

STATIONFALL

REFERENCE MANUAL

By Matt Eklund

Living Rule & Japanese version

Original English Book (2023/09/06) →

Stationfall 1st print Clarifications (2023/09/04) →

緑文字：2022年版添付冊子からの変更点。

Japanese Ver. 3.0 (2023/09/07)

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
1.用語 – TECHNICALITIES.....	6
2.初期配置 – SETUP	6
2.1 キャラクターの選択 – Select Characters	6
2.2 トークン – Tokens	7
2.3 マーカー – Markers	7
[2.4 プロジェクト X の配置 – Project X]	7
[2.5 プレイヤー用備品 – Components]	7
[2.6 開始プレイヤーの決定とゲームの開始 – Starting Player]	8
[2.7 少人数と多人数プレイ – 2, 3, 6+ Players]	8
3. プレイヤー – PLAYERS	8
[3.1 影響キューブ – Influence Cubes].....	8
[3.2 有罪ステータス – Innocent to Guilty]	8
[3.3 手札 – Hand].....	8
[3.4 担当キャラクター – Secret Identity & Bonus Characters]	8
[3.5 プレイヤー・キャラクター – Player Character]	8
3.6 勝利方法 – How to win	8
4. キャラクター – CHARACTORS	9
[4.1 プレイヤー・キャラクターとノンプレイヤー・キャラクター – PC & NPC].....	9
4.2 キャラクターの種類 – Character Types	9
4.3 共謀者 – Conspirators	9
4.4 特殊能力 – Abilities.....	9
4.5. 所持 – Possession	10
4.6 ライブとダウン – Live & Down	10
5. ボード – Board.....	11
5.1 セクション – Sections.....	11
[5.2 同位置 – Colocated].....	11
[5.3 コリドー – Corridors]	11
[5.4 通気口 – Vents].....	12
5.5 ポッド – Pods.....	12
[5.6 中間層 – Mesosphere].....	12
6. ハザード – HAZARDS.....	12
[6.1 ハザードとヒューマン – Hazards & Humans]	12
[6.2 ハザードでの蘇生 – Hazards & Revived].....	12
[6.3 ハザードの除去 – Remove Hazards]	13

[6.4 宇宙空間 – Outer Space].....	13
[6.5 火災と窒息 – Fire & Asphyxiation]	13
7. ステーションのシステム – STATION SYSTEMS	13
7.1 退船 – Abandon Ship.....	13
[7.2 電力状態 – Power Status].....	13
[7.3 反物質 – Antimatters] 	14
[7.4 ジャマー – Jammers]	14
[7.5 カメラ – Cameras] 	14
[7.6 プロジェクト X – Project X].....	14
8. アイテム – ITEMS.....	15
[8.1 アイテム・トークン – Item Tokens]	15
[8.2 アーティファクトとブリーフケース – Artifact & Briefcase].....	15
[8.3 アイテムの所持 – Process]	15
[8.4 固有アイテム – Integral Items]	16
[8.5 汚染とコンプロマット – Contaminated & Kompromats].....	16
9. データ - DATA.....	16
[9.1 データとアイテム – Data & Items].....	16
[9.2 データの所持 – Possess Data].....	16
[9.3 データの配置 – Placed Data]	16
[9.4 データの種類 – Data Type]	16
[9.5 データの作成 – Manufacture Data]	17
9.6 オフサイト - Offsite	17
10. 容疑者と有罪 – SUSPICION AND GUILT	17
10.1 容疑者 – Suspect.....	17
10.2 有罪 – Guilty	17
11. アクション – ACTIONS	17
[11.1 ダウン状態のキャラクター – Downed Character]	17
[11.2 自己保存本能 – Self Preservation]	18
[11.3 フリー・アクション – Free Actions].....	18
[11.4 基本アクション – Basic Actions].....	18
[11.5 セクション・アクション – Section Actions].....	18
[11.6 コンソール・アクション – Console Actions].....	18
[11.7 トークン記載アクション – On Token Action].....	18
12. 基本アクション – BASIC ACTIONS	18
12.1 ステップ – Step.....	18
12.2 ピックアップ – Pick Up	19

12.3	ドロップ – Drop	19
12.4	譲渡 – Give	19
12.5	投擲 – Throw	19
12.6	コピー – Copy	19
12.7	削除 – Delete	20
12.8	攻撃 – Attack	20
12.9	強奪 – Rob.....	20
[12.10]	サボタージュ – Sabotage]	20
12.11	蘇生 – Revive	20
[12.12]	待機 – Wait].....	20
13.	セクション・アクション - SECTION ACTIONS	20
13.1	退船 – Abandon Ship.....	20
13.2	送信 – Transmit	21
13.3	プロジェクト X リリース – Release Project X	21
13.4	除染 – Decontaminate	21
13.5	反物質投棄 – Eject Antimatter	21
13.6	時限射出 – Timed Launch	21
13.7	セクション射出 – Section Lunch	21
13.8	ブリッジ射出 – Bridge Launch.....	21
13.9	作成 – Manufacture	22
13.10	熟考 – Meditate.....	22
13.11	修理 – Repair.....	22
13.12	自爆 – Self-Destruct	22
13.13	エアロック – Airlock.....	22
[13.14]	カメラ – Camera ON/OFF]	22
14.	コンソール・アクション – CONSOLE ACTIONS.....	22
15.	プレイの手順 – SEQUENCE OF PLAY	23
[15.1]	ミニッツ – Minute]	23
[15.2]	プレイヤー・ターン – Player Turn]	23
15.3	暴露 – Reveal	23
15.4	影響 – Influence.....	23
15.5	活性化 – Activate	23
15.6	再調整 – Renegotiate	24
15.7	解決 – Resolve	24
15.8	ミニッツ終了 – End of Minute.....	25
16.	ステーション崩壊 – STATIONFALL	25
[16.1]	ステーション崩壊の手順 – Sequence of Stationfall].....	25
[16.2]	暴露 – Reveal]	25

16.3 データ提出 – Deliver Data.....	25
16.4 得点 – Scoring	25
17. 1, 2, 3 人、6 人以上でのプレイ – RULES FOR 1, 2, 3, 6+ PLAYERS	26
[17.1 1 人プレイ – 1-player].....	26
17.2 2 人プレイ – 2 players	26
17.3 3 人プレイ – 3 players	27
[17.4 6-8 人プレイ – 6-8 players].....	27
[17.5 9 人プレイ – 9 players]	28
18. チーム戦バリエーション – TEAM GAME VALIANT	28
[18.1 チーム分け – Split Players]	28
[18.2 担当キャラクター – Character].....	28
[18.3 シュレーディンガー暴露なし – No Schrödinger Reveals]	28
[18.4 交互手番 – Play Alternately]	28
[18.5 得点集計 – Scoring].....	28
プレイの手順 – Sequence of Play	29
基本アクション – Basic Actions	29
セクション・アクション - Section Actions	29
コンソール・アクション - Console Actions	29
目次 – Index	29
和訳付録：プレイヤーエイト.....	31
プレイヤー・ターン手順.....	31
有罪ステータス	32
「ステーション崩壊」手順.....	32
目次 – Index	32
和訳付録：アクション一覧.....	34
基本アクション – Basic Actions	34
退船 Abandon Ship の発令条件	34
セクション・アクション – Section Actions.....	35
ハザード - Hazard	36
コンソール・アクション - Console Actions	36
反物質の爆発 - Antimatter Detonating.....	36
和訳付録：セクション一覧.....	37

1. 用語 – TECHNICALITIES

- 1.1 本冊子は完全なルールセットである。以下のルールは、本ルールを上書きする可能性のあるゲーム内テキストを除いた、他のすべてのルールに優先する。本ルールに記載のない事柄を付度しない。
- 1.2 本ルールは参照用として非常に簡潔に記述されている。Launch Manual にはより詳しいフレーバー、用例、図などが記載されている。
- 1.3 Reference Manual で定義されたすべての用語（本冊子巻末の索引に記載されている）と章題は大文字 Capitalized で記載されている。
- 1.4 セクション Sections の名称は大文字かつ斜体で記載されている。これらセクション名は Launch Manual 冒頭のマップ解説に記載されている。
- 1.5 いくつかのキャラクターでは、本ルールには記載されていない特殊なルール、アイテム Item, アクション Actions, 特殊能力 Abilities, セクション Sections などが追加される。こうした各キャラクター固有のルールについては **Character Dossiers** を参照。同様に **Character Dossier** で定義されたすべての用語（Character dossier 巻末の索引に記載されている）、キャラクター、プロジェクト Project X の名称は大文字かつ斜体で記載されている。

訳注：他のコンポーネントを参照する際の便宜をはかるため、和訳では定義された大文字 Capitalized の用語については、各節で最初に登場した際に原語を併記した。また目次とのリンクのため、一部の項目に原文には存在しない[小見出し]を追加している。また巻末の和訳付録 8 ページ分は、各プレイヤーに配布するプレイヤーエイドとなることを意図している（小冊子印刷を推奨する）。

2. 初期配置 – SETUP

2.1 キャラクターの選択 – Select Characters

2.1.1 キャラクター Character のカードをシャッフルし、以下の表に従ったプレイヤー数に対応した枚数のカードを引き、ボードの隣に 2 列に並べる。

2.1.2. 上記のキャラクターに対応するアイデンティティ・カード Identity Cards を用意し、各カードの隣に配置する。

参加プレイヤー数	登場キャラクター数	プレイヤー毎のアイデンティティ・カードの配布枚数
2	12	3
3	12	3
4	12	2
5	14	2
6	15	2
7	17	2
8	19	2
9	20	2

2.2 トークン – Tokens

2.2.1 キャラクターCharacterのカードに初期配置に関する特別な指示がなければ、緑色の各ポッド Pods を矢印の面を表にして後部エアロック Aft Airlock に接続する位置に配置する。

2.2.2 各キャラクターCharacterのカードの右側または上側に記載されている通りに、指定されたアイテム Items とデータ Data を配置する。

2.2.3 各キャラクターCharacterに対応するコンプロマット Kompromat  を用意し、裏面でランダムに混ぜたのちに、ボードの下から上に、それぞれコンプロマットのアイコンが記載されたセクションに順番に配置してゆく。最初に紫アイコンを埋め、その後にコンプロマットが残っていた場合は緑アイコンも埋める。

2.2.4 選択された各キャラクターCharactersの駒を、キャラクター・カードで指定された位置にそれぞれ配置する。

2.2.5 選択された各キャラクターCharactersに関連するすべてのトークンを、各トークンの裏面に記載された位置にそれぞれ配置する。

2.2.6 その他のボード上への配置が指示された各トークンを該当の位置に配置し、ボードの隣に備品置き場(サプライ)を配置する。

2.3 マーカー – Markers

2.3.1 灰色のミニッツ Minute のマーカーを、ボード左上のミニッツ・トラックの今回のプレイヤー数に対応したスペースに配置する。

2.3.2 カメラ Cameras のマーカーを「ON」の位置に配置する。

2.3.3 ジャマーJammers のマーカーを「ON」の位置に配置する。

2.3.4 電力状態 Power Status のマーカーを「通常電力」Normal Power の位置に配置する。

2.3.5 3枚の再突入 Reentry  のマーカーをシャッフルし、ランダムに引いた1枚を裏面でミニッツ Minute トラックの0のスロットに配置する。残る2枚の再突入マーカーは、非公開のままゲームボックスに戻す。

2.3.6 退船 Abandon ship のマーカーを緑面でボードの右上に配置する。

[2.4 プロジェクト X の配置 – Project X]

プロジェクト Project X のカードをランダムに1枚引き、裏面で X 保管庫 Vault に配置する。残りのプロジェクト X の各カードは今回使用しないため、内容を確認せずに箱に戻す。

[2.5 プレイヤー用備品 – Components]

担当色を選択し、該当色の備品を受け取る。各プレイヤーは影響 Influence のキューブ8個、タイム・マーカー  3枚、活性化 Activate  ディスク1枚、有罪 Guilt  マーカー1枚、買収 Bribe  トークン1枚、暴露 Reveal  トークン1枚を受け取り、自色の有罪マーカーを「無実」Innocent に配置する。

[2.6 開始プレイヤーの決定とゲームの開始 – Starting Player]

ランダムに開始プレイヤーを決定し、プレイの手順 Sequence of Play に従いゲームを開始する。

[2.7 少人数と多人数プレイ – 2, 3, 6+ Players]

ソリティア・ルールは Launch Manual に収録されている。プレイヤーが 2,3 人または 6 人より多い場合と、チーム戦の場合は特別ルール（17 章）を参照。

3. プレイヤー – PLAYERS

[3.1 影響キューブ – Influence Cubes]

各プレイヤーは担当色の影響キューブを使用し、陰謀を企てる(15.4)。

[3.2 有罪ステータス – Innocent to Guilty]

各プレイヤーは無実 Innocent としてゲームを開始し、容疑者 Suspect または有罪 Guilty に変わる可能性がある(10.)。

[3.3 手札 – Hand]

各プレイヤーの手札にはコンプロマット Kompromat (8.5.2)とアイデンティティ・カード Identity Card がおかれる。これらの内容は公開しない。

[3.4 担当キャラクター – Secret Identity & Bonus Characters]

各プレイヤーはゲーム開始時に配布されたアイデンティティ・カード Identity Cards から、1 枚を**秘密アイデンティティ Secret Identity** に選択する；他のアイデンティティ・カードは**ボーナス・キャラクター Bonus Characters (BC)**となる。BC として選択したカードは 180 度逆向きに置き、秘密アイデンティティの下に重ねて（公開した場合は名前とボーナスアイコンが見える状態で）配置する。

[3.5 プレイヤー・キャラクター – Player Character]

各プレイヤーは、ゲームの最後までに自分の秘密アイデンティティ Secret Identity を暴露 Reveal し、これが自身の**プレイヤー・キャラクター Player Character (PC)**となる。

3.5.1. **シュレーティンガー暴露 Schrödinger Reveal.** 上記に代えて、プレイヤーは自分の秘密アイデンティティを公開せずに捨札にし、代わりに自分の BC の 1 枚を暴露 Reveal して PC にできる。この場合、対象 BC に対応するボーナス得点 Bonus Points は得られなくなる（ボーナス得点の詳細は(16.4.5)を参照）。

3.6 勝利方法 – How to win

3.6.1 各プレイヤーは達成した**アジェンダ Agenda** から得点を獲得する。自身の PC のアジェンダが主得点 Primary Points となり、BC のアジェンダ（フレンド Friend または遺恨 Grudge）がボーナス得点 Bonus Points となる。また未使用と所有 Possessed する各買収 Bribes から得点を獲得する。

3.6.2 各プレイヤーは手元にないキューブのうち、自分の PC の影響上限 Influence Limit を上回るキューブ毎に 1 点を失う。

3.6.3 有罪 **Guilty** ではないプレイヤーの中で、最も多くの得点を得た 1 人以上のプレイヤーが勝者となる。

4. キャラクター – CHARACTORS

[4.1 プレイヤー・キャラクターとノンプレイヤー・キャラクター – PC & NPC]

各キャラクター **Characters** は、それぞれ対応するキャラクター・カードであらわされている；彼らは今回の陰謀に関係する人々である。

4.1.1 プレイヤー・キャラクター **Player Characters (PCs)** は、暴露されたキャラクターである。

4.1.2 ノンプレイヤー・キャラクター **Non-Player Characters (NPCs)** は、暴露されていないキャラクターである。

4.2 キャラクターの種類 – Character Types

4.2.1 キャラクターの種類として、ヒューマン **Human** (六角形)、ロボット **Robot** (歯車)、データ **Data** (菱形)、アイテム **Item** (四角) が存在する。

4.2.2 アイテム **Item** とデータ **Data** であるキャラクターは、固有 **Integral** (8.4) を除くアイテムやデータを所持できない。彼らは自身のキャラクター・カードに特記のある場合を除き、アクション **Actions** を実施できない。

4.3 共謀者 – Conspirators

4.3.1 共謀者は、対応するカード上にあなたが 1 個以上の影響 **Influence** キューブを配置しており、また他のいずれのプレイヤーの影響キューブ数もあなたのキューブ数を超過おらず、ライブ **Live** であるキャラクターである。プレイヤーは自分の共謀者のみ活性化 **Activate** (15.5) できる。

4.3.2 あるプレイヤーのライブ **Live** な **PC** も、このプレイヤーの共謀者とみなされる。

4.4 特殊能力 – Abilities

4.4.1 各キャラクターはゲーム開始時からひとつまたはふたつの特殊能力を持ち、これらは失われることはない。

4.4.2 特殊能力には、永続的効果 **persistent** 、即時効果 **immediate** 、アクション時効果 **as an Action**  が存在する。

4.4.3 特殊能力は以下の種類に分類される：コンソール **Console** (オレンジ)、共謀者 **Conspirator** (紫)、攻撃 **offensive** (赤)、防御 **defensive** (緑)、移動 **mobility** (黄色)、ユーティリティ **utility** (ピンク)。この色分けは、特定の種類の特殊能力を素早く見分ける目的でのみ使用される。

4.4.4 各キャラクターは、そのキャラクターが暴露された時点で発揮される追加特殊能力である暴露能力を持つ。これらに対応するアイデンティティ **Identity** とキャラクター **Character** の各カードに、 アイコン付きで記載されている。

4.5. 所持 – Possession

4.5.1 各キャラクターは特記ない限り、アイテム Items, データ Data, 買収 Bribes を所持できる。これらに対応するキャラクター・カードに配置される；アイテムは右側、データは上側、買収は左側に配置する。

4.5.2 各キャラクターは同じ種類のアイテム Item を複数所持することもできる。

4.5.3 各キャラクターは対応するカードに記載された**アイテム上限 Item Limit** を超える数のアイテム Items を所持できない。あるキャラクターのアイテム上限を超過するようなアクションは、特記ない限り実施できない。

4.5.3.1 暴露能力 Reveal Power によるアイテム Item を得たことにより、アイテム上限を超過したキャラクターは、直ちに暴露を実施したプレイヤーが選択したアイテムをドロップ Drop する。

4.6 ライブとダウン – Live & Down

4.6.1 あるキャラクターがハザード Hazards か攻撃 Attack により活動できなくなった場合、ダウン Down の状態となる；該当キャラクターの駒をダウン面に裏返し、対応するカードに  マーカーを配置する。ダウンと消滅 Annihilated のいずれでもないキャラクターは、ライブ Live の状態とみなされる。

4.6.2 ダウン Down となっているキャラクターは、アクション Actions を実施できず、活性化 Activated もできない。

4.6.3 ダウン Down となっているキャラクターは蘇生 Revived (12.11)により、ダウンのロボット Robot は修理 Repaired (13.11)により、その状態をダウンからライブ Live に戻すことができる。

4.6.4 各アイテム Items は引き続きダウンしたキャラクターが所持 Possessed しているが、このようなアイテムをピックアップ Pick Up (12.2)することができる。

4.6.5 消滅 – Annihilation

4.6.5.1 特定のイベントにより、キャラクターとアイテム Items の消滅 Annihilation が発生する；対象のキャラクター・カードに消滅マーカー  を配置し、対応する駒をボードから除去する。このキャラクターと所持していた各アイテムは、今回のゲームから取り除かれる。アイテムが消滅した場合もゲームから取り除かれる。

4.6.5.2 消滅したキャラクターとそのアイテム Items は、脱出 Escaped できなかったものとみなす。また影響 Influence を与えることも、活性化 Activate, 再調整 Renegotiate も実施できず、これらを使用や対象としたアクション Actions を実施することもできなくなる。

4.6.5.3 消滅したキャラクターとそのアイテム Items は、いかなる相手とも同位置 Colocated ではないとみなされる。

4.6.6 脱出 – Escape

4.6.6.1 中間圏 Mesosphere に配置された各キャラクター、アイテム Items, データ Data は脱出済 Escaped とみなされる。このようなキャラクター・カードには、脱出済マーカー  を配置する。脱出済マーカー、消滅マーカー  のいずれも配置されていない各キャラクターは未脱出 Unescaped とみなされる。

4.6.6.2 脱出済のキャラクターとそのアイテム Items は、影響 Influence を与えることも、活性化 Activate, 再調整 Renegotiate も実施できず、これらを使用や対象とするアクション Actions を実施することもできなくなる。

5. ボード – Board

5.1 セクション – Sections

5.1.1 セクションはボード上の名前が付けられたエリアで、各ポッド Pods と宇宙空間 Outer Space を含むが、中間圏 Mesosphere は含まない。各セクションはコリドー Corridors, 通気口 Vents, エアロック Airlocks など接続されている。セクションには、セクション・アクション Section Actions (13.)を持つものも存在する。

5.1.2 青いセクションには重力 Gravity が存在する。ピンクと緑のセクションは無重力である。

5.1.3 各セクションは照明 Lit または暗闇 Dark のいずれかの状態を持つ。これは容疑者 Suspicion (10.)に関係する。

5.1.3.1 暗闇 Dark セクションは暗闇アイコンが記載されたセクションで、照明 Lit の状態にはならない。

5.1.3.2 暗闇 Dark ではないすべてのセクションは照明 Lit がある。これらは停電 Blackout (7.2.2) では暗闇となる。

5.1.4 未損傷のセクションは損傷 Damaged を受ける可能性がある。損傷を受けた場合、該当セクションのテキスト欄に損傷マーカーを配置する。このようなセクションでは、修理 Repaired (13.11.) されるまでセクション・アクション Section Action を実施できない（修理は応急修理 Jury Rig か分解 Disassemble の特殊能力 Abilities を持つキャラクターが実施できる）。

5.1.5 各電力セクション Power Sections の状態は、電力状態 Power Status (7.2)に影響を与える。

5.1.6 船内 On Board とは、宇宙空間 Outer Space と射出 Launched された各ポッド Pods を除く、すべてのセクションをあらわしている。

5.1.7 宇宙空間 – Outer Space

5.1.7.1 宇宙空間は、ステーションの外部の宇宙をあらわす特別なセクションである；ここにはエアロック Airlock (13.13)を経由してのみ行き来できる。

5.1.7.2 宇宙空間は損傷 Damaged を受けず、この窒息ハザード Asphyxiation Hazard を除去することもできない。

[5.2 同位置 – Colocated]

同じセクションに存在する備品は互いに同位置 Colocated であるとみなされる。あるキャラクターは自分自身とは同位置とはみなされないが、その所有物 Possessions とは同位置とみなされる。

[5.3 コリドー – Corridors]

セクション同士をつなぐ実線がコリドー Corridors である。（訳注：明確化より。セクション同士の「隣接」 Adjacent は、ロックされていないコリドーで接続されている場合（のみ）が該当する。）

[5.4 通気口 – Vents]

セクション同士をつなぐ黄色の点線が**通気口 Vents** である。

5.4.1 プレイヤーは通気口越しの投擲 **Throw** を実施できない。

5.4.2 トンネルラット *Tunnel Rat* など特定の特殊能力 **Abilities** を持つキャラクターのみ、通気口をステップ **Step** で通過できる。

5.4.3 通気口はロック **Locked** できない。

5.5 ポッド – Pods

5.5.1 各ポッドは取り外し可能な緑（無重力）セクション **Sections** で、ステーションからの脱出 **Escape** に使用される。

5.5.2 ポッドはその内部にライブ **Live** またはダウン **Down** 状態のキャラクター **Character**（**明確化：ヒューマン Human** か **ロボット Robot**）が存在する場合、搭乗中 **Occupied** となる。

5.5.3 各ポッドには定員が設定されている；ポッド内には、ライブ **Live** かダウン **Down** かを問わず、定員を超える人数のヒューマン **Humans**、ロボット **Robots**、モンスター **Monsters** は進入できない。この上限を上回るようなすべてのアクション **Action** や効果は実施できない。

5.5.4 各ポッドは、該当のポッドに記載された条件が満たされている場合、時限射出 **Timed Launch** (13.6)、セクション射出 **Section Launch** (13.7)、ブリッジ射出 **Bridge Launch** (13.8)により射出できる。これは最も基本的な脱出 **Escape** の方法である。損傷 **Damaged** したポッドが射出された場合、このポッドと内部のすべてが消滅 **Annihilate** となる。

[5.6 中間層 – Mesosphere]

中間層 Mesosphere はステーション外部のエリアのひとつである。中間層に配置されたすべての事物は脱出済 **Escaped** とみなされ、ステーション崩壊 **Stationfall** までゲームから除外され、特記ない限りゲームに影響をおよぼさなくなる。

5.6.1 反物質 **Antimatter** は中間層に運ばれた場合でも、爆発は発生する(7.3.2)。

6. ハザード – HAZARDS

[6.1 ハザードとヒューマン – Hazards & Humans]

ハザード（三角形アイコン）は、ヒューマン **Humans** と一部のモンスター **Monsters**（プロジェクト **Project X** のカードを参照）に対して深刻な脅威となる環境を含むセクション **Sections** をあらわしている。ハザードと同位置 **Colocated** に、ヘルメット **Helmet** を持たずに配置されたヒューマンは、ダウン **Down** の状態となる。

[6.2 ハザードでの蘇生 – Hazards & Revived]

ハザードの存在するセクション **Section** で、ヘルメット **Helmet** を持たずにダウン **Down** しているヒューマン **Humans** は、蘇生 **Revived** を実施できない。

[6.3 ハザードの除去 – Remove Hazards]

火災 Fire  と窒息 Asphyxiation  のハザードは、ハザード抑制 hazard Suppression (14.1)を実施することで除去できる。

[6.4 宇宙空間 – Outer Space]

宇宙空間 Outer Space の窒息 Asphyxiation のハザードは除去できない。

[6.5 火災と窒息 – Fire & Asphyxiation]

火災 Fire は即座に該当セクション Section に損傷 Damage を与える。

6.5.1 窒息のハザードが存在するセクションでは、火災は発生しない。

6.5.2 窒息と火災のハザードは同位置 Colocated に配置できず、競合した場合は火災を除去する。

7. ステーションのシステム – STATION SYSTEMS

7.1 退船 – Abandon Ship

7.1.1 退船は対応するセクション・アクション Section Action (13.1)または、さまざまな原因によりステーションが深刻な危機にさらされた場合に発令される。これが発生した場合、退船マーカーを裏返す。これにより、すべてのロック Locks は除去される。また退船条件を満たす各ポッド Pods が射出可能となる。

7.1.2 ミニッツ Minute マーカーが 1 に到達した場合も、退船が発令される。

[7.2 電力状態 – Power Status]

電力状態 Power Status は、電力セクション Power Sections が損傷 Damaged を受けると低下する。該当するセクションが損傷を受ける毎に、電力状態を右方向に動かし、修理 Repaired された場合は左方向に動かす。

7.2.1 予備電力 – Backup Power

7.2.1.1 ひとつの戦力セクションが損傷を受けた場合、電力状態は「予備電力」 Backup Power に移動する。カメラ Cameras とジャマー Jammers は OFF となり、該当セクションが修理されるまで ON に戻すことができなくなる。

7.2.1.2 電力セクションを修理するとカメラ Cameras とジャマー Jammers を ON に戻すことが可能となるが、修理だけで ON に戻るわけではない。

7.2.2 停電 – Blackout

7.2.2.1 ふたつ以上の電力セクションが損傷を受けた場合、電力状態は「停電」 Blackout に移動する。停電が発生している場合、すべてのセクションが暗闇 Dark となる。船内 On Board (5.1.6)のセクション・アクション Section Actions とコンソール・アクション Console Action は、時限射出 Timed Launch (13.6)とエアロック Airlock (13.13)を除いて無効となる。またプロジェクト Project X (7.6)がリリースされる。これにより退船 Abandon Ship (7.1)が発生するが、ロック Locks の除去は発生しない。

7.2.2.2 ヒューマン Humans とロボット Robots は、停電中にブリーチ Breach を実施できる：このアクションにより、隣接するひとつのロック Lock を解除する。

7.2.2.3 オフィサー Officers は、停電中はロック Lock を通過できない。

7.2.2.4 予備電力に戻るために十分な電力セクションが修理されると、すべてのセクションの状態が復旧し、すべてのロック Locks が除去される。

[7.3 反物質 – Antimatters]

反物質 Antimatters はアイテムのひとつである；磁気封じ込め装置 Magnetic Containment に配置された反物質をこのセクションの外に移動させた場合、携帯状態となり反物質の自己崩壊 Self-Destruct がスタートする。

7.3.1 携帯 Arming. 反物質を携帯面（赤）に裏返し、退船 Abandon Ship (7.1)が発令される。この行動を実施したプレイヤーのタイム・マーカ―を、ミニッツ・トラック Minutes track の4ミニッツ先に配置する。携帯された反物質は、このタイム・マーカ―が解決される時点または、ステーション崩壊 Stationfall の時点で爆発する。

7.3.2 爆発 Detonating. 反物質の爆発が発生した場合、反物質の配置されていた場所に応じて以下の効果を適用する：

- **宇宙空間 Outer Space**：宇宙空間のすべての存在が消滅 Annihilate する。宇宙空間への矢印が記載されたすべてのセクション Sections は損傷 Damage を受ける。
- **中間層 Mesosphere**：ポッド Pod 内に配置されていた場合、該当のポッドとその内部のすべてが消滅 Annihilate する。ポッド外のキャラクター Character が反物質を所持 Possessed していた場合、該当のキャラクターとすべての所持品が消滅する。
- **船内 On Board**：ゲームは終了となり、ステーション崩壊 Stationfall の手順に進む。

7.3.3 反物質が消滅 Annihilated する効果を受けた場合、消滅に代えて直ちに爆発が発生する。

[7.4 ジャマー – Jammers]

ジャマー Jammers は、キャラクター Character 間のデータ Data の受け渡しを制限する。これらはコンソール・アクション Console Action (14.2)により ON と OFF を切り替えることができる。

7.4.1 ジャマーが ON である場合、各キャラクターは同位置 Colocated のキャラクターに対してのみ、データのコピー Copy を実施できる。

7.4.2 ジャマーが OFF である場合、各キャラクターは脱出済 Escaped と消滅状態 Annihilated を除く任意のキャラクターに対して、データのコピー Copy を実施できる。

[7.5 カメラ – Cameras]

カメラ Cameras は、照明セクション Lit Sections でヒューマン Humans がダウンさせられた際の、容疑者 Suspicion (10.1.2)の目撃の有無に関係する。これらは警備室 Security Station のセクション・アクション Section Action (13.14)により ON/OFF を切り替えることができる。

[7.6 プロジェクト X – Project X]

プロジェクト Project X は、プロジェクト X カードに対応した秘密研究をあらわしている。

7.6.1 プロジェクト X は、停電 **Blackout (7.2.2)**、プロジェクト X のリリース **Release (13.3)**、X 保管庫 **Vault** の損傷 **Damaging** によりリリースされる。プロジェクト X がリリースされた場合、このカードを表にして、記載された指示に従う。

7.6.2 **モンスター Monsters** は、ゲーム中にプロジェクト X カードによりボード上に登場する可能性がある敵対的な存在で、赤い駒であらわされる。各モンスターはキャラクター **Characters** ではないが、キャラクターと同様の特殊能力を使用する場合がある。これらは各プレイヤーのターンが終了した時点で、カードの指示に従ったアクション **Actions** を実施する。

8. アイテム – ITEMS

[8.1 アイテム・トークン – Item Tokens]

アイテム Items は、四角形のトークンである。これらはピックアップ **Pickup**、ドロップ **Dropped**、譲渡 **Given**、投擲 **Thrown**、強奪 **Robbed** の対象となり、また獲得したアイテムはキャラクター・カードのアイテム・スロットのひとつを占有する。

8.1.1 **ヘルメット Helmets**  は、ヒューマン **Humans** をハザード **Hazards** と棍棒 **Bludgeon** による攻撃 **Attacks** から保護する。ヒューマンはヘルメットを所持 **Possess** している場合は**ヘルメット着用 Helmeted**、所持していない場合は**ヘルメット未着用 Unhelmeted** とみなされる。

8.1.1.1 **ロボット Robots** はヘルメットを所持している場合でもヘルメット着用とはみなされず、この保護を受けない。

8.1.2 **ナノゲル Nanogel**  は、ダウン **Down** 状態にあるヒューマン **Humans**、ロボット **Robots**、モンスター **Monsters** を蘇生 **Revive (12.11)** するために使用される。

8.1.3 **焼夷弾 Firebombs**  は、ドロップまたは投擲することができ、活性化中のプレイヤーはこれらを実施した時点で点火するか否かを決定し、点火した場合は火災ハザード **Fire Hazard (6.)** を発生させ、焼夷弾は除去されサプライに戻される。

8.1.4 **棍棒 Bludgeons**  は、ロボット **Robots** とヘルメット未着用 **Unhelmeted** のヒューマン **Humans** に対する強奪 **Rob (12.9)** または攻撃 **Attack (12.8)**、およびセクション **Sections** に損傷 **Damage** を与えるために使用できる。

8.1.5 **銃 Guns**  は、ロボット **Robots** とヒューマン **Humans** (ヘルメット **Helmets** の有無を問わない) に対する強奪 **Rob (12.9)** または攻撃 **Attack (12.8)**、およびセクション **Sections** に損傷 **Damage** を与えるために使用できる。

[8.2 アーティファクトとブリーフケース – Artifact & Briefcase]

アーティファクト  と**ブリーフケース**  はユニークアイテムであり、特別な能力を持たないが得点に関係する。

[8.3 アイテムの所持 – Process]

あるキャラクター **Character** がアイテムを使用するためには、対象アイテムを所持していなければならない。

[8.4 固有アイテム – Integral Items]

固有 **Integral** のアイテムは、該当キャラクター **Character** が所持した状態から取り除くことができない。固有アイテムも、特定の効果や特殊能力により消滅 **Annihilated** させられる可能性がある。

[8.5 汚染とコンプロマット – Contaminated & Kompromats]

一部のトークンは、アイテム同様に扱われる場合があるが、このような場合でもアイテムとはみなされない。

8.5.1 **汚染 Contaminated**  のトークンは、あるキャラクターが汚染された状態であることを示すとともに、アイテム・スロットのひとつを占有する。これが配置されたアイテム・スロットは使用できなくなり、該当キャラクターはこのスロットに配置されていたアイテムをドロップしなければならない（このドロップはアクション **Actions** とはみなさない）。あるキャラクターが複数の汚染トークンを受け取ることはない。汚染トークンは、除染 **Decontamination (13.4)** でのみ除去できる。汚染はいくつかのキャラクターのアジェンダ **Agenda** に関連している。

8.5.2 コンプロマット – Kompromat

8.5.2.1 コンプロマット  はアイテム同様にピックアップ **Pick Up** されるが、獲得したプレイヤーの手元に保管される。コンプロマットを使用 **(15.5.5)** したプレイヤーは、対応するキャラクター **Character** が NPC であれば自由に、PC であれば担当プレイヤーの許可を得て、該当キャラクターによる 1 回のフリー・アクション **Free Action** を実施できる。ここで PC がアクションの実施を拒否した場合、このプレイヤーは容疑者 **Suspect (10.1)** となる。買収 **Bribes** とは異なり、コンプロマットは自分の PC に対しても使用できる。

8.5.2.2 あるプレイヤーが手元に所持できるコンプロマットの数に制限はない。

9. データ - DATA

[9.1 データとアイテム – Data & Items]

データはアイテムではない。これはピックアップ **Picked Up** やドロップ **Dropped** の対象とはならない。データはキャラクター **Character** により、作成 **Manufactured**, コピー **Copied**, 送信 **Transmitted**, 削除 **Deleted**, 強奪 **Robbed** の対象となる。

[9.2 データの所持 – Possess Data]

各キャラクター **Characters** は、各種類のデータを種類毎に 1 個のみ所持 **Possess** できる。

[9.3 データの配置 – Placed Data]

データはキャラクター **Character** の個人用情報端末に保存されている。保存されたデータは、該当キャラクター・カードの上側に配置される。

[9.4 データの種類 – Data Type]

データには複数の種類が存在する；データは種類毎に作成 **Manufactured** やコピー **Copied** がおこなわれる。

9.4.1 X 機密 **Secret**  は、*生物研究室 Bio Lab* で作成できる。X 機密を所持 Possesses するキャラクター Character に活性化 Activate トークンを配置しているプレイヤーは、いつでもプロジェクト Project X のカードを他のプレイヤーに公開せず確認できる。

9.4.2 エビデンス **Evidence**  は、*警備室 Security Station* で作成できる。これは容疑者 Suspicion と有罪 Guilt (10.)だけでなく、特定のアジェンダ Agenda にも関係している。

[9.5 データの作成 – Manufacture Data]

データの作成 **Manufacturing** を実施することで、対象データの複製をこの行動を実施したキャラクター Character が所持 Possession に追加できる。

9.6 オフサイト - Offsite

9.6.1 オフサイトはデータのコピーを受領する可能性があるステーション外の存在で、当局 Authorities とニュース News が存在する。プレイヤーは通信室 Array Control (13.2)を使用してひとつのオフサイトにデータを送信 Transmit するか、ステーション崩壊 Stationfall (16.3)の後に脱出済 Escaped の PC により任意の数のオフサイトにデータを提出 Deliver できる。オフサイトに配置されたデータは脱出済とみなされ、ゲーム終了時の得点と容疑者 Suspicion の判定に関係する。

10. 容疑者と有罪 – SUSPICION AND GUILT

10.1 容疑者 – Suspect

10.1.1 容疑者となった場合、該当プレイヤーを有罪トラック Guilt track で「無実」 Innocent から「容疑者」 Suspect に移動させる。既に容疑者または有罪となっているプレイヤーには影響はない。

10.1.2 その時点の活性化フェイズ Activate phase を実施しているプレイヤーが、カメラ Cameras が ON の状態で照明セクション Lit Section で何らかのアクション Action によりヒューマン Human をダウン Down に陥らせた場合、この実施プレイヤーは容疑者となる。

10.1.3 ある PC が他のプレイヤーが提示したコンプロマット Kompromat によるアクションを拒否した場合(8.5.2.1)、この PC のプレイヤーは容疑者となる。

10.2 有罪 – Guilty

10.2.1 あるプレイヤーがエビデンス Evidence を当局 Authorities に送信 Transmits (13.2)した場合、そのプレイヤーを除くすべての容疑者のプレイヤーが有罪となる。

10.2.2 ステーション崩壊 Stationfall の時点で、ある PC がエビデンス Evidence を当局 Authorities に提出 Deliver した場合、これにより他の容疑者プレイヤーが有罪となることはない。

10.2.3 有罪のプレイヤーは、ステーション崩壊 Stationfall の提出フェイズ Deliver Phase (16.3)に脱出済 Escaped の自分の PC で当局 Authorities にエビデンス Evidence を提出しなければ、勝利することができない。

11. アクション – ACTIONS

[11.1 ダウン状態のキャラクター – Downed Character]

プレイヤーはダウン状態のキャラクターでは、アクションを実施できない。

[11.2 自己保存本能 – Self Preservation]

あるキャラクターCharacterのアクションが自身のダウンDownや消滅Annihilatedを引き起こす場合、これを許可する特殊能力Abilityを持たない限り、このキャラクターは該当するアクションを実施できない。この制限は該当アクションの効果が即座に発生し、100%の確率でダウンまたは消滅が発生する場合にのみ適用される。

[11.3 フリー・アクション – Free Actions]

この種のアクションは、ある共謀者Conspiratorがその活性化Activationで実施する1回または2回のアクションにカウントしない。

[11.4 基本アクション – Basic Actions]

基本アクションBasic Actionsは、アクションを実施するキャラクターCharacterの配置されたセクションSectionを問わずに実施できる。

[11.5 セクション・アクション – Section Actions]

セクション・アクションSection Actionsは、アクションを実施するキャラクターCharacterが特定かつ未損傷のセクションSectionに配置されている場合のみ実施できる。これは該当セクションの名称の隣に、紫色のテキストで記載されている。

[11.6 コンソール・アクション – Console Actions]

コンソール・アクションConsole Actionsは、アクションを実施するキャラクターCharacterがオレンジ色のコンソール・アイコンが記載された未損傷のセクションSectionに配置されている場合（または特定の特殊能力Abilitiesを持つキャラクター）のみ実施できる。

[11.7 トークン記載アクション – On Token Action]

本ルールブックには、すべてのゲームで利用可能なセクションSectionとコンソールConsoleのアクションのみ記載されている。特定のキャラクターCharacterがゲームに登場した場合のみ追加されるセクションとコンソールのアクションは、該当キャラクターに関連した特別なトークンとCharacter Dossierにのみ記載されている。

12. 基本アクション – BASIC ACTIONS

12.1 ステップ – Step

12.1.1 一体のキャラクターCharacterを、コリドーCorridorのひとつで接続されたセクションSectionに移動するか、損傷を受けていないエアロックAirlockを矢印方向に経由して宇宙空間Outer Spaceに出入りする。トンネルラットTunnel Ratの特殊能力を持つキャラクターは、通気口Ventsで接続されたセクション間をステップで移動できる。

12.1.2 搬送Dragging. あるステップにおいて、キャラクターは同位置ColocatedでダウンDownしている別のキャラクターとそのアイテムを、同時に移動させることができる。ひとりのプレイヤーのターン中に、あるキャラクターは複数回の搬送を実施または搬送の対象となることはできない。

12.1.3 ロック **Locks** は、ステップによるコリドー **Corridors** の通過を妨げる。オフィサー **Officer** などの特定 **Characters** のキャラクターは、ステップでロックを通過して該当のロックを除去する特殊能力を持つ。

12.2 ピックアップ – Pick Up

12.2.1 同位置 **Colocated** のひとつのアイテム **Item** を、活性化 **Activated** を実施しているキャラクター **Character** のキャラクター・カードに移動し、該当キャラクターに所持 **Possessed** された状態にする。

12.2.2 キャラクター **Character** は、これにより自身のアイテム上限 **Item Limit** を超過するようなピックアップを実施できない。

12.2.3 コンプロマット **Komprodat** をピックアップした場合、直ちにこれを実施したプレイヤーの手に送られる。

12.2.4 キャラクター **Character** は、同位置 **Colocated** でダウン **Down** しているキャラクターが所持するアイテムをピックアップできるが、ライブ状態のキャラクターからはこれを実施できない。

12.3 ドロップ – Drop

12.3.1 活性化 **Activated** を実施しているキャラクター **Character** のキャラクター・カードから、所持 **Possessed** しているひとつのアイテム **Item** を現在のセクション **Section** に移動する。

12.4 譲渡 – Give

12.4.1 活性化 **Activated** を実施しているキャラクター **Character** のキャラクター・カードから、ひとつのアイテム **Item** を同位置 **Colocated** の他のキャラクター・カードに移動する。

12.4.2 対象の同位置 **Colocated** のキャラクター **Character** のアイテム上限 **Item Limit** を超過するアイテム **Item** の譲渡は実施できない。

12.4.3 アイテム **Item** の譲渡は拒否できない。

12.5 投擲 – Throw

12.5.1 所有 **Possessed** しているアイテム **Item** のひとつを、任意のロック **Lock** されていないコリドー **Corridor** を通して接続されたセクションに移動する。

12.5.2 キャラクター **Character** は、通気口 **Vents** を通して投擲を実施できない。

12.5.3 エアロック **Airlock** のセクション・アクション **Section Action** を（投擲アクションの代わりに）使用して、キャラクター **Characters** を宇宙空間 **Outer Space** に投擲できる。

12.6 コピー – Copy

12.6.1 所持 **Possessed** している一種類のデータ **Data** と同じものを、同位置 **Colocated** のキャラクター **Character** のキャラクター・カードに配置する。

12.6.2 ジャマー **Jammers** が **OFF** である場合、上記のデータ **Data** を、ゲームに登場しており、脱出済 **Escaped** や消滅 **Annihilated** していない、任意のキャラクター・カードのデータ・スロットに配置する。

12.7 削除 – Delete

PC のカードから一種類のデータ Data をサプライに戻す。

12.8 攻撃 – Attack

12.8.1 棍棒 Bludgeon を使用し、同位置 Colocated の一体のロボット Robot またはヘルメット未着用のヒューマン Unhelmeted Human をダウン Down させる。

12.8.2 銃 Gun を使用し、同じセクション Section の一体のキャラクター Character をダウン Down させる。

12.9 強奪 – Rob

12.9.1 棍棒 Bludgeon を使用し、同位置 Colocated のライブ Live 状態の、ロボット Robot またはヘルメット未着用のヒューマン Unhelmeted Human の 1 体から、1 個のアイテム Item を奪い取るか、1 種類のデータ Data のコピー Copy を獲得する。

12.9.2 銃 Gun を使用した場合、同位置 Colocated の任意のひとりのライブ Live 状態のキャラクター Character に対して、強奪を実施できる。

12.9.3 ハザード Hazard 内のヒューマン Humans からヘルメットを強奪することで対象をダウン Down させてしまう場合、このような強奪は実施できない。

[12.10 サボタージュ – Sabotage]

棍棒 Bludgeon か銃 Gun を使用し、損傷 Damaged していない同位置のセクション Section に損傷を与える。損傷トークン  を該当セクションのアクションが記載されたコラムに配置する。該当セクションが修理 Repaired されるまで、対応するセクション・アクション Section Action は実施できない。

12.11 蘇生 – Revive

12.11.1 ナノゲル Nanogel を使用し、同位置 Colocated でダウン Down しているひとりのヒューマン Human, ロボット Robot, モンスター Monster を、ライブ Live の状態にし、使用したナノゲルを 2 の面であれば 1 の面に、既に 1 の面であればサプライに戻す。

12.11.2 プレイヤーは蘇生した場合に即座にふたたびダウン Down するような状態のヒューマン Human に対して、蘇生を実施できない。例：ハザード Hazard のあるセクション Section に配置されたヘルメット未着用 Unhelmeted のヒューマン。

[12.12 待機 – Wait]

ひとつのアクション Action をパスする。プレイヤーは自身の活性化ディスク Activation Disc を手元に戻す。

13. セクション・アクション - SECTION ACTIONS

13.1 退船 – Abandon Ship

ブリッジ Bridge に配置されたオフィサー Officer を持つ任意のキャラクター Character により、退船 Abandon Ship (7.1) を発令する。

13.2 送信 – Transmit

13.2.1 所持 Possessed する一種類のデータ Data のコピー Copy を、オフサイト Offsite の一方のアイコン ( または ) に配置する。

13.2.2. 通信室 Array Control に配置された任意のキャラクターがこのアクションを実施できる。このアクションはジャマー Jammers の影響を受けない。

13.3 プロジェクト X リリース – Release Project X

13.3.1 退船 Abandon Ship (7.1)が発令され、プロジェクト Project X (7.6)がリリースされる。

13.3.2 プロジェクト X リリースは、ブリッジ Bridge または低温研究室 Cryo lab に配置された、オフィサー Officer を持つキャラクター Character により実施できる。

13.4 除染 – Decontaminate

13.4.1 タンク Tanks に配置された任意のひとりのキャラクター Character から、汚染 Contaminated マーカーをサブライに戻す。

13.4.2 除染は、タンク Tanks に配置された任意のキャラクター Character により実施できる。

13.5 反物質投棄 – Eject Antimatter

反物質 Antimatter が所有 Possessed されていない状態で磁気封じ込め装置 Magnetic Containment に配置されている場合、反物質を宇宙空間 Outer Space に移動し、携帯面(7.3.1)でなければ携帯面に変更する。

13.6 時限射出 – Timed Launch

射出条件を満たした Pod の中に配置されている場合、このアクションを実施したプレイヤーのタイム・マーカーを該当ポッドに配置する。このタイム・マーカーが解決された時点で、このポッドを中間層 Mesosphere に移動する。この移動が実施される時点で対象のポッドが損傷 Damaged していた場合、**中間圏**でポッド内部のすべてが消滅 Annihilated する。

13.7 セクション射出 – Section Lunch

搭乗中 Occupied かつ射出条件を満たしたポッドに接続されたセクション Section で実施し、該当するポッドの一基を直ちに中間層 Mesosphere に移動する。対象のポッドが損傷 Damaged していた場合、**中間圏**でポッド内部のすべてが消滅 Annihilated する。

13.8 ブリッジ射出 – Bridge Launch

13.8.1 このアクションは、既に退船 Abandon Ship が発令されている必要がある。

13.8.2 搭乗中 Occupied かつ射出条件を満たしたすべてのポッドを直ちに中間層 Mesosphere に移動する。この移動の対象となったポッドのうち損傷 Damaged していたものは、**中間圏**で該当ポッド内部のすべてが消滅 Annihilated する。

13.8.3 ブリッジ射出は、ブリッジ Bridge に配置されたオフィサー Officer を持つ任意のキャラクター Character のみ実施できる。

13.9 作成 – Manufacture

13.9.1 指定された種類のデータ Data またはアイテム Item を生み出し、実施キャラクターに所持 Possess させる。

13.9.2 該当キャラクターに対象のアイテムを所持する余裕がない場合、このような作成は実施できない。

13.10 熟考 – Meditate

13.10.1 裏切りボックス Betrayal box から、自身のすべての影響キューブ Influence cubes を回収する。

13.10.2 熟考は庭園室 Therapy Garden に配置された PC のみ実施できる。

13.11 修理 – Repair

工作室 Machine Shop で、同位置 Colocated でダウン Down している 1 機のロボット Robot をライブ Live 状態にする。

13.12 自爆 – Self-Destruct

13.12.1 退船 Abandon Ship (7.1)が発令され、反物質 Antimatter が携帯面となる(7.3.1)。

13.12.2 自爆は、ブリッジ Bridge に配置されたオフィサー Officer を持つキャラクター Character のみ実施できる。

13.13 エアロック – Airlock

13.13.1 矢印の方向に、ステップ Step または投擲 Throw で宇宙空間 Outer Space と行き来する。プレイヤーはこのステップで、搬送 Drag を実施することもできる。

13.13.2 キャラクター Character は、上記に代えて同位置 Colocated のダウン Down したキャラクターを宇宙空間 Outer Space に送り出すこともできる。

13.3.3 このアクションで宇宙空間 Outer Space から損傷 Damaged したセクション Section に進入することはできない。

[13.14 カメラ – Camera ON/OFF]

警備室 Security Station に配置されたキャラクターは、カメラの ON と OFF の切り替えを実施できる。

14. コンソール・アクション – CONSOLE ACTIONS

14.1 ハザード抑制 Hazard Suppression. ひとつのセクション Section に対し、該当セクションの火災ハザード Fire Hazard を窒息ハザード Asphyxiation Hazard と交換するか、窒息ハザードを除去する。

14.2 ジャマー Jammers ON/OFF. ジャマーの ON と OFF を切り替える(7.4)。

15. プレイの手順 – SEQUENCE OF PLAY

[15.1 ミニッツ – Minute]

本ゲームは 10-15 ラウンド（プレイ人数により異なる）にわたって実施される。1 回のミニッツ **Minute** につき、すべてのプレイヤーが開始プレイヤーから順に時計回りで 1 回のターンを実施する。すべてのプレイヤーが自身のターンを実施したら「ミニッツ終了」End of Minute (15.8)の処理を実施する。

[15.2 プレイヤー・ターン – Player Turn]

あるプレイヤーのターンは、以下のフェイズをこの順番で実施する：暴露 **Reveal**（任意）、影響 **Influence**（任意）、活性化 **Activate** または再調整 **Renegotiate**、解決 **Resolve**。配置されたすべてのディスクは、以降のターンに移動されるまでその場に残される。

15.3 暴露 – Reveal

15.3.1 自身の秘密アイデンティティ **Secret Identity** を暴露 **Reveal** するか、シュレーディンガー暴露 **Schrödinger Reveal** (3.5.1)を実施する。該当するカードを表面で自分の前に置く。また対応する自身の PC となったキャラクター・カードに、自分の暴露トークンを配置する。このキャラクターに配置されている自身のキューブを回収して手元に戻し、その他のキューブを**裏切りボックス** **Betrayal box** に送る。

15.3.2 PC の暴露能力が有効となる； 1 回限りの効果があれば、この公開時に適用する。

15.4 影響 – Influence

15.4.1 ダウン **Down**, 脱出済 **Escaped**, 消滅 **Annihilated** の各状態、および PC を除く、ひとりのキャラクター **Character** のカードに、自身の手元から任意の数の影響キューブを配置する。

15.4.2 自身の PC の**影響上限** **Influence Limit** は、対応するキャラクター・カードと秘密アイデンティティ **Secret Identity** のカードのそれぞれに記載された白キューブの数値である。これがステーション崩壊 **Stationfall** の時点で、失点を受けずに自身の手元以外に配置しておける影響キューブの最大数となる。

15.5 活性化 – Activate

15.5.1 活性化フェイズ開始時の手番プレイヤーが活性化ディスクを配置または移動する前の時点で、対応するカードに活性化ディスクが配置されているすべてのキャラクター **Character** は、**消耗** **Exhausted** しているとみなされる。

15.5.2 活性化ディスクをライブ **Live** 状態の共謀者 **Conspirator** (4.2)のひとりに新たに配置するか、移動してくるか、継続して配置し、消耗 **Exhausted** している場合は 1 回のアクション、それ以外の場合は 2 回のアクションを実施する。

15.5.3 ヒューマンとロボットの共謀者は、その活性化中の任意の時点で、フリーの 1 回のピックアップ **Pick Up** またはドロップ **Drop** を実施できる。いくつかのキャラクター **Characters** は、さらに追加または別のフリー・アクション **Free Actions** を実施できる。

15.5.4 買収の使用 – Using Bribes

15.5.4.1 活性化中のプレイヤーはターン中に1回まで、自身の活性化フェイズ Activate phase の任意の時点で、脱出済 Escaped ではない任意のライブ Live 状態の NPC（または担当プレイヤーの許可を受けたライブ PC）に買収1枚を使用し、1回のフリー・アクション Free Action を実施させることができる。

15.5.4.2 使用した買収トークンを対象キャラクター Character のカードの左上に配置する。このキャラクターで1回のアクション Action を実施する。この買収は得点集計まで該当カード上に残される。

15.5.4.3 他のプレイヤーの PC を買収した場合、この PC のプレイヤーは実施するアクション Action を確認したのちに、このアクションを拒否できる。拒否された場合、使用されたはずの買収は手元に戻される。この買収を後のターンに再使用することはできるが、このプレイヤーは同ターン中に他の買収を実施できなくなる。

15.5.4.4 プレイヤーは自身の PC を買収できない。

15.5.5 コンプロマットの使用 – Using Kompromat

15.5.5.1 各プレイヤーはターン中に1回まで、自身の活性化フェイズ Activate phase の任意の時点で、コンプロマットを1枚使用できる。使用された場合、このコンプロマットを対象キャラクター Character のカードの左側に配置して使用されてことを明示し、このキャラクターで1回のアクション Action を実施する。

15.5.5.2 コンプロマットが PC に対して使用された場合、この PC のプレイヤーはアクションの内容を聞いたのちに、この実施を拒否できる。無実 Innocent のプレイヤーがコンプロマットの拒否を実施した場合、このプレイヤーは容疑者 Suspect となる。この場合、該当のコンプロマットは実施を拒否されたプレイヤーの手元に戻される。

15.5.5.3 プレイヤーは自身の PC に、コンプロマットを使用できる。

15.6 再調整 – Renegotiate

15.6.1 活性化 Activating を実施する代わりに、自身の活性化ディスク Activation disc を手元に回収する。

15.6.2 実施プレイヤーは同時に、脱出済 Escaped や消滅 Annihilated の状態にないひとりのキャラクター Character から、自身の影響キューブ Influence cube 1個を手元に回収できる。

15.7 解決 – Resolve

15.7.1 過去のミニッツ Minute にボード上に配置された、手番プレイヤーのすべてのタイム・マーカーを除去し、それぞれのイベントを解決する。複数のマーカーが存在する場合、担当プレイヤーが自由に解決の順番を決定できる。

15.7.2 手番プレイヤーのタイム・マーカーが、このミニッツ Minute のトラックに配置されている場合、このミニッツのこのプレイヤー・ターンの最後に解決を実施する。

15.7.3 モンスター Monster が登場している場合、他のすべてのイベントを解決したのちに、このモンスターに指定されたアクションを実施する。

15.8 ミニッツ終了 – End of Minute

15.8.1 すべてのプレイヤーのターンが終了したのちに、ミニッツ・マーカーを進める。次のプレイヤーのターンを実施する。

15.8.2 ミニッツ・マーカーが[1]に到達した場合、退船 Abandon Ship (7.1)が発令される。

15.8.3 再突入 Reentry. ミニッツ・マーカーが[0]に進んだ時点で再突入マーカーを裏返す。裏返した面に火球が描かれていた場合、直ちにステーション崩壊 Stationfall を実施する。その他の場合、ミニッツ[0]を実施したのちにステーション崩壊を実施する。

16. ステーション崩壊 – STATIONFALL

[16.1 ステーション崩壊の手順 – Sequence of Stationfall]

いずれの原因の場合でも、ゲームの終了時にはステーション崩壊の手順が実施される。ミニッツ Minute のマーカーを順番に指定されたスペースに移動しながら、以下の手順に従う。ステーション崩壊の手順では、(特記ない限り)各キャラクターのライブ Live / ダウン Down の各状態が変更されることはない：

[16.2 暴露 – Reveal]

秘密アイデンティティ Secret Identity を公開していないすべてのプレイヤーは、プレイ順に従って(明確化：通常またはシュレーティンガー Schrödinger の)暴露を実施し、(15.3)の処理に従う。ただし(特記ない限り)暴露能力 Reveal Powers は適用されない。明確化：具体的にはボーダー Boarder の「回収 Extricate」、デアデビル Daredevil の「一点突破」、ストレンジャー Stranger の「暗号」Enigma が、この手順で有効な暴露能力である。

16.3 データ提出 – Deliver Data

16.3.1 プレイ順に従い、任意の脱出済 Escaped の PC (ライブ Live またはダウン Down) は、特別な制限がある場合を除き、所持 Possessed しているデータを任意のオフサイト Offsites に提出できる。提出先の各オフサイトに、対象データの複製をそれぞれ配置する。(訳注：複数のデータをそれぞれ複数のオフサイトに提出できる)

16.3.2 有罪 Guilty の PC がエビデンス Evidence を当局 Authorities に提出した場合、これを実施したプレイヤーの状態は容疑者 Suspect に変更され、ゲームの勝敗に関与することが可能となる。

16.4 得点 – Scoring

16.4.1 中間層 Mesosphere に配置された各キャラクター Characters は、ライブ Live かダウン Down かは問わず脱出済 Escaped とみなされる。

16.4.2 消滅 Annihilated したキャラクター Characters は、得点の判定ではダウン Down しているものとみなされる。

16.4.3 中間層 Mesosphere に配置されたすべてのキャラクター Characters とアイテム Items は、同じセクション Section 内の他のキャラクターとアイテムとのみ、同位置 Colocated とみなされる(例：あるポッド Pod 内のキャラクターとアイテムは、脱出済 Escaped だがこのポッドの外にいる各キャラクターとは同位置ではない)。

16.4.4 主得点（アジェンダ） – Primary Points (Agenda)

16.4.4.1 各プレイヤーは、自身の PC のアジェンダ Agenda★を達成することで得点を獲得する。

16.4.4.2 ある得点の行頭に[+]が記載されている場合、この行より上側かつ最も近いプラス記号のない行の記述が、この[+]行の得点を得るための前提条件となる。（例：多くのキャラクター Characters には特定のアイテム Items やデータ Data を所持 Possessing して脱出することによる得点が存在する。これらは前提条件である脱出 Escape を達成していない限り、該当アイテムやデータを所持していても得点を得られない）

16.4.5 ボーナス得点 – Bonus Points

16.4.5.1 ボーナス・キャラクターが Bonus Character がフレンド Friend である場合、このキャラクターが脱出済 Escaped である場合、フレンド・アイコン  毎に 1 点を獲得する。

16.4.5.2 ボーナス・キャラクターが Bonus Character が遺恨 Grudge である場合、このキャラクターがダウン状態 Down かつ脱出済 Escaped でない場合、遺恨アイコン  毎に 1 点を獲得する。

16.4.6 その他の得点 – Other Points

16.4.6.1 未使用の買収 Bribe を残している各プレイヤーは 1 点を獲得する。

16.4.6.2 自身の PC のカードに置かれている他のプレイヤーの買収 Bribe 毎に 1 点を獲得する。

16.4.7 失点 Point Penalties. 自身の PC の影響上限 Influence Limit (15.4.2)を上回る数の影響キューブ Influence cubes を手元から使用している場合、超過するキューブ毎に 1 点を失う。

16.4.8 勝者 Winner. 有罪 Guilty ではない状態で、最も得点の大きなプレイヤーが勝者となる。6 人以上のプレイヤチーム戦では、複数のプレイヤーが勝者となる場合もある。

16.4.9 同点判定 Tiebreakers. 裏切りボックス Betrayal box に置かれているキューブが少ないプレイヤーが勝者となる。これも同数の場合、未使用の影響キューブが多いプレイヤーが勝者となる。これも同数の場合は共同勝利となる。

17. 1, 2, 3 人、6 人以上でのプレイ – RULES FOR 1, 2, 3, 6+ PLAYERS

[17.1 1 人プレイ – 1-player]

1 人プレイ用ルール（ソリティア）は、Launch Manual に収録されている。

17.2 2 人プレイ – 2 players

17.2.1 4 人プレイのゲームと同様の初期配置を使用するが、各プレイヤーには 3 枚のカードを配布し、このうちの 2 枚をそれぞれ秘密アイデンティティ Secret Identities とする。これらはそれぞれ別の色を持つ共謀者が共同戦線を張っていることをあらわしている。またこの場合でも各プレイヤーのボーナス・キャラクター Bonus Character は 1 枚のみとなる

17.1.2 2 回のプレイヤー・ターン – 2 player turns

17.2.2.1 各プレイヤーは、ふたつの秘密アイデンティティ Secret Identities に対応した 2 色分を担当してプレイする。各プレイヤーは初期配置の際に、それぞれの秘密アイデンティティに対応した色を決定しておかなければならない。

- 17.2.2.2 ミニッツ・トラック **Minute track** に、4 個の 2 人プレイヤー用ミニッツ・マーカー **2 player Minute markers** を交互に積み上げる。両プレイヤーは、対応する色の順番で交互にプレイを実施する（例：プレイヤー1の色1、プレイヤー2の色1、プレイヤー1の色2、プレイヤー2の色2）。
- 17.2.2.3 ターンが終了する毎に、対応する色のミニッツ・マーカー **Minute marker** を次のミニッツに置かれた先にプレイされた各色のミニッツ・マーカーの上に配置する。ミニッツ **Minute** が終了した時点で、このミニッツ・マーカーの山の積み上げた順番を逆転し、新たなミニッツを開始する。
- 17.2.2.4 **すべての**色のミニッツ・マーカー **Minute marker** が[1]に置かれた時点で、直ちに退船 **Abandon Ship** が発動される。同様に[0]に到達した場合、再突入トークン **Reentry token** を反転させる。
- 17.2.3 2人プレイのゲームでは、シュレーディンガー暴露 **Schrödinger Reveals (3.5.1)**は使用しない。
- 17.2.4 暴露 **Reveal (15.3)**を実施する場合、活性化中の秘密アイデンティティ **Secret Identity** のキューブのみ回収する。もう一方の秘密アイデンティティのものを含む、他のすべてのキューブは裏切りボックス **Betrayal box** に送られる。
- 17.2.5 各影響上限 **Influence Limits** は、ゲーム終了時にそれぞれの秘密アイデンティティ **Secret Identity** で個別に確認され、失点もそれぞれに適用される。
- 17.2.6 ピックアップ **Pick Up** されたコンプロマット **Komproamat** は、担当するひとりのプレイヤーに集約され、いずれの秘密アイデンティティ **Secret Identities** のターンでも使用できる。
- 17.2.7 両プレイヤーはそれぞれ2枚（各色1枚）の買収 **Bribes** を持つが、これらはそれぞれ対応する秘密アイデンティティ **Secret Identity** のターンにのみ使用でき、また対応する色の **PC** に対しては使用できない。
- 17.2.8 両プレイヤーは、色に関係なく自身の秘密アイデンティティ **Secret Identities** に対して使用された自分の買収からは、買収所持 **Possessed Bribes** の得点を獲得できない。
- 17.2.9 ステーション崩壊 **Stationfall** の時点で、各プレイヤーは自身の両秘密アイデンティティ **Secret Identities**、ボーナス・キャラクター **Bonus Character**、買収 **Bribes** の得点を合計する。
- 17.2.10 自身のいずれかの秘密アイデンティティ **Secret Identities** が有罪 **Guilty** であるプレイヤーは、勝利できない。

17.3 3人プレイ – 3 players

- 17.3.1 各プレイヤーには3枚のカードを配布し、このうちの1枚をそれぞれ秘密アイデンティティ **Secret Identity** とする；残る2枚がボーナス・キャラクター **Bonus Characters** となる。
- 17.3.2 あるプレイヤーがシュレーディンガー暴露 **Schrödinger Reveal (3.5.1)**を実施した場合、このプレイヤーはいずれかのボーナス・キャラクターを正体として暴露 **Reveal** を実施する。このプレイヤーは秘密アイデンティティ **Secret Identity** と、未公開のボーナス・キャラクター **Bonus Character** の双方を捨札にする。

[17.4 6-8人プレイ – 6-8 players]

チーム戦ではない6-8人プレイでは、2人の勝者が存在する。

[17.5 9人プレイ – 9 players]

9人プレイでは、3人の勝者が存在する。

18. チーム戦バリエーション – TEAM GAME VALIANT**[18.1 チーム分け – Split Players]**

プレイヤーをふたつのチームに分け、通常の初期配置を使用するが、各プレイヤーに2枚のアイデンティティ・カード Identity Cards を配るのではなく、各チームに3枚のアイデンティティ・カードを配布する。

[18.2 担当キャラクター – Character]

各チームのプレイヤーたちは、それぞれのプレイヤーがどの秘密アイデンティティ Secret Identity を担当するかを決定する。残る1枚がそのチームのボーナス・キャラクター Bonus Character となる。

[18.3 シュレーディンガー暴露なし – No Schrödinger Reveals]

チーム戦では、プレイヤーはシュレーディンガー暴露 Schrödinger Reveals (3.5.1)を実施できない。

[18.4 交互手番 – Play Alternately]

いずれのチームも連続したプレイヤー・ターンを実施することがないように、ターンの順番を調整する。

[18.5 得点集計 – Scoring]

得点集計では、チーム内の個々の得点を集計したのちに、それらを合計する。チームのボーナスカードによる得点は、チーム全体の得点に追加する。

プレイの手順 – Sequence of Play

1. 暴露 Reveal (任意)  (15.3)   
2. 影響 Influence (任意)  (15.4)
3. 活性化 Activate (15.5)  / 再調整 Renegotiate (15.6)
4. 解決 Resolve (15.7)

基本アクション – Basic Actions

攻撃 Attack (12.8)	譲渡 Give (12.4)	サボタージュ Sabotage (12.10)
コピー Copy (12.6)	強奪 Rob (12.9)	ステップ (Step 12.1)
削除 Delete (12.7)	ピックアップ Pick Up (12.2)	投擲 Throw (12.5)
ドロップ Drop (12.3)	蘇生 Revive (12.11)	待機 Wait (12.12)

セクション・アクション - Section Actions

退船 Abandon Ship (13.1)	作成 Manufacture (13.9)
エアロック Airlock (13.13)	熟考 Meditate (13.10)
ブリッジ射出 Bridge Launch (13.8)	時限射出 Timed Launch (13.6)
プロジェクト X リリース Release Project X (13.3)	修理 Repair (13.11)
カメラ Cameras ON/OFF (13.14)	セクション射出 Section Launch (13.7)
除染 Decontaminate (13.4)	自爆 Self-Destruct (13.12)
反物質投棄 Eject Antimatter (13.5)	送信 Transmit (13.2)

コンソール・アクション - Console Actions

ハザード抑制 Hazard Suppression (14.1)	ジャマー Jammers ON/OFF (14.2)
----------------------------------	----------------------------

目次 – Index

 退船 Abandon Ship (7.1)	  ボーナス・キャラクター BC (3.4)
アクション Actions (11.)	裏切りボックス Betrayal Box (15.3.1)
 アジェンダ Agenda (16.4.4)	停電 Blackout (7.2.2)
 消滅 Annihilate (4.6.5)	 棍棒 Bludgeon (8.1.4)
 反物質 Antimatter (7.3)	 買収 Bribe (15.5.4)
 アーティファクト Artifact (8.2)	 ブリーフケース Briefcase (8.2)
 窒息 Asphyxiation (6.)	  ボーナス得点 Bonus Points (16.4.5)
	カメラ Cameras (7.5)

 キャラクター Character (4.)

同位置 Colocated (5.2)

共謀者 Conspirator (4.3)

 コンソール・アクション Console Actions (11.6)

 汚染 Contaminated (8.5.1)

コリドー Corridor (5.3)

 損傷 Damage (5.1.4)

 暗闇 Dark (5.1.3.1)

 データ Data (9.)

提出 Deliver (16.3)

 ダウン Down (4.6)

搬送 Drag (12.1.2)

 脱出済 Escaped (4.6.6)

 エビデンス Evidence (9.4.2)

 火災 Fire (6.5)

 焼夷弾 Firbomb (8.1.3)

フリー Free (11.3)

重力 Gravity (5.1.2)

 有罪 Guilty (10.2)

 銃 Gun (8.1.5)

 ハザード Hazard (6.)

 ヘルメット Helmet (8.1.1)

固有 Integral (8.4)

アイテム Item (8.)

ジャマー Jammers (7.4)

 コンプロマット Kompromat (8.5.2)

照明 Lit (5.1.3.2)

ライブ Live (4.6)

 ロック Lock (12.1.3)

作成 Manufacture (9.5)

中間層 Mesosphere (5.6)

ミニッツ Minute (15.1)

 モンスター Monster (7.6.2)

 ナノゲル Nanogel (8.1.2)

ノンプレイヤー・キャラクター NPC (4.1.2)

搭乗中 Occupied (5.5.2)

 オフサイト Offsites (9.6)

船内 On Board (5.1.6)

宇宙空間 Outer Space (5.1.7)

プレイヤー・キャラクター PC (4.1.1)

ポッド Pod (5.5)

所持 Possession (4.5)

 プロジェクト X - Project X (7.6)

 再突入 Reentry (15.8.3)

解決 Resolve (15.7)

暴露能力 Reveal Power (4.4.4)

 電力セクション Power Section (7.2)

シュレーディンガー暴露 Schrodinger Reveal (3.5.1)

秘密アイデンティティ Secret Identity (3.4)

セクション Section (5.1)

セクション・アクション Section Action (11.5/13.)

自己保存本能 Self-Preservation (11.2)

 ステーション崩壊 Stationfall (16.)

容疑者 Suspect (10.1)

未脱出 Unescaped (4.6.6.1)

ヘルメット未着用 Unhelmeted (8.1.1)

通気口 Vent (5.4)

 X 機密 X-Secret (9.4.1)

和訳付録：プレイヤーエイド

プレイヤー・ターン手順

1. 暴露 - Reveal (任意)

自身の秘密アイデンティティ **Secret Identity** を公開し、対応するキャラクター・カードに暴露トークン  を配置 (PC となる)。この PC に配置されていた白色の  を回収し、他の  を裏切りボックス **Betrayal Box** に送る。  の暴露能力を即座に適用。

- シュレーティンガー暴露 **Schrödinger Reveal** : 秘密アイデンティティを非公開で捨札にし、BC の 1 枚を PC に変更して暴露を実施する。この場合、該当 BC による得点は無効となる。

2. 影響 - Influence (任意)

ダウン **Down** , 脱出済 **Escaped** , 消滅 **Annihilated**  の各状態、および PC を除く、ひとりのキャラクター・カードに、手元から任意の数の  を配置。

- 共謀者 **Conspirator** : 1 個以上かつ他色以上の  を配置したキャラクター、および自 PC。

3. 活性化 - Activate

- 消耗 **Exhausted** : この手順の最初の時点で、何らかの 活性化ディスク  が配置されているすべてのキャラクターは、消耗状態とみなされる。
- 活性化 **Activate** : 活性化ディスク  を ライブ状態の共謀者のひとりに新たに配置するか、別のキャラクターから移動してくるか、継続して配置する。 この共謀者で、消耗状態の場合は 1 回のアクション、未消耗であれば 2 回のアクションを実施。
 - ✓ **フリーピックアップ/ドロップ Free Pick Up/Drop** : ヒューマン **Human**  とロボット **Robot**  の共謀者は、このキャラクターの活性化中の任意の時点で、追加 1 回のピックアップかドロップを実施可能。
- 買収 **Bribe**  : 活性化中の任意の時点で 1 回のみ、脱出済 **Escaped**  ではない任意のライブ状態 NPC か、他のプレイヤーの PC に買収 1 枚を渡し、アクション 1 回を実施させる。
- コンプロマット **Kompromat**  : 活性化中の任意の時点で 1 回のみ、脱出済 **Escaped**  ではない任意のライブ状態 NPC か、PC に対応するコンプロマット 1 枚を渡し、アクション 1 回を実施させる。

4. 再調整 - Renegotiate : ※活性化を実施しなかった場合のみ

白色の活性化ディスク  を回収する。さらに任意で、脱出済 **Escaped**  や消滅 **Annihilated**  の状態にないひとりのキャラクターから、白色の  1 個を回収できる。

5. 解決 - Resolve

該当ミニッツに白色のタイム・マーカーが配置されている場合、該当イベントを解決する。

有罪ステータス

無実 Innocent ⇒ 容疑者 Suspect

- 活性化中のプレイヤーが、カメラ Cameras が ON の照明セクションにおいて、アクションによりヒューマン Human  をダウン Down  させた。実施プレイヤーは容疑者となる。
- PC が提示コンプロマット  の使用を拒否した。拒否したプレイヤーは容疑者となる。

容疑者 Suspect ⇒ 有罪 Guilty

あるプレイヤーがエビデンス Evidence  を当局 Authorities  に送信 Transmits した。該当プレイヤーを除く現時点の全容疑者が有罪となる。有罪プレイヤーは、得点にかかわらず勝利不可。

有罪 Guilty ⇒ 容疑者 Suspect

脱出済 Escaped  の自分の PC が当局 Authorities  にエビデンス Evidence  を提出した。このプレイヤーが有罪であれば容疑者となる。

「ステーション崩壊」手順

1. **暴露 Reveal** : 暴露を実施していないすべてのプレイヤーは、プレイ順に暴露を実施。
2. **データ提出 Deliver Data** : プレイ順に、脱出済 Escaped  の PC が所持する任意のデータの複製を、それぞれ任意のオフサイト Offsites  に配置可能。
3. **得点 Scoring** : 以下の得点と失点を合計する。
 - PC のアジェンダ Agenda★のうち、条件を満たしたもの。
 - BC の状態による得点（フレンド Friend : 脱出済、遺恨 Grudge : ダウン/消滅かつ未脱出）
 - 未使用と、PC に配置された他のプレイヤーの買収  の枚数。
 - 手元にない  のうち、PC の影響上限 Influence Limit を超過している数（失点）。

同点判定 Tiebreakers : 裏切りボックス Betrayal box の  が少ない > 未使用  が多い。

目次 – Index

 退船 Abandon Ship (7.1)	裏切りボックス Betrayal Box (15.3.1)
アクション Actions (11.)	停電 Blackout (7.2.2)
 アジェンダ Agenda (16.4.4)	 棍棒 Bludgeon (8.1.4)
 消滅 Annihilate (4.6.5)	 買収 Bribe (15.5.4)
 反物質 Antimatter (7.3)	 ブリーフケース Briefcase (8.2)
 アーティファクト Artifact (8.2)	 ボーナス得点 Bonus Points (16.4.5)
 窒息 Asphyxiation (6.)	カメラ Cameras (7.5)
 ボーナス・キャラクター BC (3.4)	 キャラクター Character (4.)
	同位置 Colocated (5.2)

共謀者 Conspirator (4.3)

 コンソール・アクション Console Actions (11.6)

 汚染 Contaminated (8.5.1)

コリドー Corridor (5.3)

 損傷 Damage (5.1.4)

 暗闇 Dark (5.1.3.1)

 データ Data (9.)

提出 Deliver (16.3)

 ダウン Down (4.6)

搬送 Drag (12.1.2)

 脱出済 Escaped (4.6.6)

 エビデンス Evidence (9.4.2)

 火災 Fire (6.5)

 焼夷弾 Firbomb (8.1.3)

フリー Free (11.3)

重力 Gravity (5.1.2)

 有罪 Guilty (10.2)

 銃 Gun (8.1.5)

 ハザード Hazard (6.)

 ヘルメット Helmet (8.1.1)

固有 Integral (8.4)

アイテム Item (8.)

ジャマー Jammers (7.4)

 コンプロマット Kompromat (8.5.2)

照明 Lit (5.1.3.2)

ライブ Live (4.6)

 ロック Lock (12.1.3)

作成 Manufacture (9.5)

中間層 Mesosphere (5.6)

ミニッツ Minute (15.1)

 モンスター Monster (7.6.2)

 ナノゲル Nanogel (8.1.2)

ノンプレイヤー・キャラクター NPC (4.1.2)

搭乗中 Occupied (5.5.2)

 オフサイト Offsites (9.6)

船内 On Board (5.1.6)

宇宙空間 Outer Space (5.1.7)

プレイヤー・キャラクター PC (4.1.1)

ポッド Pod (5.5)

所持 Possession (4.5)

 プロジェクト X - Project X (7.6)

 再突入 Reentry (15.8.3)

解決 Resolve (15.7)

暴露能力 Reveal Power (4.4.4)

 電力セクション Power Section (7.2)

シュレーディンガー暴露 Schrodinger Reveal (3.5.1)

秘密アイデンティティ Secret Identity (3.4)

セクション Section (5.1)

セクション・アクション Section Action (11.5/13.)

自己保存本能 Self-Preservation (11.2)

 ステーション崩壊 Stationfall (16.)

容疑者 Suspect (10.1)

未脱出 Unescaped (4.6.6.1)

ヘルメット未着用 Unhelmeted (8.1.1)

通気口 Vent (5.4)

 X 機密 X-Secret (9.4.1)

和訳付録：アクション一覧

基本アクション – Basic Actions

ステップ – Step (12.1)

実施キャラクターを、ロックのないコリドーまたは非損傷エアロック経由で隣接セクションに移動（トンネルラットは通気口も可）。同位置でダウン  状態のキャラクター1体とそのアイテムも同時に移動可能（搬送 Dragging：1手番に1回のみ搬送可）。搬送されている場合を含め、オフィサーはロック  を除去して通過可能。

ピックアップ – Pick Up (12.2)

同位置のアイテム1枚を、実施キャラクター・カードの空きスロットに移動。または同位置のコンプロマット  1枚をプレイヤーが獲得。所持者がダウン  している場合、他のキャラクターが所持しているアイテムもピックアップ可。

ドロップ – Drop (12.3)

実施キャラクター・カードから、アイテム1枚を現在のセクションに移動。

譲渡 – Give (12.4)

実施キャラクター・カードから、アイテム1枚を同位置の他のキャラクター・カードの空きスロットに移動。

投擲 – Throw (12.5)

実施キャラクター・カードから、アイテム1枚をロック  されていない1本のコリドー経由で接続されたセクションに移動。

コピー – Copy (12.6)

所持しているデータの1枚と同じものを、同位置の他のキャラクター・カードに配置。ジャマーがOFFである場合、脱出  や消滅  していない任意のキャラクターに配置可能。

削除 – Delete (12.7)

実施キャラクター・カードから、1種類のデータを除去。

攻撃 – Attack (12.8)

棍棒  （対象ヒューマン  はヘルメット  未着用）か銃  を使用し、同セクションのヒューマンかロボット  1体をダウン  させる。

強奪 – Rob (12.9)

棍棒  （対象ヒューマン  はヘルメット  未着用）か銃  を使用し、同位置のライブ状態の、ヒューマンかロボット  1体から、アイテム1枚を奪うかデータ1種類をコピー。

サボタージュ – Sabotage (12.10)

棍棒  か銃  を使用し、損傷  していない同位置のセクションに損傷  を与える。

蘇生 – Revive (12.11)

ナノゲル  を1回分使用し、同位置のダウン状態のヒューマン 、ロボット 、モンスター  の1体をライブ状態に戻す。対象が即座にダウンする環境では実施不可。

待機 – Wait (12.12)

アクションをパスし、活性化ディスクを回収。

食わせろ！ - Feed Me! (ポタニスト登場時)

ファングモス  を所持している場合、同位置のダウン状態ヒューマン  1人を消滅  させ、所持していた各アイテムをドロップさせる。消滅したキャラクターはポタニストのカードに配置。

退船 Abandon Ship の発令条件

- ・ ミニッツ 1 開始時（自動発令）
- ・ 停電（電力  セクション 2 か所の損傷  ）
- ・ 反物質投棄 SA（磁気封じ込め装置）
- ・ X 保管庫の損傷  （X 保管庫）
- ・ 退船/自爆 SA（ブリッジ）※オフィサー限定
- ・ プロジェクト X リリース SA（ブリッジ、低温研究室）※オフィサー限定

セクション・アクション – Section Actions

- ・実施可能セクション

※オフィサー-Officer 限定アクション

※退船 – Abandon Ship (13.1)

退船  を発令。すべてのロック  を除去。

- ・ブリッジ Bridge

送信 – Transmit (13.2)

所持しているデータ1種類のコピーを、オフサイトの当局  かニュース  に配置。

- ・通信室 Array Control

※プロジェクト X リリース - Release Project X (13.3)

退船  を発令。プロジェクト X  をリリース。

- ・ブリッジ Bridge, 低温研究室 Cryo Lab

除染 – Decontaminate (13.4)

タンクに配置されたキャラクター1体から汚染  を除去。

- ・タンク Tanks

反物質投棄 – Eject Antimatter (13.5)

反物質  が未所持状態で磁気封じ込め装置に配置されている場合に実施可。反物質を携帯面で宇宙空間 Outer Space に移動。4 ミニッツ後にタイム・マーカーを配置。

- ・磁気封じ込め装置 Magnetic Containment

時限射出 - Timed Launch (13.6)

該当ポッドの射出条件を満たしている場合、タイム・マーカーをこのポッドに配置。これが解決された時点で、このポッドを中間層 Mesosphere に移動。移動時にポッドが損傷  していた場合、ポッドと内部が消滅 。

- ・各ポッド Pods、監察官シャトル Inspector Shuttle。※停電時でも有効。

セクション射出 - Section Launch (13.7)

射出条件を満たしたポッドの隣接セクションで実施。対象のポッド1基を中間層 Mesosphere に

移動。移動時にポッドが損傷  していた場合、ポッドと内部が消滅 。

- ・後部エアロック Aft Airlocks, 前部エアロック Forward Airlocks, 居住区 Quarters

※ブリッジ射出 – Bridge Launch (13.8)

退船  が有効かつ射出条件を満たしたポッドが存在する場合に実施可能。射出条件を満たしたすべてのポッドを中間層 Mesosphere に移動。移動時に損傷  していたポッドは、ポッドと内部が消滅 。

- ・ブリッジ Bridge

作成 – Manufacture (13.9)

活性化中のキャラクターが所持可能な、セクションに対応するアイテム1枚をキャラクター・カードに配置。

- ・生物研究室 Bio Lab , 化学研究室 Chem Lab , ナノ工作室 Nanofactory , プリント工作室 Print Shop  /  ※ , 警備室 Security Station , #DA  登場時: メインフレーム Mainframe

熟考 – Meditate (13.10)

PCのみ実施可能。裏切りボックスから白色の全キューブ  を回収。

- ・庭園室 Therapy Garden

修理 – Repair (13.11)

同位置でダウン  状態のロボット  1体をライブ状態に戻す。応急修理を持つキャラクターは、同位置の損傷  したセクションか、同位置のダウン  したロボット  1体を修理可能。

- ・工作室 Machine Shop

※自爆 – Self-Destruct (13.12)

退船  を発令。反物質  を携帯面に裏返し、4 ミニッツ後にタイム・マーカーを配置。

- ・ブリッジ Bridge

エアロック – Airlock (13.13)

矢印方向に、ステップ（搬送可）または投擲で宇宙空間 Outer Space と損傷  していないセクションを移動。または同位置のダウン  したキャラクターを宇宙空間に移動させる。

- ・後部エアロック Aft Airlocks, 後部射出口 Aft Exhaust, 前部エアロック Forward Airlocks, 前部射出口 Forward Exhaust。 ※停電時も有効。

カメラ ON/OFF – Camera ON/OFF

カメラの ON と OFF を切り替える。

- ・警備室 Security Station

データマイニング – Data Mining

配置：カウンセラー登場

ボード上の任意のコンプロマット  1 枚獲得。

- ・隠し部屋 Shred Room

デスレイ発射 - Fire Death Lay

配置：デスレイのリリース

原子炉 Reactor が損傷  していない場合に実施可。実施後に原子炉は損傷  する。当局 Authorities, ニュース News, 救難船 Rescue Ship, 海賊船 Pirate Ship, 射出済みの各ポッド Pods のいずれかを目標に指定。目標に含まれるすべては消滅 Annihilated。当局が消滅した場合、有罪の各プレイヤーは容疑者に戻る。

- ・通信室 Array Control

グリップ – Grip

配置：トラブルシューター登場

宇宙空間 Outer Space の、アイテム 1 枚をピックアップまたは、キャラクター 1 体をダウン  させる。

- ・カーゴクロー Cargo Claw

ハザード - Hazard

ヘルメット  未着用のヒューマン  は、ハザード   に進入または、ハザード発生セクションに居合わせた場合にダウン  する。

コンソール・アクション - Console Actions

- ・メインフレーム Mainframe, 警備室 Security Room 

ハザード抑制 - Hazard Suppression (14.1)

ひとつのセクションで、火災  を窒息  に置き換えるか、窒息  を除去。

ジャマー ON/OFF - Jammers ON/OFF (14.2)

ジャマーの ON と OFF を切り替える。

ドローン群操作 - Direct Swarm

配置：コンバットスウォームのリリース

コンバットスウォームでステップか攻撃を実施。

ロックダウン – Lockdown

配置：デジタルアシスタント登場

任意のコリドーでロック  を 1 枚、追加、移動、除去のいずれかを実施。退船  が有効となった場合、このトークンを除去。

遠隔操作 - Remote Control

配置：ドローン登場

任意のドローン 1 体で 1 回のアクションを実施。

ターゲット指定 - Mark Target

配置：ロボテックアサシンのリリース

ターゲット  を、脱出済  ではない、任意のヒューマン  またはロボット  に移動。

反物質の爆発 - Antimatter Detonating

- ・ステーション内：即座にゲーム終了。
- ・宇宙空間：宇宙空間の全キャラクター、アイテム、救難船/海賊船が消滅。宇宙空間への矢印のある全セクションが損傷 。
- ・中間層：該当ポッドと内部、または所持者とその所持物が消滅 。

和訳付録：セクション一覧

• SA：セクション・アクション

✓ ※：オフィサー **Officer** 限定アクション

• P：ポッド&宇宙空間（無重力）

• H：ハブ（中心軸）（無重力）

• A：後部リング（ボード上側）

• F：前部リング（ボード下側）

H：後部エアロック - Aft Airlocks SA：エアロック Airlock, セクション射出
Section LaunchA：後部射出口 - Aft Exhaust 

SA：エアロック Airlock

H：後部ハブ - Aft Hub

P：アルカトラズ – Alcatraz

ポッド（3名）射出条件：退船  / #リーガル
登場時：退船  かつライブ状態の全乗客が
NDA  を所持

SA：時限射出 Timed Launch

H：通信室 - Array Control

SA：送信 Transmit / #デスレイのリリース時：
デスレイ発射 Fire Death LayF：生物研究室 - Bio Lab 火災  が発生していない生物研究室に進入し
た場合、汚染  を獲得。SA：作成 Manufacture (X 機密 )

H：ブリッジ – Bridge

※SA：プロジェクト X リリース Release
Project X, 自爆 Self-Destruct, 退船 Abandon
Ship, ブリッジ射出 Bridge Launch

#H：カーゴクロー - Cargo Claw

SA：グリップ Grip

F：化学研究室 - Chem Lab

SA：作成 Manufacture (焼夷弾 )

F：低温研究室 - Cryo Lab

※SA：プロジェクト X リリース Release
Project X

H：前部エアロック - Forward Airlocks

SA：エアロック Airlock / #ステーションチーフ
登場時：セクション射出 Section Launch

F：前部射出口 - Forward Exhaust

SA：エアロック Airlock

H：前部ハブ - Forward Hub

H：燃料庫 - Fuel Cells このセクションが損傷  を受けた場合、燃料庫
とタンク Tanks の双方に火災  を配置。

P：ヘイルメアリー - Hail Mary

ポッド Pod（3名）射出条件：退船  / #リー
ガル登場時：退船 

SA：時限射出 Timed Launch

P：フーディーニ - Houdini ポッド Pod（3名）射出条件：退船  / #リー
ガル登場時：退船  かつライブ状態の全乗
客が NDA  を所持

SA：時限射出 Timed Launch

H：水耕農場 – Hydroponics

#P：監察官シャトル – Inspector Shuttle

ポッド Pod（3名）射出条件：応急修理を持つ
ライブ状態のキャラクターか、インスペクタ
ーが搭乗。

SA：時限射出 Timed Launch

A：キッチン – Kitchen

H：ロッカールーム - Locker Room 

H：工作室 - Machine Shop

SA：修理 Repair (ロボット Robot )

H : 磁気封じ込め装置 - Magnetic Containment 

解決フェイズにセクション内の全ロボット  からすべてのキューブ  を裏切りに送る。

SA : 反物質投棄 Eject Antimatter

F : メインフレーム- Mainframe 

コンソール・アクション  を実施可能。

SA : #デジタルアシスタント登場時：作成
Manufacture (DA )

P : マックイーン - McQueen 

ポッド Pod (3名) 射出条件：退船  / #リーガル登場時：退船  かつライブ状態の全乗客が NDA  を所持

SA : 時限射出 Timed Launch

#P : 救急ポッド - Medevac Pod

ポッド Pod (3名) 射出条件：乗客にダウン状態  のヒューマン  が存在。退船不要。

SA : 時限射出 Timed Launch

F : ナノ工作室 - Nanofactory

SA : 作成 Manufacture (ナノゲル )

P : 宇宙空間 - Outer Space  

SA : エアロック Airlock / #デアデビル登場時：
ロケットウィング射出 Locket Wings Launch：
ロケットウィング  を所持している場合に実施可能。脱出済  とみなす。

#救助船 - Rescue Ship ※ポーター登場時

ステーション崩壊時に、宇宙空間 Outer Space に存在するすべてのライブ状態ヒューマン  は脱出済  とみなす。

#海賊船 - Pirate Ship ※ポーター暴露時

ステーション崩壊時に、ブリーフケース  を所持して宇宙空間 Outer Space に存在するライブ状態キャラクターは脱出済  とみなす。

#P : 脱出ポッド - Panic Pod

ポッド Pod (2名) 射出条件：退船 

SA : 時限射出 Timed Launch

F : 物理研究室 - Physics Lab

解決フェイズにこのセクションに存在するすべてのデータ  は削除。

F : プリント工作室 - Print Shop

SA : 作成 Manufacture (ヘルメット  / 棍棒  / ※銃 )

A : 居住区 - Quarters

#SA : セクション射出 Section Launch カーネル登場時

H : 原子炉 - Reactor 

棍棒  で損傷  を与えられない。#エンジニア登場時：損傷  を受けた場合、この原子炉と、接続する各セクションに窒息  を配置。

A : 娯楽室 - Rec Room**A : 警備室 - Security Station**

損傷  を受けた場合、カメラとジャマーは OFF となる。このセクションが修理されるまで、これらを ON に戻せない。

コンソール・アクション  を実施可能。

SA : カメラ Camera ON/OFF, 作成
Manufacture (エビデンス )

#A : 隠し部屋 - Shred Room 

SA : データマイニング Data Mining

A : 倉庫 - Storage**H : 防護室 - Storm Shelter****A : 客室 - Suite****H : タンク - Tanks** 

SA : 除染 Decontaminate

A : 庭園室 - Therapy Garden

SA : 熟考 Meditate ※PC 限定

F : X 保管庫 - Vault X

損傷  を受けた場合、プロジェクト X  がリリースされ、退船  が発令される。