

NIGHTFALL

日本語ルールブック

Version 1.3



TM

NIGHTFALL

「心は純粋で、毎夜祈りをささげるような奴だって、自分にとって何が大事かわかってれば、SIG G37 と仲良くやって、銃尾から銀のブツをひねり出すぐらいのことはするもんだ」

——“キロ・13”とされる発言

目次

何が変わった？

これまでのバージョンを
購入した人々のために、以
下はこのセットで新しくなっ
た内容である：

ドラフトルールが修正さ
れた(P6 参照)。

新たな初期ミニオンによ
り選択肢が増えた(P7 参
照)。

月カード(P14 参照)。

ミニオンを修正する新た
なアクション(P13 参照)。

新たな負傷効果。

構築デッキフォーマットの
紹介(P23 参照)。

夜と霧：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
ゲームの実行	9
概要	9
ナイトフォールの基本	9
カードの情報	10
カードの効果と能力	13
月の満ち欠け(オプション)	14
ターン進行	14
戦闘フェイズ	15
チェーンフェイズ	17
獲得フェイズ	21
クリンナップフェイズ	22
ゲームの終了	22
付録	23
構築デッキフォーマット	23
その他の選択ルール	23
ナイトフォール用語集	24
総合 FAQ	25
Credits	28
夜と霧：彼ら？	30
早見表	32
このセットのカード	32

夜と霧：我ら？

by Kenneth Hite

Vadim Kerechov shifted his eyes toward the window, hunched his shoulders in his trench coat, and watched nothing get closer. The people in the reflection moved aside for something that didn't reflect; a vampire trying to stay incognito in the herd. He shifted his gait, a frightened lamb. He breathed in and out, raising his heartbeat, deliberately triggering a sweat. Biofeedback, all in a day's work for a Banner Unit asset... back when there were days. Now, it gave his stalker something to chase, something to get its fangs dripping.

Into the mighty GUM department store, open 24 hours a night now, because why not?

The worst that could happen was a mass grave, and Muscovites, after centuries, were inured to these things. His follower followed; Kerechov could feel it almost without checking in security mirrors and makeup stands. Now, the tricky part.

Not the lift of the cologne, that was simplicity. The dodge into the dressing room had to look panicked, not clever. His tail had to follow the scent and the pulse, and then feel confident of making a kill. This part was better even than dodging MI5 in London had been. This was what Vadim Kerechov was born to do.

Inside the dressing room, he had to change. Leave the sweat-stained shirt, dump the recognizable Burberry. Slow his pulse to a whisper, splash on the cologne, shrug into a Ralph Lauren knockoff someone had left on the rack, slip on new glasses, and then move just noisily enough and gangly enough to be someone else. Blend into the crowd, double back, a quick rack of the slide on the special issue FSB Izhmekh PV 10mm pistol, already chambered with mahogany bullets. No range to speak of, but he didn't need it. Not when the vampire was in a two-meter by two-meter changing room, standing in front of a useless mirror, angrily shredding his trench coat.

He shot her in the back, lathed hardwood right through the heart at two-thirds the speed of sound.

On the way out, he took another Burberry off the rack.

Vadim closed his eyes to shut out the grim, dull, empty scenery of western Romania. He wished he could shut out the prattle of his porcine driver, but the fool had to talk.

"Normally we don't need any help killing vampires here, you know. Or werewolves, or ghouls. This is Transylvania; we taught the rest of the world how to kill such things for a thousand years."

And it was true. The ugly concrete apartment buildings all had wild roses and wolfsbane planted around them; there were UV lights at every crossroad in town; plenty of ash trees grew everywhere. If the vile meal he had been served on his arrival at the train station in Timisoara was any guide, the locals doused everything in garlic, too.

"But for this thing, we had to have the best. We needed, er, Asset Seven."

Vadim clenched his fists. Only the Americans would make a war for survival of the species into a comic book. Everyone with a secret code name and a hidden identity, cowboy braggarts on the damned Internet.

The world had ended in nightfall, and he still had to listen to Americans. And be "Asset Seven" when Romanian peasants needed their hands held.

In his youth, when Yuri Andropov had pinned the Order of Lenin onto his uniform personally, Vadim had thought something could be done about the Americans. Shaking Andropov's hand was almost like what shaking Stalin's hand would have been like, he had thought.

Those were good days, when a KGB officer was like the angel of death. Or like a Roman procurator, crucifying rebels and burning towns. Vadim had killed

NIGHTFALL

his share of rebels, all over the empire, in actions that no one had heard of even today, even with the damned Internet. But he never quite got to burn a town before the Wall fell.

"It's just around here. Just near this grove of trees," the driver was saying. Babbling, really. And sweating. This thing had better be worth the trip from Moscow to Romania, Vadim thought. It had been a miserable flight back in the Eighties, and it had been an even worse trip by train. He looked around again, shaking off the miserable trip, seeing the place with suddenly alert eyes. Against all odds, this spot looked familiar. The empty farmhouse ... yes, it was familiar. He had been here before.

"Recognize it?" came a new voice, behind him. The fat driver had pressed a button and lowered the window on Vadim's side. He could feel the dank breeze, cold from the north, blowing down off the Carpathians. He could feel the gun pointed at his head.

"You were here over twenty years ago.

You killed a girl to save the dictator Ceausescu. And he fell anyway, just six months later."

I killed her to save international socialism, Vadim thought. And it was already fallen by then. But at least I don't have to listen to any more Americans. Or Romanians. He shot the driver and dived for the door. There was a roar and a pain in his back and night fell one last time.

Vadim opened his eyes and stared up at the black sky. He experimentally clenched his fists. They clenched.

Then he experimentally inhaled. Nothing.

Vadim sat up, pieces of leaf mold falling away, bits of dried grass shaking loose. He quickly felt for his pulse. Nothing.

It took him very little time to deduce what had happened: if anything, his mind worked faster, more deviously. He had been killed by treachery, and left to lie unburied in the north wind, under the dark of the moon.

As any Russian peasant would know— though apparently not a Romanian peasant— that was how you brought a zalozhniy into being. In English, the word might be "wight" or "wraith," but Vadim was a Russian, and now he was a zalozhniy. He would walk the Earth killing until his natural lifespan expired.

Time to get started, then. They had taken his gun, of course, but they had left his combat knife in his boot. Vadim stood up and walked over to an ash tree, reached up and snapped off a limb. The knife flicking, he quickly peeled back the bark and began cutting. He still had vampires to kill, after all, especially if the locals were as stupidly overconfident about that as they had been about him. Even if they were right about Transylvania, he thought as he pinched off chunks of wood, there were still vampires out there somewhere. And he would kill them, until his natural lifespan expired. That was what Vadim Kerechov had been reborn to do.

He hefted the new-cut stake in his hand. It would do. Then he looked down, at the small pile of wood chunks and splinters he had made. This, too, he could use.

After all, he had a town to burn.

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（内容は裏表紙のリスト参照）。

—初期ミニオン×60（カード名が黄）

—追加ミニオン×84（カード名が赤）

—アクション×84

負傷カード×60

—カードドロ効果×30（各キーワード×10）

—戦力効果×15（各キーワード×5）

—チェーン効果×15（各キーワード×5）

ドラフトカード×24

仕切りカード×31（カード整理用）

月の満ち欠けカード×6

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、そのテーマに一致するイラストが描かれている。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《“クレバー・イワン”》《ジャレク》《“キロ・13”》《巡回ゾンビ》《“スノーストーム”》《“ヴィクター・ワン”》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！



NIGHTFALL

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。残りは裏向きのままにしておく。

長めのゲーム行うのであれば、プレイヤー1人あたりカードを5枚追加する。

ドラフト

これが初めてのナイトフォールのゲームである場合、ドラフトを飛ばして、下の枠囲みの簡易手順を使用することをお勧めする。ドラフトを行うのであれば、今回使うセット数を決め、それらのドラフトカードをまとめてシャッフルする。

テーブルの中央に、8からプレイヤー数を引いた枚数(例:5人ゲームなら3枚)のカードを配る。これらのカードは表向きに置かれ、共有物となる。プレイヤーは自由にこれらをチェックしてよい。

各プレイヤーにドラフトカードを裏向きに配る。配る枚数は、セットをいくつ使用しているかや、ドラフト中にどの程度の選択肢を持ちたいかで決める。セット1つの場合、カードは4枚ずつ配る。2セットなら5~6枚、3セット以上なら7~10枚配る。

簡易手順

各プレイヤーに、以下のアーカイブの組み合わせを与える。

《“バナー・89”》+
《ドクトル・ニラジー》
《“ボーン・クランチャー”》+
《悪臭の亡者》
《犬が犬を食う》+
《エミル・バレフ》
《力の結集》+
《ソフィア・オトラヴァ》
《グレゴール・ザニック》+
《“ケイオス・33”》
《“アセット・セブン”》+
《戦闘フル装備》
《カーチャ・イリエフナ》+
《“スマイリング・バイター”》

残りのドラフトカードはボックスに戻す。

各プレイヤーはこ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。これは共有物に加えられる。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。

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、各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、自分なりのデッキと戦略を組み上げることができる。

NIGHTFALL

初期デッキ

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。残りの初期カードは、ゲームでは使用しない。

「ナイトフォール」や「ナイトフォール: Martial Law 戒厳令」のオリジナルの初期ミニオンを混ぜる場合、各プレイヤーは自分の初期デッキを調整してよい。各プレイヤーは自分の初期デッキの6つの色の2枚ずつのカードを選択できる。これらのカードは以前のミニオンでも新しいミニオンでもいいし、混ぜることもできる。

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。

最後のステップ

月の満ち欠けの山札(P14 参照)を使う場合、それらをボックスから取り出し、シャッフルして表向きに共有物の脇に置く。

全員が同意できる方法(例: 最も最近犬に噛まれた人、最も最近すごい吸血鬼映画を見た人)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、一部のカードが非常に強力である。そこで、以下の方法でのドラフトを推奨する。

1枚目: 廃棄

2枚目: 個人アーカイブ

3枚目: 個人アーカイブ

最後のカード: 共有物



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。



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左方向に順に、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！

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。

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、その後不足分を引く。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。アーカイブにカードが無い時、それはゲームのあらゆる意味において存在しなくなる。

「またニンニクか？ お前ら人間には、他にトッピングを注文できるのか？」

——ベオグラードでの“スノーstorm”による襲撃直前に聞こえた会話

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。アクションは素早い即時解決の効果を持ち、その後に場を離れる。あくまで使い捨てだ。ミニオンは場に残り、君の敵を攻撃してくれる——それまで生き延びられれば、だが。

カードの情報

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、P17「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（P21「獲得フェイズ」参照）。



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。



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。重要:カードのテキストが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、ミニオンと一部のアクションが持つ。このテキストは、そのカードが解決され、そのカードが場に出た後で効果を発揮する。

ミニオンの詳細

ミニオンは君が支配する手下を意味する。アクションカードとは異なり、各ミニオンの右上には戦力の値が書かれている。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(P15「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、ゲール(ゾンビ等)、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。

NIGHTFALL

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。



負傷効果

負傷カードには、それぞれ特殊な効果が書かれている。君は、手札の負傷カードのうち1枚に書かれた1つの負傷効果を使用することができる。負傷効果を使用したら、そのターンの残りの間は他の負傷効果を使用できない（最新の負傷に書かれているものは除く。これは特に表記されている）。

各種の効果をいつプレイするかは負傷カードに書かれている。

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。対象を選択するのは、そのカードを解決する時点である。それ以前ではない。チェーン上のカードは自身を対象にできない。

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。

カードの効果と能力

カードの効果はナイトフォールにおいて最も面白い相互作用を発生する部分なので、その動作に関しては理解しておくべきだろう。

ミニオンを修正するアクション

The Coldest War

「**極 冷 戦**」では、ミニオンにつけた状態で場に出すアクションが導入される(《**仁王立ち**》と《**戦闘フル装備**》)。これらのアクションはミニオンの下に見えるように重ねること。これらのアクションはミニオンではなく、ミニオンを対象とするカードの効果の対象にならない。アクションがつけられているミニオンが場を離れたとき(破壊される、捨てられる、手札やデッキに戻る等)、そのミニオンにつけられている全てのアクションは捨て札パイルに送られる。

チェーン効果

「チェーン:」や「君のチェーン:」と書かれている効果は、P17 で解説されている。

戦闘効果

カードの中には「**戦闘:**」とその後の行動が書かれているものがある。すべての戦闘効果は、そのカードを君の手札からプレイしたときにのみ使用できる。そのカードが場やチェーンにある間は効果が無い。

戦闘効果は、特に指定がないかぎり、戦闘中のいつでも使用できる(既述の「同時イベント」の項も参照)。戦闘効果は色が一致している必要が無く、チェーンやキッカーを発生しない。

「君の戦闘:」と書かれている場合、これは君のターンにのみ使用できる。

フィード効果

場やチェーンやキッカーのテキストに、「フィード:」とそれに続く行動が書かれている物がある。

フィードは、「フィード」の後の後に書かれている代償を支払う(何らかの行動する)ことによって、ゲームテキストやキッカーのテキストを繰り返せるものである。これは、その代償を払い続けることができる(そしてそれを望む)かぎり、何回でも繰り返すことができる。解決されないテキストのフィードは実行できない(例:キッカーが実行されない、カードの解決が妨害されている)。

チェーンのテキストによりカードが自身を追放する場合でも、そのチェーンのテキストのフィードは実行ができる。すべてのフィードの支払いが終わるまでは、カードは自身を追放しない。

例:ジャネットの《**“スマイリング・バイター”**》は場のテキストにフィード効果がある。このカードが攻撃に送られた時、彼女はそのテキストを1回解決する。フィード効果によれば、彼女は望むならその後にカードを2枚捨てて、それを再び解決することができる(望むならカードが無くなるまで繰り返せる)。

場効果

カードの中には「**場:**」とそれに続く効果が書かれているものがある。この効果のうちいくつかは、そのカードが場にある間は常に“有効”である。他の場効果は、何らかのフェイズの開始時に任意に誘発が可能である。そのような効果は、前述の「同時イベント」ルールを使用して解決する。

ミニオンの中には、場のテキストにフィード効果を持つものがある。これは、チェーンのテキストと同様に機能する。すべての持続効果は各ターンの終了時に消滅する点に注意。

場のテキストは、そのカードが破壊されるか捨てられるかした後に、ただちに機能が消滅する。もちろん、そのテキストがカードが破壊されたり捨てられたりすることを防いでいる場合、それはその通りに機能する。

月の満ち欠け(オプション)

「ナイトフォール: 極 冷 戦」^{The Coldest War}には、新たに月の満ち欠けカードが入っている。このカードの使用は完全に任意である。

月の満ち欠けはゲーム全体とすべてのプレイヤーに影響する。その効果は、カードに示されたフェイズで機能する。月の満ち欠けを使用することにした場合、6枚のカードをシャッフルして山札にして共有物の脇に置き、一番上のカードを表向きにする。月の満ち欠けの山札の中を確認してはいけない。

各プレイヤーターンの終了時に、そのプレイヤーは以下から1つを選べる:

- 月の満ち欠けをそのままにしておく。
- 現在の満ち欠けを山札の一番下に回し、一番上のカードを表向きにする。
- 山札をシャッフルし、一番上を公開する。

月の満ち欠けの山札はアーカイブではなく、上記以外では何によってもこれは操作されない。



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。それが終わったら、カードの持続効果が終了する。望むなら月の満ち欠けを調整する。

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。

「スターリンはヒトラーとチンギスハンを合わせたよりも多くの人を殺したって言うじゃない。目標があるっていいわね」

——カーチャ・イリエフナ

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：現在スコットのターンで、彼は《カーチャ・イリエフナ》《ソフィア・オトラヴァ》《“ボーン・克蘭チャー”》の3体のミニオンを出している。彼は《カーチャ・イリエフナ》と《ソフィア・オトラヴァ》でブラッドを、《“ボーン・克蘭チャー”》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。1体のミニオンで複数の攻撃ミニオンをブロックすることはできない。しかし、複数のミニオンが集結して1体の攻撃ミニオンをブロックすることはできる。

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《“ケイオス・33”》と《キャスパー・アダニアン》を《ソフィア・オトラヴァ》のブロックに、《グレゴール・ザニック》を《カーチャ・イリエフナ》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《“ボーン・克蘭チャー”》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《ソフィア・オトラヴァ》（戦力 3）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《キャスパー・アダニアン》を残したかったので、《“ケイオス・33”》に先にダメージを吸収させることにした。《“ケイオス・33”》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）。《ソフィア・オトラヴァ》からの残りの1ダメージは《キャスパー・アダニアン》に与えられる。ブラッドは《キャスパー・アダニアン》を90度回転し、その体力を2に下げる。

一方、《カーチャ・イリエフナ》の戦力は3である。それをブロックしている《グレゴール・ザニック》は、以前のターンにダメージを受けていて体力が2しか残っていない。その結果、《グレゴール・ザニック》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。

NIGHTFALL

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ダメージを受けるたび、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増えることになる。

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。ミニオンの最大体力を超えて回復させることはできない。

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枚受け取る。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《“ローン・ハウンド”》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！

直接ダメージのブロック

ミニオンの中には、基本セットの《“バッド・スモーク”》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も含まれる。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、そのミニオンはそのダメージをブロックしなければならない。そのミニオンは、それが攻撃ミニオンをブロックしているのと同様にダメージを受ける。したがって、それは戦闘フェイズと同様に、ダメージを受け、体力が減り、破壊される。

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:《ジャレク》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。これらのミニオンには、場のテキストとして「戦闘フェイズの終了時に、このカードは捨てない。」と書かれている(これまでのセットでは、「このカードは破壊されるまで場に残る」と書かれている)。これらのカードは、他のカードの効果によって、手札やデッキに戻る場合等で場を離れえる。このテキストは、あくまで戦闘フェイズの終了時に捨てられることを防ぐだけである。



NIGHTFALL

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:《ドクトル・ニラジー》は白(あるいは銀)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《ドクトル・ニラジー》にリンクできるのは、青か金のカードだけである。ジャネットは自分のチェーンの最初に、《ドクトル・ニラジー》を条件無しでプレイできる——このカードは他にリンクしなくてよい。次に彼女は《“バナー・89”》のカードをチェーンに加えた。《“バナー・89”》は青のカードで、《ドクトル・ニラジー》は青か金にリンクできるので、このカード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、(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。

例:スコットは《犬が犬を食う》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《戦闘フル装備》をリンクした(《戦闘フル装備》は緑であり、これは《犬が犬を食う》のリンク色の1つと一致するのでリンクできる)。その後に、ジャネットは《キャスパー・アダニアン》(金)をブラッドの《戦闘フル装備》にリンクでき、さらに自分の《キャスパー・アダニアン》に《“バナー・89”》をリンクできる。



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。

NIGHTFALL

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。

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。プレイヤーは、自分の直前のプレイヤーがカードをチェーンに加えない場合でも、チェーンにカードを加えることができる。

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。



このプレイヤーの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を、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する。

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。チェーンのテキストによりプレイヤーが他のカードを対象とすることが必要な場合(邪悪な陰謀の犠牲者を選ぶ等)、この時点でその対象を選ぶ。解決中のカードは自身を対象にできない。

「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《“**バナー・89**”》なので、それを最初に解決する。次が彼女の《**キャスパー・アダニアン**》で、さらにブラッドの《**戦闘フル装備**》が続く。最後にスコットの《**犬が犬を食う**》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、ミニオンを対象とするダメージの余剰分は、プレイヤーにはこぼれてこない。

キッカー

ほとんどの指令の一番死体はキッカーのテキストが書かれていて、そのキッカーのテキストの脇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）。

カードのキッカーのテキストは、そのカードのチェーンのテキストの後に解決されるか、特定の場合、チェーンのテキストを修正する。

例：《**戦闘フル装備**》のキッカーのテキストの脇には赤のアイコンがある。ジャネットは《**戦闘フル装備**》を赤の《**“アセット・セブン”**》にリンクしているので、《**戦闘フル装備**》の解決時には、そのカードのキッカーを解決する必要がある。現在場にいるミニオンは彼女自身の《**“ボーン・クランチャー”**》だけなので、彼女は《**“ボーン・クランチャー”**》にダメージを与える——彼女にとっては、自分のターンの直前に《**“ボーン・クランチャー”**》の下に《**戦闘フル装備**》が置けるなら、悪い交換ではないだろう。



NIGHTFALL

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. 彼女は《**戦闘フル装備**》をプレイした。そのリンク色は金と銀である。
2. その後、彼女は《**不浄な復活**》をプレイした。《**不浄な復活**》は銀のカードであり、《**戦闘フル装備**》にリンクできる。《**不浄な復活**》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《**研究開発**》を加えた。それは青のカードであり、《**不浄な復活**》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《**カーチャ・イリエフナ**》をプレイした。彼のカードはこれだけであり、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《**カーチャ・イリエフナ**》を最初に解決する。彼はプレイヤー1人に1ダメージ与えられるので、Scottを選んだ。彼はさらにScottのハンターを除去したかったが、《**カーチャ・イリエフナ**》はキッカーを得ていない。ブラッドは《**カーチャ・イリエフナ**》をテーブル上に縦向きに置き、場に出たことを示した。
2. 次にScottの《**研究開発**》を解決する。彼はカードを2枚引いた。残念ながら、《**研究開発**》もキッカーを受けていない。彼はそれを捨てた。
3. 次にジャネットの《**不浄な復活**》を解決する。捨て札にグール(《**ドクトル・ニラジー**》)がいるのは彼女だけなので、彼女はそれを場に出す。
4. 《**不浄な復活**》は緑の指令(《**戦闘フル装備**》)にリンクしているので、ジャネットは《**不浄な復活**》のキッカー効果を受ける。彼女は邪魔になるアーカイブのカード2枚を、ブラッドのデッキの水増しに使った。ジャネットは《**不浄な復活**》のテキストをすべて解決したので、それを捨てた。
5. 最後に《**戦闘フル装備**》を解決する。ジャネットは《**戦闘フル装備**》を《**ドクトル・ニラジー**》の下に重ねた。上手いけば、次のターンまで生き残ってくれるだろう。

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が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:《**犬が犬を食う**》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。彼のターン開始時の影響力は2なので、《**犬が犬を食う**》を獲得するには手札のカードを1枚捨てるだけで十分である。ただし、これにより影響力がすべて使われてしまうので、このターンに他にもカードを獲得したければ、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。アーカイブにカードが無くなったら、それは存在しなくなり、対象にならない。

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。

重要:

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。

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。このターンのこの時点より前になんらかの負傷効果を使っていた場合、ここで新たに使用することはできない。

The Coldest War

「ナイトフォール: 極冷戦」には3種類の負傷がある。クリンナップフェイズで使えるのはそのうち1つだけだ。新しい種類の負傷も、後のエキスパンションで登場するだろう。

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。

すべてのカードの効果はこの時点で終了する。

最後に、月の満ち欠けカードを使っているなら、君はこの時点で月の満ち欠けの山札を調整できる。

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《人ならぬものの波》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2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。彼女は負傷の山札から負傷を2枚受け取る。ジャネットは負傷の山札の最後の1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《人ならぬものの波》により2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。このチェーンが完了したら、ゲームは終了する。

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

構築デッキフォーマット

ファンの中には、ナイトフォールの構築デッキフォーマットを求める声があった。この場合、プレイヤーは4つの派閥の内1つでゲームを行う。こちらの方がお好みなのであれば、AEGにとっても嬉しいことである。以下はそのルールだ。

- 各プレイヤーは、ゲームの前にカード 12 枚からなる個人アーカイブを2つ作っておく。
- 両方のアーカイブを合わせて、同一のカードは3枚までしか入れられない。
- プレイヤーは負傷カード 15 枚からなる負傷の山札を作っておく。こちらは同一カードの制限はない。
- ドラフトは行わない。共有物アーカイブも存在しない。
- プレイヤーは自分の個人アーカイブをそれぞれシャッフルし、表向きに置く。
- プレイヤーは自分の負傷の山札をシャッフルし、表向きに置く。
- プレイヤーは敵のアーカイブからカードを獲得することも、負傷をアーカイブに加えることもできない。このルールはカードのテキストにより上書きされない。
- プレイヤーは自分の負傷の山札から負傷を受ける。
- あるプレイヤーの山札の負傷が無くなったら、そのプレイヤーはただちにゲームから退場する。したがって、このフォーマットでは同点の判定はない。
- 負傷を追放する場合、代わりにそれをそのプレイヤーの負傷の山札の一番下に置く。

構築フォーマットは、初期デッキ構築と組み合わせることもできるし、さらにオプションとして月の満ち欠けを追加することもできる。

選択ルール

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。

隠されたアーカイブ: ドラフト前に共有物を決定しない。代わりに、ドラフトが終わってからそれらを決定する。この場合、キッカーがより難しくなる。

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。

チーム戦: 4人や6人のゲームを行う。テーブルの向かい合う位置に座っているのがチームメイトである。勝利は各チームのデッキの負傷の枚数の合計で決定する。

上流ドラフト: ドラフトカードを、左ではなく右に渡す。君のチェーンに繋がるカードを右側にパスできるようにするだろう。

“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。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。

エスニックフード: 正確な定義は、君の吸血鬼や人狼がどこ出身かで変わる。

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: カードをプレイした本人を指す(あるいは、カードを奪うような場合、そのカードを現在支配しているプレイヤー)。

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。

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。

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。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。

戦闘テキスト: 一部のカードが持つ特殊能力で、一種の奇襲手段として効果を発揮する。プレイヤーは戦闘テキストを、手札からそのカードを捨てることで実行する。

戦力: ミニオンが攻撃時にドラだけのダメージを与えるかを示す数値。カードの右上隅に赤い数字で書かれている。

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。対象は、チェーンの一部としてカードを解決するまで選ばない。

体力: ミニオンの頑丈さ。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、個人アーカイブが含まれる。

テキスト: カード上の文章。「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。

NIGHTFALL

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: 君のターン中に、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から。ミニオンを使って身を守ること。一部の場においては、プレイヤーに対して与えられたダメージに対しミニオンを使って身を守ること。ブロックしているミニオンはダメージを吸収し、かなりの割合で命を落とす。

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。

総合FAQ

《**露わになる全ての恐怖**》(CW): このキッカーは、獲得フェイズ以外でカードを獲得できるわけではない。

《**アルトン・ヒックマン**》(NF): プレイヤーはミニオンを《アルトン・ヒックマン》のブロックに割り振れないが、そこからのダメージは《“バッド・スモーク”》や《ヴァルコ》等により妨害できる。これはダメージをブロックしているのであり、《アルトン・ヒックマン》自身をブロックしているのではないからだ。

《**怒り狂うワイト**》(NF、BC): 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。

《**イワン・ラディンスキー**》(NF): 彼は場のミニオンを対象とする。

《**“インディゴ・シックス”**》(NF): このキッカーのテキストにより、君の影響力は2倍相当になる。影響力の点数を2倍にするわけではなく、効果が重複することもない。別な観点としては、これによりアーカイブに「50%オフ」のシールが貼られると考えるとよい。このチェーンは、君の獲得フェイズ中に敵の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。ただちに獲得することもないし、コストがタダになることもない。

《**ヴァルコ**》(NF): これは君に対するダメージをブロックするが、戦闘でのダメージも受ける。

《**“ヴィクター・ワン”**》(CW): そのカードは、通常通りに君の獲得フェイズに獲得する。コストは支払わなければならない。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。

《**“オーバーウォッチ・ツー”**》(NF): ターンの終了時にすべてのカードの効果が終了する。

《**おとり仕事**》(ML): ルールに則り、新たなアーカイブのカードは一番上から獲得できる。

《**感染したゲール**》(BC): このカードを場に残すには、キッカーを使うか、他のカードの効果で出す必要がある。

《**奇怪な復活者**》(ML): このテキストは、これが場を離れて君の手札やデッキに戻されることを妨げない。これは単に、戦闘終了時に捨てられることを防ぐものである。これは「場: 戦闘フェイズの終了時に、このカードは捨てない。」として扱う。

NIGHTFALL

- 《**吸血鬼化**》(BC): テキストに書かれている通り、この効果はターン終了時を超えて続く。
- 《**“キロ・13”**》(CW): 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。
- 《**“クィーンズ・ビショップ”**》(ML): このダメージは、ブロックを選択する前に発生する。
- 《**グールの召喚**》(NF): 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。
- 《**“クレバー・イワン”**》(CW): 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。
- 《**“ケイオス・33”**》(CW): このカードにより、獲得フェイズ以外でカードを獲得できるわけではない。
- 《**コイ・ジーアン**》(ML): この効果は重複する。極めて面倒なことになりえる。
- 《**J・J・マクティグ**》(NF、BC): 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”**》(NF、BC): 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**》(NF): キッカーにより被害は確かに減るか、負傷を受ける場合、それは《“バッド・スモーク”》等でブロックできない。それを望まない場合、キッカーを発動するようにチェーンしてはいけない。
- 《**シャーロット・レイエズ**》(NF、BC): 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。
- 《**“シャドー・セブン”**》(NF プロモ): 君のみを守る。君のミニオンではない。
- 《**巡回ゾンビ**》(CW): 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**》(NF): 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(有効であるなら)キッカーのテキストを解決する。《ジョン・トラヴェイル卿》が《ほっといてくれ！》によって対象となったカードに適用される場合、そのカードはテキスト通りに2回のみ解決される。
- 《**“スノーストーム”**》(CW): このカードは敵ミニオンが破壊されると変化する。タイミングが重要になる。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。
- 《**“スマイリング・バイター”**》(CW): このキッカーは、2回目の戦闘フェイズのみを作成する。それが終わった後、2回目のチェーンフェイズは得ない。そのまま獲得フェイズに進む。
- 《**絶望的な希望**》(ML): キッカーが参照するのは、君が追放した指令である。他の意味に取ろうと議論をするような輩には、負傷1を与える。
- 《**戦術的準備**》(ML): キッカーを得た場合、君は引いたカードを公開しなければならない。
- 《**側面攻撃**》(NF): チェーンのテキストは、対象のカードをチェーンから取り除くわけではない。したがって、それは対象のカードにリンクしているカードがキッカーを受けることを妨げない。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が、敵のアーカイブを対象とする権利が得られるわけではない。
- 《**力の結集**》(CW): 引いたカードをそのまま捨ててよい。
- 《**チャン・ジーアン**》(ML): 獲得フェイズ以外でカードを入手できる。
- 《**出口戦略**》(BC): これは相手のカードを永久に獲得する。チェーンできることを祈ろう。
- 《**ニアン・ジーアン**》(ML): 誰かが《ニアン・ジーアン》君の《ニアン・ジーアン》を奪ったとしても、君の《ニアン・ジーアン》が奪っていたものは得られない。また、テキストに書かれている通り、ニアンの効果はターン終了時を超えて続く。

NIGHTFALL

- 《パイプ爆弾》(BC) : ゲームの長さに影響を与えないよう、負傷は山札の一番下から取る。君の獲得フェイズ中にいずれかのアーカイブの一番上に負傷がある場合、君はそれを0影響力で獲得しなければならない。
- 《“バッド・スモーク”》(NF、BC) : これは君に対するダメージをブロックするが、戦闘でのダメージも受ける。このテキストは、これが場を離れて君の手札やデッキに戻されることを妨げない。これは単に、戦闘終了時に捨てられることを防ぐものである。これは「場: 戦闘フェイズの終了時に、このカードは捨てない。」として扱う。
- 《人ならぬものの波》(CW) : プレイヤーに与えられたダメージは、基本セットの《“バッド・スモーク”》などのカードでブロックが可能である。
- 《不気味な包囲》(NF) : どのプレイヤーを対象にしてもよいが、アクティブプレイヤー以外が影響力を失うことはない。
- 《ブレイン・コードル》(NF) : チェーンのテキストを解決せずに彼を場に出す場合、体力4で場に出る。これが手札にある状態でこのテキストを解決した場合(《グールの召喚》のキッカー等)、これは体力2で場に出ることになる。
- 《ペイル・フューリー》(ML プロモ) : 自身を破壊できる。
- 《ほっといてくれ!》(NF) : 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。その各々の解決において、異なる対象を選べる。複数枚のこのカードが同一のカードを対象としている場合、最後に解決されたものが勝つ。そのカードがそれまでのキッカーにより複数回解決される場合、最後に解決されたカードによりすべての対象が選択される。複数のキッカーがチェーン上の同一の指令を対象としている場合、それはカードに書かれている通りに2回のみ解決する。
- 《マークス・トート》(NF) : 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。
- 《群れの結集》(BC) : キッカーの回復部分は、書かれている通り任意である。
- 《闇の目覚め》(NF) : 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。これにより「君のチェーン」のテキストを他のプレイヤーのターン中に解決することはできない。
- 《ユーリ・コロフィエフ》(NF、BC) : 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。
- 《ワイトのくず》(BC) : これで攻撃させるためには、君の右隣のターン中にチェーンさせる必要がある。そうでない場合、君の戦闘フェイズが来る前に破壊されてしまう。

www.nightfallthegame.com/faq も参照のこと

Copyright © 2011 Alderac Entertainment Group, Inc. Nightfall, The Coldest War, Alderac Entertainment Group, and all related marks and images are TM and © 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

www.facebook.com/nightfallgame で「いいね!」をクリック

質問はこちらへ。メール: 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, with Edward Bolme

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

Writing: Kenneth Hite

Editing: Edward Bolme, Murray Chu, Ryan Metzler

Typesetting: Edward Bolme, Todd Rowland

Brand Management: Todd Rowland

Production: David Lepore

Covert Art: Andrew Hepworth

Art: Conceptopolis (“Asset Seven”, JAREK, “Kilo 13”, Patrol Zombie, “Victor One”), Edwin David (Blowtorch Triage, “Bone Cruncher”, “Clever Ivan”, Dog Eat Dog, Foul Revenant, Full Battle Rattle, Gathering Strength, Gregor Dzanic), Markus Erdt (Emil Balev, Routine Questioning, “Snowstorm”, Unholy Resurrection), James Hall (Wound: Bite, Wound: Burn, Wound: Bleed), Andrew Hepworth (“Banner 89”, Doktor Nyilaszy, Katya Iliyevna, Sophia Otrava), Erich Schreiner (“Kaos 33”, Kaspar Udunian, Power and Glory, “Smiling Biter”, Still Standing), CB Sorge (All Fears Revealed, Fresh Meat, Inhuman Wave, R&D).

Playtesting: Brandon Arehart, Daniel Baker, Samantha Baker, James Belyeu, Andreas Böhm, Markus Böhm, Nicolas Bongiu, Zachary Boyd, Cliff “Doc” Christiansen, Stuart Clark, David Coakley, Sébastien Duthu, Loren Elifrits, Emilie Sigal Falgayras, Stacy Hauser, Austin Link, Franck Lopez, Rob Mackie, Ryan C. Metzler, Jeremy Sammons, Michael Schmeeckle, Benoit Sigal, Dave Snoddy, Kyle Sundberg, Steve Wallace, Mark “M-Dog” Wootton.

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

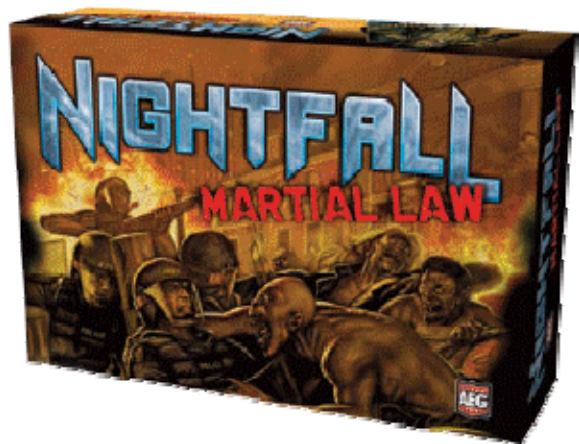
この翻訳文書は、Alderac Entertainment Group のウェブサイトに掲載されている PDF 文書を元に、進藤が個人の責任下で翻訳を行ったものです。何らかの問題が発生した場合、その責は進藤が負うものであり、Alderac Entertainment Group 社および他の団体には一切の責任がありません。

「ゾンビが生物兵器なら、あなた方の特権の及ぶところじゃないんですよ。さて、ご理解いただいたところで、新しい銀鉾山が稼働準備できているのですが」

——“ヴィクター・ワン”、国連特殊非拡散小委員会の非公式会議の議事録より

NIGHTFALL

他のナイトフォール製品も要チェック！



夜と霧：彼ら？

by Kenneth Hite

It was either the glowing reagent or the sound of gunfire that awakened Jarek. The reagent came from an automatic dispenser, clamped to an IV drip. Five bags of blood flowed into the drip, labeled J, A, R, E, K.

That was how Jarek learned his name. Then the gunfire tore the door off its hinges, splattered the blood, blew the glass and plastic to powder, and felt like nothing more than raindrops on his chest. He looked down—there were bruises there, big ugly ocher ones. But they didn't hurt, and they didn't stop him from standing up—and up, until his head towered seven feet off the ground. That was how Jarek learned what he was.

Somehow, one part of Jarek knew what the repurposed medical and chemical equipment was for, and another part of him knew that the men in black Kevlar holding Heckler & Koch 53A3 assault carbines were GSG13, Germany's new "undeath squad" tasked to kill monsters. He wanted to kill them, or surrender to them, or (three votes) escape them. Majority ruled. Jarek's legs flung him backward, toward the window. He smashed through reinforced glass and chicken wire and into a wrought-iron balcony that twisted under his weight. More bullets through the window—the Germans' reflexes were good; they'd probably just changed loads to silver.

Those bruises were smudgy and grey; they didn't hurt either. Nor did the drop from the balcony to the cliff side below, or the tumble into the rushing water, or the icy river filling his lungs.

The water cut off the sound of gunfire, and even the explosion blossoming from the tower sounded muffled and indistinct. Jarek clambered erect, and took another minute to decide on a direction. Then he turned and started walking slowly and steadily downstream, pulling stitched and sutured feet up from the muck of the bottom.

When you can lie placidly on the bottom of a river or a pond, or lock your arms and legs around a treetop and hold that position for hours or days, or bury yourself in an open grave for a night or two, it's remarkably easy to stay hidden from even a more than ordinarily watchful population of European villagers. There were plenty of empty buildings, too, bombed out or raided early after Nightfall, if Jarek thought he could risk it.

It's not that Jarek was inconspicuous: seven feet tall, dull yellowish-gray skin, covered in angry red stitches: probably everyone on the continent would recognize him from late night movies, even if they would get his name wrong. But even the best hunter patrols make noise, and one of Jarek's ears was really very keen. He could get out of their way, drop or climb out of sight, and just stay utterly still.

It was all under control, all very stable, until Jarek met the necromancer.

It was in Bratislava, where Jarek had wandered mostly out of a desire (by two of his selves) to hear music and see lights, even if he would have to move much more carefully through the streets and sewers of a city. He had been up on the roof of the concert hall, listening to Dvorak's Fourth drifting up through the ventilation shafts, when he felt it. The tugging, at all the edges, all the ripples, all the little hooks and eyelets in his mind. He could barely see his own hands as he found his body climbing down into the parking structure, moving without his will toward the furtive, sallow man holding his hand in the Sign.

The teeth the necromancer still had were very yellowed, some of them filed to points.

The others had been replaced with steel or ceramic by indifferent Balkan dentistry. Jarek never learned his name, although the necromancer recognized him. Not from the movies, either; the necromancer called him "Nyilaszy's project," and all of Jarek remembered

NIGHTFALL

Nyilaszy: the operations, the saws, the fluids, the sweat and heat and stifling. Those memories hurt more than bullets; they churned up more mud than footprints on a river bottom.

But they were replaced by worse ones, because the necromancer turned Jarek into a tool for killing. The necromancer needed fresh meat: barely-cold bodies to enslave. Not every body made a good zombie, but the necromancer wasted nothing. Those teeth were busy.

When the werewolf jumped them in the cemetery, the necromancer had a string of six very good zombies, not counting Jarek.

It was gray, and faster than anything Jarek had ever seen. It tore two of the zombies completely in half, snapping them off where the spine met the pelvis, with two huge blows of its forepaws. The necromancer nearly swallowed his tongue in terror, but managed to make the Sign, and shrieked out "Kill it!" for good measure.

Two more zombies obediently moved forward and were almost instantaneously gutted, but one stayed on his feet long enough to tangle up the were's claws in its intestines.

The remaining two swayed up on that side, the left side, and toppled into the beast's hip, tumbling it to the ground. Jarek moved around to the right side, and took an experimental cut at the wolf's snout. He nearly lost a hand for his trouble; his unzombielike reflexes fooled the were by scant seconds. By then, the werewolf had freed his gore-choked paw and was

pulping a zombie's head, skull fragments spraying.

But as the gray pulled its hind legs under itself for a spring, Jarek danced around the thing's back and hammered the beast under the short ribs. The were, still held down by three corpses (one of them still animated), couldn't evade, and the kidney punch slammed home like a cannonball. Jarek wrapped his arms around throat and forelimb, and began to squeeze. The werewolf's legs snapped out, hind claws incidentally slashing the last zombie from knee to sternum. Its feet drummed on the soil as Jarek tightened his grip still further. The were's free claw raked at Jarek's face, his exposed side, the arms that held him prisoner. Jarek ignored the strange sensation of his flesh parting and ratcheted up the pressure again. The wolf now threw his whole strength into the fight, his dying desperation; corded sinew looping and writhing against Jarek's muscles, sweatmatted fur scraping Jarek's dull skin raw.

With a sudden snap, the werewolf stopped moving. All of him in agreement for once, Jarek adjusted his grip on the beast. When he threw five hundred pounds of dead werewolf at the necromancer, it made less noise than Jarek had expected: only a muffled crunch like a hollow pepper. Then Jarek bent over the body; there was a brief whimper and then more snapping noises.

Jarek made almost no noise climbing the back wall of the cemetery, and he made no noise at all running down the highway toward the woods.

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し、可能なら他のカードをつなげてよい。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。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

《“クレバー・イワン”》
《ジャレク》
《“キロ・13”》
《巡回ゾンビ》
《“スノーストーム”》
《“ヴィクター・ワン”》

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

《“アセット・セブン”》
《“バナー・89”》
《“ボーン・クランチャー”》
《ドクトル・ニラジー》
《エミル・バレフ》
《悪臭の亡者》
《グレゴール・ザニック》
《“ケイオス・33”》
《キャスパー・アダニアン》
《カーチャ・イリエフナ》
《“スマイリング・バイター”》
《ソフィア・オトラヴァ》

ドラフト：アクション

《露わになる全ての恐怖》
《ガスバーナー治療》
《犬が犬を食う》
《新鮮な肉》
《戦闘フル装備》
《力の結集》
《人ならぬものの波》
《力と栄光》
《研究開発》
《お決まりの尋問》
《仁王立ち》
《不浄な復活》