

1. イントロダクション

Ver1.1 2023年10月版

Vampire: the Eternal Struggle はプレイヤー人数4ないし5名の CCG (Customisable Card Game) だ。プレイヤーはメトセラとして知られている古代の吸血鬼の役割を演じる。このゲームの舞台は「暗黒の世界-the World of Darkness」として知られる我々の世界の影のような別世界だ。メトセラ達は若い吸血鬼からは伝説上の存在と思われている。若い吸血鬼たちは自身の目的のために自ら動いていると考えているが、実際にはあるメトセラに操られ他のメトセラの影響力を削るために動いている。メトセラは世界中で手下を操り、他のメトセラの計画を頓挫させている。このような永遠の闘争は、時に密かで微妙なものであり、時に公然で壮大なものである。

このルールセットには、V:tES をプレイするのに必要なすべてのルールが含まれている。ルールの習得を容易にするため、いくつかのルールは「上級ルール」の項に記載されている。上級ルールはゲームに不可欠なものだが、新規プレイヤーは基本的なゲームを学ぶ間、これらのルールを読み飛ばすことをお勧めする。

訳注：さほど複雑でもないため、最初から上級ルールを使っても問題ないと思います。

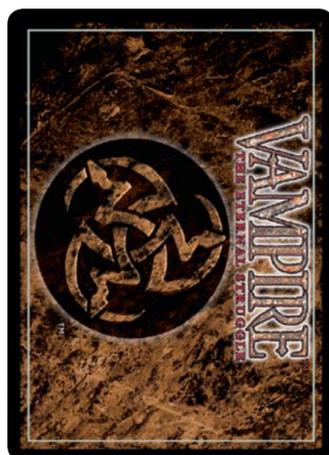
ゲームの目的

あなたのゴールは、ライバルのメトセラが保持している影響力を破壊し、最も多い勝利点を稼ぐことである。あなたは自分の影響力を駆使して若い吸血鬼の支配権を獲得し、その吸血鬼を使ってライバルのメトセラの影響力を削ぐことでこの目標を達成する。影響力はゲームの主要通貨であるプールカウンターで表される。プールをすべて失うと、そのメトセラはゲームから追放される。他のメトセラが追放されると、他のメトセラは勝利点を獲得し、ゲーム終了時に勝利点が最も多いメトセラが勝者となる。

・カード

各メトセラのデッキは2つのもので表現される。クリプトとライブラリーである。

あなたのクリプトのカードは、あなたがコントロールしたい吸血鬼を表す。それらは表には楕円形の肖像画が、裏には琥珀色の大理石が描かれている。



あなたのライブラリーのカードは、広い「World of Darkness」を表し、あなたやあなたの手下がその世界で活動できるようにする：それらは表には四角の枠に書かれたイラストが、裏は緑色の大理石が描かれている。



クリプトとライブラリーはそれぞれ別のスタック（訳注：デッキ）を形成し、ゲーム中にそこからクリプトとライブラリーのカードをドローする（「ゲームセットアップ」、「カードを引く」、「インフルエンスフェイズ」を参照）。ドローしたライブラリーカードは手札として扱われる。ドローしたクリプトカードはオーナーの非支配領域（「プレイエリア」参照のこと）に移動される。

コラム

デッキ構築

各メトセラのクリプトは12枚以上上限なし、ライブラリーは60枚から90枚の間でなければならない。

メトセラは上記の制限の範囲であれば、ライブラリーにもクリプトにも任意の枚数のカードを入れることができる。

上級ルール

各吸血鬼は特定のグループに属している。グループはテキストボックスの左上隅に数字で示されている。メトセラのクリプトは1つのグループまたは連続する2つのグループに属する吸血鬼を使用して構築されなければならない。

・カウンター (Counter)

カウンターはこのゲームの重要な構成物である。各メトセラは40個程度のカウンターを必要とする。30個は初期のプールとして利用され、それ以外のカウンターはブラッドバンクとして利用される。カウンターはプールを表すために利用される。ブラッドやライフを表すためにも利用される。すべて同じカウンターを利用するが、名称が異なる。吸血鬼の上の際は「ブラッド」、協力者の上では「ライフ」となる。例として、もしあなたがプールから吸血鬼にカウンターを移動した場合、ブラッドカウンターとなる。同様に吸血鬼のブラッドカウンターを協力者が盗んだ場合、ライフカ

ウンターとなる。もしあなたがブラッドやプールをバーンしたり、支払ったりした場合、ブラッドやプールカウンターはブラッドバンクに戻される。もしブラッドやプールを得た場合、ブラッドバンクから得ることもある。ブラッドカウンターが吸血鬼に足された場合、ブラッドバンクからカウンターを得る。ブラッドやプールカウンターは簡便なアイテムで構わない：コインやガラスビーズ、おはじきなど。一つのアイテムで複数の数字を表すようなもの（例えばダイスなど）は、カウンターを頻繁に移動させることがあるため推奨されない。



・エッジ (Edge)

エッジはあなたの手下が一時的に他のメトセラの手下より優位に立ったことを表すシンボルである。エッジを象徴するものを選ぼう。置物や装身具、手袋など、小さくて特徴的なものであればなんでも良い。



2. カードタイプ

・クリプトカード

各クリプトカードは、吸血鬼を定義する以下の一連の要素がある。

名前 (Name) : クリプトカードはそれぞれユニークな存在であるため、一度にプレイできるのは1枚のみである。

上級ルール

二人目のメトセラは吸血鬼の支配権を競合することができる（「カードの競合」を参照のこと）。それは他のメトセラと吸血鬼の支配権をめぐる争いを意味する。

血液の容量 (Capacity) : カード右下の赤丸の数字がその吸血鬼の血液の容量である。



この数値は吸血鬼の相対的な年齢、吸血鬼を支配下に置くためのメトセラが投資しなければならないプールの量、傷をいやしたりカードをプレイしたりする能力の最大値（プレイするために血液を必要とするカードもある）など、様々なことを表している。ほかの吸血鬼よりも数値が多い吸血鬼は年上であり、数値が小さい吸血鬼は年下であると言われる。吸血鬼は数値を上回る血液を持つことはできない。効果によって数値より上の血液が彼らに与えられた場合、余剰分は常にブラッドバンクに移される。

コントロールされていない吸血鬼には、その吸血鬼に投入されたプールの量を表すブラッドカウンターがおかれる。インフルエンスフェイズ中、その量はその血液の容量に等しいか超えている場合、あなたはその吸血鬼を公開して準備領域に置くことができる。その吸血鬼は、その吸血鬼に与

えられたプールカウンターをそのカードの血液として保持し、容量を超えるブラッドカウンターはブラッドバンクに戻される（インフルエンスフェイズ参照のこと）。

氏族（Clan）：各吸血鬼は属性バー（カードの左側にある大理石の縞模様）の上部にあるシンボルで識別される氏族に属している。



氏族のシンボルの一覧は、クイック・リファレンス・ページを参照のこと。ライブラリーカードの中には、特定の吸血鬼氏族の一員でなければプレイできないものもあれば、特定の氏族の吸血鬼にのみ影響を与えるものもある。

訓え（Discipline）：これらは吸血鬼が持つ超自然的な力である吸血鬼が持つ訓えは属性バーの下にあるシンボル群で表される。



吸血鬼の訓えによって、どのライブラリーカードを使用できるかが決定される。ライブラリーカードが訓えを必要とする場合（そのライブラリーカードの属性バーに訓えマークがある）、その訓えを持つ吸血鬼のみがそのライブラリーカードを使用できる。



吸血鬼の訓えシンボルは正方形またはひし形である。正方形の訓えシンボルはその吸血鬼が訓えの基本レベルを持っていることを意味し、その訓えを必要とするカードに記載されている基本（平文）の効果のみを使用することができる。



ひし形の訓えシンボルはその吸血鬼が上級レベルの訓えを持っていることを意味し、ライブラリーカードに記載されている基本効果（平文）か上級効果（太字）のどちらかを使用することができる（同時に両方は使用できない）。



ライブラリーカードの中には、属性バーに複数の訓えシンボルを持つものがある（「カードの使用の要件」を参照のこと）。



デッキ構築

グループ（Group）：吸血鬼は特定のグループに属しており、テキストボックス左上の数字で識別される。メトセラのクリプトは1つのグループまたは隣り合った2つのグループの吸血鬼を使用して構築されなければならない。ただし、メトセラがプレイ中に他のメトセラから吸血鬼を盗む場合にはグループの制限は適用されない。



上級ルール

アドバンスド (Advanced) : アドバンスドカードはクリプトの吸血鬼の一種です。アドバンスドカードは、氏族アイコンの下にアドバンスドアイコンがあることを除けば、通常のクリプトカードと同様です。アドバンスドカードはすべての面で吸血鬼カードであるため、通常の方法で影響を与えることができます (「アドバンスド」参照のこと)。



テキストボックス：吸血鬼のセクト (上記のカードはカマリリャ)、タイトル、特殊能力、その他の属性が記載される。

エキスパンション・シンボル：このシンボルはそのクリプトカードが発売されたエキスパンションセットを示す。ゲームには影響しない。

イラスト：このカードイラストを制作したアーティストを示す。

コピーライト：ゲームの著作権が Paradox Interactive AB(pubi)に帰属することを示す。

ノート：いくつかの上級エキスパンションにはほかの種類 of クリプトカードが含まれている。詳細は「付録」を参照のこと。

ライブラリーカード

カードタイプ

ライブラリーカードには主に2つのタイプがある

マスターカード：マスターカードはメトセラによってプレイされる。属性バーの上部にアイコンはありません (他のライブラリーカードにはある)。



ミニオンカード：ミニオンカードはメトセラのコントロールするミニオン（吸血鬼または協力者）によってプレイされるカードである。

上級ルール

イベントカード：イベントカードはディスカードフェイズにプレイされ、「暗黒の世界」全体に影響を与えるイベントを表します（「イベントカード」参照のこと）。

・カードをプレイする

カードのプレイは、その効果を宣言し、カードを見せ、解決時に手札からアッシュヒープに置くことで行う。カードをプレイする際に、そのカードの効果を宣言し、解決時にそのカードをプレイエリアに置くことが明記されている場合もある。アクションカードのようにすぐに解決されないカードもある。その場合、そのカードがプレイされてから解決されるまでの間、そのカードは一時的に「ゲーム外」として処理される。

上級ルール

いくつかの効果は「そのカードがプレイされた時点」でそのカードをキャンセルすることができます。コラらの効果や「ウェイク」の効果は、他のカードの「プレイされた時点」の間のみ許される効果である。カードを交換するためのドロウも、この時間の後に行われます。

・カードを引く

あなたが手札からカードを使用するたび、あなたはそれに代わるカードを（カードテキストに特段の記述がない限り）即座にあなたのライブラリーから引く。ライブラリーが空の場合、手札を補充するためのドロウは行えないが、プレイは継続する。手札の枚数は常にあなたの手札サイズと同じであるべきである（カードの効果で補充を遅らせる効果は、その効果の間、一時的にあなたの手札

サイズを減らす)。初期設定の手札サイズは7枚である。効果によって手札サイズが変更されたり、手札が追加されたり減らされたした場合には、直ちに手札サイズに合わせてカードを捨てたり、引いたりして調整すること。

・カードを使用する際の要件

各ライブラリーカードの属性バー（左側の大理石の縞模様）には、カードタイプ（マスターカードを除く）、そのカードをプレイするために必要な氏族や訓え（もしあれば）、そのカードをプレイするためのコスト（もしあれば）のシンボルがある。



カードによっては、カードテキストに他の条件（能力やタイトルなど）が記載されている場合があります。ミニオンカードに記載された条件を満たすミニオンのみがプレイでき、マスターカードに記載された条件を満たす準備の整ったミニオンをコントロールしているメトセラのみがプレイできる。

カードに記載されている効果の中には、記載されている訓えの一つを必要とするものもあれば、別の訓えを必要とするものもあり、吸血鬼が複数の訓えを所有していることを必要とする効果もある。各効果には必要とされる訓えのアイコンが記されている。

赤いしずくの中の数字は血液コスト（吸血鬼が燃やす血液の量）を表す。十分な血液を持つ吸血鬼のみが、血液コストを持つカードをプレイすることができる。骸骨のついた白いひし形の中の数字はプールコスト（メトセラが燃やすプールの量）を表す。十分なプールを持つメトセラのみがプールコストを持つカードをプレイできる。



コストはメトセラまたはミニオン自身のリソースのみで支払うことができる。例えば、一部のカードや効果には、エッジを燃やすかカードを1枚捨てるという代替コストがあり、メトセラはエッジを燃やしてコストを支払うか、手札を1枚捨てねばならない。メトセラがコントロールするミニオンは、コストを支払うためにそのメトセラのリソースにアクセスすることができる。

オプションのコスト軽減は、カードがプレイされたとき（カードをプレイするため）、または解決時に使用することができる（アクションが成功したと分かるまで待つことができる）。カードがキャンセルされた場合、その効果は使用されない。

・カードの対象

あるカードが他のカードの上でプレイされる場合、またはほかのカードを対象とする場合、その対象となることはプレイ中でなければならない（つまりコントロールされている必要がある）。休眠領域にいる吸血鬼はデフォルトで対象となるが、非支配領域にいる吸血鬼や競合しているカードは対象とならない。

上級ルール

順番

二人以上のメトセラがカードや効果をプレイする場合、ターンプレイヤーであるメトセラが最初にプレイする。どの段階においても、ターンプレイヤーのメトセラは次のカードや効果をプレイする機会（impulse と呼ぶ）を常に持っている。そのため、一つの効果をプレイしたのち、別の効果をプレイすることもある。戦闘中や1体のメトセラに対するアクションの場合は、防御側のメトセラから、複数のメトセラに対するアクションの場合はそれらのメトセラから時計回りの順番で、支持されていないアクションの場合はプレイが先でプレデターが後になる。その後、時計回りの順番で他のすべてのメトセラが全員パスするまでインパルスを得る。なお、いずれかの時点でメトセラがカードや効果を使用した場合、ターンプレイヤーのメトセラは再び機会を得る。

・マスターカード

マスターカードとはメトセラとしての役割の中でプレイするカードのことである。マスターカードには通常のものと同ターン外のものがある。

通常のは、マスターフェイズ中にマスターフェイズアクションを使ってプレイする。各マスターフェイズアクションの開始時に、マスターフェイズアクションを1つ獲得し、そのアクションを使って通常のマスターカードをプレイできる。ターン外のは、他のメトセラのターン中にのみプレイできる。ターン外のをプレイすることで、次のマスターフェイズアクションを使用することになり、次のマスターフェイズアクションまで待つ代わりに、今カードをプレイすることになります。

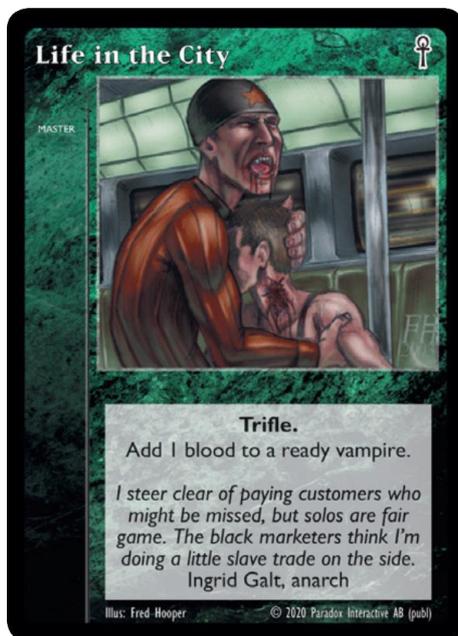
プレイ中のマスターカードは、他のメトセラのコントロールするカードの上にプレイされていても、それをプレイしたメトセラのコントロール下にある。

一般的なマスターカードの種類は以下の通り；

場所 (location) : 場所カードはメトセラやそのミニオンが支配する場所 (建物、都市、集会所など) を表します。場所カードはプレイされたターンでも場に残り続け、繰り返し使用することができる。カードによってはゲーム効果で燃やすことができる。



トライフル (Trifle) : マスターカードの中にはトライフルと呼ばれるものがある。メトセラがトライフルのプレイに成功した場合、そのマスターフェイズに追加のマスターフェイズアクションを得る。ターン外のトライフルでは、次のマスターフェイズにマスターフェイズアクションを得る。メトセラはマスターフェイズにトライフルから1回だけマスターフェイズアクションを得ることができ、それ以降のトライフルは通常のマスターカードと同じように振る舞う (訳注: つまりは追加のマスターフェイズアクションは得られない)。



その他のマスターカード：ここで説明されていないマスターカードには、その効果が記されている。

上級ルール

訓え：訓えカードはコントロールされている吸血鬼にプレイすることで、新たな訓えの基本レベルを吸血鬼に与えるか、あるいは訓えのレベルを基本レベルから上級レベルに引き上げる。ほとんどのカードは吸血鬼の血液の容量を1増加させるが（カード右下の赤丸の「+1」がそのことを示している）、新しい能力を満たすための血液が自動的に追加されるわけではない。

トロフィー (Trophy)：トロフィーはマスターフェイズアクションを使用して場に出すことができる（または特性：緋色のリストで述べられているように回収することができる）。トロフィーは吸血鬼に移すまでは何の効果も持たない。一度吸血鬼に置かれたトロフィーは、その吸血鬼のコントローラーがコントロールし、再び（他の吸血鬼に）与えることはできない。

アウトオブターン (Out-of-turn)：他のメトセラのターン中、適切な時にアウトオブターンマスターカードを使用することができる。アウトオブターンマスターカードがキャンセルされた場合であっても、次のマスターフェイズに与えられるマスターフェイズアクション数にカウントされる（マスターフェイズを参照）。

通常 of マスターフェイズアクション数に関わらず、次のマスターフェイズの前に2枚目のアウトオブターンマスターカードをプレイすることはできない。自分のターンにアウトオブターンマスターカードをプレイすることはできない。

・ミニオンカード

ミニオンカードとは、自分の吸血鬼や協力者（総じて「ミニオン」）が使用するカードのことである。



上級ルール

プレイ中のミニオンカードは、それが乗っているミニオンのコントローラーがコントロールする。ミニオンカードが場に存在し、他のミニオンカードの上にない場合、そのミニオンカードをプレイしたミニオンのメトセラがコントロールする。

多くの場合、ミニオンカードは訓えシンボル、氏族シンボル、血液コストを持っている。

一般的なミニオンカードの種類は以下の通りである。ミニオンカードは複数の種類に分類されることもある（訳注；アクションカード&戦闘カードなど）。

アクションカード；準備状態かつアンロックなミニオン（「ゲームの重要用語」を参照のこと）は、アクションカードをプレイすることで、デフォルトアクション以外のアクションを行うことができる。アクション中、アクションカードは1枚しかプレイできない。アクションカードで他のアクションを修正することはできない。



協力者カード： このカードはブラッドバンクからライフを得た状態でプレイされ、プレイしたミニオンと独立して存在することとなる。



装備カード： このカードはプレイしたミニオンの上に置かれる。装備カードは、そのミニオン（通常「所有者」と呼ばれる）が燃やされた時に同時に燃やされる。



上級ルール

協力者

協力者とは吸血鬼以外のミニオンで、メトセラのあなたがコントロールすることができる。協力者の中には、特定のカードを「吸血鬼として」プレイする能力を持つものがある。このような場合、（「戦闘の残り時間」のような）持続時間効果を含め、そのカードのプレイによって生じるすべての効果において、協力者は吸血鬼として扱われる。協力者のライフは（コストなどを支払うための）血を表す。吸血鬼として得る血や失う血は、味方のライフの得失に等しい。そのカードにおいて、そのカードが年長の吸血鬼または所定の能力を持つ吸血鬼を必要と

する場合、協力者の血液の容量は1である。協力者がその能力以上のライフを得た場合、それは消費せず（訳注：初期値を超えてそのまま残る）、効果によって協力者にアグラベートダメージを与えられた場合、その協力者は通常通りライフを消費する。ただしなんらかの効果によって協力者が休眠領域行きとなる場合は、代わりに燃やされる。協力者は、そのカードをプレイすることで発生する効果に対してのみ吸血鬼として扱われる。特に、そのカードがプレイしていることで得られる効果（「このカードを持つ吸血鬼」のような効果）については、協力者は吸血鬼として扱われない（訳注：対象外となり意味のないカードとなる）。

従僕カード：これらのカードは行動したミニオンの上に置かれ、そのミニオンの開始ライフはブラッドバンクから持ってくる。従僕カードは、その最後のライフが燃やされた時、またはそのミニオン（通常「雇用者」と呼ばれる）が燃やされた時に燃やされる。



政治アクションカード：アクションとして投票を呼びかけるためにプレイすることができる。または投票中に燃やして票を得る（「票について」を参照のこと）こともできる。政治アクションカードをプレイできるのは吸血鬼だけである。



アクション修正カード： 行動するミニオンはアクション解決前であればいつでも、これらのカードをプレイして自分のアクションを修正することができる。ミニオンは1回のアクション中に同じアクション修正カードを2回以上プレイすることはできない（異なる訓えレベルを使用している場合も同様である）。

一部のアクション修正カードは「行動するミニオン以外」のミニオンがプレイする。それらのカードをプレイできるのは、同じメトセラがコントロールするミニオンだけである。



戦闘カード： 戦闘カードはミニオンが戦闘時に使用する（「戦闘」を参照のこと）。



リアクションカード： 準備状態かつアンロックなミニオンは、他のメトセラがコントロールするミニオンのアクションに対してリアクションカードをプレイすることができる。

ミニオンは1回のアクション中に同じリアクションカードを2回以上プレイすることはできない（異なる訓えレベルを使用している場合も同様）。リアクションカードはそれをプレイするミニオンをロックしない。



上級ルール

反射カード：ミニオンは反射カードをプレイすることで、自分に対してプレイされた特定の種類のカードをキャンセルすることができる（「カードのプレイ」を参照のこと）。



イベントカード：イベントカードは、闇の世界全体に影響を与える出来事を表すためにプレイされる。各ディスカードフェイズに1度、メトセラはディスカードフェイズアクションを使用しイベントカードをプレイすることができる。各イベントは1ゲームに1度しかプレイできない。イベントカードは、それをプレイしたメトセラがコントロールします。



3. ゲームのプレイ

ゲームセットアップ

訳注：単語の後の数字は、プレイエリアの紹介用画像の数字と合致します。

画面と見比べて用語を覚えてください。

プレイの順番

座順は、メトセラの選択した任意の方法で決定することができる。最初のメトセラをランダムに決定する。それぞれのメトセラについて、左隣のメトセラがあなたの獲物（1）となる。そのメトセラはあなたがゲームから追放したいメトセラである。右隣のメトセラはあなたの捕食者（2）である。彼らはあなたをゲームから追い出そうとするメトセラである。あなたの獲物が追い出されると、あなたの新たな左隣のメトセラが新たな獲物となる（訳注；残り二人になった場合、それぞれが獲物でありかつ捕食者となる）。

ブラッドバンク

各メトセラはブラッドカウンターを30個とり、開始時のプール（3）を形成する。残りのブラッドカウンターは中央のエリアに置かれ、ブラッドバンク（4）を形成する。ブラッドバンクのカウンターがなくなることはなく、必要に応じて追加のカウンターやコイン、石などを使用すること。

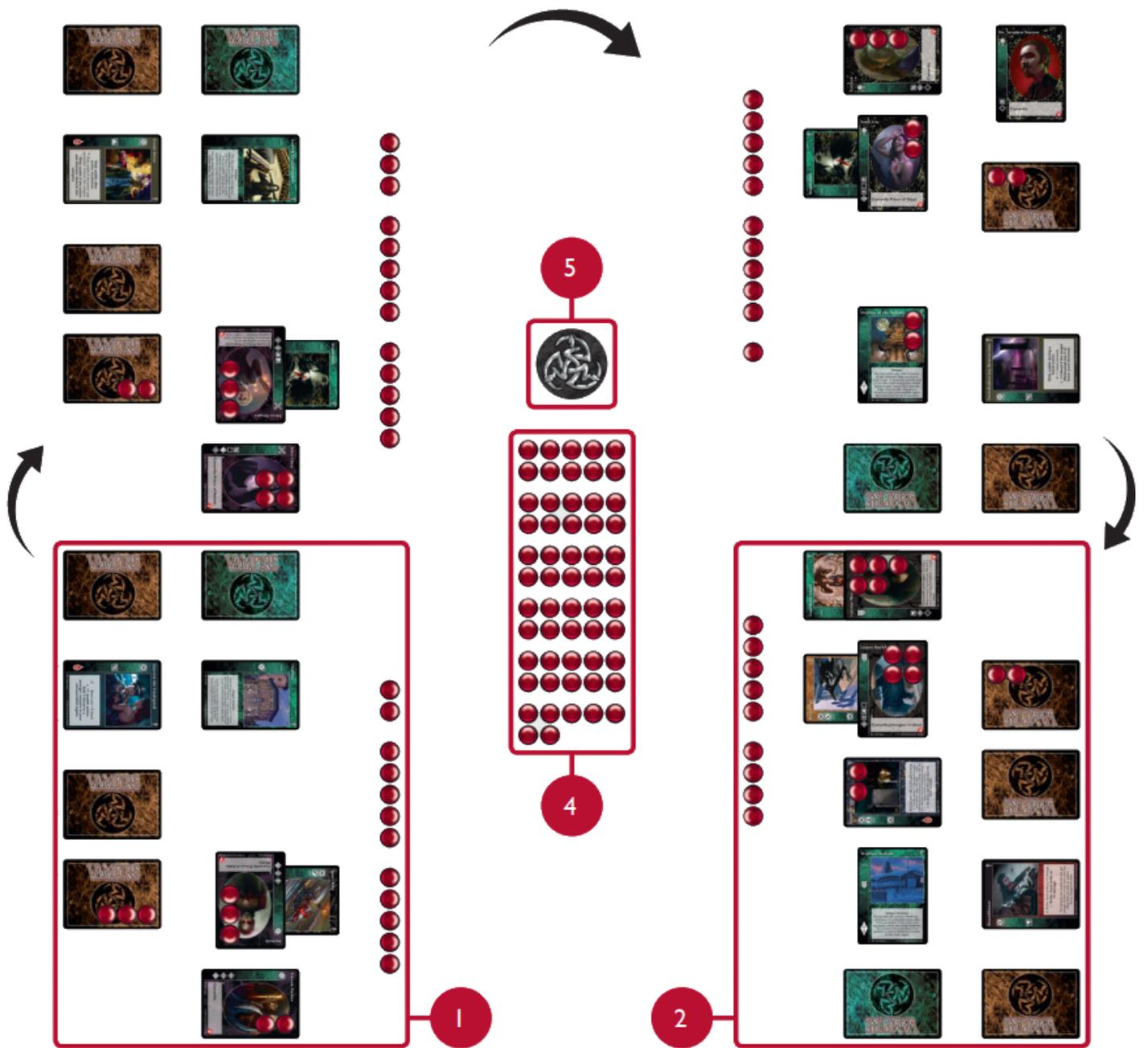
エッジ

エッジ(5)はコントロールされていない状態でゲームを開始し、中央エリアに配置される。

プレイエリア

各メトセラの前の領域は、非支配領域（6）と支配領域（7）の2つに分かれている。支配領域はさらに準備領域（8）と休眠領域（9）の2つに分かれている。休眠は負傷した吸血鬼のための特別な領域である。ゲームが進むにつれて、ミニオンを表向きに準備領域に移動させ、ミニオンをコントロールするようになる。

初めに、クリプトカード（10）とライブラリーカード（11）を分ける。両方のデッキをシャッフルし、捕食者に両方をカットさせる。両方のデッキをあなたの前に置く。上から7枚の買い部ラリーカードを引いて手札（12）とし、上から4枚のクリプトカードをあなたの非支配領域（6）に裏向きに配置する。あなたはゲーム中いつでも手札と非支配領域のカードを見ることができる。



Your prey

Your predator



You

ゲームにおける重要単語

焼却 (Burn) : カードが焼却されると、そのカードはオーナーのアッシュヒープ (捨て札の山) に置かれる。アッシュヒープはどのメトセラでもいつでも確認できる。カウンターが焼かれた場合、それはブラッドバンクに戻される。カードをゲームから取り除くように指示されることがある。一部のカードや効果はアッシュヒープからカードを回収することができるが、ゲームから取り除かれたカードは回収することができず、いかなる影響も受けない。カードが燃やされたりゲームから取り除かれた場合、その上にあるカウンターや他のカードも燃やされる。

支配 (Control) : メトセラによってプレイされた吸血鬼は、そのメトセラに支配される。

プレイ中のマスターカードは、それが他のメトセラのコントロールするカードの上にプレイされていたとしても、それをプレイしたメトセラがコントロールする。

プレイ中のミニオンカードは、そのミニオンの支配者が支配する。ミニオンカードがプレイ中であり、他のミニオンが支配しているカードの上にない場合、そのミニオンはそのミニオンをプレイしたメトセラが支配していることとなります。

支配はゲーム効果によって変化することがあり、そのような効果を使用する際にはそのことが明記される。

ロック (Lock) とアンロック (Unlock) : プレイ中、カードを横向きに 90 度回転させるとロックされ、そのカードが特定の目的や効果に使用されたことを示します。カードをアンロックすると元の位置に戻り、そのカードはリセットされ、後で再びロックできるようになることを示します。アンロックされたミニオンだけがアクションを実行したり、他のミニオンのアクションをブロックしたりすることができます。

カードの所有に関するルール (Rules of Card Ownership) : あなたがゲームを開始したときのカードは「所有カード」と呼ばれます。あなたのカードは他のメトセラによって支配されることはあっても、所有されることはありません。ゲーム終了時に、あなたが所有しているカードはあなたに戻されます。ゲーム終了前にあなたが追放された場合、あなたが所有しているカードで他のメトセラが支配しているものは、通常通り焼却されるまでプレイされたままになります。

カードの黄金律 (The Golden Rule for Cards) : カードがルールと矛盾する場合、カードが優先されます。

文言テンプレート

「X の間に Y を行う (During X, do Y)」 : 「X の間に Y を行う」テンプレートはいくつかのカードで使用されている。このテンプレートが使用されている場合、このカードで行える Y は X につき 1 回のみである。例えば、あなたはアンロックフェイズに 1 回だけ「器」で自分の吸血鬼の血を自分のプールに移動することができる。

「X をロックして Y を行う (Lock X to do Y)」 : これらの効果を使用するにはアンロックされているミニオンが必要であり、ロックされているミニオンでは使用できない。

「サーチ (Search)」 : 自分のライブラリーやクリプトをサーチする効果である。サーチするカードを発表する必要はなく、サーチしてもカードが見つからないこともあります。自分のライブラリーやクリプトをサーチした場合、その後シャッフルしなければなりません。

上級ルール

カードをキャンセルする (Cancel a card) : キャンセルされたカードは効果を持たないが、プレイされたものとして扱われる。

アクションカードがキャンセルされた場合、ミニオンはロックされず (アクションカードのコストを支払わず)、同じアクションカードを再度プレイすることができる。

非アクションカードがキャンセルされた場合、そのコストは通常通り支払う。

ストライクに使用した戦闘カードがキャンセルされた場合、それをプレイしたミニオンは他のストライクカードなど (訳注: デフォルトであるハンドストライクでも OK) からストライクを選択しなければならない。

4. ターン進行の詳細

各フェイズについて、以下のセクションで詳細に説明する。

1. アンロックフェイズ (Unlock Phase)

あなたのターンはアンロックフェイズから始まる。アンロックフェイズの開始時に、あなたは自分のカードをすべてアンロックしなければならぬ。アンロックフェイズ中に何かをすることを要求されたり、させたりするカードや効果は、あなたがカードをアンロックした後に発動する。これらの効果の順番は任意である。カードの効果以外にも、アンロックフェイズに解決される効果がある。

あなたがエッジを持っている場合、ブラッドバンクからプールを1つ獲得することができる。

上級ルール

一部のカードにはバーンオプション (Burn Option) のアイコンがある。

このアイコンは、このカードの条件を満たすミニオンをコントロールしていない、またはこのカードの合法的な対象であるメトセラは、各メトセラのアンロックフェイズ中にこれを捨て、入れ替えることができることを意味する。各メトセラはアンロックフェイズ毎に1枚までしか捨てられない。

上級ルール

カードの競合 (Contested Card)

このゲームに含まれるカードの中には、特定の場所や装備、人物など、固有のリソースを表しているものがある。このようなカードはカードテキストに「ユニーク (unique)」と記載される。また、すべてのクリプトカードは固有のミニオンを表す。同名のユニークカードが複数枚プレイに出された場合、そのカードの支配権が争われることを意味する。争奪戦が行われている間、競合状態のカードはすべて裏向きになり、利用できなくなる。同じ名前を持つ別のカードがプレイに出された場合、それは即座に競合状態となり、同様に裏向きにされる。

カードを競合するためのコストはプール1個であり、あなたのアンロックフェイズに支払う。カードを競合するためのコストを支払う代わりに、あなたはそのカードを放棄することを選ぶことができる。放棄されたカードは燃やされる。そのカードの上にスタックされているカードやカウンターも燃やされる。あなたのカードと競合している他のすべてのカードが放棄された場合、あなたの次のアンロックフェイズにそのカードはアンロックかつ表向きになり、その争競合は終了する。

コラム：デッキ構築

注意：同じカードを重複してデッキに入れることには注意すること。一度にユニークな同じカードを複数枚コントロールすることはできないし、自発的に自分とカードを競わせることもできない（何らかの効果によって自分とカードを競わせることになるなら、その場合は単にその固有カードの入ってきたコピーを焼くだけである）。一方、1枚目が焼かれたときのために2枚目を手元に置いておくとよいだろう。

上級ルール

称号（Title）の競合

いくつかの称号は唯一無二のものである。例えば、特定の都市の公子（Prince）や男爵（Baron）は一人しか存在できない（吸血鬼の派閥（Sect）を参照のこと）。場の複数の吸血鬼が同じ固有の称号を主張する場合、その称号は競合が発生する。称号が争われている間、争いに参加している吸血鬼は称号がないものとして扱われるが、吸血鬼自体はコントロールされたままであり、通常通り行動したりブロックしたりすることができる。

称号を争うためのコストは1ブラッドであり、アンロックフェイズごとに吸血鬼が支払う。称号を争うためのコストを支払う代わりに、吸血鬼は称号を放棄することを選ぶことができる（支払う血液がない場合、放棄することを強制されることもある）。称号を争うことができるのは準備のできた吸血鬼だけである。休眠状態にある吸血鬼はアンロックフェイズ中に放棄しなければならない。

あなたの吸血鬼と称号を争っている他の吸血鬼がすべて放棄した場合、あなたの吸血鬼は次のアンロックフェイズに称号を獲得し、その争いは終了する。

称号を放棄した吸血鬼は称号を失い、そのゲームの残りの期間、称号の恩恵を失う。

2. マスターフェイズ（Master Phase）

マスターフェイズ中にマスターフェイズアクションを1点受けとる。マスターフェイズのアクションは、そのターンのメトセラとしての個人的な活動を表す。

デフォルトでは、マスターフェイズのアクションは1点だけだが、カードによってこの量を変更することができる。マスターフェイズアクションを使用してマスターカードをプレイすることができる。またマスターフェイズアクションを使用する別の方法を与えるカードも存在する。

マスターフェイズ中に他の効果が発生した場合、その効果とマスターフェイズのアクションの順番を任意に選択できる。

マスターフェイズのアクションを使わなければならないわけではない。ただし未使用のマスターフェイズアクションはフェイズの終了時に失われる。

上級ルール

マスターフェイズアクションで、緋色のリスト（Red List）のミニオンをマークすることができる（「緋色のリスト」を参照のこと）。

このマスターフェイズに対して自分のターン外 (out-of-turn) にマスターカードをプレイしていた場合 (それがキャンセルされていたとしても)、通常よりもマスターフェイズアクションが1点少なくなる (「マスターカード」参照のこと)。

3. ミニオンフェイズ (Minion Phase)

ゲーム中のほとんどの行動はミニオンフェイズに発生する。ミニオンフェイズ中、ミニオンにアクションを実行させることができる。アクションを実行できるのは、アンロック状態でかつ準備状態のミニオンのみで、アクションを実行するとそのミニオンはロックされる。他のメトセラが操作しているアンロックかつ準備状態のミニオンは、あなたのアクションをブロックすることを試みることができ、ブロックしたミニオンはロックされる (「ブロックの試み (Attempt Block) を解決する」を参照のこと)。ブロックされなかった場合のみアクションは成功する。各アクションが解決 (成功またはブロック) されなければ、別のアクションを行うことはできない。

このフェイズにミニオンが (カードや効果によって) アンロックに成功した場合、そのミニオンは別のアクションを行うことができる。

一部のアクションは必須である。それらのアクションは、必須でないアクションの前に行わなければならない。必須アクションを持つミニオンが2体以上いる場合、その順番は任意である。必須アクションを行う必要があるミニオンは、他のアクションを行うことができない。例えば、血が0点の吸血鬼は必須アクションとして狩り (Hunt) を行わなければならない。

1体のミニオンが2つ以上の異なる必須アクションを持つか、必須アクションを行うことができない場合、そのミニオンは「スタック」し、どのアクションも行うことができない (ただし、他のミニオンがアクションを行うことは妨げられない)。

・行動の種類

直接アクション (Directed Action) と非直接アクション (UnDirected Action)

以下に述べるアクションは、その対象が直接的なものかそうでないものがある (「誰がブロックできるのか」を参照のこと)

便宜上、カードが他のメトセラに対して直接アクションとして記載されている場合、そのアクションカードが直接アクションであることを忘れさせないために、カードのテキストに (D) のシンボルが含まれる。それが無い場合、非直接アクションとみなされる。

ステルス (Stealth) とインターセプト (Intercept)

アクションの成否は2つの要素によって決まる：

ステルスは、行動するミニオンが敵に発見されずに行動するための手段を表す。

インターセプトは、ブロックするミニオンが行動するミニオンを察知し、それに対抗するための努力を表す。

あなたがコントロールするアンロック状態のミニオンは、アクションを実行することができる。アクションの解決手順は以下のセクションで説明する。なお、アクション修正カードやリアクションカードは、後述するステルスやインターセプトの追加に関する制限を条件として、この過程でいつでも適宜プレイすることができる。各アクションにおいて、同じミニオンが同じアクション修正カードやリアクションカードを2回以上プレイすることはできない（「ミニオンカード」参照のこと）。全てのカードは全ての効果について同じシーケンス構造に従わなければならない（「シーケンス」参照のこと）。

準備状態な吸血鬼は通常、アクションカードをプレイする必要のない基本アクションとして、ブリードかハントの2つのうち1つを実行することができる。準備ができていない協力者はアクションカードをプレイする必要のない基本アクションとして、ブリードの1つのみを実行することができる。

基本アクションを実行する代わりに、準備状態のミニオンはアクションカードをプレイし、そのカードに書かれているアクションを実行することができる。アクションカードの中には、基本アクションであるブリードやハントの強化版があれば、オリジナルのアクションもある。

また準備状態のミニオンはアクションを使用することで、異なるタイプのパーマネントリソースを場に出すことができる。この3つのアクションは非常に似ていますが、カードは似ていない。

装備 (Equipment) : コンピューター、銃、エキゾチックな工芸品など。装備カードは「装備」アクションによって場に投入される。また装備はアクションを実行することで、ミニオンから別のミニオンに移動させることもできる。

従僕 (Retainers) : ミニオンに仕える子分、従者、動物。従僕は「従僕を雇う」アクションで登場させる。従僕をミニオン間で移動させることはできない。

協力者 (Allies) : 魔道士、狼男、普通の人間など、吸血鬼以外のミニオン。協力者は「協力者の採用」アクションで場に参加させる。

ミニオンは（キャンセルされない限り）、アンロックされたとしても、同じ名前のアクションカードをターン中に複数回プレイすることはできない。ミニオンは、たとえアンロックされたとしても、場のカードの同じコピー（ミニオン自身のカードテキストを含む）を使って各アクションを各ターンに2回以上行うことはできない。

・ブリード (Bleed)

ブリードアクションを行うことは、対象となるメトセラのパワーとプールを弱体化させるためのミニオンの努力を表す。ブリードとは、賄賂の支払い、銀行記録の変更、噂の流布などをイメージするとよい。

ブリードはアクションカードや基本的なブリードアクションによって行うことができる。ブリードアクションの間、他のアクション修正カードによって既にブリード量が増加している場合、ブリード量を増加させるためにアクション修正カードをプレイすることはできません（そのいずれかがその制限にカウントされない場合を除く）。このルールは「制限付き (Limited)」というカードテキストによってそれらのカードに示される。

■ ブリードできる者；準備状態なミニオン

ミニオンはアンロックされても、各ターンに複数回ブリードアクションを行うことはできない。

■ 初期コスト：なし

■ 既定の対象：自分の獲物。直接アクション。しかしカードや効果によって、あなたの獲物以外のメトセラをブリードしたり、強制されることがある。自分自身をブリードすることはできない。

■ 既定のステルス：0 ステルス

■ 効果：アクションが成功した場合、対象のメトセラはブリード量に等しい量のプールを燃やす。アクションが成功し、かつブリード量が1以上であれば、ブリードは成功となり、行動しているミニオンのコントローラーはエッジを獲得し、エッジを持っているメトセラがいれば、そのメトセラからエッジを奪う。



・狩り (Hunt)

狩りは吸血鬼が血への飢えを満たすための手段である。

狩りはアクションカードや基本的な狩りのアクションを通して行うことができる。

■ 狩りができる者：準備状態の吸血鬼

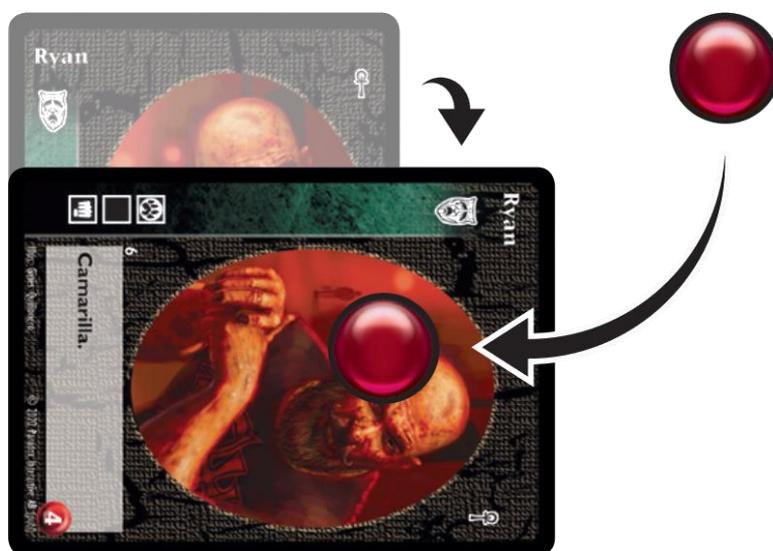
血液を持たないアンロック状態の吸血鬼にとって、狩りは必須アクションとなる。自分のミニオンフェイスに、アンロック状態の吸血鬼がまだ狩りを実行していない場合、自分のミニオンは必須アクション以外のアクションを実行できない。狩りの必須アクションを持つ吸血鬼が2体以上いる場合、それらのアクションは任意の順番で行うことができる。

■ 初期コスト：なし

■ 既定の対象：なし。非直接アクション

■ 既定のステルス：+1 ステルス

■ 効果：行動する吸血鬼はブラッドバンクから狩りの量に等しい量のブラッドカウンターを得る。これによって吸血鬼の血液がその血液の容量を超えた場合、（いつものように）超過分は即座にブラッドバンクに戻される。



・ 装備 (Equip)

■ 装備できる者：準備状態なミニオン

■ コスト：カードを手札からプレイする場合は、カード記載のコスト。他のミニオンからカードを移動する場合は、コストなし

■ デフォルトの対象：対象はなし。非直接アクション

■ デフォルトのステルス：+1 ステルス

■ 手札から装備する際の効果：装備カードはミニオンに特殊能力を与えるアクションカードである。手札から装備カードを装備するアクションが成功した場合、その装備カードは行動したミニオンに装備される。ミニオンの装備カードの枚数に制限はない。

■ 自分がコントロールする他のミニオンから装備する際の効果：自分の他のミニオンが現在持っている装備カードを装備する。1回のアクションで1体のミニオンから複数の装備カードを移すことができるが、移す予定の装備はアクションの告知と同時に告知されなければならない。アクションが失敗した場合、その装備はそのまま残る。



上級ルール

もしその装備に訓えが必要であり、装備以外の方法でその装備を場に出した場合、その装備は基本訓えの効果となる。

・ 従僕を雇用する (Employ Retainer)

- 従僕を雇うことができる者：準備状態のミニオン
- コスト：従僕カードに記載されている
- デフォルトの対象：なし。非直接アクション
- デフォルトのステルス： +1 ステルス
- 効果；従僕はミニオンに特殊能力を与えるアクションカードである。アクションが成功した場合、その従僕は行動したミニオンの上に置かれる。ミニオンが持てる従僕の数に制限はない。装備品と異なり、リテイナーを譲渡することはできない。従僕が場に投入されると、そのライフ（従僕のカードに記載されている）を表すブラッドカウンターをブラッドバンクから受け取る。従僕が最後のライフカウンターを失うと、その従僕は焼かれる



上級ルール

もしその従僕に訓えが必要であり、雇用以外の方法でその従僕を場に出した場合、その従僕は基本訓えの効果となる。

・ 協力者を採用する (Recruit Ally)

- 協力者を採用できる者：準備状態のミニオン
- コスト：協力者カードに記載されている
- デフォルトの対象：なし。非直接アクション
- デフォルトのステルス： +1 ステルス
- 効果：協力者はそれ自体がミニオンとなるアクションカードであり、そのミニオンを採用したミニオンとは独立して行動したりブロックしたりすることができる。アクションが成功した場合、その協力者は自分の準備領域に置かれるが、このターンに行動することはできない。協力者が場に参加すると、ブラッドバンクから自分のライフを表すブラッドカウンターを受け取る（協力者のカードに記載されている）。協力者が最後のライフカウンターを失ったとき、その協力者は燃やされる。



上級ルール

他の手段によって場に入った協力者は同じターンに行動することに注意すること。協力者を採用するために訓えが必要であり、その協力者が通常の採用以外の手段によって場に投入される場合、その協力者の基本訓えの能力を使用する。

・ 選挙 (Political Action)

- 誰が選挙を起こせるか：準備状態の吸血鬼
吸血鬼は各ターン複数回の政治的行動を行うことはできない。
- コスト：政治アクションカードに記載されている通り
- デフォルトの対象：なし。非直接アクション

■ デフォルトのステルス：+1 ステルス

■ 効果：選挙は投票を呼びかけるためのアクションである。アクションが成功した場合、投票の条件が選ばれ、投票が行われ、集計され、投票の成否が決定される（「政治」を参照）。



・ 休眠からの離脱（Leave Torpor）（「休眠」参照のこと）

■ 休眠からの離脱ができる者：休眠状態にある吸血鬼

■ デフォルトコスト：2 ブラッド

■ デフォルトの対象：なし。非直接アクション

■ デフォルトのステルス：+1 ステルス

■ 効果：アクションが成功した場合、行動する吸血鬼は休眠領域から準備領域に移動する。この行動が妨害された場合、戦闘は発生しない（休眠状態の吸血鬼は戦闘できない）。その代わり、ブロックした者が吸血鬼であった場合、行動中の吸血鬼を同族喰らいする機会を得る（「同族喰らい」参照のこと）。同族喰らいをしなかった場合、ブロックしたのが協力者であった場合、そのアクションは単に失敗する（行動中の吸血鬼は休眠状態のままであり、コストは支払われない）。休眠から離脱した吸血鬼はもはや「負傷」していない。



・吸血鬼を休眠から救う (Rescue a Vampire from Torpor)

- 吸血鬼を休眠から救出できる者：準備状態にある吸血鬼
- デフォルトのコスト：2ブラッド。これは行動する吸血鬼か救出される吸血鬼が支払うか、あるいはそのコストを両者で折半することができる（これは、コストは吸血鬼自身のリソースで支払わなければならないというルール of 例外である）。
- デフォルトの対象：休眠中の吸血鬼
 - 非直接アクション：行動する吸血鬼と休眠状態の吸血鬼が同じコントローラーである場合
 - 直接アクション：行動する吸血鬼と休眠状態の吸血鬼のコントローラーが異なる場合
- デフォルトのステルス：
 - +1 ステルス：行動する吸血鬼と休眠状態の吸血鬼のコントローラーが同じ場合
 - +0 ステルス：行動する吸血鬼と休眠状態の吸血鬼のコントローラーが異なる場合
- 効果：アクションが成功した場合、休眠状態の吸血鬼は準備完了領域に移動する。救出された結果、対象となった吸血鬼はロックもアンロックもしない。アクションがブロックされた場合、行動していた吸血鬼とブロックしたミニオンは通常通り戦闘になる。休眠から救出された吸血鬼はもはや負傷していない。



・休眠状態の吸血鬼を同族喰らいする (Diablerise a Vampire in Torpor)

- 同族喰らいできる者：準備状態の吸血鬼
- 初期コスト：なし
- デフォルトの対象：休眠状態の吸血鬼
 - 非直接アクション：行動する吸血鬼と休眠状態の吸血鬼が同じコントローラーである場合
 - 直接アクション：行動する吸血鬼と休眠状態の吸血鬼のコントローラーが異なる場合
- デフォルトのステルス：
 - +1 ステルス：行動中の吸血鬼と休眠中の吸血鬼のコントローラーが同じ場合
 - +0 ステルス：行動中の吸血鬼と休眠中の吸血鬼のコントローラーが異なる場合

■効果：アクションが成功した場合、犠牲者は同族喰らいされる（「同族喰らい」参照のこと）。そのアクションがブロックされた場合、行動している吸血鬼とブロックしたミニオンは通常通り戦闘に参加する。



・アクションカード（または場にあるカード）（Action Card (or Card in Play)）

- デフォルトでアクションを実行できる者：準備状態のミニオン
ミニオンはアンロックされていても、各ターンに複数回、手札やプレイ中の同じアクションカードでアクションを行うことはできない。
- コスト：カードに記載されている
- デフォルトの対象：カードに記載されている通り
- デフォルトのステルス：カードに特記されていない限り+0ステルス
- 効果：アクションが成功した場合、カードに書かれている通りに解決される。そのカードが基本アクションの特殊バージョンである場合、カードに別に書かれていない限り、基本アクションに適用されるすべてのルールが適用される。



上級ルール

アナークになる (Become Anarch)

- アナークになれる者：準備状態の称号もちでないアナークでない吸血鬼
- コスト：2 ブラッド。またはコントローラーが他の準備状態のアナークを1体以上コントロールしている場合は1 ブラッド
- デフォルトの対象：なし。非直接アクション
- デフォルトのステルス：+1 ステルス
- 効果：アクションが成功した場合、行動した吸血鬼の派閥はアナークとなる。

・行動のサマリー

1. **アクションの宣言**：アクションカードをプレイするか、アクションの告知に使用される他の効果（場にあるカード、基本的なブリード、狩り）を宣言し、行動するミニオンをロックする。一部のカードは「アクションの告知と同時に」プレイされ、それらのカードは通常のアクション修正カードやリアクションカードの前にプレイされなければならない。

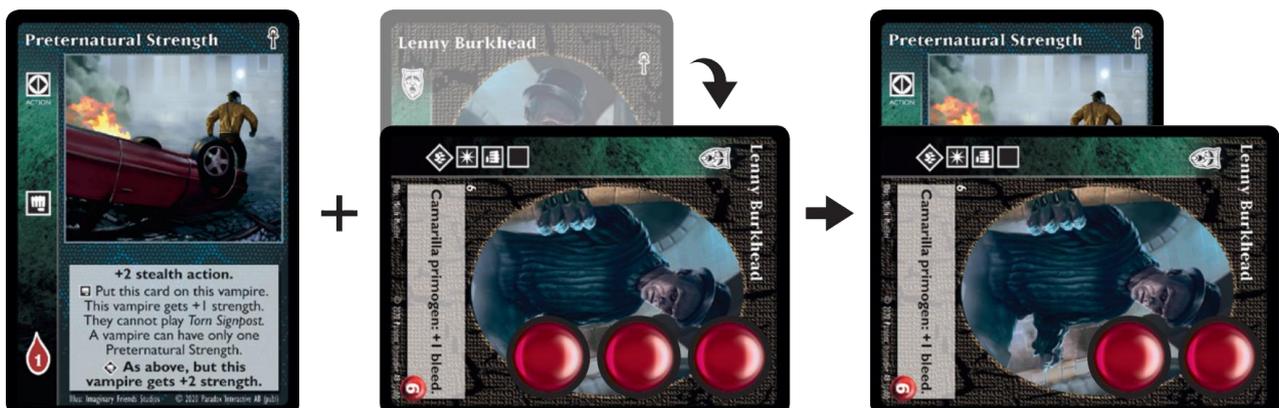
2. **対象となるメトセラ（達）**はアンロック状態のミニオンでそのアクションをブロックすることができる。そのアクションが他のメトセラを対象としていない場合、または行動するメトセラが自身がコントロールするカードを対象としている場合、獲物と捕食者のミニオンはブロックを試みることができる。

■ブロックが失敗した場合、他のミニオンは再度ブロックを試みることができる。

■ブロックの試みが成功した場合、ブロックしたミニオンはロックし、行動しているミニオンと戦闘に入る。

3. ブロックの試みが成功せず、さらにブロックの試みが行われなかった場合、そのアクションは成功し、アクションコストが支払われる。

アクション修正カードやリアクションカードは、アクション中の解決前であればいつでもプレイすることができ、行動を行うメトセラが最初にプレイする機会を得る。アクション修正カードをプレイできるのは行動するミニオンのみであり、リアクションカードをプレイできるのは他のメトセラの準備状態のミニオンのみである。アクション修正カードやリアクションカードの効果は、現在のアクションの間続く。また、同じミニオンが同じアクション修正カードやリアクションカードを1アクション中に複数回プレイすることはできない。



1. アクションの宣言 (Announce the Action)

アクションが宣言された時点で、そのアクションのすべての詳細が定義される。アクションの詳細には、対象、コスト、効果などが含まれる。アクションに必要なカードはこの時点でプレイ（表向き）されるが、アクションが解決するまで一時的に脇に置かれる（プレイから外れる）。行動するミニオンをロックする（準備状態かつアンロック状態のミニオンのみがアクションを実行できる）。

例外：選挙内容の詳細はアクションが成功するまで発表されない（「選挙アクション」を参照のこと）。

Sarah のミニオンフェイズに、*Sarah* はアンロックされていないミニオンの一人、*Belinde* が獲物である *Alexis* に対してブリードアクションを行うと決定する。*Sarah* は *Belinde* をロックし、「*Belinde* が *Alexis* を 1 ブリード (1 プールを意味する)」と言う。

そのアクションを解決した後（成功したかどうかは別として）、*Sarah* はアンロックされているもう 1 体のミニオン、*The Dowager* が手札から味方である *Underbridge Stray* をリクルートすることを決定する。彼女は *The Dowager* をロックし、*Underbridge Stray* をプレイして宣言する：「*The Dowager* は *Underbridge Stray* をステルス+1 で雇用し、*The Dowager* の血を 1 消費する」（アクションが成功するまで血は支払われない）。

2. ブロックの試みを解決する (Resolve Any Block Attempts)

・誰がブロックを試みることができるのか

そのアクションが 1 体以上の他のメトセラや他のメトセラがコントロールしているものを対象としている場合、そのアクションは直接アクションと呼ばれ、その対象となったメトセラのみが準備状態かつアンロック状態のミニオンを使ってブロックを試みることができる。複数のメトセラがアクションの対象になっている場合、ブロックの試みは時計回りの順番で行われる。

そのアクションが他のメトセラや他のメトセラがコントロールしているものに向けられたものでない場合、そのアクションは非直接アクションと呼ばれ、行動しているメトセラの獲物や捕食者がブロックすることができる。

ミニオンは他のミニオンがブロックしていない限り、何度でもブロックを試みることができる。あるミニオンがブロックに失敗した場合、ブロックするメトセラが望む限り何度でも他のミニオンでブロックを試みることができる。

メトセラがこれ以上ブロックを試みないと決めた時点で、その決定は確定する。

アクションの対象が変更された場合（たとえば、ブリードアクションが方向転換された場合）、通常のルールに従ってブロックの試みが再開される。

注意点として、カードが他のメトセラに対して直接アクションであると記述されている場合、そのカードのテキストには通常指示されるアクションであることを示す(D)シンボルが含まれる。



注意する点として、選挙アクションは常に非直接行動である。

Belinde の *Alexis* をブリードするアクションは *Alexis* に向けられたものであるため、*Alexis* の準備状態かつアンロック状態のミニオンだけがブロックを試みることができる。あるミニオンがブロックに失敗した場合、次のミニオンがブロックを試みることができる。

協力者である *Underbridge Stray* を雇用する *Dowager* のアクションは他のメトセラに向けられていないため、非直接アクションである。これは *Sarah* の獲物または *Sarah* の捕食者のミニオンの準備状態かつアンロック状態のミニオンがブロックすることができる。*Sarah* の獲物が最初の試みを失敗した場合、次の試みを行うことができ、*Sarah* の獲物がそれ以上の試みを放棄するまで続けられ、その時点で *Sarah* の捕食者はブロックの試みを始めることができる。

・ステルスとインターセプト (Stealth and Intercept)

ステルスは、行動するミニオンが、自分たちに敵対する者たちの注意を引かないようかつ目立たぬように行動を済ませるための手段を表す。

インターセプトは、ブロックするミニオンが、行動するミニオンの計画を察知し、目的を達成する前に (ミニオンと戦うことによって) 妨害するために、ミニオンをつけまわしたり、追いかけたりする努力を表す。

ブロックの試みが成功するかどうかは、行動するミニオンのステルスとブロックするミニオンの値を比較する。ブロッカーのインターセプトが行動するミニオンのステルスと同じかそれ以上の場合、その行動はブロックされる。デフォルトではミニオンのステルスとインターセプトは 0 である。そのため、ブロックの試みは、そのアクションに固有のステルスがあるか (狩りなど)、カードや効果でミニオンのステルスを増加させない限り、通常成功する。

アクションリストや一部のアクションカードに記載されているように、ステルスを持つアクションもある。そのようなアクションを行うミニオンは、通常よりもステルス性が高い状態でスタートする。

さらに、一部のカードや他の効果は、カードのテキストに記されているように、ミニオンのステルスやインターセプトを増加または減少 (0 以下でも) させることができる。

ステルスはアクション中に必要な場合のみ、つまりそのアクションが現在ブロックされており、ブロックしているミニオンが行動しているミニオンをブロックするのに十分なインターセプトを持っている場合のみ追加することができる。同様に、インターセプトはアクション中に必要な場合のみ加えることができ、ブロックしているミニオンのステルスがインターセプトを上回っている場合のみ加えることができる。

なおミニオンのステルスやインターセプトに加えられた修正はすべて、そのアクションが継続する間有効である。増加したステルスとインターセプトはアクションが解決された後、通常値に戻る。

Sarah は *Wauneka* が狩りをすると宣言し、*Wauneka* をロックする。このアクションは非直接であり、初期値はステルス+1である。彼女の獲物はブロックすることを断念する。

しかし、彼女の捕食者はリアクションカードをプレイし、彼女の準備状態かつアンロックなミニオンの1体、*Ayelech* に+1インターセプトを与える。*Sarah* は *Wauneka* のステルスを増加させるカードを持っていないため、そのアクションはブロックされる。*Ayelech* はロックされ、戦闘が始まる。あるブロックの試みが失敗した場合、次の試みが行われるか、防御側のメトセラがこれ以上アクションをブロックする試みは行わないと宣言するまで続く。すべてのメトセラがブロックを断念したら、アクションを解決する前にさらにカードと効果をプレイするために、順番はアクションを行うメトセラ（その後、先に与えられた順番に従って他のメトセラ）に戻る。

Sarah は *Alexis* からブリードすると宣言する。*Sarah* は *Alexis* がブロックするかどうかを決める前にプレイしたい効果がないので、*Sarah* は "ブロックしますか?"と言う。*Alexis* はブロックしないと決めたので、*Sarah* は《*Bonding*》（ブリードに+1するアクション修正カード）をプレイする。*Alexis* は2プール分ブリードされる。

・アクションの詳細

アクションが発表され、その後の流れである。最初はAからとなる。

A.現在ブロックの試みがない

1. シーケンスルールが通常通り適用される。
2. アクション中に使用できる効果(アクション修正カードやリアクションカードのプレイ、場中のカードの効果の使用など)に加えて、ブロックできるメトセラ(「ブロックを試みることができる者」を参照のこと)は「B. 現在ブロックの試みがある」に切り替えてブロックの試みを宣言することができる。
3. メトセラがパスした場合、そのアクションの対象が変わらない限り、そのメトセラはそのアクションの終了時までブロックの試みを宣言できない。
4. 全メトセラがパスしたら、「C. ブロックをすべてのメトセラが放棄した場合」に移行する。

B.現在ブロックの試みがある

1. シーケンスルールは通常通り適用される。
2. アクションの目標を変更することはできない。

3. 現在のブロックの試みを宣言したメトセラは、現在ブロックを試みているミニオンにブロックを試みさせる効果を使用することができる（このブロックの試みが解決されるまで、他のミニオンはブロックを試みることができない）。

4. 全メトセラがブロックをパスした場合、ブロックの試みを解決する：ブロックが成功した場合、そのアクションは失敗し、ブロックされる。そうでない場合、「A. 現在ブロックの試みはない」に移行する。

C. ブロックをすべてのメトセラが放棄した場合

1. シーケンスルールが通常通り適用される。
2. アクションの対象が変更された場合、「A.現在ブロックの試みがない」に移行する。
3. 全メトセラがパスした場合、アクションは成功し解決される

3. アクションを解決する (Resolve the Action)

アクションが成功した場合（ブロックの試みがすべて失敗した場合）、アクションのコストが支払われ、成功したアクションの効果が発生する。

アクションがブロックされた場合、アクションに用いたカードは燃やされ、ブロックは解決される。ブロックが解決される前にアクションが終了した場合、またはこれら2つの結果のうち1つ（戦闘に入るなど）が発生する前に効果が終了した場合、どちらの結果も発生しない。アクションがブロックされた場合、アクションの効果は発生しない。（もしあれば）アクションのコストはアクションが成功した場合にのみ支払われ、アクションがブロックされた場合にはコストは支払われないことに注意すること。アクション修正カードやリアクションカードのコストは、アクションの成否に関わらず、カードがプレイされたときに支払われる。

選挙 (Politics)

吸血鬼にとって、政治と外交は狩りや食事と同じくらい重要である。人間社会と同様、血族社会にも独自の法律、信条、習慣がある。選挙は吸血鬼が政治的行動を起こすときや、咎人狩り (Blood Hunt) が召集されるときに登場する（「咎人狩り」を参照）。

選挙アクション

重要：投票の具体的な条件（国民投票を招集したメトセラが行うべき選択がある場合）は、その行動自体が成功するまで決定されない。

投票

選挙アクションが成功した場合、そのコストは支払われ、投票が召集されます。投票は3つのステップで構成されます。

1. (もしあれば) 投票の詳細を選択する。

2. 投票: 「投票ステップ中 (during the polling step)」に使用可能であるが、「投票が行われる前 (before votes and ballots are cast)」に使用されるカードは、このタイミングで使用される。次に全メトセラはこの時点で手持ちの票 (Vote) と投票権 (Ballot) (後述) を任意の順番で投じることができる。票や投票権の行使は自由であり、票や投票権の行使の義務はない。ただし、一度投票した票や投票権は変更できない。投票段階は、すべてのメトセラが票と投票権を終えて初めて終了する。時間制限が必要な場合は、最後の投票が行われてから 15 秒後に投票を終了することに合意することもできる。

3. 投票の解決: 投票への賛成票が反対票を上回った場合、投票は可決されその効果が実行される。そうでない場合、投票は不成立となり、何の効果も生じない。同数の場合は否決となる。

票の獲得 (Gaining Votes)

メトセラには固有の票や投票権はない。票や投票権は獲得しなければならないが、それにはさまざまな方法がある。一度獲得した票や投票権は、すぐに投じる必要はない。各投票は、その投票に「賛成」または「反対」のいずれかを選択することになり、メトセラは、ある吸血鬼などからのすべての投票が、グループとしての同意のもとに行われなければならないという制限のもとで、いくつかの投票や投票を賛成に投じたり、反対に投じたりすることができる。一度投じられた票や投票権は変更できない。メトセラは以下の方法で票や投票権を得ることができる:

■選挙アクションカード: 各メトセラは選挙アクションカードを用いて 1 票を得ることができる。これらのカードには「1 票 (1 Vote)」と書かれている。選挙アクションカードが投票の招集に用いられた場合、そのカードは吸血鬼のコントローラーに 1 票を提供する。投票に使われた他の選挙アクションカードは、カードに書かれている文言に関係なく、単に燃やされることとなる。各メトセラは選挙アクションカードから 1 票を超える票を得ることはできない。

■称号持ちの吸血鬼: メトセラがコントロールしている称号持ちの吸血鬼は、その吸血鬼 1 体につき、追加の票を得る。得られる票数は称号によって異なる。

メトセラが得る票は:

1 票: 準備状態の参議 (Primogen)

2 票: 準備状態の公子 (Prince) または男爵 (Baron)

3 票: 準備状態の護法官 (Justicar)

4 票: 準備状態の内陣 (Inner Circle)

他のミニオンは上記の称号以外に、(カードテキストに記載されている) 票や投票権に値する称号を持つことができる(「他の吸血鬼の派閥」を参照のこと)。ミニオンは自身が称号を持っていなくても、追加の票や投票権を付与する特殊能力を持つことがある。ミニオンの票や投票権は、そのミニオンが準備状態の場合のみ使用することができる。ミニオンがロックされているかアンロックされているかは、ミニオンの投票能力には影響しない。

■エッジ：エッジを持っているメトセラは、エッジを燃やす（コントロールされていない状態で中央エリアに戻す）ことで1票を得ることができる。

■その他のカード：アクション修正カード、リアクションカード、場中のカードなど。より多くの票や投票権を与えるカードはすべて、通常のカードのルールに従って使用することができる。アクション修正カードをプレイできるのは行動するミニオンのみであり、リアクションカードをプレイできるのは行動するミニオンのコントローラー以外のメトセラがコントロールする準備状態のミニオンのみである。

戦闘（Combat）

ミニオンが準備状態のミニオンの行動をブロックした場合、戦闘が発生する。また一部のカードが戦闘を引き起こすこともある。戦闘の原因が何であれ、戦闘に参加できるのは準備状態のミニオンだけであり、自分のミニオン同士での戦闘は発生しないということを覚えておくことが重要である。

ロックされているかアンロックされているかは戦闘には関係ない。ロックされているミニオンはロックされていないミニオンと同様に戦う。

戦闘に参加している2体のミニオンは戦闘員（Combatant）と呼ばれ、それぞれがもう1体のミニオンと対戦しているとみなされる。

注意：戦闘中にプレイできるミニオンカードは戦闘カードのみである。

上級ルール

一部の戦闘カードは「現在の戦闘に参加していない」ミニオンがプレイすることができる。任意のメトセラがコントロールするミニオンは、それらのカードをプレイすることができる。

戦闘シーケンス（Combat Sequence）

戦闘は一連の1ラウンドまたはそれ以上のラウンドで行われる。各ラウンドの戦闘には7つのステップがある：

1. 距離決定前（Before Range）：射程距離が選ばれる前にカードをプレイする。
2. 距離決定（Determine Range）：マニューバを使用し、射程を近接または遠距離に変更する。
3. ストライク前（Before Strikes）：ストライクを選択する前にカードをプレイする。
4. ストライク（Strike）：ストライクを発表し解決する。
5. ダメージの解決（Damage Resolution）：ダメージを防ぎ、修復する。
6. プレス（Press）：次のラウンドへ進む、または戦闘終了するためのプレスを使用する。
7. ラウンド終了（End of Round）：ラウンド終了時のカードや効果はここでプレイする。

行動するミニオンは、戦闘のあらゆる場面で常に相手ミニオンより先にカードや効果を使用する機会を得る。

1. 距離決定前 (Before Range)

一部のカードや効果は、範囲が決定される前にプレイされる。それらのカードにはその旨が明記されている。

注：「射程が決定する前 (before range is determined)」にプレイされる効果は、行動するミニオンがマニューバ (maneuver) をプレイするかどうかを決定する前にプレイされなければならない。

2. 距離決定 (Determine Range)

各ラウンドの戦闘は近距離か遠距離のいずれかで行われる。各ラウンドのデフォルトは近距離である。距離によって、どのストライクや他のストライク解決ステップの効果を使用できるかが決まる。近距離でしか使えない効果もあれば、遠距離でしか使えない効果もある、または近距離でも遠距離でも使える。

戦闘中のミニオンはマニューバを使用して遠距離に移動することができ、相手が遠距離に移動した場合、マニューバを使用して近距離に戻ることができる。戦闘中のミニオン同士は、相手の最後のマニューバの効果に相殺するために、好きなだけマニューバを続けることができる。ミニオンは2つのマニューバを連続してプレイすることはできない。

ミニオンは初期状態ではマニューバを持たない。マニューバを得るにはカードや他の効果を使用しなければならない。マニューバを得るには、カードや他の効果を使用する必要がある。ストライクカードの効果を使用する場合、ミニオンはそのストライクカードを、ストライク選択ステップの間ではなく、このステップの間にプレイする。ミニオンがストライクカードや武器から作戦を使用した場合、そのミニオンはストライクも選択したことになる。そのため、同じラウンド中に2枚目のストライクカードや武器を使用して再びマニューバを得ることはできない。

ミニオンがプレイした戦闘カードの効果にマニューバが含まれている場合、そのマニューバはそのラウンドに使用しなければならない。ミニオンがプレイした戦闘カードの効果に「任意マニューバ」が含まれている場合、そのミニオンはマニューバの使用を拒否することができる。

通常、遠距離攻撃が可能なミニオンは、近距離攻撃しかできないと思われる相手に対して遠距離攻撃を行いたものである。

Ayelech は *Colette* をブロックし、戦闘が始まる。*Ayelech* は 44 マグナムを持っている。44 マグナムは近距離でも遠距離でも 2 ダメージを与えることができ、任意マニューバを有している。アクティヴミニオンとして行動した *Colette* はマニューバを拒否する。*Ayelech* は銃のマニューバを用い、*Colette* のハンドストライクを受けない遠距離に移動する。*Colette* はマニューバカードをプレイして近距離に戻る。しかし、*Ayelech* はもう 1 枚マニューバカードを持っており、それをプレイして遠距離に戻る。*Colette* にはもうプレイするマニューバがないため、遠距離で確定する。

3. ストライク選択前 (Before strikes are chosen)

一部の戦闘カードは、距離決定後、ストライク選択前にのみプレイ可能である。

4. ストライク (Strike)

ストライクステップ中、ミニオンは互いに攻撃しあうか、攻撃されないように努力する。

すべてのストライクが攻撃的ではないことに注意すること。ドッジのような防御効果もストライクとみなされる（「ストライク効果」を参照のこと）。

通常、各ミニオンの攻撃は1ラウンドに1回のみである。各ミニオンの1回の攻撃は「ペア」とみなされる。

上級ルール

カードによっては、ミニオンが1ラウンド中に追加のストライクを得ることができる場合がある。ミニオンが1体のみ追加ストライクを持つ場合、それらは通常の1対のストライクの後に解決される。

各ストライクペアの間、ミニオンはそれぞれのストライクを選択し（行動側ミニオンが先でブロック側ミニオンが後となる）、その後ストライクが解決される。一部の特殊な場合（「ストライク効果」を参照のこと）を除き、ストライクの解決は同時に行われる。

■ストライクを選択：各ミニオンは自分のストライクを選択する。ストライクは、戦闘カード、ミニオンが所持している武器、デフォルトであるハンドストライク、その他ミニオンが攻撃を与える他のカードからの攻撃とすることができる。ミニオンがストライクから得られるマニューバを利用した場合（戦闘カードや武器など）、そのラウンドの最初の打撃に他のストライクを選択することはできない。

上級ルール

追加ストライクについては、戦闘カードや武器のマニューバが使用されていても任意のストライクを選択することができる。

■ストライクの解決：両ミニオンからの攻撃の効果は同時に解決される。その攻撃が遠距離攻撃や「R」ダメージ、ドッジや戦闘終了のような防御攻撃でない限り、ほとんどの攻撃は近距離でのみ有効である。遠距離攻撃や「R」ダメージを与える攻撃は近距離・遠距離を問わず使用できる。

ミニオンや従僕が（打撃や他の手段で）ダメージを受けた場合、適宜血（Blood）や生命（Life）を燃やさなければならない（「ダメージの解決」を参照のこと）。打撃の効果が適用されたのちにダメージが解決されることに注意すること。このタイミングはいくつかの特殊ストライクにおいて重要である。例えば、一方がダメージを受けすぎたために戦闘員の一方または両省が準備状態でなくなった場合、そのラウンドと戦闘は即座に終了する。

これはストライクの解決中だけでなく、戦闘中のどの時点でも同様である。

上級ルール

ストライクカードがキャンセルされた場合、それをプレイしたミニオンは他のストライクカードなどからストライクを選択しなければならない。

追加攻撃：一部のカードや効果により、ミニオンは現在の戦闘ラウンド中に追加攻撃を行うことができる。追加攻撃は、最初の一組の攻撃が完了した後に発表され、実行される。追加攻撃を行うかどうかは、通常通り相手ミニオンより先に行動するミニオンが決定する。

追加攻撃は、追加攻撃を持つミニオンのみが攻撃カードをプレイできる。もう1回の攻撃選択ステップと解決ステップによって処理される。追加攻撃はすべて最初の攻撃と同じ距離で行われる。これを必要に応じて繰り返す。ミニオンは1ラウンドの戦闘につき、複数のカードや効果を使用して追加攻撃を得ることはできない。このルールは「(limited)」というカードテキストによって、それらのカードに記載されている。

Wauneka は *Flávio Gonçalves* にブロックされ、彼らは戦闘に入った。両者ともマニューバを使わないため、近距離でのラウンドとなる。*Wauneka* は *Roundhouse* (4ダメージを与えることができる) カードを攻撃として使用すると宣言する。*Flávio Gonçalves* は特殊能力で攻撃として *Dodge* を選択し、両吸血鬼はノーダメージとなる。

次に、*Wauneka* は追加で1追加攻撃を与えるカードをプレイする。*Flávio Gonçalves* はカードをプレイし、2追加攻撃を与えるカードをプレイする。これらの追加攻撃は同じ距離で解決される。*Wauneka* は2回目の攻撃にハンドストライクを使用する。*Flávio Gonçalves* もハンドストライクを使用する。どちらも1ダメージを受ける。その後、*Flávio Gonçalves* はさらにもうハンドストライクを行い、*Wauneka* は追加攻撃が1回しかなかったため、攻撃を選択することができない。*Wauneka* はさらに1ダメージを受ける。

5. ダメージの解決 (Damage Resolution)

ダメージの解決には、ダメージを防ぐステップとダメージを修復するステップの2つがある。

ダメージを受けたミニオンはダメージを防ぐ戦闘カードをプレイすることができる。ダメージを防ぐカードは、すべてのダメージを防ぐか、ミニオンがこれ以上カードをプレイしないことを選択するまで、1枚ずつプレイされる。防げなかったダメージはすべて成功したことになる、ダメージは被害者が吸血鬼の場合は修復され、被害者が協力者や従者の場合はライフカウンターを消費する。

吸血鬼に与えたダメージ1点につき、そのダメージを修復するために血を1つ燃やさなければならない。吸血鬼は必要ならば自分の血をすべて燃やすことができ、そうすることで吸血鬼に他の悪影響が及ぶことはない。もし吸血鬼がすべてのダメージを修復できなかった場合（修復するための血の量よりも多くのダメージを与えられた場合）、彼らは修復できるダメージ分の血を燃やし、癒されなかったダメージは吸血鬼を「負傷」させる。

負傷した吸血鬼は残りのダメージがすべて処理された後、休眠に入る（休眠を参照）。

環境ダメージ (Environment Damage) : ミニオンがストライクや明示的な効果（「このミニオンは...を与える」）で与えたものではないダメージはすべて環境ダメージとなる。環境ダメージには発生源がないもの（Carrion Crows が与えるダメージなど）や、発生源がミニオンでないもの（従僕が与えるダメージなど）がある。

ストライクによるものではないダメージ（Carrion Crows や Murder of Crows による環境ダメージなど）は回避することができない。

再生不能ダメージ (Aggravated Damage) : 火や日光によるダメージや、吸血鬼を含むいくつかの超自然的クリーチャーの爪や牙によるダメージなど、一部のダメージは再生不能ダメージと表現される。再生不能ダメージは通常のダメージとは2つの点で異なる：再生不能ダメージは修復することができず、再生不能ダメージは吸血鬼がすでに負傷している場合、その吸血鬼を燃やすことがある。再生不能ダメージは修復不可能であるため、吸血鬼は修復のために血を燃やすことはなく、代わりに負傷する（そのまま休眠に入る）。

吸血鬼に通常ダメージと再生不能ダメージの両方を同時に与えることに成功した場合、通常ダメージが先に処理される。これは未防御ダメージにのみ適用される。ダメージ防止効果を用いれば、通常ダメージよりも先に再生不能ダメージを防ぐことができる。吸血鬼が負傷した場合、すべてのダメージが処理された後に休眠状態になる（休眠参照）。再生不能ダメージで吸血鬼が燃やされた場合、彼らは休眠領域には入らず、直接アッシュヒープに行く。

Nassir は準備状態であり、1点の再生不能ダメージを受けたときに血を1点持っている。彼はこのダメージを修復することができないので、負傷し1点の血を持ったまま休眠に入る。

Tamoszius は準備状態であり、3点の再生不能ダメージを受けたときに2点の血を持っていた。

Tamoszius は再生不能ダメージ1点で負傷し、残りの2点（1点につき1血）による破壊を防ぐために2血を燃やさなければならず、血がなくなった状態で休眠する。

Ryan は準備状態であり、2点の通常ダメージと1点の再生不能ダメージを受けたときに1点の血を有している。彼は1点目の通常ダメージを修復するために1点の血を燃やす。しかし、2点目のダメージを修復するのに十分な血液がなく、負傷する。彼はすでに負傷しているため、再生不能ダメージによる破壊を防ぐために血液を1つ燃やすことはできない。よって彼は燃やされる。

上級ルール

協力者や従僕は再生不能ダメージを通常のダメージと同じように扱う。協力者や従僕に与えられたダメージ1点につきライフカウンターを1個消費する。すべてのライフカウンターを失った協力者や従僕は燃やされる。

ダメージ耐性 (Immune to damage) : ミニオンがある発生源からのダメージに対して耐性を持っている場合、その発生源からの未防御のダメージがミニオンに与えられると、そのダメージは失敗す

る：ミニオンはダメージを修復したり破壊を防ぐために血や生命を燃やす必要はなく、ダメージによってミニオンが負傷することもない。

6. プレス (Press)

ラウンドの戦闘が終了した時点で、両者が準備状態である場合、戦闘者は別々の道を歩むか、どちらかが追撃する。プレスは戦闘を続行するため、あるいはプレスをキャンセルして戦闘を終了するために使用できる。これはマニューバが射程距離を決めるのに使われるのと似ている。

戦闘員同士は、相手の最後のプレスの効果を相殺するために、望む限りプレスを続けることができる。ミニオンは2つのプレスを連続してプレイすることはできない。

打ち消されていないプレスがある場合、次のラウンドの戦闘が始まる。

7. ラウンド終了 (End of Round)

このステップでは、プレスステップの後、戦闘のラウンドの終了時にのみ使用可能な戦闘カードやその他の効果を使用できる。

なお、このステップはコンバットエンドが行われた場合にも行われます。

従僕と戦闘 (Retainers and Combat)

通常、戦闘において従僕がダメージを受けることはない。しかし、攻撃側は相手ミニオンを攻撃するのではなく、相手ミニオンの従僕1体を攻撃対象にすることができる。これは遠距離でのみ可能である。遠距離攻撃で従僕を攻撃対象にする場合、攻撃するミニオンは攻撃宣言時に攻撃対象を宣言しなければならない。

攻撃の効果 (Strike Effects)

ハンドストライク (Hand Strike) : デフォルトの攻撃はハンドストライクである。ミニオンが至近距離でハンドストライクをすると、相手のミニオンに自分のストレンクス (Strength) と同じダメージ量を与える。吸血鬼の初期ストレンクスは1である。

ドッジ (Dodge) : ドッジストライクはダメージを与えないが、ドッジしたミニオンとその持ち物を相手の攻撃 (Strike) の効果から守る。ただし従僕は保護されない。ドッジはどの距離でも有効である。ドッジは先制攻撃 (先制攻撃を参照) の効果からも身を守る。ドッジは防御的なものであってもストライクである。その一対の攻撃の間のミニオンの活動を表す。

戦闘終了 (Combat End) : この効果は即座に戦闘を終了させる。このタイプのストライクは、先制攻撃 (「先制攻撃」を参照) で行われる打撃の前であっても、常に最初に解決され、他の打撃や他の打撃の解決効果が解決される前に戦闘を終了する。戦闘終了はどの範囲でも有効である。ドッジはドッジしたミニオンに向けられた効果のみをキャンセルするため、戦闘終了はドッジの影響を受けない。

血の窃盗 (Steal Blood) : この効果は血カウンターまたは生命カウンターを対象から攻撃したミニオンに移動させる。これはダメージとしてカウントされないため、ダメージ防止効果で防ぐことはできない。この効果はダメージ解決のダメージ修復ステップの前に発生するため、ダメージが同時に与えられたとしても、盗んだ血はダメージ修復に使用できる。盗まれた血液によって、血を盗んだ吸血鬼の血液が血液容量以上の量になった場合、余分な血液は即座に排出される。

Chrysanthemum は *Underbridge Stray* (協力者) と戦闘に入る。*Chrysanthemum* の血液容量は 5 で、血は 4 点有している。協力者の生命は 2 点。射程を決定した後、*Chrysanthemum* は攻撃として血を 2 つ盗む。協力者は 1 ダメージを与える。打撃の解決中に、2 個の生命カウンターが協力者から *Chrysanthemum* に移動し、*Chrysanthemum* は 1 ダメージを受ける。*Chrysanthemum* には 6 個の血液があるが、その血液容量は 5 点なので、1 個の血がブラッドバンクに移動する。協力者にはライフカウンターが残っていないため、協力者は焼かれる。*Chrysanthemum* は 1 ダメージを受け、それを防げなかったので、血を 1 点燃やしてダメージを修復し、4 点の血を残す。

上級ルール

装備破壊 (Destroy Equipment) : この効果は相手ミニオンの装備カード 1 枚を燃やす。相手ミニオンの装備カードが複数枚ある場合、どの装備カードを燃やすかは攻撃したミニオンが選択する。その装備は、装備破壊の攻撃の解決時点まで使用することができる。効果に装備品ではなく武器 (Weapon) の破壊が指定されている場合があり、その場合は武器を選択しなければならない。

装備を盗む (Steal Equipment) : この効果は装備破壊と似ているが、装備カードが燃やされるのではなく、攻撃したミニオンに移動する。盗まれた装備は、そのラウンドの戦闘中、所持者が使用することはできない。装備品は戦闘終了後、盗んだミニオンが保持する。

先制攻撃 (First Strike) : 先制攻撃は通常の攻撃よりも先に解決される。そのため、先制攻撃で相手のミニオンが火傷を負ったり瀕死になった場合、その反撃としての攻撃は全く解決されない。相手のミニオンが先制攻撃で奪われたり破壊されたりする武器で攻撃を宣言していた場合、相手のミニオンはその攻撃機会を完全に失う。両方のミニオンが先制攻撃を行った場合、その攻撃は同時に解決される。先制攻撃で行われた攻撃は戦闘終了の効果 (常に先に解決される) より前に解決されることはなく、かわすことは先制攻撃で行われた攻撃の効果に対して依然として機能する。

休眠 (Torpor)

吸血鬼は傷を癒すことができなくなると、休眠と呼ばれる深い眠りにつく。眠りについてはいる吸血鬼は特に弱く、同族からの攻撃に弱い。休眠状態の吸血鬼は、同族喰らいという行為によって吸血鬼に焼かれることがある (下記の「同族喰らい」を参照)。

吸血鬼が傷を癒せない場合、休眠に入る。休眠状態の吸血鬼は、非支配領域の片側に配置される（休眠領域）。吸血鬼の従僕、装備品、その他のカードは、休眠領域に入っても吸血鬼の手元に残る。

休眠状態の吸血鬼は「休眠から離脱する」アクション以外のアクションを行えず、ブロックやリアクションカードをプレイすることもできない。アクション中にアクション修整カードをプレイすることはできる。

休眠状態の吸血鬼は依然としてコントロールされているとみなされるが、準備状態ではない。アンロックフェイズの開始時にアンロックされる。

休眠状態の吸血鬼は投票や投票権の行使ができない（棄権しなければならない）。

同族喰らい (Diablerie)

同族喰らいを行うことで、同族喰らいをしたものは被害者の血を抜き、より強くなる。しかし、吸血鬼社会はこの行為を非難しているため、リスクは見返りを上回るかもしれない。

同族喰らいとは、他の吸血鬼の血を飲み、最終的に死に迫りやる行為である。同族喰らいを行えるのは準備状態の吸血鬼である。同族喰らいを行う吸血鬼は同族喰らい (the diablerist) と呼ばれる。同族喰らいは以下のように解決される：

1. 犠牲者の血液はすべて同族喰らいに移動する。能力以上の血液は通常通り除外される。
2. 同族喰らいは犠牲者の装備品をすべて奪うことができる。
3. 犠牲者は燃やされる。その上にあるカードやカウンターも燃やされる。

上級ルール

4. 被害者が同族喰らいよりも年上であった（血液の容量が高かった）場合、同族喰らいに訓えを与えることができる：そのコントローラーは自分のライブラリー、アッシュヒープ、手札を確認し、同族喰らいにつける訓えカードを1枚得て、その後必要に応じて自分のライブラリーをシャッフルするか、手札を引き直す。その訓えカードが同族喰らいの血液の容量を増やす場合、同族喰らいはその血液の容量を満たす分の血を得るわけではない。
5. 犠牲者が緋色のリストであった場合、同族喰らいはトロフィーを受け取ることができる（「トロフィー」を参照）。同族喰らいのステップは1つの単位として扱われる。同族喰らいを中断するために効果を使用することはできず、効果はその前でも後でも適宜プレイできる。）

・咎人狩り (Blood Hunt)

吸血鬼社会は同族喰らいという行為を非難する。この行為を犯した場合の罰則は死であり、正義の方法は咎人狩りである。咎人狩りは、同族喰らいを追い詰め、同類の者たちによって滅ぼされる。

しかし実際には、同族喰らいが持つコネクションによって、この正義が必ずしも公平に行われるとは限らない。

吸血鬼が同族喰らいを犯すと、その同族喰らいを血祭りに上げるかどうかの投票が自動的に即座に行われる。投票が可決された場合、咎人狩りが行われ、同族喰らいは火刑に処される。この国民投票はアクションではないので、ブロックすることはできず、アクション修正カードやリアクションカードをプレイすることもできない。それ以外は、この投票は他のものと同じように扱われる。

4. インフルエンスフェイズ (Influence Phase)

メトセラは吸血鬼社会を支配しようと激しく努力するが、ほとんどの若い吸血鬼はメトセラの気まぐれに従うのを嫌がる。メトセラは若い同胞を誘惑するために巧みに資源を使わなければならない（しばしば吸血鬼は操られていることに気づかない）。

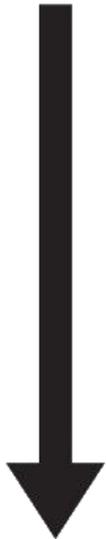
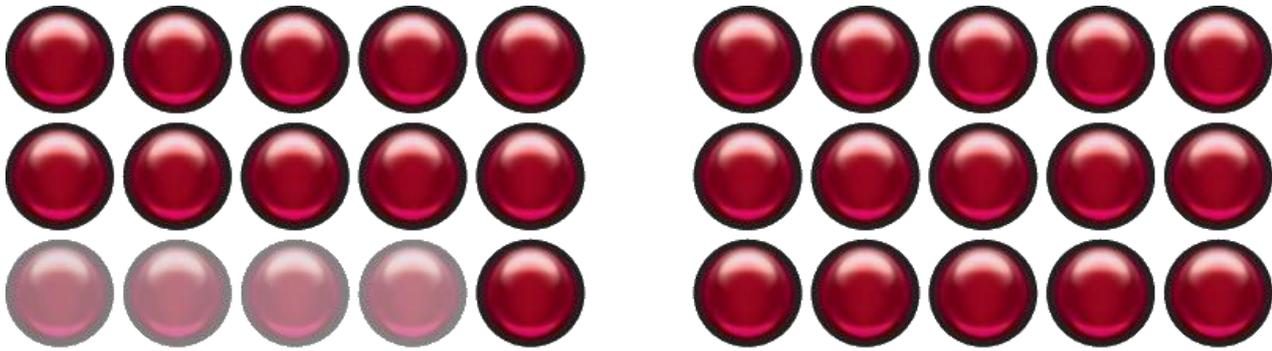
あなたのインフルエンスフェイズは、未支配領域の吸血鬼を支配するために、プールの一部を割り当てることができる。また、このフェイズは新たな吸血鬼をあなたのクリプトから未支配領域に移動させるためにも使用できる。このフェイズにおこなわれる活動は、トランスファーと呼ばれる「インフルエンスフェイズアクション」の一種を通じておこなわれる。

トランスファーはマスターフェイズのアクションと同様に、カウンターで表されず、後で使用するために取っておくこともできない。

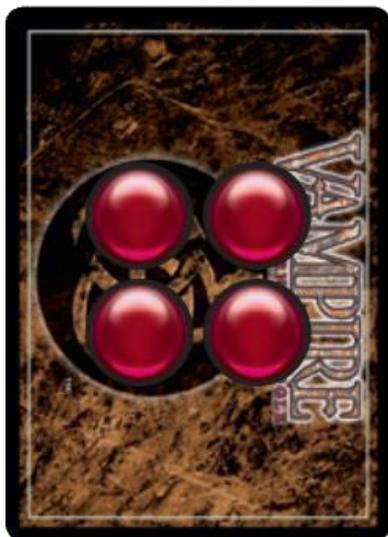
各メトセラは通常、インフルエンスフェイズの開始時に4点のトランスファーを受ける。しかし、先攻の有利さを均衡させるため、ゲーム開始後3ターンの間、メトセラはトランスファーを全額受け取らない。その代わりに、先攻のメトセラは最初のインフルエンスフェイズに1点だけトランスファーを受ける。2番目にプレイするメトセラはそのターンに2点のトランスファーを受け、3番目にプレイするメトセラは3点のトランスファーを受ける。その後、各メトセラはその影響フェイズに標準的な4点の譲渡を受ける。

あなたのインフルエンスフェイズ中、以下のようにトランスファーを消費することができる：

- トランスファーを1点消費し、あなたのプールから未支配領域の吸血鬼にプールカウンターを1個移動する。
- トランスファーを2点消費し、あなたの未支配領域の吸血鬼の血カウンター1点をあなたのプールに移動する。
- トランスファーを4点消費し、プールを1点消費することで、あなたのクリプトから未支配領域に吸血鬼を移動させる。



Ready



Uncontrolled

このフェイズ中いつでも、吸血鬼が少なくともその能力と同じ数の血カウンターを持つなら、メトセラはその吸血鬼をアンロック状態で準備領域に表向きに移動させることができる。カウンターはその血を表すためにその上に置かれる。その血液の容量を超えたカウンターは通常通り即座に除外される。その吸血鬼が追加のトランスファーを与える場合、トランスファーはインフルエンスフェイズの開始時に得られるため、このターンにそれらを使用することはできない。他のタイプのクリプトカードも同様に扱われる。

Nora は自分の影響力フェイズを迎える。彼女は消費するトランスファーを4点持っているが、プールは2つしかない。彼女は *Alexa Draper* という吸血鬼にブラッドカウンターが6個あり、血液容量が8であることを確認し、その吸血鬼をプレイさせればゲームに勝てると考えている。しかし、その吸血鬼をプレイするためにプールのカウンターを2つとも使うことはできない。彼女は前のターンに血の容量が7である *Sybren van Oosten* という吸血鬼に2つのカウンターを投資していたため、4点のトランスファーのうち2点を消費してそのカウンターのうち1つを取り戻し、自分のプールに入れる。これで彼女の手元には3つのプールと2つのトランスファーが残った。彼女はプールから3個のカウンターのうち2個を *Alexa Draper* に移動させるために2個のトランスファーを消費し、彼女を準備領域に移動させる。

上級ルール

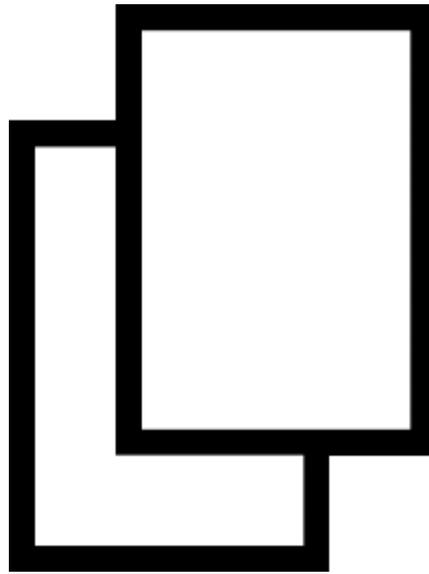
上級 (Advanced) : 上級カードはクリプトの吸血鬼カードの一種である。上級カードは氏族のアイコンの下に特別なアイコンを持つ。上級カードはすべての面で吸血鬼カードであるため、通常の方法でインフルエンスを与えることができる。さらに、あなたが上級吸血鬼またはそれに関連する通常の「基本」吸血鬼をすでにコントロールしており、もう1つのバージョンの吸血鬼があなたの未支配領域にある場合、あなたはトランスファー4点とプール1点を消費して、その吸血鬼カードをあなたの未支配領域から支配されている吸血鬼カードに移動させることができる (上級カードを基本カードの上に置く)。この2枚のカードは効果的に融合 (merge) し、1枚の吸血鬼となる。



この融合の詳細は以下の通りである。すでにプレイされている吸血鬼のカウンターやカードは残るが、未支配地域から来た吸血鬼のカウンターやカード (あれば) は焼かれる。吸血鬼が焼かれるまで、何らかの方法で未支配領域に送られたとしても、上級カードと基本カードは1枚の吸血鬼のカードとして扱われる。吸血鬼を対象としていたプレイ中の効果はすべて、合体したバージョンを対象とする。

融合した場合、基本カードのテキストはそのまま適用されるが、それ以外の部分 (血液の容量、訓えなど) は無視される。上級カードは完全に適用される。上級カードが基本カードと相

反する場合（例えばクランが異なる）、上級カードが優先される。融合カードの中には、そのカードが基本カードと融合した場合にのみ適用される追加効果を持つものがある。そのような効果は、カードのテキスト中で、融合アイコンによって識別される。



上級吸血鬼（融合してもしなくてもよい）は、通常通り場の中の同じ吸血鬼（上級であってもなくてもよい）の他のコピーと競合する。

5. ディスカードフェイズ (Discard Phase)

あなたのディスカードフェイズには、デフォルトでディスカードフェイズアクションが1点与えられる。ディスカードフェイズアクションを1点使用することで、手札からカードを1枚捨てその代わりにドロウすることができる。使用しなかったディスカードフェイズアクションは失われる。

上級ルール

あなたはイベントカードをプレイするためにディスカードフェイズアクションを使用することができる。効果によって、ディスカードフェイズアクションの回数を変更でき、ディスカードフェイズアクションを使用するための代替手段を与えることがある。

同一イベントカードをプレイできるのは、各ゲームにつき1回までとなる。

5. ゲームの終了 (Ending the Game)

メトセラのプールカウンターがなくなったとき、そのメトセラはゲームから追放される。あなたが追放された場合、あなたがコントロールしているカードはすべてゲームから取り除かれる。あなたがコントロールしているライバルのカードはゲーム終了時にライバルの手札に戻される。他のメトセラがコントロールしているあなたのカードは、通常通りプレイされ続けます。ゲームはメトセラが一人になるまで継続する。

あなたの獲物が追放されるたび、あなたはブラッドバンクから勝利点 (Victory Point) 1点とプールカウンター6点を得る (あなたの獲物が誰にどのように追放されたかは問わない)。あなたが最後に残ったメトセラである場合、あなたは追加の勝利点を得る。ゲーム終了時には、たとえ追放されていたとしても、勝利点が最も多いメトセラが勝者となる。

同点の場合、ゲームの勝者はいない。

例外： 獲物が追放されるのと同時にメトセラが追放された場合、そのメトセラは勝利点を得るがプールカウンター6個を得ることはできない。

あなたの獲物が追放されたとき、あなたの左隣のメトセラ (追放されたメトセラの獲物) があなたの新しい獲物となり、あなたはその新しい捕食者となる。

ジャスティン、リサ、Rリチャード、スコット、スティーブの順にテーブルを時計回りに囲んで座る。スティーブが最初に追い出される。スティーブはスコットの獲物であるため、スコットはプール6点と勝利点1点を得る。スコットは次にRリチャードに追放される。今度はスコットがRリチャードの獲物なので、Rリチャードはプール6点と勝利点1点を得る。次にリサが追放されたので、Justineはプール6点と勝利点1点を得る。今、残っているのはJustineとRリチャードだけなので、それぞれがもう一人の獲物となる。リチャードが獲得したプールはすべて彼を転落から救わず、ジャスティンは6プールともう1点の勝利点を得る。ジャスティンは最後にゲームに残ったので、さらに1点勝利点を得る。最終スコアは、ジャスティンが3勝点、リチャードとスコットが1勝点、リサとスティーブが0勝点となる。

上級ルール

ゲームからの離脱

あなたはゲームから退くことを宣言することで、ゲームへの参加を終了することができる。ライブラリーを使い果たし、手札が満杯でない状態で自分のターンを始める場合、あなたにはゲームから離脱する選択肢がある。このオプションを行使するためには、あなたのアンロックフェイズに離脱の意思を表明しなければならない。離脱を成功させるには、以下の条件を満たさなければならない。

- 次のアンロックフェイズまで、自分のミニオンが戦闘に参加しない

- 自分の次のアンロックフェイズまで、自分のミニオンの誰も血を失わない（または消費しない）
- 次のアンロックフェイズまで、プールを失わない（消費しない）

アンロックフェイズを開始する時点でこれらの条件を満たしていれば、離脱に成功する。ブラッドカウンターやプールカウンターを 1 つでも失った場合、たとえその損失を補うだけの利益を得たとしても、その離脱は失敗する。

離脱に成功した場合、あなたは既に獲得している勝利点に加えて勝利点 1 点を得る。あなたの捕食者が、あなたの脱退によって勝利点やプールを得ることはない。

6. 吸血鬼の派閥 (Vampire Sects)

吸血鬼の様々な氏族の中には、派閥に分かれているものもある。各派閥は似たような哲学と目標を持つ氏族を代表している。各派閥は独自の行動規範を持ち、独自の政治構造と称号を持っている。吸血鬼は常に一つの派閥に属する。吸血鬼が派閥を変えた場合、彼らはもはや以前の派閥には属さず、代わりに新しい派閥に属する。

どの派閥であろうと、吸血鬼は複数の称号を持つことはできない。爵位を持っている吸血鬼が別の爵位を得た場合、新しい爵位が降格であったとしても、最初の爵位を失う。称号の競合（称号の競合を参照）をしている吸血鬼が新たな称号を得た場合、その吸血鬼は直ちに競合している称号を失う。

吸血鬼が称号を得るには、適切な派閥に属していなければならない。称号を持つ吸血鬼がその称号にふさわしくない氏族や派閥に変更した場合、彼らはその氏族や派閥が適切に変更されるまで称号の恩恵を失う。新しい称号を得た場合、あるいはその称号が競合された場合（称号の競合を参照）、彼らは直ちに古い称号を放棄する。

カマリリヤ (Camarilla)

カマリリヤの吸血鬼のみがカマリリヤの参議 (Primogen)、公子 (Prince)、護法官 (Justicar)、内陣 (Inner Circle) のメンバーの称号を持つことができる。さらに、各氏族の護法官と内陣の称号は固有のものであり（称号の競合を参照）、その氏族の吸血鬼のみが持つことができる。公子の称号は特定の都市に関連しており、同じ都市の称号を主張する他の吸血鬼と争うことができる。参議の称号は固有のものではなく、競合は発生しない。

アナーク (Anarch)

いくつかの吸血鬼はデフォルトでアナークである。無題のアナークでない吸血鬼は+1 ステルス案ダイレクトアクションとしてアナークになることができる。吸血鬼はまた、特定のカードの効果によって君主 (Baron) になることができる。アナークになることは派閥の変更にあたる（上記参照）。他の派閥と同様に、アナークになることはプレイ中のカードや効果によって定義される以外にはゲームプレイに影響を与えない。一部のカードはアナークの吸血鬼のみがプレイできる。

君主はアナークのみが持つことのできる称号である。君主の称号は特定の都市に関連しており、同じ都市の公子、大司教、君主の称号を主張する他の吸血鬼と争うことができる。君主が派閥を変えると、通常的称号と同様、再びアナークになるまで称号の恩恵を失う。

独立派閥 (Independent)

どの派閥にも属さない吸血鬼は独立派閥である。これらの吸血鬼はカードテキストにおいて単に「独立派閥」と表記される。独立派閥の吸血鬼の中には、カードテキストに記載されているように、投票権を持ってスタートするものもいる。このような吸血鬼は、それ自身の称号を持っているものとして扱う。これらの称号は派閥に縛られない。

7. 過去のセット (Legacy Set)

以下の「その他の吸血鬼派閥」と「特性」に詳述されているルールは、『吸血鬼』以前のセットで発売されたカードに関するものである：これらのカードセットは『Vampire : the Eternal Struggle』第5版と完全に互換性がある。

しかし、これらのカードで語られるストーリーの多くは、血族が新たな脅威に直面し、同盟が変化する闇の世界の過去のものである。

他の吸血鬼の宗派

サバト (Sabbat)

サバトの吸血鬼のみがサバトの司教 (Bishop)、大司教 (Archbishop)、評議員 (priscus)、枢機卿 (Cardinal)、摂政 (Regent) の称号を持つことができる。カムリリヤの公子のように、大司教の称号は特定の都市に関連しており、同じ都市の称号を主張する他の吸血鬼と称号が競合する。摂政の称号は唯一無二のものである (称号の競合を参照)。他のサバトの称号は固有のものではなく、競合は発生しない。

選挙の投票段階において、メトセラは以下の票を得る：

- 1 票：準備状態の司教 (Bishop)
- 2 票：準備状態の大司教 (Archbishop)
- 3 票：準備状態の枢機卿 (Cardinal)
- 4 票：準備状態の摂政 (Regent)

プリスキィブロック (Prisci Block)：プリスキィはグループとして3票を持つ。選挙の際、プリスキィブロックの3票は、プリスクスの下位選挙 (sub-referendum) に従って「賛成」または「反対」に投じられる。準備状態のプリスクスはそれぞれ、この下位選挙に1投票権を有する。この下位選挙で票を使用することはできない。各選挙権は、選挙本体に「賛成」または「反対」するかを投じる。下位選挙で投票権の多い方が、本住民投票で3票を獲得する。下位選挙が同点の場合、プリスキィブロックは選挙を棄権する。吸血鬼が下位選挙で投票する際、3票のプリスキィブロックは「賛成」「反対」「棄権」の間を移動するかもしれない (小住民投票の多数派が変化するため)。吸血鬼は、すべての票と投票権をまとめて投じなければならない。

本ルールにおいて、反氏族は正氏族とは区別される。反氏族に属する吸血鬼は、正部族を必要とするカードをプレイする資格はなく、その逆もまた然りである。同様に、吸血鬼が派閥を変えたとしても、その氏族が自動的に変わるわけではない。

たとえば、「Into the Fire」《炎の中へ》によってサバトになったマルカヴィアンは依然としてマルカヴィアンであり、反マルカヴィアンではない。カムリリヤになったラソンブラはカムリリヤのラソンブラである。

ライボン (Laibon)

ライボンのみ、ライボンの称号長老 (kholo) と族長 (magaji) を保持することができる。族長の称号は固有のものではなく、競合は発生しない。氏族の長老 (Clan Kholo) の称号は該当する氏族の吸血鬼のみが持つことができ、固有のものである (「称号の競合」を参照のこと)。

選挙の投票ステップにおいて、メトセラは自分が支配する準備状態の長老や族長1つにつき2票を得る。

特性 (TRAITS)

特性とはミニオンが持つ属性で、他のゲーム効果と相互作用する。これらの特性により、ミニオンは特定の特性を必要とする特定のカードをプレイできたり、特定のゲーム内効果の影響を受ける。

黒手団 (Black Hand) : この特性によりミニオンは黒手団のミニオンを必要とするカードをプレイしたり使用したりすることができる。

血の呪い (Blood Cursed) : 血の呪いを受けた吸血鬼は同族喰らいを行うことができない。

サークル (Circle) : 各ブラッドブラザー (Blood Brother) (※氏族の一つです) は特定のサークルで識別される。サークルの指定がない吸血鬼は自分のサークルである。インナーサークルはブラッドブラザーのサークルではない。

悪魔憑き (Infernal) : 悪魔憑きのミニオンはアンロックフェイズに通常通りアンロックしない。そのミニオンのコントローラーのアンロックフェイズに、プールを1つ消費してその悪魔憑きのミニオンをアンロックしてもよい。

飛行 (Flight) : この特性により、ミニオンは飛行を必要とするカードをプレイしたり使用したりすることができる。

緋色のリスト (Red List) : 各メトセラはマスターフェイズアクションを利用して、そのターン緋色のリストのミニオンをマークしてもよい。自分のコントロールする準備状態の吸血鬼は、1点の血を消費することで+1ステルスアクションとして、マークされた緋色のリストのミニオンと戦闘を行うことができる。各吸血鬼は各ターンに1度だけこのアクションを行うことができる。吸血鬼が戦闘または直接行動 (同族喰らいを含む) で緋色のリストのミニオンを燃やした場合、そのコントローラーは自分の山札、捨て札、または手札から、その吸血鬼につけるマスタートロフィー・カード1枚を探しても良い (その後必要に応じて自分のライブラリーをシャッフルし直すか、手札のサイズまでドローバックすること)。また授与されていない場のトロフィーも各トロフィーのコントローラーが望むように、この吸血鬼に移すことができる。

希少 (Scarce) : メトセラがそのインフルエンスフェイズに希少の吸血鬼を非支配領域から準備領域に移動させる場合、その吸血鬼がすでにコントロールしている同じ氏族の吸血鬼1体につきプールを3消費しなければならない。

奴隷 (Slave) : 一部のミニオンは特定の氏族の奴隷として識別される。奴隷はそのコントローラーが指定された氏族の準備状態のメンバーをコントロールしていない場合、直接行動を実行できない。また、同じメトセラがコントロールする指定クランのメンバーがブロックされた場合、コント

ローラーはスレーブをロックすることで、行動中の吸血鬼のロックを解除かつ戦闘をキャンセルし、奴隷が代わりにブロックしたミニオンとの戦闘に参加させることができる。

子なし (Sterile) : 子なしの特性をもった吸血鬼は他の吸血鬼を場に出すアクションを行うことができない。

吸血鬼やミニオンがカードをプレイできる特性は他にもあるかもしれない。

他の訓え (Other Disciplines)



Abombwe



Chimerstry



Daimoinon



Dementation



Melpominee



Mytherceria



Necromancy



Obeah



Obtenebration



Quietus



Sanguinus

  Serpentis

  Spiritus

  Temporis

  Thanatosis

  Valeren

  Vicissitude

  Visceratika

他の氏族 (Other Clans)

 Abomination

 Arhimane

 Akunanse

 Assamatine

 Baali

 Blood Brother

 Brujah



Brujah antitribu



Daughter of Cacophony



Followers of Set



Gangrel



Gangrel antitribu



Gargoyle



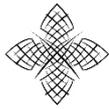
Giovanni



Guruhi



Harbinger of Skulls



Ishtarri



Kiasyd



Lasombra



Malkavian



Malkavian antitribu



Nagaraja



Nosferatu



Nosferatu antitribu



Osebo



Oander



Ravnos



Saluburi antitribu



Samedi



Toreador



Toreador antitribu



Tremere



Tremere antitribu



True Brujah



Ventrue



Ventrue antitribu

他のシンボル (Other Symbols)

 Blood Cost

 Pool Cost

8. 用語集

VAMPIRE: THE ETERNAL STRUGGLE

行動するミニオン (Actiong Minion) : 現在の行動を行っているミニオン

アクションカード (Action Card) : ミニオンが特殊な行動を行う際にプレイできるカード

アクション修正カード (Action Modifier (card)) : 行動するミニオンがプレイできる自身の行動を修正するためのカード

加える (Add) ; 一般的に、ブラッドカウンターはブラッドバンクから加えられる

追加攻撃 (Additional Strike) : 戦闘中の同一ラウンドに初回の攻撃と同じ距離で行う追加での攻撃

Aggravated Damage (再生不能ダメージ) : 吸血鬼が癒すことができないタイプのダメージ。負傷した吸血鬼を破壊することができる

Ally (協力者) : 吸血鬼以外のミニオン。協力者を雇用するアクションによって場に投入される。協力者は自身を雇用したミニオンとは独立して行動ができるが、雇用されたターンに行動することはできない

Ash Heap (アッシュヒープ) : 捨て札の山。燃やされたり捨てられたカードは持ち主のアッシュヒープに置かれる。アッシュヒープをターゲットとした行動は常に非直接行動である。

Attached (置き札) : あるカードが他のカードの上に置かれた場合、どちらも双方の置き札として扱われる

Assamite : Banu Haqim

Bearer (装備者) : 装備を置かれたミニオンのこと。装備が装備者のタイプを特定する場合 (例えば Auspex を持つ装備者など)、その装備はそのタイプの装備者のみが利用できる

Bleed (ブリード) : 他のメトセラのプールを減少させようとする行動。通常、メトセラの獲物に対して試みることができる

Block (ブロック) : ミニオンが他のミニオンの行動を阻止することに成功すること。通常、戦闘が発生する

Blocking Minion (ブロックするミニオン) : 現在の行動をブロックすることを試みるミニオンまたはブロックに成功したミニオン

Blood (または Blood Counter) (ブラッドカウンター) : 自身をいやすことのできる能力または得意の技を使うことのできる能力を表したキャパシティー

Blood Bank (ブラッドバンク) : 使用されていないブラッドカウンターの貯蔵庫

Blood Hunt (咎人狩り) : 同族喰らいを行った吸血鬼を狩る行為。咎人狩りを行うのかの選挙が行われる

Burn (燃やす) ; 場にあるカードをアッシュヒープに移す。燃やされたカードは所有者のアッシュヒープに移動する。燃やされたカウンターやトークンはブラッドバンクに戻される

Capacity (容量) ; 吸血鬼が持つことのできるブラッドカウンターの最大数。吸血鬼の年齢を示す相対的な指標でもある

Combat Card (戦闘カード) : ミニオンが戦闘の際にプレイできるカード

Combat Ends (戦闘終了) : ダメージや他の攻撃による効果の発生する前に戦闘を終了させる攻撃

Combatant (戦闘員) : 戦闘に参加しているミニオン

Contest（競合）：ユニークカードや称号の支配権を争う行為

Controlled Region（支配領域）；メトセラが支配しているカードを置く領域

Crypt（クリプト）：メトセラの吸血鬼が入ったカードの山

Deablerie（同族喰らい）：休眠している吸血鬼を燃やす行為。教えを得るために行うことができる

Deablerist（同族喰らい）；同族喰らいを行った吸血鬼。同族喰らいを焼くために咎人狩りを行うことができる

Directed Atcion（直接行動）：単体または複数のメトセラを、またはあるミニオンやカードを対象とした他のメトセラのミニオンの行動

Discard（捨てる）：アッシュヒープに手札からカードを移すこと

Discard Phase Action（ディスカードフェイズアクション）：ディスカードフェイズにあなたが受け取るポイント。手札を捨てたり、イベントカードをプレイすることができる

Dodge（回避）：相手の攻撃からミニオンやそのカードを守ることができる攻撃。従僕を守ることはできない

Draw（ドロー）；ライブラリーカードはメトセラのライブラリーのトップから手札に対してライブラリーカードを追加する。クリプトカードの場合、メトセラのクリプトのトップから非支配領域にカードを追加する

Edge,The（エッジ）：ある瞬間に誰が優位に立っているかを象徴するトークン

Equipment（装備品）：特殊なボーナスや能力をミニオンに与える物品

Employer（雇用主）：従僕を上には置いているミニオン

Environment Damage（環境ダメージ）：ミニオン以外からやってくるダメージの総称

Event Card（イベントカード）：ディスカードフェイズアクションを使ってプレイするライブラリーカード

First Strike（先制攻撃）：通常の攻撃に先んじて行われる攻撃。通常の攻撃よりも先に解決する

Follower of Set：Ministry

Group（グループ）：クリプトの構築時に意識するクリプトの番号。Anyというクリプトカードはグループ番号を意識しないでよい（どのカードとも一緒に利用可能）

Hunt（狩り）：吸血鬼が失った血液を回復するための行動

Immune to damage（ダメージ耐性）：ミニオンがあるソースからのダメージ耐性を持っている場合、そのダメージからの防ぐことができないダメージが与えられた場合、ダメージは無効化される。ミニオンはダメージのために負傷することはない。

Impulse（衝動）：次のカードや効果をプレイする機会。2人以上のメトセラがカードや効果をプレイしたい場合、常に行動側のメトセラに優先権がある。どの段階でも同様である。そのため、1つの効果をプレイした後、さらに別の効果をプレイすることができる。戦闘中のアクションに対する反応の場合は防御側のメトセラから、直接行動への反応の場合は対象となったメトセラから時計回りの順番で、非直接行動の場合は獲物が先で、捕食者が後となる。その後、時計回りの順番で他のすべてのメトセラが全員通過するまで衝動を得る。なお、いずれかの時点でメトセラがカードや効果を使用した場合、行動していたメトセラは再び衝動を得る。

Intercept（インターセプト）：あるミニオンが他のミニオンのアクションをブロックできるかを示す指標。ミニオンのステルスと等しいか上回る場合、そのミニオンのブロックは成功する。インターセプトは不要な場合にはプレイできない。

Library（ライブラリー）：マスターカード、ミニオンカード、イベントカードからなるメトセラの構築した手札として利用するデッキ

Life（または Life Counter）（生命カウンター）：従僕や協力者の健康状態を表すカウンター

Limited（制限）：いくつかの重複行為はルールによって禁止されている。例えば、ブリードアクションによって、他のアクション修正カードによって既にブリードが増加している場合、新たにブリードを増加させるアクション修正カードをプレイする子はできない（そのいずれかがその制限にカウントされない場合を除く）。同様にミニオンは1ラウンドの戦闘で複数のカードや効果を使用して追加攻撃を得ることはできない。これらのルールは「(Limited)」というカードテキストに記載されている（「ブリード」と「追加攻撃」の項を参照のこと）

Lock（ロック）：カードを90度倒すこと。通常、カードが何らかの目的のために利用されたことを示すために行われる

「Lock X to do Y」Effects（Yを行うためにXをロックする）：このような効果は「Wake」しているロック状態のミニオンでは使用できない。「Lock X. Do Y」効果は「Wake」しているロック状態のミニオンで使用できる（訳注：テキストの書き方に注意）

Maneuver（マニューバー）：戦闘中にミニオンが敵のミニオンと距離をとったり近距離によったりする効果

Master Card（マスターカード）：マスターフェイズアクションを利用して使うことができるライブラリーカード

Master Phase Action（マスターフェイズアクション）：ターン中にメトセラが個人的に動ける活動

Minion（ミニオン）：吸血鬼または協力者

Minion Card（ミニオンカード）：マスターカードやイベントカードでないライブラリーカード。ミニオンがプレイすることができる

Monster（モンスター）：ミニオンや従僕のうち、モータル（Mortal）や動物（Animal）でないものたち。吸血鬼はモンスターである

Opposing Minion（敵対するミニオン）：戦闘に参加している二人のミニオンのうち、もう一方のミニオンから見た相手。戦闘相手

Out-of-Turn Master Card（アウトオブターンマスターカード）：他のメトセラのターンの時だけ利用できるマスターカードのタイプ。利用の際には自分の地祇のマスターフェイズアクションを前借りして利用することとなる。メトセラは仮にマスターフェイズアクションを再度得たとしても、次の自分のターンまでの間に複数回のアウトオブターンマスターカードをプレイすることはできない

Performing an Action（アクションの実行）：アクションはそれが発表されてから解決されるまでの間実行される

Polling（投票）：投票が行われる間の選挙ステップ

Pool（プール）：メトセラの影響力を表すトークンまたはその集合体。メトセラはそのプールが空になると追放される

Predator（捕食者）：メトセラの右隣側の人

Press（プレス）：戦闘に参加しているミニオンが敵対するミニオンから逃れたり、追跡するための効果

Prey（獲物）：メトセラの左隣の人。獲物が追放されたとき、メトセラは1ポイントの勝利点と6プールを得る

Reaction Card（リアクションカード）：他のメトセラの支配するミニオンが起こした行動に対してレスポンスとして準備状態でかつアンロックなミニオンがプレイできるカード

Ready Minion（準備状態のミニオン）：準備領域にいるミニオン。行動をとったりブロックを試みることができる

Ready Region（準備領域）：メトセラの支配されているミニオンのうち休眠状態ではないミニオンがいる場所

Referendum（投票）：選挙行動や咎人狩りの一部で、条件が設定され、票や選挙権が行使され可決されればその効果が適用される。

Retainer（従僕）：ミニオンに仕える死すべきクリーチャーまたは存在。従僕を雇用するアクションによって場に出てくる。雇用したミニオンとともに行動をし、独立して行動することはできない。