

NIGHTFALL

日本語ルールブック

Version 1.1



NIGHTFALL

「マーカス、JJだ。シカゴじゃすまなかった。俺の責任なんだ。相変わらず死んでるような奴らに強く出過ぎちまってさ。やつらは新しい考えをどうすべきかわかってないし、教えてやってもおちゃくちゃにするだけだ。ただ、聞いた話じゃ南部ではもっと状況が進んでるらしい。新しい仲間が生まれてよろしくやってるんだとさ。ルール変更だ、血の兄弟。“熱”ランタで仲間に混ぜてもらおうじゃないか」

——マーカス・トートの携帯電話に残された留守電

目次

何が変わった？

オリジナル版ナイトフォールをお買い上げの方々のために、「戒厳令」での変更点を以下に示す。

ドラフトルールは、カードの種類数が増えたことで調整された(P6の枠囲み参照)。

新メカニズムの「フィード」が追加された(P17参照)。

負傷カードに新たな負傷効果が追加された——新カードのデッキを使ってもいいし、旧カードのままでもいいし、全部混ぜてもOKだ！

ある夜の街：我ら.....	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.....	8
概要.....	8
カードの情報.....	8
ナイトフォールの基本.....	8
ターン進行.....	12
戦闘フェイズ.....	13
チェーンフェイズ.....	15
獲得フェイズ.....	19
クリンナップフェイズ.....	20
ゲームの終了.....	20
付録.....	21
選択ルール.....	21
ナイトフォール用語集.....	21
よくある質問.....	23
Credits.....	24
ある夜の街：彼ら.....	25
早見表.....	28
このセットのカード.....	28

ある夜の街：我ら

by Kenneth Hite

ランス・パトロッキオは、赤く染まった空の方向を目指し、ノースアベニューを東に向かっていった。あれは夜明けではない——何ヶ月もの間、夜明けなど訪れていないのだ。あれは、アトランタのダウンタウンにまだ残っていた燃やせる物の放つ明かりだ。前に続く道はさらにひどくなり、死者が押し寄せた南部連合の塹壕には、砕けたコンクリートが散らばっている。ジョージア州兵が奴らに最後の砲撃を落とした場所にはクレーターができています。

彼は当時は州兵に所属していたが、この部隊ではない。彼は片田舎で怪物の殺傷用の M28 対物ライフルを背負っていた。

彼が M28 を置いてきたのは三ヶ月前の話だ。感傷的な思い出のためにそいつを引きずるには重すぎたし、弾が残っていない現状では、そいつの価値はそれだけだった。形見にするつもりもなかった。かつての部隊の仲間のことは今でも覚えている。最後に受けた待ち伏せのことも。ルーカス隊長の首が空飛ぶ何かに切り飛ばされ、暗視ゴーグルに血が飛び散った光景も。一分近くは何も見ることができなかった。彼が死ななかつたのは純粋に幸運のたまものだ……あるいは、もっと悪い事態になっていなかったのは。

彼が今でも生きているのは運だけではない。22 口径のライフルの弾倉をチェックし、そいつに銀色のダクトテープが貼られていることを確認する。銀のダクトテープは銀の弾丸の印だ。自分にとって頼れる存在。

死体のぶら下がった電柱には標識がかかっている。“レンフィールド”、“ベラ”、そして“裏切り者”。仲間と上手くやっていけなかった輩がいたようだ。死体は揺れていたが、パトロッキオの肌には風は感じなかった。それに釣られるように、彼は右側に広がる大きな空き地の方を向いた。“黄昏”の前ですら無視されていたそこには、紫がかった草が茂っている。その草が動いた。直後、その草の間から、血まみれの女性が二人飛び出してきた。その血は彼女たちの血ではない。今はまだ。それは銀で切り裂かれたに違いない、彼女たちを追いかけている人狼の血だ。だが、銀のナイフですら人狼を殺すまでには分厚い毛皮と筋肉を突き抜けなければならない。彼女たち

が負わせたのは——パトロッキオの目に入ったのは、黒髪の手握られたナイフの輝きだ——たかだか腕を一本叩き落しただけだ。

わかりきったことだとばかりに、彼はライフルを肩に構えた。次に見えたのは、サページ 112 の鉄のスコープの向こうの人狼の頭だ。弾を撃ち、命中を確認すると銃口をわずかに下げ、再び弾を撃つ。人狼が黒髪の上にぱたりと倒れる。金髪の少女はすばやく辺りを見回し、彼を見つめるや大声を上げた。「危ない！」

さらにでかい人狼が背後から飛び掛る。強烈な一撃に吹き飛ばされ、最後の弾は見当違いの方へ飛んでいった。あわてて立ち上がり、弾奏をつかみ損ねたところに黒髪が突っ込んできた。彼女はナイフを無くしてしまったが、それでも彼女は全体重をかけて怪物の後脚に何発も蹴りを叩き込み、即座にでこそないものの回復していく骨を何回もへし折り続けた。そこに咆哮が響き渡る——今夜は初めてだ——が、それはバイクの音だった。全速力で突っ込むそのハンドルを握り締める金髪は、まるでそいつを投げつけんとするかのようだった。

人狼も慣性に対しては無敵ではない。そいつはノースアベニューの四十メートル向こうまで弾き飛ばされた。金髪はブレーキをかけるとその手前で止まる。人狼は立ち上がり、身震いをする空に向かって怒りの雄叫びを上げた。その腹にパトロッキオは弾をぶち込む。彼が装填していたのは——テープは確認済みだ——赤の弾奏だ。パトロッキオがサページの銃口を上げると、怪物は向きを変えて逃げていった。パトロッキオは息をついた。ずっととめていたことにすら気づいていなかったのだ。

「群れに二匹ね」金髪が愛車をアイドリングしながら言う。パトロッキオは、それが一万五千ドルのドゥカティなのに気づいた。「大丈夫、テン？ 報告しとくわね」確認のようなせりふを言うと、彼女はパトロッキオの感謝の言葉も待たずにバイクを西に向けて走り去っていった。

沈黙を先に破ったのは黒髪の方だった。「一体死亡、一体逃走。ハンター三人にしちゃ悪くないわ」

「いや、二体死亡だな」

「それはわからないわよ。二本足であれだけの速さで

NIGHTFALL

逃げられるんだから」

「確かに。奴はわからないだろうな。奴にぶち込んだのは、中身を抜いて水銀塩と硝酸銀を詰め込んだ弾丸だ。わかってるわけではないさ。銃創はふさがるけど、あれは中に残る。鏡に塩に銀。厄介なものは全部止まる。そして、そっちと同じように心臓があつた毛だるまの——」

「マッド・ジェイク」

「なんだって？」

「マッド・ジェイク。あれはマッド・ジェイクって呼ばれてるわ。名前をつけてやったのよ。動物学者が野生のライオンの熊だのに名前をつけるのと一緒に」

「なるほどね。マッド・ジェイクは死んだだろう。やつだつて心臓は動いてるし血だつて流れている。もう全身に毒が回っている頃だ。でかい病院施設にでもいって機械の体でも手に入れば別だが。まあ、ありえんさ。あのニメートル半の黄土色の毛皮の連続殺人犯は……」

「マッド・ジェイクは死んだ」

「そういうこと」

それを聞くと、彼女はナイフ——ククリナイフだ——を左手に持ち替え、右手でこの汗と泥をぬぐった。その顔は突然若返ったようだ。元々若かったのではなければ、彼女は右手を差し出した。「あたしはタンゴ・テン。助けてくれてありがとう、よそ者さん」

「俺は陸軍の、じゃなくて伍長の、えーと、ランス・バ——」

「シーッ」彼女の囁きには強い意思がこもっている。ナイフを持ってなければこっちの口を指でふさぐところなんだろうな。パトロッキオはそう考えた。

「私たちは名前を使わないの。私たち、ハンターはね。エディー兄さんのジョージ叔父さんのがあなたの名前に気づいたとしても、あなたは親戚や前カノに杭を打ち込んでいかなくちゃいけないの——フェイスブックで友人になった相手であってもハッピーセットからは外されるのよ。あたしたちはコードネームを使う。最初っからやるわね。あたしはタンゴ・テン。あなたは？」

「俺は、ええと、ケストレル。ケストレル・ツー」このコールサインを使ったのはM28を捨てて以来だが、今でもそれはしっくりきていた。人狼ハンターのコードネームのように。「人狼には名前があるけど、俺らは持たない。把握した」

「話を変えましょう」彼女のとげのあるような笑みを浮かべ、ククリナイフを鞘に収めると西に向けて歩き始めた。

「この辺の人じゃないわよね。それとも故郷は捨てたっ

てやつ？」

「このあたりじゃない。元々はニューオリンズで、カトリナに追い出されて流れてここについたんだ。黄昏の輩に第二の故郷から追い出されるようなら、俺なんかは呪われた方がいい。今回は戦うことにしたのさ」

彼女は空いた手で四方を指し示した。「ここがイングリッシュ・アベニュー、南がヴァイン・シティ、西がバンクヘッドで、南西がモズリー・ヒルズ。みんなこの街の一部よ。AUC内の大学とは話をしてくてる。ウェストビュー霊園は一掃できたから、一息つける場所ができたことになるわ。成長するための場所ね」

パトロッキオには興味深いふりをする必要すらなかった。実際、彼は興味を引かれていた。このタンゴ・テンという人物には、隊長が請け負い、仲間がばらばらになってしまつて以来の計画というものの予兆があった。「成長するための場所？」

「そう。成長。遅くならないうちに、マリエッタの西側は全部把握しておきたいわね。こんな素人の時間はもう終わり。教会のほとんどに、ストリートギャングの連中も味方についたわ。今後は食糧配給センターとか、生きてる送電線とか、装甲バスなんかを確保するつもりよ」

「そういうのはどこで手に入れてるんだ？ そのドッカティはどこで？」

「取ってくるのよ。掘り起こしてこれるならそうするし、必要なら取り上げるわ。戦争に必要ななら手に入れるし、文句を言うのなら受け取りを書くまでのことよ。戦争の支援をしたことが記録に残ってれば、食料とか弾とか煙草とかが変わりに手に入るの」

「そういう人物がなんて呼ばれてるかの知ってるかい？ そんなやりようとかさ。指揮官様さ。こいつは戒厳令だ」

彼女は何かを考えているかのように、黙って彼を見つめていた。やがて彼女は手を伸ばすと、ゆっくりと一回りさせた。その指の向こうでは、街が解きほぐれていくようだった。火はいまだに燃えているし、建物は月に向かってそびえている。死体はぶら下がり、ぼろぼろの道路には血と薬莢が散らばっている。

「戒厳令さ」パトロッキオはその言葉を繰り返した。まるで自分に言い聞かせるかのように。

ただ、今度はちょっと動揺があったかもしれない。タンゴ・テンにもそれはわかっただろう。彼女は手をククリの柄に置いた。「ここに他の法令があるとでも言うの？」

「いいか、話は簡単だ。外へ出て、光の当たらない所へ行ったら、選択肢は二つ。兵士になるか、昼飯になるか。ベジタリアンって選択肢は無い」

——“インディゴ・シックス”、www.hunting-by-night.com への書き込み

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》《怒り狂うホワイト》《“ジェネシス・ワン”》《J・J・マクティーク》《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！



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

2つのセットを混ぜる場
合、各プレイヤーに5枚ず
つカードを配り、最後に残っ
たカードは捨てることを推奨
する。

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。

《コイ・ジーアン》＋
《“布林ナ&テイラー”》

《抗いがたい呼び声》＋
《ローランド・ルフォンテーヌ》

《チャン・ジーアン》＋
《“クィーンズ・ビショップ”》

《無慈悲な粉碎》＋
《惨めな希望》

《ヒステリー》＋
《全面突撃》

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！

NIGHTFALL

ゲームの場面図

この図は、2人ゲームが数ターン進んだところの図だ。



「空腹は最高のスパイスとか言うがね。私にとっては、純然たる恐怖の方が芳醇な感動を手に入れられる。空腹だった奴らは味がぼやけていかん」

——ローランド・ルフォンテーヌ

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。

基本原則

ミニオンは現れては消える。アクションは使い捨て。目標はただ一つ：相手に負傷を与えよ。

ゲームの最後にはそれだけが考慮される。

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！

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。

NIGHTFALL

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。

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。

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2種類、ミニオンとアクションとがある。

アクションは、手早い即時的な効果を発揮し、その後捨てられる。1回使ったら役割は終わりになる。ミニオンは場に残り、相手への攻撃を行う——そこまで生き延びられればだが。

カードの情報

カードの色

リンク色

カード名

獲得コスト

テキストエリア

キッカー色

キッカーエリア

これはアクションカードである。枠が金属色で、カードの右上隅に赤い数字が書かれていない。チェーンでの解決が終わったら、それをただちに捨てる。

NIGHTFALL

これはミニオンカードである。枠は黒い皮色で、カードの右上隅に赤い数字で戦力が書かれ、体力を意味する赤い線が描かれている。チェーンでの解決が終わったら、それを場に出す。以降、それは君を守り相手を攻撃することができる。



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個の小さな月がある。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、大きな数字が黄色で書かれている。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。

ミニオンに関して

ミニオンカードは、君が支配する追従者を意味する。アクションカードとは異なり、各ミニオンは右上隅に戦力値が書かれている。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——吸血鬼、獣人、グール(アンデッド)、ハンター(人間)等——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。ミニオンは縦向きに場に登場し、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。

多くのミニオンは場のテキストを持つ。その中には、常に発動しているものもあるし、特定の時点(「このミニオンが攻撃したとき、……」等)で効果を発生するものもある。複数の場のテキストが同時に誘発した場合、手番プレイヤーがその解決順を決定する。

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、初期ミニオンは獲得コストが0である。

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、あるプレイヤーのカードが全プレイヤーにダメージを与える場合、そ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。

「手順通りに弾を撃ち込んだか？」

——司令部から“リージョン・テン”への伝達



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。

「中尉殿、奴どころか集会場全体に撃ち込みましたが、奴はまだ死んでいません」
——“リージョン・テン”からの最後の連絡

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。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：スコットのターン。彼は《コイ・ジーン》《“リージョン・テン”》《“ローン・ハウンド”》の3体のミニオンを出している。彼は《コイ・ジーン》と《“リージョン・テン”》でブラッドを、《“ローン・ハウンド”》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。一方で、複数のミニオンが同じ攻撃ミニオンに対してまとまってブロックに行くことは可能である。

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《“クィーンズ・ビショップ”》と《ローランド・ルフォンテーヌ》で《“リージョン・テン”》を、《奇怪な復活者》で《コイ・ジーン》をブロックすることにした。ジャネットは場にミニオンを出していないので、《“ローン・ハウンド”》はブロックされない。

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（ミニオンに対するダメージの詳細は次ページ参照）。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《“リージョン・テン”》（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《ローランド・ルフォンテーヌ》を残したかったので、《“クィーンズ・ビショップ”》に先にダメージを吸収させることにした。《“クィーンズ・ビショップ”》の体力は2なので、彼は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）。《“リージョン・テン”》からの残りの2ダメージは《ローランド・ルフォンテーヌ》に与えられる。ブラッドは《ローランド・ルフォンテーヌ》を180度回転し、その体力を1に下げる。

一方、《コイ・ジーン》の戦力は3である。それをブロックした《奇怪な復活者》は以前のターンでダメージを受けていて、体力が2しか残っていない。したがって、《奇怪な復活者》は破壊され、残った1ダメージは直接ブラッドに与えられる。





チェーンフェイス

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。

チェーンカード

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スの開始時に、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。

ゲームのヒント

チェーン内のカードは45度斜めに傾け、それがまだプレイされていないことを示す。チェーン内でリンクするカードを重ねてもよい。

解決時に、そのカードを縦にする。こうすれば、どのカードが解決中で、どのミニオンが場に出ていて、どの指令が最後にプレイされたかがはっきりする。



例:《“ローン・ハウンド”》は金のカードである。これは金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《“ローン・ハウンド”》にリンクできるのは、白か緑のカードだけである。ジャネットは《“ローン・ハウンド”》をプレイしてチェーンを開始した。これは無条件でプレイできる——これが何かのカードにリンクされている必要はない。次に彼女は《ジェローム・カルチェリ》をチェーンに加えた。《ジェローム・カルチェリ》は白のカードで、《“ローン・ハウンド”》からは白か緑のカードにリンクできるので、このカードは追加できる。

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、(他のプレイヤーがプレイしたカードであっても)あくまで最後にプレイされたカードにリンクする物でなければならない。

NIGHTFALL

例:スコットは《掃討作戦》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《マヤ・ウェスターマン》をリンクした(《マヤ・ウェ

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しづらくなる。

スターマン》は緑であり、これは《掃討作戦》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《マヤ・ウェスターマン》に《“ローン・ハウンド”》(金)をリンクし、さらに《チャン・ジアン》を自分の《“ローン・ハウンド”》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。



この長いチェーンは左から右にプレイされ、右から左に解決する。

チェーンの最後にプレイされたカードを、それを誰がチェーンに追加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。

NIGHTFALL

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《**チャン・ジーン**》なので、それを最初に解決する。その後、彼女の《**“ローン・ハウンド”**》、ブラッドの《**マヤ・ウェスターマン**》と続く。最後にスコットの《**掃討作戦**》が解決され、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。ただし、対象となったミニオンに与えられたダメージが余っても、それはプレイヤーには与えられない点に注意。

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て、そのキッカーのテキストの左側には色を示されている。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なければならない(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:《**ジェローム・カルチェリ**》のキッカーのテキストには金のアイコンがある。ジャネットは《**ジェローム・カルチェリ**》を金の《**“ローン・ハウンド”**》にリンクしているので、彼女は《**ジェローム・カルチェリ**》の解決時にそのキッカー部分を使用する必要がある。場のミニオンはブラッドの《**マヤ・ウェスターマン**》だけなので、彼女は《**マヤ・ウェスターマン**》の体力を3から4(最大値)まで回復する。



フィード

チェーンやキッカーのテキストの中には、「フィード:」という表記とそれに続く行動が書かれている物がある。フィードがある場合、「フィード:」の後に書かれているコストを支払い(行動を実行し)そのチェーンやキッカーのテキストを繰り返すことができる。これは、そのコストを支払うことができるかぎり(そして望むかぎり)何回でも繰り返すことができる。

例:ジャネットの《**ジェローム・カルチェリ**》のキッカーのテキストにはフィード効果がある。キッカーを得た場合、彼女はそれを1回解決する。その後にフィード効果を実行し、彼女はカードを1枚捨ててキッカーを解決することを何回でも実行できる。キッカーを実行しない場合、そのキッカーのフィード効果を実行することもない。

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《ジェローム・カルチェリ》をプレイした。《ジェローム・カルチェリ》のリンク色は赤と紫である。
2. その後彼女は《ニアン・ジーアン》をプレイした。《ニアン・ジーアン》は赤のカードであり、《ジェローム・カルチェリ》にリンクできる。《ニアン・ジーアン》のリンク色は青と金である。
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cott (ジャネットの左隣) は、ジャネットのチェーンに《戦術的準備》を加えた。それは青のカードであり、《ニアン・ジーアン》にリンクできる。Scottはこれ以上カードをプレイしないことにした。
5. ブラッドは《ヒステリー》をプレイした。彼のカードはこれだけなので、チェーンは終了する。

チェーンが完了したので、カードを逆順に解決する。

1. ブラッドの《ヒステリー》が最初に解決される。彼は自身と支配するプレイヤーにダメージを与えるミニオンを1体選ばなければならない。彼はジャネットの《ジェローム・カルチェリ》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。彼は代わりにブラッドの《シャーロット・レイエズ》を対象にした。ブラッドは《ヒステリー》を捨てる。
2. 次はScottの《戦術的準備》を解決する。彼はデッキを見てカードを1枚引く。
3. 次はジャネットの《ニアン・ジーアン》を解決する。《ニアン・ジーアン》はチェーンのテキストを持たないが、それは白の指令(《ジェローム・カルチェリ》)にリンクされているので、《ニアン・ジーアン》のキッカー効果を使用する。ジャネットはただちにブラッドのミニオン《バッド・スモーク》の支配を得る。
4. ジャネットは《ニアン・ジーアン》のテキストをすべて解決したので、そのミニオンが場に出る。ジャネットは《ニアン・ジーアン》を場の自分の前に縦向きに置いた。
5. 最後に《ジェローム・カルチェリ》を解決する。それはチェーンのテキストを持たないので、そのまま場に出る。このカードがチェーンの開始カードなので、キッカーは無い。ジャネットは《ジェローム・カルチェリ》をテーブルの自分の前に置いた。



「この車両はUWA 暫定戦争委員会によって徴用されました。

朝になったら返還を要請してください。朝が来るならですが」

——ワシントン州シアトルのガレージに残された紙

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。

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ない。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。



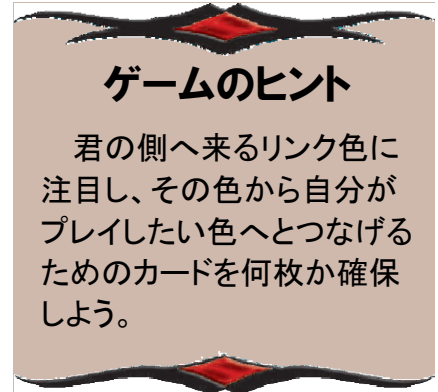
例:《ローランド・ルフォンテーヌ》の影響力コストは3である。ブラッドはこのカードを自分のデッキに加えるために3影響力が必要になる。彼はターンの開始時に2影響力を持っているので、手札のカードを1枚捨てるだけで、《ローランド・ルフォンテーヌ》を獲得するために必要な影響力が揃う。これで影響力はすべて使い切ったので、このターンに他のカードを獲得しなければ、さらにカードを捨てなければならない。

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1枚捨てる毎に1点。



君の側へ来るリンク色に注目し、その色から自分がプレイしたい色へとつなげるためのカードを何枚か確保しよう。



クリンナップフェイズ

君のターンに最後に行くことは、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、1ターンに1回だけ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。君がこのターンにすでにいずれかの負傷効果を使っている場合、この時点で使用することはできない。

ナイトフォール：戒厳令には2種類の負傷があり、その内1種類のみがクリンナップフェイズに使用できる。他の種類の負傷は今後のエキスパンションで登場する。

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ため、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

上流ドラフト:ドラフトカードを、左ではなく右に渡す。右のプレイヤーが、自分のチェーンの役に立つカードを拾わせることができるかもしれない。

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種類のカードを複数積んだ山札。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。

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。

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。これは2種類ある。“チェーン”のテキストと、“場”のテキストである。

攻撃:君の戦闘フェイズに、ダメージを与える目的でミニオンを他のプレイヤーに送り込むこと。

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。

NIGHTFALL

ジャンクフード:ほとんどの超自然生物にとって、一般的には保存料と不飽和脂肪だらけの都市の住民を指す。

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:リンクしてチェーンを形成するカード。大きく分けて、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。

ダブルキッカー:ダブルチーズバーガーとかその類。今後のエキスパンションをこうご期待。

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:」で始まるゲームテキスト。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、個人アーカイブを含む。

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:コストを支払うことによって、チェーンやキッカーのテキストを繰り返すことができるようになる効果。

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。

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

《**おとり仕事**》: ルールに従い、新たなアーカイブのカードは一番上から取る。

《**チャン・ジーン**》: これにより、獲得フェイズ外でカードを入手する。

《**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。

《**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。

《**惨めな希望**》: キッカーが参照しているのは君が追放した指令である。誰かがこれ以外でルールをごねてきたら、そのプレイヤーは負傷1を受ける。

《**“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。

《**“インディゴ・シックス”**》(ナイトフォール): この効果は、君の獲得フェイズに敵アーカイブからカードを獲得することを認めるものである。ただちに獲得はしないし、コストがタダになるわけでもない。

《**J・J・マクティーク**》: 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。

《**コイ・ジーン**》: この能力は累積する。非常に強力になりえる。

《**ニアン・ジーン**》: 誰かが《ニアン・ジーン》を使って君の《ニアン・ジーン》を奪った場合、君の《ニアン・ジーン》が支配していたミニオンまでは奪えない。

《**“ペイル・フューリー”**》(戒厳令プロモ): 自身を破壊できる。

《**“クィーンズ・ビショップ”**》: このダメージは、ブロックが選ばれるよりも前に発生する。

《**“シャドー・セブン”**》(ナイトフォールプロモ): 守るのは君のみである。君のミニオンは守らない。

《**戦術的準備**》: キッカーを得た場合、もちろん君は引いたカードを公開しなければならない。

《**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 © Alderac Entertainment Group, Inc. Nightfall, Alderac Entertainment Group, and all related marks and images are TM and © Alderac Entertainment Group, Inc. All rights reserved. Printed in China.

Visit www.nightfallthegame.com and www.alderac.com/forum

Questions? Email CustomerService@alderac.com

NIGHTFALL

Credits

Design: David Gregg

Development: Edward Bolme, Brent Keith, Todd Rowland, Mark Wootton, John Zinser

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

Art Direction: Todd Rowland

Graphic Design: Thomas Deeny, Ronnie Dyer, Hal Mangold, jim pinto, Mark Quire, Paul Timm

Writing: Kenneth Hite

Editing: Edward Bolme, Ryan Metzler

Typesetting: Edward Bolme, Todd Rowland

Brand Management: Todd Rowland

Production: David Lepore

Covert Art: Jake Murray

Art: Conceptopolis (*All-Out Lunge*, *Bleak Resurrection*, *Grotesque Revenant*, *Jerome Carceri*, “*Lone Hound*”, “*Queen’s Bishop*”, *Relentless Grinder*, *Shining Cross*, *Silver Stake*), Pierre Bertin (*Desperate Measures**, *Sweep and Clear*), Emile Denis (*Tactical Prep*, “*Brynna & Taylor*”), Alastair Fell (*Maya Westermann*), Andrew Hepworth (*Bait and Switch*, *Chan Jiang*, “*Genesis One*”, *Headshot*, *Irresistible Call*, *Koi Jiang*, “*Legion Ten*”, *Nian Jiang*, *Roland LeFontaine*), Aurelien Hubert (*Ahmad Hassan**, *Yuri Koroviev*), Aaron Miller (“*Pale Fury*”*), Jake Murray (*Hysteria*, *Forlorn Hope*), Matthew Starbuck (“*Mad Jake*”), Florian Stitz (“*Bad Smoke*”, *Enraged Wight*), Daniel Vendrell Oduber (*Charlotte Reyes*)
* *promo cards: look for them soon!*

Playtesting: Daniel Baker, Nicholas Basey, David Bennett, Wilbur Bennett, Nicolas Bongiu, Zachary Boyd, Stu Clark, Arnold Daly, Chris D’Andrea, Sébastien Duthu, Ruthanne Edward, Jonathan Emmett, Jonathan Grabert, Awna Gregg, Sarah Gregg, Danielle K.L. Gregoire, Benjamin Higgins, Keith Korcz, Franck Lopez, Rob Mackie, Jeff Marx, Dave Matney, Jeremy Monts, Jessica Presnell, Jeff Plummer, Rusty Priske, Aaron Randall, Jason Riedinger, Benoit Sigal, Emilie Sigal-Falgayras, David Snoddy, Zach Sprague, Kevin Stone, Rick Villamil, Steve Wallace, Clay Weill.

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 のウェブ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。

「JJ。JJ。こんちくしょう、マークスだ。頼むからもういないとか言わないでくれ。マジな話、ジョージア州の近くには行かない方がいい。あそこは黄昏の前から鉄砲だピストルだって場所なんだ。今ならそんなのは来やしないとか思わないだろ？ 言っとくが、俺はギロチン並みにマジだぞ。しかもジーアンとひと悶着起こそうとしてるって？ 俺はそこまで行かなくても構わないよな。お前が火葬になる火は、クリーブランドからだって見えるんだから」

——J・J・マクティークの携帯電話に残された留守電

ある夜の街：彼ら

by Kenneth Hite

グールが正面の窓を全部ぶち破ってしまうまでは、フランツ・オルロックは今宵がこれ以上にひどい事態になるとは——まあ、拡大解釈はあるにせよ——思っていなかった。ジョン・トラヴェイル卿の斥候となって以来、彼は望んでいたよりもはるかに長い時間を人狼とのやりとりに費やしてきた。

中には悪くない輩もいるが、それが群れとなると、あらゆる交渉が支配権争いとなる。ちょっと話して終わりとはいかない。自分が頭目であることを言葉で示さなければならぬのだ。そのためには、無意味な大声、見下し、物を投げる等は日常茶飯事だったし、その一方で実際に必要だったのは、ウェストビュー墓地がどんな事態になっているかを、地図をみながら判断し計画することだ。

向こうの頭目は嬉しくはなさそうだった。マリエッタの西への偵察に出向いた群れは一頭しか戻ってこず、しかもそいつは戻るなり床に反吐を吐いた。フランツ・オルロックも嬉しくはない。人狼の群れとともにハイアット・リージェンシーに閉じ込められた上、奴らは復讐と血を求めて吠えまくり、ジョン・トラヴェイル卿の計画に耳を傾ける奴などいない状態だ。反吐の中の何かの臭いに、彼はめまいを起こしそうになった。

そこに届いたグールの臭いは、おかしな話だがむしろ改善だった。グールは巨大な波のように正面の壁をぶち破り、うねる列を成して、誰かがどこかで鞭を鳴らしているかのように押し合いへし合いしている。それは人狼共に強烈にぶち当たり、ロビーになだれ込んで群れを死体の海の中の孤島へと分断していった。オルロックは上から見下ろすべく吹き抜けに飛び退こうとしたが、死に損ないがその足を掴み、彼を引きずり下ろした。

オルロックはグールと戦うのが嫌いだ。本能がまっとうに働かないからだ。鉤爪で切りつけるのも、牙で喉笛を引き裂くのも効き目がない。血も無く、尻込みもせず、ただ口の中に腐った汚物を残す。一方で、向こうは自分たちを叩きのめす事が可能だ。四、五体もいれば人狼一人と互角に戦える。オルロックはデカイ灰色のグールが一人の足を引き抜き、その太股で元の持ち主を殴り殺すのを眺めていた。別な場所では、狂乱した獣が大群に押しつぶされている。

だがこれは人狼流の戦い方だ。暴力には暴力を、ってやつだ。ゆっくりと、人狼の反射神経と凶暴性と純粋な憎悪が流れを引き寄せ始めている。ゾンビは次から次へと引きちぎられ、杭打ち機のような手が頭蓋骨を吹き飛ばして止めを刺していく。オルロックもここまでの腕力は無いが、グールの頭をねじ切るぐらいのことはできる。少々時間はかかった——それにかがんだり転がったりも。ゾンビの中に、ぶち壊した家具の破片で杭を作り始めたやからがいたせいで——が、オルロックは周囲を片付けた。さらに三階の半ばまで退いて高さを取り、足の鉤爪でそこからぶら下がる。

しかし、状況はさらに悪くなった。まただ。引き締まった筋肉に覆われた姿が、ドアから飛び出してきた。ガラスやソファを蹴飛ばしながら、それは頭目に近づき、そして——オルロックは自分の目が信じられなかった——顔を張り飛ばした。頭目は叫び声を上げて飛び退こうとしたが、よそ者はそれで終わらず、さらに獣人を受け付けデスクの後まで押し込んだ。よそ者は飛びかかると、掌底で再び一撃を加え、その狼の胸を歯で切り裂いた。鮮やかに赤い血が噴き出す。オルロックはよそ者の胸に、奇妙な入れ墨の類があるのに気付いた。

次頭がうなり声をあげた。ここからは彼の番だ。しかし、彼は低くかがんだまま、先に飛びかかるつもりは無いようだった。周囲を回り、筋肉を高ぶらせ、背骨のたてがみを逆立てて、彼は待った。入れ墨の吸血鬼は前へ進んだ。それはまるで、バレエのダンサーがステージの中央へ出るかのような優雅さだった。次頭がわずかに下がる。吸血鬼は再び前に、少し左側に進んだ。人狼は腕を大きく広げると右側から飛び込み、通り過ぎざまに爪で吸血鬼の肉を切り裂こうとした。よそ者は攻撃に身を翻し、拳で獣人の足に狙いをつけた。何かが折れる鋭い音が響き、次頭が着地したとき、その足は彼を支えられなかった。次頭は慌てて下がりながら右に回ろうとしたが、吸血鬼も同様に進むと左側から打ち据えていく。時に近く、時に遠く。

獣人は素早く再生していたが、入れ墨の男は大理石の彫像のように冷静で、まるでその怪我を無視しているかのように見えた。戦いは互角に見えたが、次頭がさらに

NIGHTFALL

繰り出した右の一撃は、今度は吸血鬼を逃さなかった。吸血鬼の胸元を爪が引き裂いたが、下から飛んできた両の手が次頭の鼻と顎を打ち抜き、彼を上へと吹き飛ばした。入れ墨は人狼の血だけでなく、己の主の血をも飲み込むように光っている。よそ者の手が次頭の喉元から肩口へと深々と突き刺された。肉の裂け目が湿った音を立て、次頭が崩れ落ちる。入れ墨の男は立ち上がり、人狼の喉元から手を引き抜くと、赤い粘液のこびりついた何かを床に振り払った。

入れ墨の男は顔を上げると、オルロックを見据えた。オルロックは飛びかかる体勢に入った。まずはかわし、それから一撃を与えよう。

しかし、空気を氷の担当で切り裂くように響いて来たのは、ジョン・トラヴェイル卿の慣れ親しんだ声だった。「コイ・ジーアン、オルロックは我が身内だ」その無駄に敬意に

満ちた、蜂蜜と毒に覆われたような声は、オルロックも減多に聞いたことのない口調だ。

オルロックはロビーの床に降りた。ジョン卿は胸元に一枚の紙を抱え、粉々になった戸口に立っていた。その脇で、女性が一人——オルロックには中国人に見えた——彼を見つめていた。彼女も入れ墨をしていた。無駄に敬意に満ちているのも納得がいきそうだ。

「残念だったわね、トラヴェイル。チャンのおかげで、あなたの人狼どもは死んだか逃げたかしたようよ」彼女は残忍そうに入れ墨の男にうなずき、ゆっくりと彼の右腕を舐めてきれいにし始める。

「そして愛しきお前——あるいは妹のニアンと言うべきか——には、グールの手下が不足しておる。だが心配はいらん。死体のたくさんある場所なら、話に聞いたことはある」

入れ墨の殺し屋はトラヴェイルの方に進み出た。オルロックには、その歩みの意味する所がわかった。しかし、トラヴェイルに警告を発するよりも早く——あるいは空へ飛び去ってこんな厄介な場所に御免被るよりも早く——トラヴェイルは胸元の紙を引っ張り出した。

「いや、それは違どうぞ、チャン・ジーアン。お前や妹にとっては、この紙に書かれた内容は見たくないものだと思うぞ。私ですら頭痛の種だ。そして私はお前の血筋ですらない。アトランタには大規模なチャイナタウンがあるのを——かつてあった、と言うべきかもしれませんが——知っているか？ そして、昔からの住人は、奇怪な知識を伝承していることを……信じているだけかもしれないがな」

その女性、コイ・ジーアンは兄の方を見ていた。そして、彼らはトラヴェイルを見た。

「それでは、分け前の話をしよう」トラヴェイルは崩れ落ちたホテルのロビーに向かって——オルロックの見る限り、ゆっくり、注意深く——歩いて行った。彼は片手でテーブルの位置を直し、寄りかかっていた人狼の死体をどけた。崩れたグールの下から、彼はこの不気味な会議のために持ち込んだアトランタの地図を引っ張り出した。

彼は地図を向け直すと、コイ・ジーアンを招き寄せ、一点を指さした。「ウェストビュー墓地だ。おそらく数十万の死体がある。ほとんど手つかずだ。以前の持ち主は全く掘り返さなかったからな……おそらくはその権利も失効しただろう。ただ、油断すべきでないのは確かだ。お前たち三人のための場所は十分ある。成長すべき場所も十分だ」



NIGHTFALL



「Martial Law」がお気に入りでしたら、ぜひオリジナル版も！

全国のショップで販売中。



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てもよい。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してもよい。

クリンナップフェイズ

君はカードを引かなければならない。望むなら負傷効果を1つ解決してもよい。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・マクティーク
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

“ブリンナ&テイラー”
チャン・ジーアン
奇怪な再生体
ジェローム・カルチェリ
コイ・ジーアン
“リージョン・テン”
“ローン・ハウンド”
“マッド・ジェイク”
マヤ・ウェスターマン
ニアン・ジーアン
“クィーンズ・ビショップ”
ローランド・ルフオンテーヌ

ドラフト：アクション

全面突撃
おとり仕事
暗澹たる復活
惨めな希望
ヘッドショット
ヒステリー
抗いがたい呼び声
無慈悲な粉碎
光る十字架
銀の杭
掃討作戦
戦術的準備