **Section Actions** の対象とはならず、搭乗者 **Occupied** でいっぱい各ポッド **Pods** は移動の目標とはならず、ヘルメット着用 **Helmeted** の各キャラクター **Characters** は棍棒 **Bludgeon** による攻撃の目標とはならない。また最も重要なのは、キャラクターは該当するアクションを実施する適合がある場合のみ、活性化 **Activation** するということである。

*例：あるマニューバでキャラクターが攻撃を実施する場合、武器を持っているキャラクターのみこれに適合し、その他のキャラクターは攻撃を受ける可能性がある場合（棍棒に対してヘルメット未着用 **Unhelmeted** である、等）のみ、この共謀者 **Conspirator** の目標とみなされる。*

*例：あるアクションでセクション・アクションの実施が指示されている場合、対象となるセクション・アクションは有効かつ実施可能である必要がある。停電 **Blackout** が発生している場合、データアレイ **Data Array** からデータ **Data** を送信 **Transferring** できなくなるため、このアクションが適合する対象となるキャラクターも存在しなくなり、このマニューバ **Manoeuvre** はスキップされる。別の例として、マニューバでセクション射出 **Section Launch** が指示されていた場合、射出条件を満たしていない脱出ポッド **Escape Pods** と隣接しているセクションは、この実施においては無視する。*

*例：ポットがある **NPC** を活性化するために必要な影響力を配置できない場合、この **NPC** は活性化の対象としては考慮しない。*

## ポットの実行 – RUNNING THE BOTS

各ポットはスクリプトに従い、活性化 **Activate** するキャラクター **Character** を決定する。一部のポットには、ターンにより使用するスクリプトが指定された複数のスクリプトが記載されている。各スクリプトはナンバリングされた複数の行により構成されており、この各行がマニューバ **Manoeuvre** と呼ばれる。各ポットは自身の活性化フェイズ **Activation Phase** において、ひとつのマニューバを遂行しようとする。最初のマニューバから順に下の方へたどり、最初に適合するマニューバの実施を試みる。

### 活性化 – Activation

適合 **Eligibility** であるポットのみ、活性化対象のキャラクター **Characters** として考慮する。このキャラクターの適合性は、ターン開始時にマニューバが実施される以前に確認され、このポットのターン中に発生する状況の変化は考慮しない。

注意：各キャラクターはこの活性化における「影響」**Influence** を使用することで、活性化中に共謀者 **Conspirator** となることもできる。

*例：ある攻撃の目標が火災の発生したセクション **Section** 内のロボット **Robot** である場合、ヘルメット着用 **Helmeted** 以外のヒューマン **Human** のキャラクターは適合の対象外となる。これにはスクリプトを確認する時点でのキャラクターの適合 **Eligibility** のみが考慮され、ポットは途中でヘルメット **Helmet** をピックアップ **Pick Up** できるか否かは無視する。*

## キャラクターの活性化 - Character Activation

まず各括弧[]内には、活性化の対象となるキャラクターに関する情報が記載されている。前述のように、これに該当するキャラクターが適合ではない場合、適合するキャラクターが見つかるまで、次のマニューバの確認を続行する。

活性化に関する用語とアイコン：

- **[+]** マイコンや用語が“+”で結合されている場合、適合 Eligibility にはその双方が満たされている必要がある。例： (エクザイル *Exile* がエビデンス *Evidence* を所持 *Possess* していない場合)
- **[CON]** 共謀者 (PC 自身を含む) のみ選択肢となる。適合 Eligibility を除く特別な制限はない。
-  = **[影響 Influence]** このボットがすでに影響を配置しているか否かに関係なく、自身のライブ Live PC とすべてのライブ NPC が活性化の選択肢となる。必要に応じてボットは適合するキャラクターにキューブを追加して共謀者 *Conspirator* とする
- **[キャラクター・アイコン Character Icon]** 特定のキャラクターのみ活性化の選択肢となる。
- **[特殊能力 Ability]** 特定の特殊能力を持つキャラクターのみ活性化の選択肢となる。
-  = **[所持アイテム Item / データ Data] / [未所持アイテム / データ]** 特定のアイテムまたはデータを所持している / 未所持のキャラクターのみ活性化の選択肢となる。ほとんどの場合、特定のキャラクターが対象となっている。例：
-  = **[このミニッツ This Minute (このラウンド中)]**
-  = **[このミニッツ This Minute / 未消耗 Unexhausted]** このミニッツにアクションを完了できる共謀者 *Conspirators* または、該当者が存在しない場合は未消耗の共謀者のみ活性化の選択肢となる。

例：マニューバの記述が から始まっている場合、アストロチンプ *Astrochimp* がヘルメット *Helmet* を所持している場合のみ活性化の対象となる。

例：マニューバの記述が から始まっている場合。ライブ PC とライブ NPC のうちオフィサーの特殊能力を持ち、ヘルメットを着用しており、このターン中に指定のマニューバが完了できるか未消耗のキャラクターのみ、活性化の対象となる。

## 標準スクリプト - Standardized Scripts

追加のカードとして、複数のボットで使用される標準的なスクリプトが存在する。これらはスクリプトの中では、マニューバ *Manoeuvres* として記載されている。このような場合、マニューバとして指定された標準スクリプトを実施し、この標準スクリプトが実施できない場合は元のスクリプトに戻る。このような場合、スクリプト中の「PC」は該当ボットの PC 名に読み替えて適用する。

該当ボットがダウン *Down* していない場合、蘇生 *Revive* スクリプトのマニューバ実施はスキップする。

退船 *Abandon Ship* のトリガーが既に有効となっている場合、退船スクリプトのマニューバ実施はスキップする。

## アクション – Actions

マニューバ **Manoeuvres** のアクションには、このボットが実行すべきことが記載されている。スクリプト中に記載された各アクションは、**Reference Manual** や **Character Dossier** に記載された基本 **Basic**, **セクション Section**, **コンソール Console** の各アクションに相当する。

## ステップ – Steps

**Stationfall** でキャラクター **Characters** が最も多用するアクションはステップである。ほとんどのマニューバ **Manoeuvres** では、ボットが目的のアクション **Action** を実施できる**セクション Section** まで、ステップを実施する必要がある。目標**セクション**へと移動する際は、ボットは活性化 **Activated** またはコントロールしたキャラクターを最短ルートでステップを実施し、最小限のアクションで可能な限り目標に近づこうと試みる。これに加えて：

- マニューバ中では目標に到達するためのステップの実施は指示されていないが、これは暗黙的に指示されているものとする。したがって、ボットは必要に応じてステップのアクションを使用できる。この例外は、ステップ自体がそのマニューバの目的または唯一の動詞である場合である。
- ボットは**宇宙空間 Outer Space** を他の**ハザード Hazard** のある**セクション**と同様に扱い、**エアロック Airlock** のアクションを用いたステップにより**宇宙空間**に出入りする。
- ボットのターンにおいては、すべてのキャラクターがブリーチ特殊能力 **Breach Ability** (1回のアクションで隣接する1か所の**ロック Lock** を除去する) を持つものとしてあつかわれる。ただし**オフィサー Officer** など、アクション効率の高い他の特殊能力を持つ場合はそちらを使用する。
- ボットはキャラクターの搬送を実施しない。



以下は**トラブルシューター Troubleshooter** ボットの全スクリプトの解説である。各マニューバ **Manoeuvre** に続いて、このマニューバの解説が記載されている。複数のキャラクター **Characters**, **セクション Sections**, **アイテム Items** が適合 **Eligible** する場合、ボットの一般優先順位 **General Priority** が適用される。

**1 : [このミニッツ / 未消耗] ポッド Pod の応急修理 Jury Rig (言う通りにして Talk Them Through It を忘れずに)**

**損傷 Damaged** を受けたポッドが存在する場合のみ適合。このミニッツ中に該当ポッドに**ステップ Steps** で到達して**応急修理 Jury Rig** を実施できる、未消耗の**共謀者 Conspirator** を活性化 **Activate** する。該当の**損傷セクション**に向けて**ステップ**を実施し、アクションに余裕があれば**応急修理**を実施する。

**2 : [CON] ハザード抑制 Hazard Suppression REPEAT (磁気封じ込め装置 Magnetic Containment は無視する)**

**抑制可能なハザード (火災 Fire か窒息 Asphyxiation)** が**磁気封じ込め装置**以外の**セクション Sections** に存在する場合のみ適合。**共謀者 Conspirator** を活性化 **Activate** する。**ハザード抑制**が実施できる最



も近いセクションに向かってステップ Step を実施する（メインフレーム Mainframe や警備室 Security Station がこれに該当するが、この共謀者のハッカー Hacker などの特殊能力 Abilities も考慮する）。該当セクションに到達し、アクションに余裕がある場合はハザード抑制のアクションを実施する。ハザード抑制を実施してもアクションが残されている場合、再度ハザード抑制を実施する。

### 3：[このミニッツ / 未消耗 Unexhausted] 遠隔操作

**Remote Control [ドローン Drone] [!] ポッド Pod の方向へ REPEAT**

ドローンがゲームに登場しており、共謀者 Conspirator がドローンをポッドに到達させられる場合のみ適合。遠隔操作でこのミニッツ中にドローンをポッドまで到達させられるか、未消耗である共謀者を活性化 Activate する。該当のドローンをポッドに向けてステップさせる。このドローンがポッドに到達してもアクションに余裕がある場合、他のドローンをこのポッドに向けてステップさせる。

### 4：[トラブルシューター：未消耗 Unexhausted] [!] ポッド Pod の方向へ THEN 時限射出 Timed Launch

ポッドが残されており、トラブルシューターが未消耗である場合のみ適合。時限射出の記述は"THEN"の後に記載されているため、トラブルシューターが該当ポッドを射出可能であるか否か（退船 Abandon Ship が発令されているか、等）は問わない。トラブルシューターを活性化 Activate し、ポッドに向かってステップ Step を実施する。ポッドに到達しアクションが残されている場合、時限射出を実施する。

### 5：GOTO 退船スクリプト Abandon Ship Script

退船が発令されていない場合、退船スクリプトのマニューバ Manoeuvres を順に確認する。適合するマニューバが存在しない場合、次のマニューバ 6 に進む。

### 6：[このミニッツ / 未消耗] 射出 Launch [ポッド Pod：2名以上の搭乗者 Occupants]

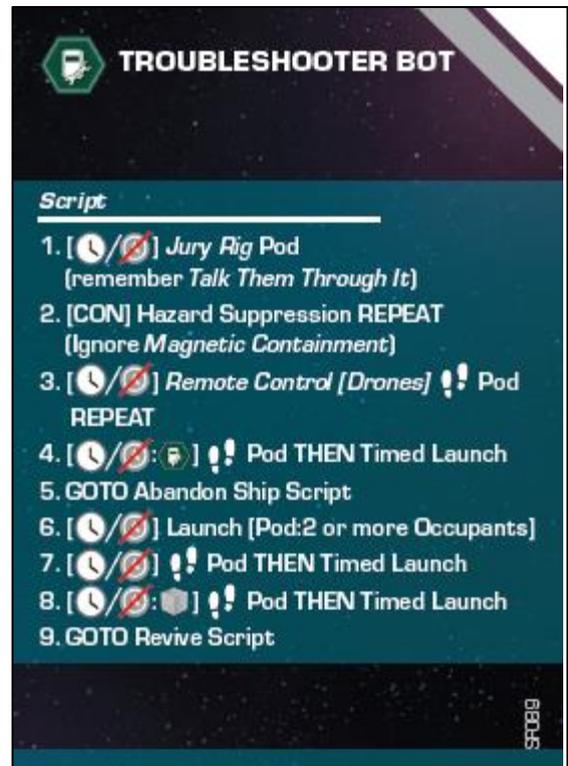
射出条件を満たした2名以上が搭乗しているポッドが残されている場合のみ適合。このミニッツ中に適合するポッドを射出できるか、未消耗かつ適合するポッドを射出可能な共謀者 Conspirators を活性化する。該当の適合ポッドに向けてステップを実施し、対象セクションに到達してもアクション Actions が残されている場合はこの射出を実施する。

### 7：[未消耗] [!] ポッド Pod の方向へ THEN 時限射出 Timed Launch

ポッドが残されている場合のみ適合。未消耗の共謀者 Conspirator を活性化し、該当ポッドに向けてステップを実施する。対象のポッドに到達してもアクション Actions が残されている場合、時限射出を実施する。

### 8：[影響：未消耗] [!] ポッド Pod の方向へ THEN 時限射出 Timed Launch

他のプレイヤー（ボットのプレイヤーも含む）の PC 以外で、未消耗のキャラクター Characters を活性化 Activate する。対象には常に一般優先順位 General Priority を適用する。選択されたキャラクタ



ーが共謀者 **Conspirator** ではない場合、この共謀者とするために必要なだけのキューブを配置して活性化する。該当のポッドに向けてステップを実施する。対象のポッドに到達してもアクション **Actions** が残されている場合、時限射出を実施する。

## 9 : GOTO 蘇生スクリプト **Revive Script**

トラブルシューターがダウン **Down** している場合のみ適合。標準の蘇生スクリプトのマニューバ **Manoeuvres** を順に確認する。

適合するマニューバが存在しない場合、再調整 **Renegotiate** を実施する。

## ステーション崩壊 – **STATIONFALL**

### 暴露 – **Reveal**

すべてのポットは暴露された状態であり、暴露していないすべてのプレイヤーは、暴露を実施した際に対応する即時効果を適用する。

### データの提出 - **Deliver Data**

(ステーション崩壊後の) データ提出の手順において、脱出済 **Escaped** の各ポット **PC** は、彼らの所持 **Possess** する各データを当局 **Authorities** とニュース **News** に以下の手順で提出する：

- 該当者が有罪 **Guilty** かつエビデンス **Evidence** を所持している場合、エビデンスを当局に提出する。
- 該当者のアジェンダ **Agenda** に従い、得点が獲得できるオフサイト **Offsite** へ対応するデータを提出する。
- 該当者が有罪ではない場合、およびデータの提出で得点を得られないか人間プレイヤーの得点を妨害できない場合、データの提出は実施しない。

### 得点 – **Scoring**

得点の方法は **Stationfall** のルールに準じるが、ポットには専用の得点用アジェンダ **Agenda** が該当カードに記載されている。ポットは買収 **Bribe** やボーナス・キャラクター **Bonus Character (BC)** を持たない。すべてのポットの影響上限 **Influence limit** は 8 であるため、キューブにより失点を受けることはない。

## 特記事項 - **SPECIAL CASES**

以下の章では、各ポットの意思決定と、アイテム **Items**、セクション **Sections**、他のキャラクター **Characters** との関係について解説する。これらは検索の便宜のため、スクリプト用語を含めてアルファベット順に記載されている。

### 買収とコンプロマット – **Bribes and Kompromats**

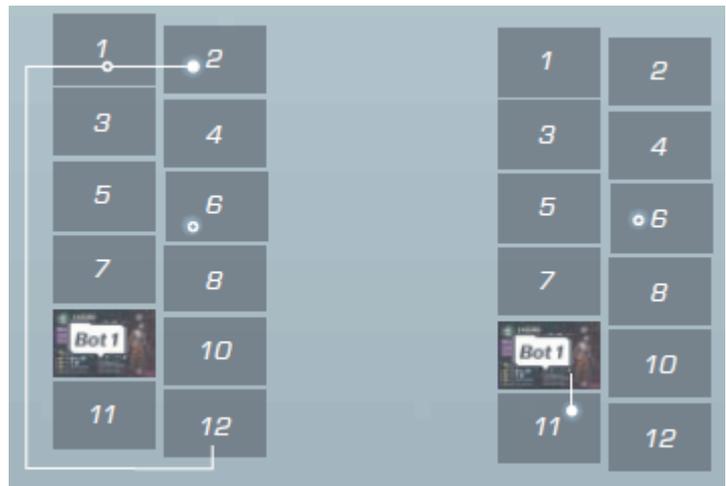
特記ない限り、各ポットは買収 **Bribes** とコンプロマット **Kompromats** をピックアップ **Pick Up** するが、ピックアップしたこれらを公開することも使用することもない。またコンプロマットや買収を与えられた場合も、これを受け入れることはなく、またこの拒否により有罪 **Guilty** となることもない。

### キャラクター順 - Character Order

初期配置においてキャラクター・カードが配置された順番。各キャラクター・カードはボードの隣に2列に配置される。これらには横の行単位で番号が振られており、最初の行のカードの番号は1と2、2行目のカードは3と4となる。このキャラクターの順番をたどってゆく場合、最も大きな番号の次は1番目のカードにワープする。

あるボットがキャラクター順に基づいて目標キャラクターを決定する場合、該当ボットの

PCカードの位置を起点に、次の番号のキャラクターへと対象をたどってゆく。



*例：12名のキャラクターが登場している。サイボーグ Cyborg のボットはキャラクター順で9番目に配置されている。このサイボーグ・ボットが実施しようとしているあるアクションには、同等に有効なふたつの目標が存在しており、この同条件判定はキャラクター順となっていた。この目標はキャラクター順で2番と6番のキャラクターだった。サイボーグの位置（9番）を起点とすると、今回の目標は（10,11,12,1,2と順番をたどり）2番のキャラクターとなる。ここで目標が6番と11番だった場合、サイボーグの番号より後にある11番のキャラクターが目標となる。*

### 焼夷弾 – Firebombs

ボットが攻撃 Attack またはサボタージュ Sabotage のアクションを指示されている場合、この攻撃やサボタージュとして焼夷弾を投擲 Throwing する選択肢も考慮する。

### キャラクターの特別フリー・アクション - Character Specific Free Actions

フリー・ピックアップ Free Pick Up は、マニューバ Manoeuvres の実施中にボットのすべてのルールにしたがって考慮され、実施される。指定されたマニューバにおいて、特定のアイテム Item のピックアップが指示されていないか、アイテムのピックアップにこのフリー・アクションが使用されていない場合、このボットは同ターンのステップ中で見つけた（ボットの一般優先順位に従って）最も優先順位の高いアイテムのピックアップを実施する。ボットは希望するアクションを実施するために、フリー・ピックアップの使用を考慮しない。従ってハザード Hazard のあるセクションに移動するため、ヘルメット Helmet をピックアップするようなことはない。あるフリー・ピックアップがマニューバで指定されたピックアップに使用されていない場合、このボットは実施中のマニューバにかかわらず、アイテム優先順位 Item Priority にのみ基づいてピックアップ対象のアイテムを選択する。すでにアイテム上限 Item Limits に達していた場合、（特に指示のない限り）フリー・ピックアップは実施しない。

無重力育ち ZeroBorn は、ボットのステップ Steps に関するすべてのルールに従って、マニューバ Manoeuvres の実施中に使用を考慮される。無重力育ちが使用されない場合、フリー・ピックアップ Free Pick Up の使用が考慮される。あるマニューバがあるセクション Section または目標へとステップを実施することを求めている場合、フリー・ピックアップを使用する前に、無重力育ちを使用して目標に到達することが優先される。

科学者 Scientist によるフリー・セクション・アクション Free Section Action は、ボットのステップ Steps に関するすべてのルールに従って、マニューバ Manoeuvres の実施中に使用を考慮される。科学者が使用されなかった場合に、フリー・ピックアップの使用が考慮される。

救急対応 **Emergency Response / アドレナリン Adrenaline** は、ステップ **Steps** による距離を判定する場面では考慮される。

### リーガルと **NDA – Legal, NDA**

ゲームにリーガルが登場している場合、ボットは各ポッド **Pods** の射出に関する **NDA** 条件を無視し、リーガルが登場していない場合と同様に各ポッドの射出を実施する。これはボット自身のターンにのみ適用され、人間のプレイヤーには適用されない。

### ポッドと射出アクション - **Pods and Launch Actions**

各ポッドは、射出とステップ **Steps** でそこに到達する際には適合 **Eligibility** のルールの対象となる。あるマニューバによりポッドへとステップを実施してその射出を指示された場合、このボットは活性化 **Activated** したキャラクター **Character** が射出可能な各ポッドのみを考慮の対象とする。救命ポッド **Medivac Pod** など特定の射出条件を持つポッドの場合、該当キャラクターがこの条件に適合する場合のみ考慮され、スクリプトで指定された場合のみ射出を実施できる。

### 自己保存本能 - **Self Preservation**

キャラクターの自己保存本能についての基本ルールは、すべてのボットの共謀者 **Conspirators** にも適用される。これに加えて、（スクリプトに明記されていない限り）ボットは **NPC** によるアクションの直接の結果として、自身の **PC** をダウン **Down** させるようなアクションは実施しない。

### ストレンジャー **BOT** の消滅 - **Stranger Bot Annihilation**

ストレンジャーのボットが消滅した場合、このボットのプレイヤーは自身の **BC** のひとつで蘇生 **Reveal** する。いずれの **BC** も反転していない場合、一方をこのボットの新たなキャラクターとして反転させる。反転済みの **BC** が存在する場合、この **BC** をボットとする。この最初の **BC** も消滅した場合、2 枚目の **BC** が選択される。ストレンジャーのスクリプト・カードを新たに暴露されたボットのスクリプト・カードと交換し、該当のキャラクター・カードをボット面にする。残りの **BC** のカードは捨札にする。

### 失敗してしまったかも？ - **MISTAKES WERE MADE?**

あなたはあるボットが、前回またはそれ以前のターンに別のアクションを実施するべきだったと気づいてしまうこともあるだろう。こうした場合はゲームを巻き戻して間違いを正そうとするのではなく、気づいた時点から正しいルールでのプレイを継続すればよい。そんなこともあり得るし、重要なのはルールを守ろうとする姿勢なのである。