NIGHTFALL

日本語ルールブック

Version 1.01

AEG™

「やあ、マーカス。俺は西に行こうと思っている。たぶんシカゴだ。サンズって名前の吸血鬼(ヴァンプ)の番号を知ってるか？　奴はそこで獣人(ウェア)やら何やらにマジ噛みついてるはずだ――郊外のまだ誰も起きてない墓地なんかも知ってる。最重要な傭兵ってことさ。そこまでは自分で行って、着いたら一本連絡入れてくれ。でなきゃリリスに。先に彼女と合流してるかもしれないから。おまえ用のはきちんと取っとくよ」

――マーカス・トートの携帯電話に残された留守電

目次

夜の疼き：彼ら 3
ナイトフォールへようこそ 5
　ゲーム用具 5
　準備 5
ゲームの進行 7
　概要 7
　カードの情報 7
　ナイトフォールの基本 8
　ターン進行 11
　戦闘フェイズ 11
　チェーンフェイズ 13
　獲得フェイズ 16
　クリンナップフェイズ 17
ゲームの終了 17
付録 18
　選択ルール 18
　ナイトフォール用語集 18
　よくある質問 20
　Credits 21
夜の疼き：我々 22
早見表 24
このセットのカード 24

夜の激突：彼ら

by Kenneth Hite

側道を真下に見ながら、フランツ・オルロックは皮の翼で空に円を描き、人間どもが弱っていくのを眺めていた。奴らはチェーンをつないだ柵の後の薄の中に防衛戦を引いている。ピックアップトラック、パネルバン、コンクリートの道路壁、小型のトレーラーまである。干し草の山、道路、そして州間ハイウェイは銃撃戦の舞台となっている。眼下の闇の中に閃く銃口。乾いたパンパンというライフルの音。もう少し重い銃声はショットガンだ。怪我人の血の匂いも漂っていた――銅と胡椒の匂い。

フェンスは十五分前にグールに引き裂かれていた。ここ十分間、フランツの耳に聞こえる銃声はどんどん少なくなり、血の匂いはさらに増している。

彼は身を傾けて向きを変えると、夜空から火を噴く銃口の最後の一吹きの中へと飛び込んでいった。そこではダウンジャケットや迷彩ベストの男女が、向かってくる死者たちにほとんど途切れなく銃を撃ちまくっている。迫るグール。至近距離で吹き飛ばされる頭。まるでゾンビ映画だ。

オルロックはパネルバンをひらりと越えると、赤い頬の子供の喉を引き裂いた。血が噴き出し、ファルコンズのシャツを赤く染める。凍えた空気に匂いが広がっていく。フランツはすかさずその血を飲んだ。殺しの恍惚感に酔いしれながら、その身体を引き裂き爪を立てる。杭を持っているような奴はいないし、たとえ斧を持っていたところで、自分の喉が裂かれるよりも先に彼の喉を切り裂ける者などいるはずもない。それが吸血鬼の素早さというものだ。

しかし、吸血鬼の素早さと飢えた筋肉と血の匂いに広がった鼻孔を持ってしても、六人全員を殺すまでは少々時間がかかる。銃創ごときは数秒でくっつくし、刺し傷も一瞬で勝手にふさがるが、その“数秒”や“一瞬”も積み重なっていくのだ。

人間の一人は357マグナムをど真ん中から撃ち込み、オルロックは五メートル近くも吹き飛ばされた――新しい身体はかなり頑丈だが、飛ぶためにはもう少し痩せないといけないようだ。このレベルの打撃を立て続けに受けても鼻で笑い飛ばせる吸血鬼もいるのはフランツも知っている……だが、奴らは飛べはしない。

その類の吸血鬼が姿を現し、トラックを飛び越え、コンクリートのバリケードを脇に投げ飛ばしている。しかし、彼らは餌となる生物を何も見つけられなかった。パネルバンを守っていた人間は、一瞬の隙を突くと駐車場から団地へと退却しようとした。

だが、血の霧が立ち込める惨劇の場所に引きつけられた吸血鬼の爪から逃れるのに、それは十分な時間といえるのか？　無理な話だ――オルロックがそう思う間もなく、彼は先頭の吸血鬼が公民館の正面ドアをぶち抜くのを目にした。今夜が訪れるまでは、ここらに住んでいる人間たちは、集まってビリヤードに興ずるなり大画面のテレビで何かを観るなりしていたはずの場所だ。吸血鬼は建物を紙のように突き破ると、中の人間をひとかたまりずつ、一口ずつ引きはがすお楽しみに取りかかろうとしている。自分がまだ人間だった頃、チョコレートの箱を引き裂いていたときのように。

その時、公民館が爆発した。

炎が吹き上げ、中空のオルロックはあわや黒焦げになるところだった。確かに人間どもは公民館で色々やっていたようだ――ビリヤードではなかったが！　火遊びをしてた訳でもない。建物の中の吸血鬼の叫び声は、勝利の雄叫びから突然苦悶へと変わった。発火装置に全員がやられたようだ――ほぼ全員、だが。オルロックは自分を思い返した。彼は今のところは火だるまにはなっていないし、トラヴェイルが半狂乱になっているのも見てはいない。彼は視界を広げようとさらに上空に舞った。夜空を焼き尽くす上昇気流がある状況では難しいことではない。

団地の正面を炎の線が横切っている。おそらく

はガス管だろう、とフランツは考えた。しばらくの間は燃えているはずだ。その線の中程が、火の玉からゆっくりとただの炎へと変わっていく。オルロックの耳に、その炎の後からの銃声が聞こえた――間を置いて、何発か。狙い定めて。おそらく、目標は自分だ。

オルロックは別な建物を目指そうとした。人間どものいるやつ――最上級に新鮮な肉を湛えているに違いない建物を。しかし炎の上昇気流は強すぎる。さらに建物からのスナイパーの銃撃も少々正確に過ぎた。しかも人間どもは曳光弾をさらにため込んでいる可能性がある。ほとんどはグールを殺すのに使ってしまったはずだが、実際のところはわからない。フランツ・オルロックにわかっていることは一つだけだった。あの“黄昏(ナイトフォール)”の後に不死の姿で目覚めたのは、その数週間後に丸焼けになるためじゃない。彼は上昇からきりもみへと転じてパネルバンの脇に着陸した。そこではトラヴェイルが、何かを考えるかのように目を閉じ、血まみれの革張りのバケットシートをなでていた。

「この火じゃすぐにどうこうって訳にいかなそうですよ、トラヴェイル」

相手の吸血鬼の顔に残忍な怒りの表情が浮かび上がったが、それも素早く消えた。それがあまりに一瞬だったため、それが火に手こずっているせいなのか、それともオルロックがジョン・トラヴェイル卿の名を気安く呼んだせいなのか、フランツには判断がつかなかった。トラヴェイルは爪の下で乾いていく血をじっと見つめると、やがて顔を上げた。

「それならいいではないか。お前はハイウェイの上空に戻って、我々が先ほど見逃した人狼の群れを見つけてこい。見つけて、ここに連れてくるのだ。応じるなら、ここに新鮮な肉があると伝えろ。奴らはいつでも自分たちがどれだけ頑丈かを吠え回っている。証明させてやろうではないか」

一瞬、オルロックは身震いした。狼顔の狂獣が自分の腕を引きちぎって遠くに放り投げてしまったら、再生だって機能しない。彼はジョン・トラヴェイル卿を再び怒らせないようにと肝にすえてはいたが、この恐怖の一幕を回避するためには何か言う必要がある。

「しかし、トラ――ジョン卿、奴らがここに来たら、目につく物は何でも食い散らかしますよ。我々のための血なんか残してくれないでしょう。ここまでに我々が殺した分はともかく」 分け前にありついていない面々もたくさんいる、と彼は思ったが口には出さなかった。

トラヴェイルはじっとフランツをにらみつけ、フランツは結局視線を落とした。やがてトラヴェイルは口を開き、オルロックの身体に満ちていた、焼けるような上昇気流の記憶をも凍らせるほどの声で語った。「血の問題ではない。支配の問題なのだ。我々の家畜である人間に対する支配……そして獣人が、我々が夕食のベルを鳴らしたときにその招集に応じるなら……我々はその群れをも支配したことになる」

「本物の不死が辛抱という物をどう使うか、これを教訓とするがいい、フランツ・オルロック。我々が自ら学ぶことのできる教訓……そして我々が人間どもに教える教訓。これは奴らに知らしめるべきだ」トラヴェイルの声はさらに冷たさを増した。まるでその身体が真冬の鋼であるかのように。

「待てばいい。火は燃え尽きる。朝はやってこない」

ナイトフォールへようこそ！

君と対戦相手は恐るべき部隊――長い間、単なる伝説と思われていた怪物――を率い、互いに敵を壊滅しようとする。君は手下や行動により敵に傷を負わせ、それにより冷酷で闇に満ちた世界の支配者としての立場を確立することができる。最終段階で最強を証明した者が勝者の栄光を手に入れるのだ！

ゲーム用具

指令カード×228（初期ミニオン×60、追加ミニオン×84、アクション×84）

負傷カード×60

ドラフトカード×24

仕切りカード×31（カード整理用）

追加の仕切りカード×3（プロモカード用）

ルールブック（本書）

準備

ボックスを開けたら

負傷カードとドラフトカードと指令カードを、別々にまとめる。負傷カード（右）にはタイプ（噛み傷、火傷、出血）があり、弾痕と血が描かれている。ドラフトカード（右下）は、イラストに「DRAFT」の文字が薄く表記されている。

次に、指令カードを名前別に分ける。指令カードは 30 個の山札（ミニオンが 18 種類、アクションが 12 種類）になる。

6つの初期ミニオンの山札を準備する。このそれぞれの山札にはカードが 10 枚ずつある。これらのカードはカード名が黄色で書かれていて、コストが0である。初期ミニオンは**《“バッド・スモーク”》《シャーロット・レイエズ》《怒り狂うワイト》《“ジェネシス・ワン”》《J・J・マクティーグ》《ユーリ・コロフィエフ》**である。

この6つの初期ミニオンからそれぞれ2枚ずつのカードを取り、合計 12 枚の初期デッキを5つ作成する。

負傷、ドラフト、ミニオン（12）、アクション（12）、初期デッキ（5）を箱に収め、仕切り板で仕切って好きな順番に並べておく。

これでボックスを開けた後の準備は完了だ。君の目の前に広がるのは、**ナイトフォール**の世界だ！

ゲームの準備

負傷カードをすべてシャッフルし、テーブルの中央近くに裏向きに積む。その山札の一番上からプレイヤー数の 10 倍の枚数（例：3人ゲームなら 30 枚）のカードを数え、それらを表向きにし、負傷の山札の一番上に置く。

各プレイヤーに初期デッキを1つずつ渡す。これには6種類の初期ミニオンが2枚ずつ入っている。残りのカードは、ゲームの開始段階では使用しない。

ドラフトカードをすべてシャッフルし、各プレイヤーに裏向きに4枚ずつ配る。残りのドラフトカードは、裏向きのまま脇に置く。各プレイヤーはこの4枚のドラフトカードのうち1枚を選んで裏向きに自分の前に置く。このカードは、各プレイヤーの1つめの個人アーカイブになる。プレイヤーは残りの3枚のカードを左隣のプレイヤーに渡す。

各プレイヤーはこの渡された3枚のカードから2枚目のドラフトカードを選び、裏向きに1枚目のカードの脇に置く。これは、各プレイヤーの2つめの個人アーカイブになる。プレイヤーは残りの2枚のカードを左隣のプレイヤーに渡す。

各プレイヤーは渡された2枚のカードを見て、そのうち1枚を裏向きにテーブルの中央に置く。これは共有物になる。各プレイヤーの手元に残った最後のドラフトカードは、ボックスの「ドラフトカード」の場所に戻す。

最初に脇に置いたドラフトカードの残りから共有物の場所に、共有物の合計が8枚になるようにカードを配る。残りのカードはボックスの「ドラフトカード」の場所に戻す。

共有物と個人アーカイブのすべてのドラフトカードを公開する。各ドラフトカードを、対応する7枚の指令カードと交換し、アーカイブを作成する。ドラフトカード自身は、ゲーム中は使用しない。これは単に、ゲームの準備を助けるために使用する者である。それらはこの時点でボックスに戻す。指令カードは名前別に別々な山札にし、個人アーカイブを共有物と混ざらないようにすること。ゲーム中、プレイヤーは自分のデッキにこれらのカードを加えることができる。

各プレイヤーは自分の初期デッキをシャッフルし、手札としてカードを5枚引く。

全員が同意できる方法で最初のプレイヤーを決める。これで**ナイトフォール**の準備は完了だ！

ドラフトの変更

2人ゲームでは、以下のようにドラフトを変更することを推奨する。

1枚目：廃棄

2枚目と3枚目：個人アーカイブ

最後のカード：共有物

簡易手順

ドラフトを飛ばしたい場合、各プレイヤーに以下のセットのうち1つを渡し、各自のアーカイブとすること。

《アルトン・ヒックマン》
＋《グールの召喚》

《死の掌握》
＋《イワン・ラディンスキー》

《血の逆上》
＋《リリス・ローレンス》

《側面攻撃》
＋《フランツ・オルロック》

《不気味な包囲》
＋《ヴァルコ》

《マーカス・トート》
＋《八つ裂き》

《衝撃と畏怖》
＋《ザカリアス・サンズ》

「首を取って、初めて殺したことになる」
——“シャドー・セブン”によるハンターの謳い文句

ゲームの実行

ナイトフォールは近未来を舞台にした、断固たる人間とどう猛な怪物とが永遠の暗黒の世界の支配を争うゲームである。

概要

各プレイヤーは、ゲーム中に自分が使用する個別のデッキを持っている。デッキの初期状態は、弱いカードが 12 枚あるだけである。君はこのデッキを、君の個人アーカイブ——君が選んだカード——や共有物のカードを“獲得”していうことで強化していく。共有物のカードはすべてのプレイヤーが獲得できるが、君の個人アーカイブのカードを手に入れることができるのは君だけだ。

プレイヤーは最初のプレイヤーから順に、時計回り（左隣）に自分のターンを実行する。自分のターンでは、君のミニオンで対戦相手を攻撃する。その後、君は自分の手札のカードで「チェーン」を作成する。ただし、君がチェーンを作った後に、対戦相手もそのチェーンにカードを足すことができる。チェーンのカードは、プレイされた順番と逆順に解決される。

君のミニオンやアクションは、対戦相手に負傷を与える。ゲームの終了時に最も負傷の少なかったプレイヤーが最強を証明し、ゲームの勝者となるのだ！

カードの情報

下図は**ナイトフォール**のカードのキーとなる情報である。ミニオンカード（下図右側）には戦力が書かれ、枠の辺上に体力マークが記されている点に注意。アクションカードにはこれらが無く、枠が金属色になっている。

ナイトフォールの基本

ナイトフォールにはゲームの基本となる規定がいくつかある。

デッキ、捨て札パイル、アーカイブ

君は自分用のデッキ（山札）を持つ。君は自分のデッキからのみカードを引く。また、君は自分用の捨て札パイルを持つ。君は自分の捨て札パイルの中身をいつでも確認できるが、デッキの中身は確認できない。カードの指示がない限り、君は他のプレイヤーの捨て札パイルやデッキの中身を確認できない。

君がカードを引く必要がある時点で君のデッキに必要な枚数のカードが残っていない場合、可能な分のカードを引き、君の捨て札パイルのカードをシャッフルして新たなデッキとし、その後足りない分のカードを引く。デッキのカードが無くなっても、そこからカードを引く必要が無い場合、デッキはそのまま空の状態にしておくこと。カードを引く必要が出るまで、捨て札パイルはシャッフルしない。

君のカードが捨てられたり破壊されたりした場合、それらを君の捨て札パイルの一番上に表向きに置く。君が新たに獲得したカードも捨て札パイルに置かれる。

アーカイブとは、他のプレイヤーによって獲得されていない指令カードの山を指す。これらのカードは、自分のターンの獲得フェイズで手に入れることができる。アーカイブは常に表向きに置かれ、すべてのプレイヤーが見ることができる。アーカイブは2種類ある。テーブルの中央に置かれた8つのアーカイブは共有物と呼ばれ、すべてのプレイヤーが利用することができる。さらに君の前には2つのアーカイブが置かれており、これは個人アーカイブと呼ばれる。このアーカイブのカードを獲得できるのは君だけである。

追放されたカードはゲームから取り除かれ、捨て札パイルやデッキやアーカイブに置かれない。これには追放された負傷が含まれる。

ゲームの場面図

指令カード

君のデッキは指令カードの束である。指令カードは大きく分けてミニオンとアクションの２種類がある。すべての指令カードには色があり、これはカードの左上に月のシンボルで描かれている。そのカードの色アイコンの脇には、１～２個の小さめの月がある。これらのアイコンは、そのカードのリンク色を示している。リンク色をどう使用するかは、P13「**カードのチェーン**」を参照。

指令カードの右端、カード名の隣には、大きな数字が書かれている。これは、君のターンにこのカードを獲得するために支払う必要のある影響コストを意味する（P16「**獲得フェイズ**」参照）。

ナイトフォールのカードにはそれぞれ、そのカードがプレイされたときの効果を説明するテキストが書かれている。カードのテキストがここのルールと矛盾する場合、テキストがルールに優先する。

先頭に「**チェーン**：」と書かれているテキストはチェーンテキストと呼ばれ、これはミニオンにもアクションにもある。このテキストは、そのカードがチェーンの一部として解決されるときに効果を発揮する。先頭に「**君のチェーン**：」と書かれているテキストは、そのチェーンを君が開始している場合にのみ効果を発揮する。先頭に「**場**：」と書かれているテキストは、ミニオンのみが持つ。このテキストは、そのカードが解決され、そのミニオンが場に出た後で効果を発揮する。

味方と敵

君の個人アーカイブ、君が支配するミニオン、君がプレイした指令、それらのカードに書かれているテキストは、君にとって味方であると見なされる。他のプレイヤーの個人アーカイブ、ミニオン、指令、それらに属するゲームテキストは、敵であると見なされる。

共有物のアーカイブは味方でも敵でもない。アーカイブ（個人アーカイブや敵のアーカイブを含む）に積まれている個別のカードは誰にも属しておらず、味方とも敵とも見なされない。

ミニオン

ミニオンカードは、君が場に出し支配する君の追従者を意味する。各ミニオンカードには、指令カードの通常の要素に加え、右上の隅に戦力が書かれている。これは、このミニオンが攻撃する場合に与えるダメージの量である（P11「**戦闘フェイズ**」参照）。また各ミニオンには、それがどの種族であるかを示すキーワードが書かれている。

最後に、各ミニオンには体力の値がある。これはそれが破壊されるまでに受けられるダメージの量を意味する。体力は、カードの各辺に描かれた赤の斜線で示される。体力の最も高い値は、カードの上辺に描かれている。ミニオンが場に登場したとき、その体力はカードの上辺の最大値になる。ミニオンに与えられたダメージ１点につき、そのカードを時計回りに 90 度回す。これにより、そのミニオンの体力（カードの上向きの辺に描かれている）が１下がることになる。

「重大な脅威を理解しているなどと思い込むな。事実、その脅威が
重大であるほど、実際に見えることなどあり得ない……」

初期ミニオン

各プレイヤーのゲーム開始時のデッキには、ミニオンが 12 枚入っている。これらのミニオンは、カード名が黄色になっていることで区別される。また、初期ミニオンはカード名の脇の獲得コストが0であることからも識別できる。

すべての初期ミニオンには、場のテキストとして「破壊されるか捨てられるかしたときに追放する」あるいは「破壊されたときに追放する」と書かれている。追放されたカードは場から取り除かれ、君の捨て札パイルやデッキに置かれない。したがって、他のカードによる効果が無いかぎり、初期ミニオンは場に一度しか出ない。それが場から破壊されるか捨てられるかしたとき、それをゲームから取り除く。

対象

指令カードの中には、特定のプレイヤーやミニオン、アーカイブ、負傷、チェーン内の指令等、効果を適用する物を選ぶ必要がある物がある。これらのカードのテキストには常に「対象」という単語が使用されている。ただし、手札のカードやデッキ内のカードが対象になることはない。

選択を必要としないカード(「すべての敵のミニオンにダメージを与える」等)は、個別のミニオンやプレイヤーを対象にしない。対象となることを防いだり対象を変えたりするカードの効果は、これらのカードに影響を与えない。

同時イベント

ナイトフォールでは、複数の事項が同時に起こることはない。ただし、カードのテキストによっては、特定の行動が同時に起こるように見えることがある。複数の事項が同時に発生する場合、その事項を発生させたカードの持ち主が、どの事項を先に解決するかを選ぶ。例えば、あるカードが全プレイヤーにダメージを与える場合、そのカードのプレイヤーはそのダメージを受けるプレイヤーの順番を選ぶ。

「……とは言え、細かい驚異を排除していくのは、暇つぶしには最適なんだが」
――“インディゴ・シックス”、www.hunting-by-night.com への書き込み

ターン進行

プレイヤーは時計回りにターンを実行する。君のターンに、君は4つのフェイズを実行する。現在のフェイズから次のフェイズに進むためには、現在のフェイズを完了する必要がある。すべてのフェイズは以下の順番に実行すること。

戦闘フェイズ

場にある君のすべてのミニオンは、他のプレイヤーを攻撃しなければならない。攻撃が解決されたら、君のミニオンを場から捨てる。

チェーンフェイズ

君はカードをプレイして指令のチェーンを作成し、可能なら他のカードをつなげることもできる。君が終了したら、対戦相手は君のチェーンに自身のカードを加えてチェーンを伸ばすことができる。

獲得フェイズ

君は影響力を消費して、共有物や君の個人アーカイブからカードを獲得できる。

クリンナップフェイズ

君はカードを引き、望むなら負傷効果を1つ解決できる。すべてのカードの効果が終了する。

全4フェイズを終了したら、君のターンが終わる。君の左隣のプレイヤーは、自分のターンを開始する。

ゲームのヒント

攻撃的にプレイせよ。残酷なナイトフォールの世界は、座して待つだけで制することはできない。

戦闘フェイズ

君のターンの開始時に、場に君のミニオンがいるなら、君はそれらで他のプレイヤーを攻撃しなければならない。各ミニオンは、それぞれ一人の対戦相手を攻撃する。複数のミニオンを一人の対戦相手に送り込むこともできるし、複数の対戦相手に望むように割り振ってもよい。

攻撃ミニオンは、すべて同時に送り込まれる。すべての攻撃ミニオンを割り振ったら、各戦闘を君の選んだ順番で解決する。

例：現在はスコットのターンで、彼は《ヴァルコ》《イワン・ラディンスキー》《“ビッグ・ゴースト”》の3体のミニオンを場に出している。彼は《ヴァルコ》と《イワン・ラディンスキー》でブラッドを、《“ビッグ・ゴースト”》でジャネットを攻撃することにした。

防御プレイヤーが場にミニオンを出している場合、そのプレイヤーはそれらのうち望む数のミニオンを、攻撃ミニオンのブロックに割り振ることができる。ブロックミニオン1体は、攻撃ミニオン1体のみをブロックすることができる。ただし、複数のミニオンで1体の攻撃ミニオンをブロックすることはかまわない。

例：ブラッドもミニオンを3体場に出している。彼は自分の《“インディゴ・シックス”》と《アルトン・ヒックマン》を《イワン・ラディンスキー》のブロックに、自分の《ザカリアス・サンズ》を《ヴァルコ》のブロックに割り振った。ジャネットは場にミニオンを出しておらず、攻撃している《“ビッグ・ゴースト”》はブロックされない。

人狼の声（“ビッグ・ゴースト”として知られる頭目）：
お前は「真っ先に突っ込め」と言うが、群れとは元々そうするものだ

注意

防御側のミニオンは攻撃ミニオンにダメージを与えない。それは単にダメージを吸収するだけである。

攻撃ミニオンは、それぞれ自身の戦力に等しい点数のダメージを与える。その攻撃ミニオンがブロックされている場合、ダメージはまずブロックしているミニオンに与えられる。ブロックしているミニオンが複数いる場合、防御プレイヤーはどのブロックしているミニオンからダメージを受けるかの順番を選ぶ。1体目のミニオンが可能な限りのダメージを吸収したら（すべてのダメージを吸収してしまうか、そのミニオンが破壊されるか）、次のブロックしているミニオンがダメージを受ける。

防御プレイヤーは、ブロックしているミニオンが吸収しきれなかったダメージ1点につき、負傷を1枚受け取る。

例：ブラッドは、攻撃ミニオンの《イワン・ラディンスキー》（戦力4）をブロックする順番を決めようとしている。彼は後の攻撃のために《アルトン・ヒックマン》を残したかったので、《“インディゴ・シックス”》に先にダメージを吸収させることにした。《“インディゴ・シックス”》の体力は2なので、それは2ダメージを吸収して破壊される（ブラッドの捨て札パイルに置かれる）。《イワン・ラディンスキー》からの残りの2ダメージは《アルトン・ヒックマン》に与えられる。ブラッドは《アルトン・ヒックマン》を 180 度回転し、その体力を1に下げる。

一方、《ヴァルコ》の戦力は3である。それをブロックしている《ザカリアス・サンズ》は体力が2しかなく、その結果《ザカリアス・サンズ》は破壊され、残った1ダメージはブラッドに直接与えられる。

ミニオンへのダメージ

ミニオンの現在の体力は、カードの上側の辺に描かれた赤の斜線で示される。ミニオンが1ダメージ受けるたび、その体力は1下がる。ミニオンがダメージを受けたら、失った体力1点につき、そのカードを時計回りに 90 度回す。これにより、カードの上側の赤の斜線の数が1つ減ることになる。ミニオンを時計回りに回した結果、最後の体力が失われた（赤の斜線がある最後の辺から離れた）場合、それは破壊され、君の捨て札パイルに置かれる。

カードのテキストの中には、体力を回復させる物がある。この場合、カードを反時計回りに回してミニオンの体力を回復させること。

プレイヤーへのダメージ

プレイヤーは体力を持たない。代わりに、プレイヤーがゲーム中に受けたダメージは、負傷カードで表される。君にダメージが与えられたら、受けた1ダメージにつき、負傷の山札の一番上から負傷カードを1枚受けとる。負傷カードは常に自分の捨て札パイルの一番上に置くこと。

例：スコットの《“ビッグ・ゴースト”》はジャネットを攻撃し、ブロックされなかった。それは不幸なプレイヤーに直接ダメージを与えることになる。ジャネットは負傷の山札から負傷カードを5枚受け取り、それらを自分の捨て札パイルに置くことになる！

氏名不詳の吸血鬼(記録無し、諜報員による筆記):
状況が変わった。奴らはお前を見つけている。ヘリコプターでだ。
ヘリコプターは覚えているな？

直接ダメージのブロック

ミニオンの中には、《ヴァルコ》のように、それを支配しているプレイヤーに直接与えられるダメージをブロックできる場での能力を持つ者がいる。このダメージには、チェーン効果によるダメージに加え、攻撃の解決後にブロックを抜けたミニオンによるものが含まれる。このようなミニオンは、場のテキストとして「このカードは君に与えられるダメージをブロックする」と書かれている。あるカードが君にダメージを与えるときに、君がこのようなミニオンを場に出している場合、そのミニオンは、攻撃ミニオンをブロックしているときのように、そのダメージをブロックする必要がある。

これらのミニオンは、君が“負傷を受ける”効果に対しては効果が無い。

ミニオンを捨てる

君の攻撃ミニオンによるダメージをすべて解決した後、きみは場のミニオンをすべて捨てなければならない。これで君の戦闘フェイズが終了する。

注意:《“バッド・スモーク”》等、一部のミニオンは君の戦闘フェイズの終了時に捨てられない。このようなミニオンは、場のテキストに「このカードは破壊されるまで場に残る」と書かれている。

チェーンフェイズ

君の攻撃がすべて解決されたら、君は手札の指令を様々な効果のためにプレイできる。これにより、ミニオンを場に出したり、敵のプレイヤーやミニオンにダメージを与えたり、様々な方法で君の目的の手助けを得られるのである。

カードのチェーン

指令カードは手札からチェーンの形でプレイされる。チェーンとは、手順に則ってプレイされた一連のカードを指す。

君のチェーンフェイズの開始時に、君は自分の手札にあるカードを制限無しでプレイできる。これは「チェーンの開始」と呼ばれる。

君はこのチェーンにさらにカードを加えることができるが、君がプレイする各カードは、チェーンの最後にプレイされたカードとリンクする必要がある。各カードの左上隅には、大きな月のアイコンがある。これはそのカードの色を表している。その色アイコンの脇には、小さめの月のアイコンがある。これはそのカードのリンク色を示している。君がチェーンにリンクできるカードは、チェーンの最後にプレイされたカードのリンク色と一致する色のカードのみである。

例:《アルトン・ヒックマン》は白のカードである。これは白のリンク色を持つカードにのみリンクできる。チェーンの《アルトン・ヒックマン》にリンクできるのは、赤か緑のカードだけである。ジャネットは《アルトン・ヒックマン》でチェーンを開始した。この場合には色の制限はない。次に彼女は《激しい肉弾戦》をチェーンに加えた。《激しい肉弾戦》は赤のカードなので、これを加えることができる。

君はチェーンの最後にプレイされたカードにのみカードをリンクできる。途中を飛ばしてそれ以前の他のカードにリンクすることはできない。

君がチェーンへのカードの追加を終えたら、各対戦相手は自分の手札からチェーンにカードを望む枚数追加する機会を1回ずつ得る。ただし、あくまで最後のカードにリンクできるカードに限られる。君の左隣から始めて、これを順に実行する。チェーンに加えるカードは、あくまで最後にプレイされたカードにリンクする者出なければならない。

> 例:スコットは《ブレイン・コーデル》でチェーンを開始した。これは彼の唯一のカードなので、彼はこれ以上チェーンにカードを加えられない。ブラッドはスコットのチェーンに《フランツ・オルロック》をリンクした(《フランツ・オルロック》は紫であり、これは《ブレイン・コーデル》のリンク色のうち1つと一致するので、リンクが可能である)。ジャネットはブラッドの《フランツ・オルロック》に《イワン・ラディンスキー》(白)をリンクし、さらに《シャーロット・レイエズ》を自分の《イワン・ラディンスキー》にリンクした。

各プレイヤーはチェーンにカードをリンクする機会を1回ずつのみ得られる。各対戦相手は望む枚数のカードをリンクできるが、あくまでチェーンにリンクするための制限を満たす必要がある。各プレイヤーがカードをプレイする機会を1回ずつ得た後、チェーンが完成する。

君が自分のターンにチェーンを開始しなかった場合、チェーンは作成されず、誰もカードをプレイできない。

チェーンの解決

すべてのプレイヤーがチェーンにカードをリンクするかその機会をパスしたら、チェーンにプレイされたすべてのカードが、最後にプレイされたカードから始めて、最初にプレイしたカードが最後になる順番で解決される。

後からプレイされた方が先に解決される点に注意。

チェーンの最後にプレイされたカードを、それを誰がプレイしたかに関係なく最初に解決する。そのカードのチェーンのテキスト(「**チェーン**:」または「**君のチェーン**:」で始まるテキスト)の指示を実行する。「**君のチェーン**」の効果は、そのカードをプレイしたのがチェーンを開始したプレイヤーである場合にのみ効果を発揮する点に注意。

アクションが解決されたら、それを持ち主の捨て札パイルの一番上に置く。

ミニオンが解決されたら、そのミニオンを場の持ち主の前に置く。

チェーン内のミニオンは、そのカードが解決されるまでは「場に出ている」ミニオンとはみなされない。つまり、ミニオンに効果を適用するカードは、そのミニオンがまだチェーン内にある間はそれを対象にできないのである。

チェーンの最後にプレイされたカードが解決されたら、チェーンの次のカードに進む。この手順を、カードの解決をプレイされた順番と逆順に(プレイヤー順で言えば反時計回りに)、各プレイヤーが自分がプレイしたカードの解決を終了するまで続ける。あるプレイヤーのカードの解決を始める前に、その前に解決する必要のあるすべてのプレイヤーの指令カードの解決を行うこと。

例：このチェーンで最後にプレイされたのはジャネットの《シャーロット・レイエズ》で、それを最初に解決する。その後、彼女の《イワン・ラディンスキー》、ブラッドの《フランツ・オルロック》と続く。最後にスコットの《ブレイン・コーデル》を解決し、チェーンが終了する。

チェーンのテキストのすべての効果が解決できない場合（手札からカードを捨てるよう指示があるが、手札にカードが無い等）、可能な限りテキストの指示に従う。そのカードはそのまま解決され、チェーンの残りに続く。

チェーンのテキストは、望まないものであってもすべて解決する必要がある点に注意！ チェーンの序盤に出したカードが、その後のカードにより状況が変わってしまった結果、自分にとって不利益となることもあり得るのだ！

テキストの多くは、プレイヤーやミニオンにダメージを与えるものである。このダメージは、戦闘フェイズ中に与えられるダメージと同様に解決すること。

ゲームのヒント

隣のプレイヤーの個人アーカイブのカードの色は見えているのだから、その色のリンクをチェーンに残さないようにすれば、そのプレイヤーはチェーンにカードを足せなくなる。

キッカー

ほとんどの指令カードの一番下にはキッカーが書かれている。キッカーのテキストの左側には色が示されている。君があるカードを、そのカードのキッカーのテキストの脇に示されている色のカードにリンクした場合、そのカードの解決時に、君はキッカーのボーナスを受ける（そのリンクされているカードの解決前でもかまわない）。

例：《激しい肉弾戦》のキッカーのテキストには白のアイコンがある。ジャネットは《激しい肉弾戦》を白の《アルトン・ヒックマン》にリンクしているので、彼女は《激しい肉弾戦》の解決時にそのキッカー部分を使用する必要がある。彼女はスコットの《ブレイン・コーデル》のアーカイブからカードを2枚追放する。そこにはカードが1枚しかなかったので、それが追放される。

チェーンの例

現在はジャネットのターンで、彼女がチェーンを開始する。

1. 最初に彼女は《アルトン・ヒックマン》をプレイした。《アルトン・ヒックマン》のリンク色は赤と緑である。
2. 次に、彼女は《激しい肉弾戦》をプレイした。《激しい肉弾戦》は赤のカードであり、《アルトン・ヒックマン》にリンクできる。《激しい肉弾戦》のリンク色は紫と黄である。
3. ジャネットはこれ以上チェーンにカードを追加しないことにした。
4. スコット（ジャネットの左隣）は、ジャネットのチェーンに《衝撃と畏怖》を加えた。それは紫のカードであり、《激しい肉弾戦》にリンクできる。
5. スコットはこれ以上カードをプレイしないことにした。ブラッドはカードを全く加えなかった。

「ものすごく単純な話ね。あたしが出したのをあんたが食うか、あんたが千年の間渇いて死にかけでいるか。どっちでもかまわないわ」
——リザヴェータ・フローレスク

チェーンが完了したので、カードを逆順に解決する。

1. スコットの**《衝撃と畏怖》**が最初に解決される。彼は3ダメージを受けるミニオンを1体選ぶ必要がある。彼はジャネットの**《アルトン・ヒックマン》**にダメージを与えたかったが、それはまだ場に出ていない。代わりに彼はブラッドの**《ザカリアス・サンズ》**を対象に選んだ。
2. 次にジャネットの**《激しい肉弾戦》**が解決され、プレイヤー1人の各ミニオンに2ダメージずつが与えられる。彼女はスコットのミニオンを対象に選んだ。
3. **《激しい肉弾戦》**は白の指令(**《アルトン・ヒックマン》**)にリンクされているので、ジャネットは**《激しい肉弾戦》**のキッカー効果を使用する。彼女はただちにスコットの**《衝撃と畏怖》**のアーカイブからカードを2枚追放した。
4. 最後に**《アルトン・ヒックマン》**が解決されて場に出る。ジャネットは**《アルトン・ヒックマン》**を場の自分の前に縦向きに置いた。

獲得フェイズ

君は自分のターンのこのフェイズで、君の個人アーカイブか共有物からカードを獲得することができる。追放されたカードや対戦相手の個人アーカイブからはカードを獲得できない。

ゲームのヒント

君の側へ来るリンク色に注目し、その色から自分のチェーンへとつなげるためのカードを何枚か確保しよう。

カードを獲得するには、君は影響力を消費する必要がある。君は自分のターンの開始時に、2影響力を受け取る。カードの効果により、追加の影響力を受け取ることもある。また、君は獲得フェイズ中に自分の手札のカードを捨てて、捨てたカード1枚につき1影響力を受け取ることができる。これにより初期ミニオンを捨てた場合は、それは場に出ていたわけではないので、追放されない点に注意。

手札を捨てたことにより得た影響力をすべて消費する必要は無い。手札の不要なカードを捨てるためにはこれが有用である。

特定のカードを獲得するために消費しなければならない影響力は、そのカードのカード名の右側に書かれている。

例:《アルトン・ヒックマン》の影響力コストは3である。ブラッドはこのカードを自分のデッキに加えるために3影響力が必要になる。彼はターンの開始時に2影響力を持っているので、手札のカードを1枚捨てるだけで、《アルトン・ヒックマン》を獲得するために必要な影響力が揃う。

君は望む枚数のカードを獲得できるし、同じカードを複数枚獲得することもできるが、その合計コスト分の影響力を消費できなければいけない。君が獲得したカードはアーカイブの一番上から取り、表向きに君の捨て札パイルの一番上に置く。

カードの効果によらないかぎり、他のプレイヤーのターン中はカードを獲得できない。

未使用の影響力は、君のターンの終了時に失われる。

影響力＝自動的に2点＋カード効果による分＋カードを1枚捨てる毎に1点。

「自分の負傷を調べるのは戦闘が終わるまで待て。こんなことは言うのは何なんだが、流れたての血を夜の空気に晒すようじゃ、“戦闘が終わる”ことすら迎えられない可能性が大だ」
――“インディゴ・シックス”、www.hunting-by-night.com への書き込み

クリンナップフェイズ

君のターンに最後に行うことは、カードを引くことである。君の手札が5枚未満である場合、自分のデッキからカードを引き、手札を5枚にしなければならない。

カードを引いた後、君の手札の負傷カードをチェックする。君は、手札の負傷カードのうち1枚に書かれた効果を使用することができる。手札の他の負傷カードの効果を使用することはできないし、解決した負傷カードの結果として引いた負傷カードの効果を使用することもできない。

ナイトフォールの最初のセットの負傷カードは1種類だけだが、他の種類は今後のエキスパンションで登場予定である。

ゲームのヒント

手札の上限枚数は無い。手札の枚数が多ければチェーンも多く置けるし、キッカーも増えるし、捨てて影響力にすることもできる。手札を手に入れるためにあらゆる手段を講じること。

例：ブラッドはクリンナップフェイズに負傷カードを2枚引いた。彼はそれを両方捨て、さらにカードを4枚引く。その中にさらに1枚負傷カードがあったが、彼は負傷カードを既に置き換えているので、このターンはこれ以上何も行えない。

最後に、ターンの終了時にすべてのカードの効果が終了する。

ゲームの終了

負傷カードの山札から表向きの負傷カードの最後の1枚が取られたら、ゲームは終了する。チェーン内のカードの解決か、攻撃ミニオンによるダメージか、現在のフェイズで実行している物を終了させる。それ以降の負傷に関しては、負傷カードの山札の裏向きのカードを受け取ることで記録する（必要なら追放された負傷も利用する）。

例：ブラッドはスコットのチェーンに《死の掌握》をリンクした。このカードの解決時、彼は自分が選んだプレイヤー1人に3ダメージを与える。彼はそのダメージを与える先にジャネットを選んだ。ジャネットは負傷の山札の残り2枚の表向きの負傷カードを受け取る（これにより、ゲームはこのチェーンの完了後に終了する）。ジャネットは《死の掌握》により3枚目の負傷を受ける必要があるので、彼女は裏向きの負傷カードを1枚受け取った。その後、プレイヤーはスコットのチェーンの解決を続ける。

各プレイヤーは自分のデッキと手札と捨て札パイルの負傷カードの枚数を合計する。負傷カードが最も少ないプレイヤーがゲームの勝者である！

負傷の枚数が同点の場合、自分の負傷の「噛み傷」「出血」「火傷」の各キーワードの数を数える。、 各プレイヤーは、それらのうち最も多い数を比べ合う。それが低い方のプレイヤーが勝者である。それも同点の場合、2番目に多い数を比べ合う。

それでも同点の場合、ゲームを開始したプレイヤーの右隣から数えて、最も近いプレイヤーが勝者となる。

例：ブラッドとジャネットは負傷が7枚ずつで並んでいる。ブラッドは、「噛み傷」が3枚、「火傷」が3枚、「出血」が1枚ある。ジャネットは、「噛み傷」が1枚、「火傷」が4枚、「出血」が2枚ある。ジャネットの最も大きい数が4なのに対し、ブラッドは3であり、ブラッドが同点決着の上で勝者となる。

付録

選択ルール

秘密のアーカイブ：自分の個人用カードにドラフトしたカードは、指令カードの山札で置き換えない。代わりに、実際のその指令カードを獲得するときまで、それらを裏向きのままに置いておく。獲得する時点で、そのドラフトカードを対応するカードの山札と交換する。

公開アーカイブ：ドラフト後に共有物を埋める代わりに、先に共有物のドラフトカード8枚を表向きに決定してしまう。その後に各プレイヤーにドラフトカードを3枚ずつ配る。これにより、プレイヤーは自分の個人アーカイブをドラフトする段階で、より多くの情報を持つことになる。

共通の立場：プレイヤーは個人アーカイブを持たない。代わりに、最初にドラフトした2枚のカードは共有物に置かれる。選ばれなかったドラフトカードはゲームから取り除かれる。

“世界の終わり”シリーズ：複数のゲームを続けて実行し、各ゲームの終わりの各自の負傷の枚数を記録する。誰かの累計負傷枚数が 100 枚に達した時点で、累計負傷枚数が最も低いプレイヤーが勝利する。

ナイトフォール用語集

以下は、ナイトフォールで使用する用語の定義である。以下の用語はこのルールやカードのテキストで使用される。必要に応じて参照すること。

アーカイブ：1種類のカードのを複数枚積んだ山札。各アーカイブは、最初は同一カードが7枚ある。

アクション：指令カードの一部。チェーンにプレイすることで、即時効果を発生する。

与える：ダメージを君の拳から相手の顔へと移す方法。

色：指令にはそれぞれ色があり、カードの左上の月のアイコンで示される。

受ける：君がダメージにより負傷を得ること。君が負傷を1つ受けたとき、負傷の山札の一番上の負傷カードを1枚、君の捨て札パイルに置く。

影響力：カードを獲得するために消費する資産。

餌食：食べ応えのある人間。陸上選手なら、「ファーストフード」だ。「プレイヤー」も参照。

獲得：影響力を支払ってアーカイブからカードを買うこと。攻撃：君の戦闘フェイズに、ダメージを与える目的で君のミニオンを他のプレイヤーに送り込むこと。

キーワード：ミニオンの種族を示す特別な単語。

キッカー：カードを特定の色にリンクしたときに発生する追加のチェーンのテキスト。

君のチェーン：君のターンにのみ効果を発揮するチェーンのテキスト。

共有物：中央に置かれた8つのアーカイブで、このカードは誰でも獲得できる。

ゲームテキスト：カードがプレイされたときに参照する効果。これには、チェーンのテキストと場のテキストの2種類がある。

個人アーカイブ：君のみが獲得できるカードの置かれた2つのアーカイブ。

初期デッキ：初期ミニオン6種類各2枚ずつから成る 12 枚のカードによるデッキ。各プレイヤー

は、ゲームの開始時は同一のデッキを持つ。

初期ミニオン：各プレイヤーの開始時のデッキに入っている6種類のミニオン。初期ミニオンはすべてリンク色が1色のみで、獲得コストが0である。

指令：リンクされてチェーンを形成するカード。ミニオンとアクションの2種類がある。

捨てる：カードを君の捨て札パイルの一番上に表向きに置くこと。

対象：カードの効果の犠牲となるべく選ばれたもの、あるいはその犠牲を選ぶこと。

体力：ミニオンの頑丈さ。ミニオンのカードの辺の赤い斜線で示される。

チェーン：プレイされた一連のリンクされたカード。

チェーンのテキスト：カード上の「チェーン：」で始まるテキスト。チェーンのテキストは、そのカードがチェーンの一部として解決されるときに効果を発揮する。「君のチェーン」も参照。

追放：カードを永久にゲームから取り除くこと。

敵：君の対戦相手の支配下にあるカード。対戦相手のミニオン、指令、個人アーカイブが含まれる。

テキスト：カード上の文章。その内容により「場のテキスト」「チェーンのテキスト」「キッカーのテキスト」として参照される。

デッキ：ゲーム中に拡張し調整する、君のカードの束。

手札：君が物理的に手に持っているカード。

ドラフトカード：準備の段階で使用する仮のカード。ゲーム中は使用しない。

破壊：カードは限界以上のダメージを受けるか、“破壊”という単語を使っている効果により、場から取り除かれる。カードが破壊されたら、それを持ち主の捨て札パイルに置く。

場のテキスト：カード上の「場：」で始まるゲームテキスト。ミニオンのみが持つ。場のテキストは、そのミニオンが（チェーンの一部として解決されることにより）場に出た瞬間から効果を発揮し、それが（破壊されたり捨てられたりして）場を離れた時点で効果が終了する。

引く：君のデッキの一番上のカードを取り、君の手札に加えること。

フィード：ナイトフォールの最初のエキスパンションで登場するゲーム効果。現在はここでのみ登場する。

負傷：君自身が受けたダメージを表すカードで、君のデッキに加えられる。

負傷効果：ターン終了時に、君の手札にある負傷カードにより行うことのできる行動。

負傷の山札：プレイヤーがダメージを受けたときに得る負傷カードの山札。負傷の山札は、プレイヤー数の 10 倍の枚数の表向きのカードと、それ以外の裏向きのカードから成る。

ブロック：他のプレイヤーの攻撃ミニオンを、自分のミニオンで防御すること。

プレイヤー：テーブルについている食べ応えのある人間ども。「餌食」も参照。

味方：君の支配下にあるカード。場に出ている君のミニオン、チェーン内の君の指令、君の個人アーカイブが含まれる。

ミニオン：指令カードの一部。君がプレイし支配することのできる君の部下を表す。

リンク：あるカードを、そのカードの色を他のカードのリンク色に合わせてチェーンに加えること。

リンク色：ある指令にリンクすることのできるカードの色。ほとんどの指令カードはリンク色を2つ持つ。

よくある質問

《怒り狂うワイト》：このカードを影響力やカードの効果により君の手札から捨てた場合、それは場に出ていたわけではないので追放されない。

《"インディゴ・シックス"》：このカードのキッカーが複数解決されても、君の影響力は2倍にしかならない。このカードは、君の影響力を基本の値の2倍の値にセットするだけである。

《グールの召喚》：対象となったカードはチェーンにあったわけではないので、キッカーのテキストを解決することは無い。

《J・J・マクティーグ》：このカードを影響力やカードの効果により君の手札から捨てた場合、それは場に出ていたわけではないので追放されない。

《"ジェネシス・ワン"》：このカードを影響力やカードの効果により君の手札から捨てた場合、それは場に出ていたわけではないので追放されない。

《死の掌握》：キッカーにより被害は確かに減るが、負傷を受ける場合、**《"バッド・スモーク"》**等でブロックできない。望まない場合、キッカーを発動するようにチェーンすべきでない。

《シャーロット・レイエズ》：このカードを影響力やカードの効果により君の手札から捨てた場合、それは場に出ていたわけではないので追放されない。

《ジョン・トラヴェイル卿》：このカード1枚につきコストが1下がる。このカードのキッカーのテキストは、次のカードのチェーンのテキストと（有効なら）キッカーのテキストを解決する。

《側面攻撃》：このチェーンのテキストは、対象となったカードにリンクしているカードがキッカーを得ることを防がない。このカードのキッカーにより、他のプレイヤーのターン中に指令をコスト無しで得ることが可能になる。

《邪魔するな！》：君は対象のチェーンのテキストとキッカーのテキストの対象を選ぶ。このカードのキッカーのテキストを解決する場合、対象となったカードのチェーンのテキストと（有効であるなら）キッカーのテキストを2回解決する。

《マーカス・トート》：このカードは、攻撃フェイズの終了時には君の手札に行かない。攻撃フェイズの終了時には、君のミニオンは破壊されるのではなく捨てられるためである。

《闇の目覚め》：対象となったカードはチェーンにあったわけではないので、キッカーテキストを解決することは無い。

《ユーリ・コロフィエフ》：このカードを影響力やカードの効果により君の手札から捨てた場合、それは場に出ていたわけではないので追放されない。

Copyright (C) Alderac Entertainment Group, Inc. Nightfall, Alderac Entertainment Group, and all related marks and images are TMand (C)Alderac Entertainment Group, Inc. All rights reserved. Printed in China.

www.nightfallthegame.com や www.alderac.com/forum もご覧ください。

質問はこちらへ。メール： CustomerService@alderac.com

Credits

Design: David Gregg

Development: Edward Bolme, Brent Keith, Todd Rowland, MarkWootton, John Zinser

World Development: Kenneth Hite, jim pinto, Todd Rowland, John Zinser

Art Direction: jim pinto, Todd Rowland

Graphic Design: Tonya Clarkston, Ronnie Dyer, jim pinto, Mark Quire, Paul Timm

Writing: Kenneth Hite

Editing: Edward Bolme, Ryan Metzler,William Niebling

Typesetting: Edward Bolme, Todd Rowland

Brand Management: Todd Rowland

Production: David Lepore

Art: Conceptopolis ("Big Ghost", Blaine Cordell, Blood Rage, Franz Orlok, Furious Melee,"Indigo Six", Lisaveta Florescu*, "Shadow Seven"*, Shock and Awe, Sir John Travail, Zacharias Sands), Andrew Hepworth (Death Grip, "Genesis One", Ghoul Summoning, Grim Siege, Ivan Radinsky, Lilith Lawrence, Marcus Toth, "Overwatch Two"), Aurelien Hubert (J.J.McTeague, Yuri Koroviev), Florian Stitz ("Bad Smoke", Enraged Wight, Flank Attack, Leave Me!, Mesmeric Presence, Tag Team Takedown, Vulko, Zombie Horde*), Alberto Tavira (Alton Hickman, Dark Awakening, Rend and Tear), Daniel Vendrell Oduber (Charlotte Reyes) * promo cards: look for them soon!

Playtesting: Jon Angus, Daniel Baker, Andreas Bohm, Nicolas Bongiu, Zachary Boyd, Julien Braun, Ian Cameron, Gary Campbell,Adam Carey,William Collie, Trent Colwell, Teri Corbett, Matt Drake, Sebastien Duthu, Michael Eskue, Chaz Estell, Awna Gregg, Elizabeth Gregg, Sarah Gregg, Scott Hadsall, Benjamin Higgins, Jeremy Hoover, Loig Jezequel, Yves-Marie Le Carreres, Franck Lopez, Steven Metzger, Ryan Metzler, Yann Miossec, Joe Mucchiello, Chris Nicoll, Jessica Presnell, Lori Presnell, Marty Presnell, Richard Proctor,Aaron Randol, Stephane Redon, Jason Riedinger, David Short, Benoit Sigal, Emilie Sigal-Falgayras,William Simonitis, Cody Smallwood, Sean Stewart, Kevin Stone, Rick Villamil

Special Thanks: To the gamers at BoardGameGeek.com who helped develop David's Chainmaster mechanic, upon which Nightfall is based.

翻訳:進藤・“みらこー”・欣也

この翻訳文書は、Alderac Entertainment Group のサイトに掲載されているPDF 文書を元に、進藤が個人の責任下で翻訳を行ったものです。何らかの問題が発生した場合、その責は進藤が負うものであり、Alderac Entertainment Group 社および他の団体には一切の責任がありません。

「J・J、マーカスだ。今何をしてるのか知らないけど、俺はお前が落ち合う指定をしたバーにいる。正確には、バーだった場所だけど。ママにアルコールは燃えるって教わらなかったのかい？灰だらけの汚いサイクルジャケットとやらは見なかったから、厄介なことになる前に逃げ出したんだろう。ニオで六時に会おう。そっちの耳が焼け落ちてないんならな」

——J・J・マクティーグの携帯電話に残された留守電

夜の激突：我ら

by Kenneth Hite

ハンヴィーは285号線の舗装を離れ、目標に向けて荒れ野に乗り込んだ。ランス・パトロッキオ上等兵は、そこから人狼が人々を殺すのを見ている。実際はそれはM82の赤外線サイトを通しての光景だったので、そこに映っていたのは大きく拡大された非常に明るいオレンジの染みと、もう少し暗いオレンジの染みに過ぎない。しかし、イラクへの遠征後、ましてや“黄昏（ナイトフォール）”の後ともなれば、何を見ているのかは一目瞭然だ。人狼の体温は人間よりも高く、赤外線ではより明るく光る。その染みの片側には、よりぼんやりとした黄橙色がすべてを洗い流している。火はまだ頑固に燃えさかっていた。さらに厳しいことに、火は人狼を止めるに至っていない。奴らの進出を遅らせる役にすら立っていないようだ。

隊が戦闘配置に付いたときには、火はスコープの中でも目の前でも赤橙色にぼやけていた。兵は暗視スコープを準備したが、映像は火明りに覆われ、狼どももその近くに保護色のように紛れている。しかし、実際は民間人が必死に戦っているのは、肉眼でもはっきり確認できた。そして彼らが負けつつあるのも。

パトロッキオは以前にも人狼と戦ったことがある。吸血鬼もろくなものではないが、少なくとも撃ち続けることで十分な距離を取ることはできた。人狼はそうはいかない。弾丸はスーパーマンのように跳ね返されてしまう。それは身長が二メートルを越え、前進が毛むくじゃらで、人間を食うスーパーマンだが。屋根の上に上がり、哀れな田舎者のライフルを――それを持っていた腕と一緒に――引きちぎったやつに至っては、身長が二メートル五十はありそうだった。

パトロッキオの手のひらは、奴らを殺してやる意思に汗ばんでいる。しかし、意思は無謀とは意味が違う――三週間の間のほぼぶっ続けのパトロールの後では。“黄昏（ナイトフォール）”の後では。彼の所属する州兵の無謀な部隊は死んでしまった。ツイてない奴も、鈍い奴も。残ったのは半分ほどだった。彼の仲間は兵数過剰だったが、今では何にしろそれほど過剰ではなさそうだ。

隊長はすでにハンヴィーを離れ、命令を叫んでいる。「ホーク・ワンおよびツー、あそこで待機。曳光弾準備。射程を維持しろ。貴様らの任務はあの糞どもを照らすこと、そして食われないことだ。ケストレル・ワンおよびツー、銃器下ろし準備。ホーク・ワンおよびツーが食われないように援護しろ。クロウ・ワンおよびツー、移動開始。風下に回れ。ケストレルからの指示が出るまで身を現すな」パトロッキオと二人の仲間――ケストレル・ツー――は指示通りに準備を始める。M82狙撃銃はシンプルで、きちんと扱うなら特に出来が悪いというわけではない。準備はいつでも少々面倒だ。反動でそいつをジョージアの赤土の中に埋めたくはないし、三脚を吹き飛ばされるのもごめんだ。パトロッキオが指定場所についたとき、ホーク・ワンとツーも待機状態になっていた。

スコープを通してみるかぎり、彼らも射程を維持しているようだ。明るい黄色の光の線が邪悪なオレンジ色の染みに平行線を描き、目標を完璧に捕らえていた。別な線が二体目の染みを捕らえていたが、それはケストレル・ワンの担当だ。

祈りを吐き出し、ヘルメットの内張に冷たい汗を染みさせながら、パトロッキオは銃を発射した。命中。半マイル先で、オレンジの染みが引き攣る。パトロッキオはライフルを旋回させると、再び引き金を絞る。それは再び引き攣ったが、それでも動いている。引き金を三度絞り、三度目の引き攣り。M82が発射するのは、12.7×99ミリの弾丸、マーク211だ。この弾丸が一発命中したときの力は二万ジュールで、コンクリートの塊や十五センチ厚の装甲もぶち抜いてくれる。この弾丸一発には高性能の爆薬と燃焼促進物と発火物のカクテルが搭載され、劣化ウランの芯を覆っている。この弾丸一発で、重トラックや軽戦車さえ仕留めることができる。パトロッキオはその弾丸を四度人狼にぶち込み、それはついに倒れた。

彼は目標を二体目に定め、同じことを繰り返す。彼は弾薬の箱を交換し、一体目にさらに二発の弾丸を撃ち込んだ。あとはクロウ・ツーがとどめを刺してくれるはずだ。隊長が自らを無理矢理信じ込ませるために即席で銀をメッキした消防斧。クロウ隊はそれを持ち運んでいる。彼らにはそれが必要だったから。伝統では銀の弾丸が定跡なのだろうが、アサルトライフルをジャムらせないように弾丸を手で装填するのは難しかったし、ジョージアには銀の薬莢を作る工場は無かった。今のところは。ケストレル・ツーは犬から戦闘力を奪い取り、クロウ・ツーは戦場から犬を駆逐する。

うまくいけば、それでいい。そして今回、この戦闘は、そうなりそうだ。ホーク・ワンの兵の一人は背負われていたが、少なくとも片脚はつながっている。さらに喜ばしいことに、クロウ隊の面々は全員帰還した。ただ、新人の小僧は血まみれの手の中に恐るべき灰色の三角形を握りしめていた――耳だな、とパトロッキオは思った。小僧は興奮状態で、アドレナリンに満ち、生き残れた幸運に舞い上がっていた。“獲物”についての自慢が少々過ぎるかもしれない。あるいは、隊長なら長期戦においてはアドレナリンよりも冷たい水の方が健康的だと考えるかも。

「ストーン・マウンテンへの攻撃作戦を検討する前に、二つの事を覚えておけ」と隊長が、最高のハーフタイムの監督調で語る。「一つ目。先ほどのが、我が隊の弾薬の最後のマーク211だ。フォート・ギレムにももう無いだろう。二つ目。この弾薬はここでは製造されていない。ユタ州オグデンで作られている。ユタからの列車を見たことがあるか？　この隊には対人狼の弾がもう無い。人狼が打ち止めになることなどあると思うか？」

早見表

戦闘フェイズ

場にある君のすべてのミニオンは、他のプレイヤーを攻撃しなければならない。攻撃が解決されたら、場の君のミニオンを捨てる。

チェーンフェイズ

君はカードをプレイして指令のチェーンを作成し、可能なら他のカードをつなげることもできる。君が終了したら、対戦相手は君のチェーンに自身のカードを加えてチェーンを伸ばすことができる。

獲得フェイズ

君は影響力を消費して、共有物や君の個人アーカイブからカードを獲得できる。

クリンナップフェイズ

君はカードを引き、望むなら負傷効果を1つ解決できる。すべてのカードの効果が終了する。

このセットのカード

初期ミニオン

“バッド・スモーク”
シャーロット・レイエズ
怒り狂うワイト
“ジェネシス・ワン”
J・J・マクティーグ
ユーリ・コロフィエフ

プロモカード

ナイトフォールのプロモカードを手に入れよう！ 詳細はnightfallthegame.comで！

ドラフト：ミニオン

アルトン・ヒックマン
“ビッグ・ゴースト”
ブレイン・コーデル
フランツ・オルロック
“インディゴ・シックス”
イワン・ラディンスキー
リリス・ローレンス
マーカス・トート
“オーバーウォッチ・ツー”
ジョン・トラヴェイル卿
ヴァルコ
ザカリアス・サンズ

ドラフト：アクション

血の逆上
闇の目覚め
死の掌握
側面攻撃
激しい肉弾戦
グールの召喚
不気味な包囲
邪魔するな！
魅力的存在
八つ裂き
衝撃と畏怖
二人組の展開