



イントロダクション

巨大な王国と、壮大な使命と、すさまじき戦いの地、オールドワールドへようこそ。北方では文明社会に死と破壊を撒き散らすケイオス軍が兵を集めている。獰猛なオークの巨大な集団は大陸全土に広がっている。残酷で悪意に満ちたダークエルフは、闇の塔から自分たちの血族による制圧のための陰謀を練っている。この破壊をもたらす軍団と相対するのは、山岳の要塞に居を構える頑強なドワーフたちだ。遠くウルスランの地に住む、気高く謎に満ちたハイエルフ達も招集に答えている。そして、エンパイアの勇猛で機略に富んだ兵士達も、戦場から退くことはないだろう……。

リビングカードゲームとは

Warhammer®: Invasion™ The Card Game は、二人のプレイヤーがコアセットのカードのみを使って戦うゲームです。また、**Warhammer: Invasion The Card Game** はリビングカードゲーム (LCG) で、今後追加されるバトルパックと呼ばれる 40 枚のカードを追加していくことで、ゲームの楽しさや奥深さがさらに広がっていきます。各バトルパックは、このセットのデッキに新たな選択肢や戦略を追加し、さらにあなたのオリジナルのデッキが構築できるようになっていきます。**Warhammer: Invasion LCG** は友人とカジュアルに楽しむことも、あるいは Fantasy Flight Games が公式に認定する組織プレイプログラムを通じて真剣に戦うことも可能になっています。



内容物

Warhammer: Invasion LCG コアセットには、以下の物が入っています。

- このルールブック
- カード 220 枚
- 首都ボード 4 枚
- リソーストークン 35 個
- ダメージトークン 60 個
- 炎上トークン 4 個

内容物の概略

カード

Warhammer: Invasion LCG コアセットには、カードが 220 枚入っています。その中には、エンパイア、ドワーフ、オーク、ケイオスの各種族のスターターデッキが含まれます。さらにこのセットには、ハイエルフ、ダークエルフ、中立、同盟、ドラフトフォーマットカードが入っています。



首都ボード

首都ボードは、ゲームにおいて各プレイヤーがどの種族であるかを示しています。また、これは首都に与えられたダメージの記録場所でもあります。コアセットの4つの首都ボードは、エンパイア、ドワーフ、ケイオス、オークの各種族です。ハイエルフとダークエルフの首都ボードは、2009 年秋に発売予定の Warhammer: Invasion LCG Companion Edition で入手できます。



リソーストークン

リソーストークンは、カードや効果のために支払う資源として、あるいはクエストの進行度合いを示すマーカーとして使用します。



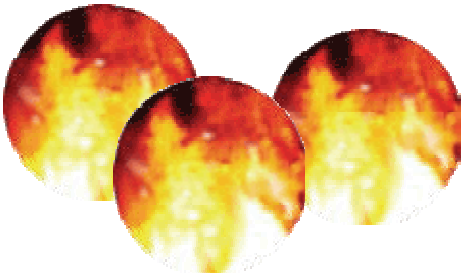
ダメージトークン

ダメージトークンは、ユニットや首都が受けたダメージを記録するために使用されます。



炎上トークン

炎上トークンは、プレイヤーの首都のいずれかの領域が敵軍に蹂躞され、現在炎上している事を示すために使用します。このゲームの目的は、対戦相手の首都の3つのセクションのうち2つを炎上させることです。



ゲームの概要

Warhammer: Invasion LCG は、「キングダム」「クエスト領域」「バトルフィールド」の3つの領域を使って戦われます。オールドワールドの軍団や英雄、悪党、生物などはこれらの領域に置かれ、キングダムに置かれたものはリソースの獲得、クエスト領域に置かれたものはさらなるカードの獲得、バトルフィールドに置かれたものは対戦相手への攻撃を目的とします。対戦相手への攻撃を行うことで、このゲームの究極の目的である相手の首都の炎上を目指すのです。先に対戦相手の首都の3つのセクションのうち2つを炎上させたプレイヤーが、ゲームの勝者となります。



種族

Warhammer: Invasion LCG には6つの種族があり、それぞれが独自性を持っています。各種族は、このゲームでは個別のシンボルと、カードの枠や背面などで表示される色を持っています。

各種族とシンボルは以下の通りです。



エンパイア



ドワーフ



ハイエルフ



ケイオス



オーク



ダークエルフ

エンパイアとドワーフとハイエルフは、まとめて「オーダー」種族と呼ばれます。同様に、ケイオスとオークとダークエルフは、まとめて「デストラクション」種族と呼ばれます。オーダーのカードとデストラクションのカードは、同じデッキには入れられません。

外枠が灰色で種族シンボルを持たないカードは中立カードです。中立カードは特定の種族に属さず、特にカードに指示がない限り、オーダーのデッキにもデストラクションのデッキにも入れることができます。



大原則

カードに書かれているルール文とこのルールブックの文章に矛盾がある場合、カードの文章が優先されます。



カード切れ

ゲーム中のどの段階でも、いずれかのプレイヤーのデッキにカードが残っていない場合、そのプレイヤーはただちにゲームから除外されます。





カードタイプ

Warhammer: Invasion LCG には、5種類の異なるカードタイプがあります。

ユニットカード

ユニット(UNIT)カードは、オールドワールドの英雄や悪党、兵士、軍隊、生物、怪物、悪魔を表します。相手を攻撃するにはバトルフィールドにユニットカードが必要です、クエストを実行するにはクエスト領域にユニットが必要です。また、キングダムにユニットを置くことで、そこからリソースを生み出させることもできます。さらに、ユニットは自身がいる領域が攻撃を受けたときに、その領域を守るためにも用いられます。



タクティクスカード

タクティクス(TACTIC)カードは戦場における戦術や呪文、行動、災害その他の予想外の出来事などを表します。タクティクスカードは、通常はプレイヤーの手札から直接プレイされ、文章の効果が解決された後、持ち主の捨て札置場に置かれます。



クエストカード

クエスト(QUEST)カードは、ユニットが達成に向けて実行する、長期に渡る使命を表します。プレイヤーがクエストを達成した場合、そのプレイヤーは報酬として強力な効果を手に入れます。クエストカードはプレイヤーのクエスト領域にプレイされ、その後そのプレイヤーはそのクエストカードの上に直接ユニットをプレイすることで、そのユニットをそのクエストに送ることができます。



サポートカード

サポート(SUPPORT)カードは、建物や場所、要塞、アイテム、その他の付属物などを表します。一度プレイされたら、サポートカードはゲーム上の理由やカードの効果により破壊されるまで場に残ります。

例外:他のカードにつけられているカード(アタッチメントのほとんどはサポートカード)は、それがつけられているカードが何らかの理由で場を離れた場合、生贄にされます(捨て札置場に置かれる)。



ドラフトフォーマットカード

ドラフトとは、両方のプレイヤーが限定されたカードプールの中から最強のデッキを組み上げ戦う、デッキ構築の腕を競い合う特別なフォーマットです。ドラフトフォーマットカードは、このフォーマットのために特別にデザインされたものです。ドラフトフォーマットに関しては、ドラフトバリエーション(P19)を参照してください。



カードのデータ

1. **タイトル:**カードの名前。タイトルの横に旗印のシンボルが描かれているカードはユニークです(下記「ユニークカード」参照)。
2. **コスト:**このカードを手札からプレイするために、プレイヤーが支払わなければならないリソーストークンの数。
3. **種族シンボル:**このカードが属する種族。
4. **忠誠アイコン:**このカードをプレイするために追加で支払う可変コスト。これは、このカードの種族のカードを出していることによって減らすことができます(P10-11 参照)。
5. **パワーアイコン:**パワーアイコンは、このカードがプレイされた領域に従い、より多くのリソースを獲得したり(キングダムの場合)、より多くのカードを引いたり(クエストの場合)、対戦相手により多くのダメージを与えたり(バトルフィールドの場合)するための基準となります。
6. **カードタイプ:**ここには、このカードがユニット、サポート、タクティクス、クエストのどのカードであるかが書かれています。
7. **ヒットポイント:**ユニットが受けることのできるダメージの数。ユニットの上に自身のヒットポイント以上のダメージトークンが置かれると、そのユニットは破壊され、持ち主の捨て札置場に置かれます。
8. **特徴:**特にルール上の意味は無いものの、他のカードによって参照される識別子。戦士、英雄、呪文、建物等があります。
9. **カード文章:**このカード独自の持つ特殊な効果。
10. **コレクター情報:**セットのシンボルとカードのコレクター番号。

ユニークカード

ゲームで使用するカードの中にはユニークであるものがあります。カード名の前に旗印のシンボルが描かれている場合、そのカードはユニークです。

あるプレイヤーがユニークであるカードを場に出している場合、そのプレイヤーはその同名のカードを、プレイしたり、他人の物を奪ったり、(カードの効果等で)場に出したりできません。ただし、両方のプレイヤーが互いに同名のユニークのカードを同時に場に出すことは可能です。ユニークカードがあるプレイヤーの捨て札置場にのみある場合は、そのプレイヤーは同名のユニークカードを通常のルールに従ってプレイすることができます。

初めてのゲーム

初めてのゲームでは、各プレイヤーは Warhammer: Invasion LCG コアゲームの、4つある40枚構築スターターデッキ(ドワーフ(カード 1~25)、エンパイア(カード 26~50)、オーク(カード 56~80)、ケイオス(カード 81~105))のいずれかを選んでください。各種族のカードは共通する色を持っているので、簡単に分けられるでしょう。

スターターデッキを選んだら、『同盟』でない中立カード24枚(カード 111~119)をシャッフルし、各プレイヤーに10枚ずつ配ってください。その後、各プレイヤーは自分に配られた中立カードを自分のスターターデッキに加えてシャッフルします。これで、各プレイヤーの手元にはゲームを始めるための50枚のカードデッキが完成することになります。



ゲームの準備

Warhammer: Invasion LCG のゲームを開始する前に、各プレイヤーは以下の手順を順番に行ってください。

1. デッキをシャッフルする。

各プレイヤーは自分のカードで作ったデッキを、無作為になるようにシャッフルします。確実に無作為にするために、各プレイヤーは相手のデッキをシャッフル/カットすることができます。

2. 首都ボードを準備する。

各プレイヤーは自分のデッキに一番合っている首都ボードを1枚選び、それをプレイエリアの自分の前に置きます。

3. トークンプールを準備する。

リソース、バーン、ダメージの各トークンをテーブルの中央にまとめて置きます。このトークンは、ゲーム中両方のプレイヤーが使用します。

4. 先攻プレイヤーを決める。

コイン投げ等、各プレイヤーが同意した方法で、無作為に先攻プレイヤーを決めます。

5. 初期手札を引く。

各プレイヤーは自分のデッキの一番上からカードを7枚引きまします。これがゲームの最初の手札になります。自分の初期手札が気に入らないプレイヤーは、その7枚のカードをデッキに戻してシャッフルし、新たな初期手札を引くことができます。これを「マリガンを行う」と呼びます。マリガンを行ったプレイヤーは、その2回目の初期手札でゲームを開始する必要があります。





プレイエリア



ターン進行

Warhammer: Invasion LCG は、一連のターンを行うことで進められます。各プレイヤーは、自分のターンを一通り実行し、その後相手のターンを行うことになります。

プレイヤーのターンは4つのフェイズに分かれています。フェイズ以下の順番に実行されます。

- 1.キングダムフェイズ(リソースを確保する)
- 2.クエストフェイズ(カードを引く)
- 3.首都フェイズ(ユニット、サポート、クエストをプレイする)
- 4.バトルフィールドフェイズ(相手の首都を攻撃する)

プレイヤーが4つのフェイズすべてを完了したら、ターンが終了します。以下はターン進行の詳細になります。

重要な例外: ゲームの最初のターンでは、先攻プレイヤーはクエストフェイズとバトルフィールドフェイズを飛ばします。これは「先攻ペナルティ」と呼ばれ、先攻プレイヤーの最初のターンにのみ適用されます。



1.キングダムフェイズ

まず、手番プレイヤーは自分の未使用のリソースをプレイエリアの中央に戻し、その後自分のキングダムのパワー1につき、リソースを1点確保します。キングダムは、ゲーム開始時から基本パワー3を持っています。

また、手番プレイヤーは自分がコントロールしている墮落しているユニット(P17「墮落」参照)を、自分のキングダムフェイズの開始時に、プレイヤーが何らかのアクションを行う前に1つだけ回復させることができます。

その後、両プレイヤーはアクションを実行する(タクティクスカードの使用を含む)機会を得ます。両方のプレイヤーがアクションを行わないことを選んだら、ゲームは次のフェイズに進みます。

例: キングダムフェイズの開始時、クリスは自分の未使用のリソースをすべてテーブル中央のプールに戻す。その後、彼は自分のキングダム領域のパワーを数える。彼の首都のキングダムの基本パワーは3であり、さらに彼は自分のキングダムに《Zhufbar Engineers》(パワーアイコン1)と《Contested Village》(パワーアイコン1)を置いている。結果、クリスは自分のキングダムフェイズにリソース5点を得る。

2.クエストフェイズ

手番プレイヤーは、自分のクエスト領域のパワー1につき、カードを1枚引きます。クエスト領域は、ゲーム開始時から基本パワー1を持っています。

その後、両プレイヤーはアクションを実行する(タクティクスカードの使用を含む)機会を得ます。両方のプレイヤーがアクションを行わないことを選んだら、ゲームは次のフェイズに進みます。

例: カードを引くにあたって、クリスは自分のクエスト領域のパワーを数える。彼の首都のクエスト領域の基本パワーは1であり、さらに彼は自分のキングダムに《Mountain Brigade》(パワーアイコン2)を置いている。結果、クリスは自分のクエストフェイズにカードを3枚引く。

3.首都フェイズ

首都フェイズは、プレイヤーが手札のユニットやサポートやクエストカードをプレイして、自分の3つの領域(キングダム、クエスト、バトルフィールド)に出すことのできる唯一のフェイズです。このフェイズ中にユニットやサポートやクエストカードを手札からプレイすることができるのは手番プレイヤーだけです。

プレイヤーが手札からカードをプレイするためには、そのプレイヤーは指定された点数(=カードの合計コスト)のリソースを消費する必要があります。これはその個数のリソースをプレイエリア中央のプールに戻すことで行われます。これによりユニットやサポートやクエストカードがプレイされた場合、そのコントローラーはそのカードを(自分の3つの領域の)どこに置くかを選びます。

カードのコストは、カードに印刷されているコスト(カードの左上隅の数字の値)に、忠誠コスト(印刷されているコストのしたの忠誠アイコンの数から、そのプレイヤーがコントロールしている一致する種族シンボルの数を引いたもの)を足したものです。各種とボードは、それが示す種族の種族シンボルを1つ持っていることに注意してください。カードの忠誠コストは0未満にはなりません。

例:クリスの首都フェイズで、彼は手札の《Thyrus Gorman》をバトルフィールドに出そうと思った。そのために、まずカードのコストを決定する必要がある。このカードの印刷されているコストは3で、さらにエンパイアの忠誠アイコンを3つ持っている。クリスは場にエンパイアの種族シンボルが2つあり、その結果このカードの忠誠コストは1(カードのエンパイアの忠誠アイコン3から、場のエンパイアの種族シンボル2を引いた値)になる。この忠誠コストがカードの印刷されているコストに加えられ、合計コストは4になる。したがって、《Thyrus Gorman》をプレイするには、クリスはリソーストークン4個を自分のリソースプールからテーブル中央に移す必要がある。そのコストを支払った後、《Thyrus Gorman》はクリスのバトルフィールドに置かれる。

また、手番プレイヤーは、自分の首都フェイズ中に、自分の領域のいずれかに、デベロップとしてカードを裏向きにプレイすることができます。手番プレイヤーは、1ターンにデベロップを1つだけプレイすることができます。デベロップ1つは、それが置かれている領域のヒットポイントを1増やします。ゲーム開始時の各領域のヒットポイントは8で、そこにデベロップを置くことで、相手の蹂躞から守ることができるようになるのです。カードの中には、領域にデベロップが置かれることで強力になる効果を持つものもあります。ある領域に置かれているデベロップは、コントローラーの首都のうち、その領域のヒットポイントのみを強化します。自分のデベロップのカードの内容はいつでも見ることができます(対戦相手のデベロップは見ることができません)。



プレイヤーが自分の首都フェイズにユニットやサポートを手札からプレイした(あるいはデベロップとしてカードを裏向きにプレイした)場合、それはアクションを行ったものとみなされます。相手プレイヤーもこのフェイズにアクションを行う(タクティクスやカードのトリガー能力をプレイする)ことができますが、手札からユニットやサポートやクエストカードをプレイすることができるのは手番プレイヤーだけです。両方のプレイヤーがアクションを行わないことを選んだら、ゲームは次のフェイズに進みます。

ユニットをクエストに送る

クエストカードは、ユニットやサポートと同様の手順で、プレイヤーの手札からプレイされてクエスト領域に置かれます。クエストカードが場に出たら、そのカードのコントローラーは自分のユニットをそのクエストに送ることができます。

クエストにユニットを送るには、手札からユニットをプレイするときに、それをクエストカードの上に置くことを選択します。クエストを行っているユニットは、コントローラーのクエスト領域にあるものとみなされ(パワーの助けとなり、その領域が攻撃されたときに防御に使える)、さらにそれがプレイされたクエストに対し“そのクエストを行っている”とみなされます。クエストを行っているユニットがあることで、そのクエストにリソーストークンを貯めることができるようになり、それが一定数に達した場合に、コントローラーに対して有効な効果が発生します。

クエストにリソーストークンがおかれる場合、それはプレイエリアの中央から置かれます。キングダムフェイズにプレイヤーが獲得したリソースから減らされるわけではありません。クエストカードの上のリソーストークンを、そのカードの効果以外の目的に使うこともできません。

1つのクエストカードに対して、同時に2つ以上のユニットがそのクエストを行うことはできません。何らかの理由でクエストを行っているユニットが場を離れた場合、そのクエストカードは場に残りますが、そのクエストカードに集められたリソーストークンはすべて捨てられ、テーブルの中央のプールに戻されます。

3.バトルフィールドフェイズ

バトルフィールドフェイズでは、手番プレイヤーは自分のバトルフィールドにいるユニットを望む数だけ選び、相手の領域のうち1つを攻撃することができます。その後、防御プレイヤーは攻撃された領域を、その領域にいるユニットを望む数だけ選んで守ることができます。

領域を攻撃することの目的は、対戦相手の首都のそのセクションにダメージを与えることです。そのセクションにそのヒットポイント以上のダメージトークンが置かれた場合、そのセクションは蹂躪されたとみなされ炎上します。そのセクションのダメージトークンはすべて取り除かれ、代わりに炎上トークンが1個置かれます。あるプレイヤーの3つあるセクションのうち2つが炎上した場合、そのプレイヤーはゲームに敗北します。

対戦相手を攻撃する場合、そこに戦闘が発生します。これは以下の5つのステップに分かれます。

- 1.攻撃目標の宣言
- 2.攻撃ユニットの宣言
- 3.防御ユニットの宣言
- 4.ダメージ割り振り
- 5.ダメージ適用

各プレイヤーは、上記の5つのアクションの後でアクションを行うことができる点に注意してください。両方のプレイヤーが連続してアクションを実行しないことを選ばないかぎり、ステップは次に進みません。

各ステップの詳細は以下の通りです。

1.攻撃目標の宣言

手番プレイヤーは、最初に対戦相手の3つの領域(キングダム、クエスト、バトルフィールド)のうち、どこを攻撃するかを決めます。

目標となる領域が選ばれた後、両プレイヤーはアクションを実行する(タクティクスカードの使用を含む)機会を得ます。両方のプレイヤーがアクションを行わないことを選んだら、ゲームは次のステップに進みます。

2.攻撃ユニットの宣言

手番プレイヤーは、自分のバトルフィールドのユニットのうち、どれを攻撃に参加させるかを決めます。攻撃に参加できるのはバトルフィールドにいるユニットだけである点に注意してください。

攻撃ユニットが選ばれた後、両プレイヤーはアクションを実行する(タクティクスカードの使用を含む)機会を得ます。両方のプレイヤーがアクションを行わないことを選んだら、ゲームは次のステップに進みます。

3.防御ユニットの宣言

防御プレイヤーは、攻撃されている領域にいるユニットのうち、どのユニットをその領域の防御のための戦闘に向かわせるかを選びます。防御ユニットとして宣言できるのは、攻撃された領域にいるユニットのみです。防御プレイヤーは、防御のためのユニットをいくつでも選ぶことができます。各防御ユニットは、特定の攻撃ユニットをブロックしたりはしません。攻撃側は全ユニットと一緒に攻撃し、防御側も全ユニットと一緒に防御します。

防御ユニットが選ばれた後、両プレイヤーはアクションを実行する(タクティクスカードの使用を含む)機会を得ます。両方のプレイヤーがアクションを行わないことを選んだら、ゲームは次のステップに進みます。

4.ダメージ割り振り

両プレイヤーは、戦闘に参加している自分のユニットが難点のダメージを与えるかを確認します。各プレイヤーは、自分がコントロールしている戦闘に参加しているユニットのパワーアイコンの数を数えます。その数が、対戦相手に与えるダメージの点数です。

まず攻撃プレイヤーが相手に対するダメージの割り振りを行います。ダメージは、防御プレイヤーの首都に割り振る前に、先に防御ユニットに割り振る必要があります。言い換えると、攻撃プレイヤーがダメージを防御プレイヤーの攻撃セクションに割り振るためには、各防御ユニットに、その残りヒットポイント分のダメージを割り振らなければいけないということです。「タフネス」のキーワードや他のダメージキャンセル効果を計算に入れて、攻撃側が防御ユニットに対し余分なダメージを割り振ることは自由ですが、防御側の首都にダメージを割り振るためには、その前に最低でも各防御ユニットの残りヒットポイント分のダメージをそのユニットに割り振る必要があります。割り振ったダメージを明確にするために、各カードの脇に割り振られたダメージ分のダメージトークンを置いてください。同様に、首都にダメージを割り振ることができたら、その数のダメージトークンを攻撃セクションの脇におきます。これらのダメージは、この時点ではまだ適用されていません。

攻撃プレイヤーがダメージを割り振った後、防御プレイヤーは自分の防御ユニットからのダメージを攻撃ユニットに割り振ります。防御ユニットからのダメージは、すべて攻撃ユニットに割り振らなければいけません。割り振ったダメージを明確にするために、各カードの脇に割り振られたダメージ分のダメージトークンを置いてください。「タフネス」のキーワードや他のダメージキャンセル効果を計算に入れて、防御側が攻撃ユニットに対し余分なダメージを割り振ることは自由です。防御側は攻撃側の首都にダメージを割り振ることはできません。

すべてのダメージが割り振られた後、両プレイヤーはアクションを実行する(タクティクスカードの使用を含む)機会を得ます。両方のプレイヤーがアクションを行わないことを選んだら、ゲームは次のステップに進みます。

5.ダメージ適用

この時点で、各プレイヤーは割り当てられているダメージを適用します。タフネス(P16「タフネス」参照)等の効果はこの時点で効果を発揮しますし、ダメージのキャンセルによりダメージが目的に与えられないこともあります。キャンセルされたダメージトークンは、プレイエリアの中央のプールに戻されます。自身のヒットポイント以上のダメージトークンが置かれているユニットは破壊されます(捨て札になる)。攻撃されている首都のセクションに、残っているヒットポイント以上のダメージが与えられた場合(各領域に置かれたデベロップは、1つにつきそのセクションのヒットポイントを1増やすことに注意)、そのセクションは炎上します。炎上したセクションのすべてのダメージトークンを取り除き、そのセクションに炎上トークンを置きます。対戦相手のセクションを2つ炎上させたプレイヤーは、ただちにゲームに勝利します。

すべてのダメージが適用された後、両プレイヤーはアクションを実行する(タクティクスカードの使用を含む)機会を得ます。両方のプレイヤーがアクションを行わないことを選んだら、バトルフィールドフェイズは終了します。

これで手番プレイヤーのターンが終了します。ここからは相手プレイヤーが手番プレイヤーとなるターンとなり、そのプレイヤーのキングダムフェイズからターンが開始されます。ゲームはターンを交互に進め、どちらか一方が勝利するまで続きます。

例: クリスのバトルフィールドフェイズで、彼はトムの手番を攻撃しようと考えた。

まず、クリスは攻撃の目標を宣言しなければならない。これは、トムが3つある領域のうちどれかを選ぶことで行われる。クリスはトムのクエスト領域を今回の攻撃の目標に選んだ。

次に、クリスは自分のバトルフィールドにある自分がコントロールするユニットのうち、どれを攻撃に参加させるかを決定しなければならない。クリスのバトルフィールドには《Defender of the Hold》《Hammerer of Karak Azul》《King Kazador》の3つのユニットがいる。彼は《Hammerer of Karak Azul》と《King Kazador》を今回の攻撃に参加させることにして、《Defender of the Hold》は選ばなかった。

攻撃ユニットが宣言された後、トムは防御ユニットを宣言する。トムが防御ユニットに宣言できるのは、攻撃された領域(彼のクエスト領域)のユニットだけである。トムのクエスト領域には《Doom Driver》と《Urguck》がいる。トムは《Doom Driver》で防御を宣言し、《Urguck》は選ばなかった。

次に、各プレイヤーは今回の戦闘に参加しているユニットがどれだけのダメージを与えられるかを決定しなければならない。これは、それらのユニッ

トが持つパワーアイコンの数を数えることで行われる。クリスのユニットはヒットポイント4点分のダメージを与える(《King Kazador》のパワーが3、《Hammerer of Karak Azul》のパワーが1)。トムのユニットはヒットポイント2点分のダメージを与える(《Doom Driver》のパワーが2)。

ダメージが何点与えられるかを決定した後、プレイヤーはこのダメージを相手に割り振る。これは攻撃側が先に決定する。

クリスはプールからダメージトークンを4個取り、それらをトムの防御ユニットと首都に割り振る。彼が首都にダメージを割り振るためには、先に各防御ユニットに、それらの残りヒットポイントに等しいダメージを割り振らなければならない。《Doom Driver》のヒットポイントは2なので、クリスはダメージトークンを2個《Doom Driver》の近くに置いた。その後、彼は残ったダメージトークン2個を、トムの首都のクエスト領域の近くに置いた。

トムはダメージトークンを2個プールから取り、それをクリスの攻撃ユニットに割り振る(防御ユニットによるダメージは首都に割り振ることはできない)。トムはこの2個を、クリスの《Hammerer of Karak Azul》の脇に置いた。

すべてのダメージが割り振られた後、それはすべてのユニットと首都に対して同時に適用される。「タフネス」のキーワードはこの時点で効果を発揮する。《Hammerer of Karak Azul》には2点のダメージが割り振られているが、このユニットは「タフネス 1」を持っている。この効果により《Hammerer of Karak Azul》に割り振られたダメージのうち1点がキャンセルされ、その分のダメージトークンは、実際に適用される前にプールに戻される。

ユニットや首都に割り振られたすべてのダメージは、この時点でそのユニットやセクションの上に移動する。《Hammerer of Karak Azul》にはダメージトークンが1個置かれるが、このユニットのヒットポイントは2なので、これはこの戦闘で生き残る。トムの《Doom Driver》のヒットポイントは2で、その上にダメージトークンが2個移動してくるので、それは破壊されて、トムの捨て札置場に置かれる。さらに、トムの首都のクエストのセクションに、ダメージトークンが2個移動する。

ターン手順の詳細

1. キングダムフェイズ

- 手番プレイヤーは、未使用のリソースをすべてリソースプールに戻す。墮落したユニットを1つ回復させてもよい。
- 手番プレイヤーは自分のキングダムのパワーを数え、その数のリソースをプールから確保する。
- 各プレイヤーはアクションを行うことができる。

2. クエストフェイズ

- 手番プレイヤーは、自分のクエスト領域のパワーを数え、その数に等しい枚数のカードをデッキの一番上から引く。
- 各プレイヤーはアクションを行うことができる。

3. 首都フェイズ

- 手番プレイヤーは、自分の手札のユニットやサポートやクエストのカードを、自分の3つある領域のいずれかにプレイすることができる。また、手番プレイヤーは、デベロップとしてカードを1枚裏向きにプレイすることができる。各プレイヤーはアクションをいつでも行うことができる。

4. バトルフィールドフェイズ

- 手番プレイヤーは攻撃ユニットを宣言し、相手のどの領域を攻撃するかを決定する。
- 各プレイヤーはアクションを行うことができる。
- 防御プレイヤーは防御攻撃ユニットを宣言する。
- 各プレイヤーはアクションを行うことができる。
- ダメージを数えて割り振る。この時点ではまだ適用しない。
- 各プレイヤーはアクションを行うことができる。
- ダメージを適用し、効果を解決する。ヒットポイントが残っていないユニットは場を離れる。必要に応じて、首都に炎上トークンを置く。
- 各プレイヤーはアクションを行うことができる。

5. ターン終了。手番プレイヤーでないプレイヤーが新たな手番プレイヤーとなり、そのプレイヤーのキングダムフェイズに進む。



上級コンセプト

以下で説明するのは、Warhammer: Invasion LCG をさらに深く掘り下げていく中で見つかるであろう、さまざまな上級コンセプトです。

カードの効果

Warhammer: Invasion LCG には、「アクション」「強制効果」「常時効果」「キーワード」の4つのタイプのカード効果があります。

アクション

アクションは、カードに太字で「Action:」（「アクション:」）と書かれているトリガーです。アクションは常にプレイするかしないかを選ぶことができ、いずれかのプレイヤーがゲーム中にアクションを実行できるタイミングでトリガーさせることができます。ユニットやサポートやクエストカードのアクションをトリガーさせるためには、そのアクションの書かれているカードが場に出ている必要があります（カードに特別に特定の場所からプレイできると書かれている場合を除く）。タクティクスカードはプレイヤーの手札からプレイできるアクションです。各プレイヤーは、14 ページの「ターン手順の詳細」において、色つきの背景で書かれている「アクションを行うことができる」タイミングでアクションを実行することができます。

アクションの“対応”

アクションは他のアクションに“対応して”プレイしたりトリガーしたりすることができます。アクションが他のアクションに“対応して”プレイされた場合、それは対応された側のアクションよりも前に、“後入れ先出し”の原則で解決されます。対応が続くことで複数のアクションがプレイされることもありえます。このアクションの連鎖はびっくりするような展開を生み、時に複雑なゲームの状況を生み出します。各プレイヤーは、最後の対応を先に解決し、以降連鎖を元々のアクションまで逆にたどっていくことに注意してください。

すべてのコストの支払いと、すべての対象の選択は、アクションをトリガーするときに選択する必要があります。その効果がただちに解決されるかどうかには関係がありません。

例：トムはタクティクスカード《Pillage》（「アクション：対象のサポートカード1枚を破壊する。」）を手札からプレイし、クリスの《Grudge Tower》を対象に選んだ。クリスはトムのタクティクスに“対応して”《Grudge Tower》のアクション能力を使うことにした。その結果、《Pillage》のカードの効果が発揮されるよりも前に、《Grudge Tower》の能力が先に解決される。

ある効果のための支払いが一度行われたら、その効果はアクションの連鎖の一部となり、その効果は効果の発生源が場を離れても解決されます。効果を回避するためには、効果の**対象**に場を離れさせたり、他のアクションでその効果をキャンセルしたりするといいいでしょう。

強制効果

強制効果は、カードに太字で「Forced:」（「強制:」）と書かれているトリガーです。強制効果は、ゲーム中の特定の状況でトリガーし、そのカードのコントローラーが望もうが望ままいが自動的に発生します。強制効果はトリガーの条件が満たされたら直ちに発生し、他のアクションによってキャンセルされたり妨害されたりしません。

例：トムは自分のキングダムに《Thyrus Gorman》をプレイした。《Thyrus Gorman》のテキストには「**強制**:あなたのターンの終了後、このユニットは1点のダメージを受ける。」と書かれている。彼のターンの終了時、トムはただちに《Thyrus Gorman》に1ヒットポイント分のダメージを与える。

常時効果

カードの効果のうち、太字のトリガーが書かれていないものは常時効果です。常時効果は、そのカードが場にあり、他に指定されている条件を満たしているかぎり、常にゲームの状況に影響を与え続けます。

例：クリスは《Boar Boyz》を自分のバトルフィールドにプレイした。《Boar Boyz》のテキストには、「このユニットには、あなたがダメージを受けているユニットを少なくとも1つコントロールしているかぎり、**2**を得る。」と書かれている。このテキストは、《Boar Boyz》が場にあり、クリスがダメージを受けているユニットを少なくとも1つコントロールしているかぎり、パワーアイコンを2個得る。



キーワード

キーワードは、複数のカードに登場するよくあるゲーム上の効果を短くまとめたものです。以下はキーワードとそのゲーム中の意味の詳細です。

逆襲

Counterstrike(逆襲)キーワードは、それを持つユニットを防御ユニットに宣言するたびに、ただちに攻撃ユニットにダメージを与える能力です。逆襲キーワードには、常に後ろに数字が書かれています(「Counterstrike 1」(逆襲 1)、「Counterstrike 2」(逆襲 2)等)。逆襲を持つユニットが防御ユニットとして宣言されるたび、それはただちにその能力に書かれている数と同じ点数のキャンセル不可のダメージを与えます。このダメージは、すべて防御プレイヤーが選んだ攻撃ユニット1つに与えられます。逆襲を持つユニットは、その逆襲によるダメージを複数のユニットに分割して与えることはできません。逆襲のダメージは、割り振られたらただちに与えられます。他のアクションで割り込むことはできません。

ユニットが逆襲によるダメージを与えた場合でも、そのユニットはそのまま戦闘に参加し、通常の戦闘ダメージを与えます。

1つのユニットが複数の発生源から逆襲を得た場合、その数値効果は合計されます。

キングダム/クエスト/バトルフィールド限定

一部のカードには、そのカードをプレイできる(あるいは場に出すことのできる)領域が限定されているものがあります。このようなカードが場に出る場合、それは指定された領域にのみ可能です。ただし、このキーワードはあくまで場に出るときの領域を制限するものであり、それを(カードの効果によって)たの領域に移動することは可能です。

制限

各プレイヤーは、Limited(制限)のキーワードを持つカードを、1ターンに1枚しかプレイできません。

オーダー/デストラクション限定

一部の中立カードは、Order Only(オーダー限定)のキーワードを持ちます。これらのカードはデストラクション(ケイオス、オーク、ダークエルフ)のデッキでは使えません。

一部の中立カードは、Destruction Only(デストラクション限定)のキーワードを持ちます。これらのカードはオーダー(エンパイア、ドワーフ、ハイエルフ)のデッキでは使えません。

偵察

戦闘ダメージの適用後、プレイヤーが Scout(偵察)キーワードを持つユニットをコントロールしている場合、自分がコントロールしている偵察を持つ戦闘に生き残ったユニット1つにつき、相手の手札を1枚無作為に選んで捨てさせます。

タフネス

Toughness(タフネス)キーワードには、常に後ろに数字が書かれています(「Toughness 1」(タフネス 1)「Toughness 2」(タフネス 2)等)。タフネスを持つユニットにダメージが割り振られるたび、そのダメージが適用されるよりも前に、タフネスキーワードはそこから数値分のダメージをキャンセルします。キャンセルされたダメージはそのユニットには適用されません。

カードの効果によっては、ユニットに「キャンセルされない(uncancellable)」ダメージが与えられる場合があります。このダメージは、タフネスによってキャンセルされません。

1つのユニットが複数の発生源からタフネスを得た場合、その数値効果は合計されます。

領域指定効果

カードの効果の中には、先頭に斜体の領域名(Kingdom(キングダム)、Quest(クエスト)、Battlefield(バトルフィールド))が書かれているものがあります。この効果は、そのカードが指定された領域にある場合にのみ有効になります。

例:《Runesmith》のテキストには「クエスト アクション:リソースを2点支払うことで、対象のユニット1つはターン終了時まで[✶]を得る。」と書かれている。クリスが《Runesmith》を自分のクエスト領域にプレイした場合、彼はこの効果を使用できる。彼が《Runesmith》をキングダムかバトルフィールドにプレイした場合、彼はこの効果を使用できない。



墮落

カードの効果の中には、カードを「墮落 (corrupt)」するものがあります。そうなった場合、そのカードのコントローラーは、そのカードを90度横向きにして、それが墮落していることを示します。墮落しているカードは、攻撃ユニットや防御ユニットとして宣言できません。

カードの中には、能力を使うことで墮落するものがあります。他にも効果により相手の軍勢を墮落させ、それが攻撃や防御に参加できないようにするものもあります。

キングダムフェイズの開始時に、ターンプレイヤーは自分がコントロールする墮落しているユニットを1つ回復させることができます。カードを回復させる場合、それを再び90度回転させて立て向きにします。回復したユニットは墮落していません。

「できない」という表記

ある効果に「できない (cannot)」と書かれている場合、その効果は絶対です。それが他の効果により上書きされることはありません。

例: サポートカード《Blessing of Isha》のテキストには「つけられているユニットは墮落されない。」と書かれている。この効果は他の効果、例えば《Seduced by Darkness》(「アクション: 対象のユニット1つを墮落する。」)によって上書きされない。

コントロールとオーナー

プレイヤーは、自分のデッキに入っているカードの「オーナー (owner)」です。プレイヤーは原則として自分がオーナーであるカードを「コントロール (control)」しますが、ゲームの効果によって別なプレイヤーがカードのコントロールを奪うことがあります。カードが場を離れた場合、それは(その効果によりゲーム外に送られないかぎり)オーナーの手札やデッキや捨て札置場に戻ります。

対応する領域

あるカードが対戦相手の「corresponding (対応する)」領域を参照している場合、それはそのカードがある領域と同じ名前の、各対戦相手の領域を意味します。あるカードが各プレイヤーの対応する領域を参照している場合、それはそのカードがある領域、およびそれと同じ名前の各対戦相手の領域を意味します。

例: トムは自分のバトルフィールドに《Zhufbar Engineers》がいます。《Zhufbar Engineers》のテキストには「強制: このユニットが場を離れた後、各対戦相手はここと対応する領域にいるユニットを1つ生贄にする。」と書かれている。この《Zhufbar Engineers》が場を離れた場合、その効果により、トムの対戦相手であるクリスは、自分自身のバトルフィールドにいるユニットを1つ生贄にする。

生贄

あるプレイヤーにカードを生贄にするよう指示があった場合、そのカードはオーナーの捨て札置場に置かれます。生贄は絶対に、他の効果によりキャンセルされません。

戦闘以外のダメージ

カードの効果の中には、戦闘以外でユニットやプレイヤーの首にダメージを与えるものがあります。そのような効果が解決された場合、そのダメージは戦闘で行うのと同様に、まず対象に割り振られ、その後に適用されます。例外は逆襲キーワード(P16「逆襲」参照)です。逆襲のダメージは、割り振られたらただちに適用されます。



デッキの構築

Warhammer: Invasion LCG の面白さは、このコアセットやバトルパックエキスパンションのカードを使ってプレイヤーが自分の独自のデッキを考え構築することでさらに深まります。トーナメントに参加するためのデッキは最低50枚のカードで構成され、最大で100枚までカードを入れることができます。さらに書くプレイヤーのデッキには、同一のカード名のカードはそれぞれ3枚ずつしか入れることはできません。

各種族はそれぞれ独自のイメージを持ち、その種族を基準としてデッキを組んだときに、プレイヤーはそれを優位に働かせることができます。

ドワーフは頑丈で立ち直りが早く、強力な鎧と高いヒットポイントを誇ります。また彼らは建築家であり、領域にデベロップを配置していくことで有効に働きます。

エンパイアは強力な戦略家で、対戦相手を倒すために機動力を用い、必要な時点で必要な場所に登場する能力を持ちます。

オークは相手を圧倒するのを最も得意とします。彼らの作戦は単純で、「通り道にある物は全部ぶち壊せ」です(ときには自分自身のユニットまでも含まれます)。また、彼らは自身の領域にデベロップを置くよりも、相手のデベロップを破壊するほうが得意です。

ケイオスは強力でバランスの取れた種族で、敵を殺すのが一番の喜びです。敵ユニットを墮落させ、その領域にすさまじい襲撃を仕掛けるというのが、ケイオスが得意とする戦術です。

コアセットには、他にも**ハイエルフ**と**ダークエルフ**のカードがそれぞれ数枚ずつ入っています。この種族は、**Warhammer: Invasion LCG Companion** セットの発売時に軍勢として登場し、ゲームに独自の力を持ち込んでくれます。

デッキを組む際には、種族を混ぜてかまいません。ただし、オーダー(エンパイア、ドワーフ、ハイエルフ)のカードはオーダー同士、デストラクション(ケイオス、オーク、ダークエルフ)のカードはデストラクション同士でのみ混ぜることができます。デッキ内の種族を増やした場合、デッキ構築やプレイングにおいて、忠誠アイコンがより重要になってきます。デッキの長所を強化するために、種族を混ぜてみたくなることもあるでしょうし、短所を補うために混ぜることもあるでしょう。

ドラフトバリエーション

ドラフトは、別な方法でプレイする2人ゲームです。このバリエーションでは、各プレイヤーはランダムに選ばれたカードの束から自分のデッキをドラフトしていきつつ、相手のデッキ構築の計画を妨害していきます。

ドラフトゲームの開始時に、各プレイヤーはまず2つのドラフト山札を作ります。まず、すべてのドワーフ(1~25)とエンパイア(26~50)とハイエルフ(51~55)のカードを1つの山札にし、すべてのオーク(56~80)とケイオス(81~105)とダークエルフ(106~110)のカードをもう1つの山札にします。オーダーの山札にオーダー側の3枚の《Treaty》カードを加え、デストラクションの山札にデストラクション側の3枚の《Treaty》カードを加えます。その後、中立カード(111~109)をシャッフルして、10枚ずつ各山札に加えます。最後に、各プレイヤーはドラフトフォーマットカード10枚のセットを、それぞれの山札に加えます。

ドラフト山札が2つ出来上がったら、一方のプレイヤーがオーダーの山札を取り、もう一方のプレイヤーがデストラクションの山札を取ります(好きな側を選んでもいいですし、ランダムに決めてもかまいません)。この時の山札が、各プレイヤーがプレイする軍団になります。各プレイヤーは、自分のドラフト山札をよくシャッフルしてください。

その後、各プレイヤーは自分のドラフト山札の一番上から15枚のカードを取ります。これが最初のドラフトパックになります。各プレイヤーは自分のドラフトパックの内容を見て、その中から自分のデッキ用の2枚のカードを取り、裏向きに自分の前に置きます。その後、各プレイヤーはドラフトパックを交換し、相手のパックから1枚のカードを抜き取って、相手がそのカードを使えないようにします。その後、再びドラフトパックが交換され、各プレイヤーはカード2枚を自分のデッキ用に取ります。以降は同様に、自分のところに自分のパックが来たら、そこからカードを2枚自分のデッキ用に取り、相手のパックが来たら、そこからカードを1枚抜き取ります。このようにして、各プレイヤーは自分のパックからカードを取ることを4回行い、相手のパックからカードを抜き取ることを3回行います。自分のパックから4回目のカードを取ったら、そのパックは終了です。残ったパックのカードは捨てられ、各プレイヤーは自分のドラフト山札から新たに15枚のドラフトパックを作ります。このようにして、各プレイヤーが5パックをドラフトしたら、ドラフトは終了し、ここから各プレイヤーは(**Warhammer: Invasion LCG** のルールを使用して)自分が今組んだデッキでゲームを行います。

例：トムとクリスはドラフトバリエーションをプレイしている。トムがオーダー、クリスがデストラクションである。

ドラフトが開始され、トムとクリスは同時にシャッフルされた自分のドラフト山札の一番上から15枚のカードを取った。この15枚のカードが、各プレイヤーの最初のドラフトパックである。

各プレイヤーは自分のドラフトパックから2枚のカードを取り、自分の前に裏向きに置く。各プレイヤーが取った最初の2枚のカードは自分のデッキとなり、新たな束として前に置かれる（各プレイヤーは自分が取った2枚のカードを自分のデッキに置く）。ここでドラフトフォーマットカード（後述）が選ばれたら、それはこの時点で公開される（そして効果を解決する）。それ以外は、トムもクリスも自分がデッキ用に選んだカードは公開しない。

最初の2枚のカードが取り終わったら、トムは自分のドラフトパックをクリスへ、クリスは自分のドラフトパックをトムへ渡す。その後、トムはクリスのドラフトパックからカードを1枚抜き取り（裏向きに自分の前に置く）、クリスはトムのドラフトパックからカードを1枚抜き取る（裏向きに自分の前に置く）。両方がカードを抜き取ったら、抜き取ったカードを公開し、捨て札にする。これらのカードはこのドラフトでは使用しない（どちらかのプレイヤーがドラフトフォーマットカードを抜き取った場合、それはこの時点で効果を発揮する）。

ドラフトパックを元の持ち主に戻し（トムは自身のドラフトパックが、クリスも自身のドラフトパックが手元に来る）、各プレイヤーはそこからカードを2枚取る。

その後、パックは再び対戦相手に渡され、各プレイヤーはカードを1枚抜き取る。次に、パックは再び元の持ち主に戻し、各プレイヤーはカードを2枚取る。その後、パックは再び対戦相手に渡され、各プレイヤーはカードを1枚抜き取る。次に、パックは再び元の持ち主に戻し、各プレイヤーはカードを2枚取って、取ったカードを自身のデッキに加える。

この時点で各パックに残ったカードは捨てられる。各プレイヤーは自分のドラフト山札の一番上から15枚のカードを取り、それをドラフトパックとして次のラウンドのドラフトを行う。

この手順で5パックがドラフトされたら、ドラフトは終了し、各プレイヤーは自分が取った40枚前後のカードをデッキとしてゲームを行う。

ドラフトフォーマットカード

Warhammer: Invasion LCG には、同一のドラフトフォーマットカードが2セット入っています。これらのカードには数字（128～131）が振られています。これらのカードは、プレイヤーがドラフトを行っていく間に解決される各種効果を持っていて、プレイヤーのデッキには入りません。これらのカードは、ドラフトバリエーション以外では使用しません。

4種類のドラフトフォーマットカードの内容は以下で解説します。これらのカードは、プレイヤーが自分のドラフトパックからカードを取った時、または相手のドラフトパックから抜き取った時に効果を発揮します。

これらのカードを取ったり抜き取ったりした場合、それは公開され、ドラフトの次の手順に進む前に効果が発揮されます。

補給線の切断 (Cut Supply Line)

このカードを取ったり抜き取ったりした時、選んだプレイヤーはそれを対戦相手のドラフト山札の隣に置きます。残りのドラフトの間、そのプレイヤーが新たなドラフトパックを作る場合、カードが1枚少なくなります。このカードは、各プレイヤーのドラフトカードのセットに3枚ずつ入っています。



増援 (Reinforcement)

このカードを取ったり抜き取ったりした時、選んだプレイヤーはそれを生贄にし、自分のドラフト山札の一番上から5枚のカードを見て、そこから1枚のカードを選んで自分のデッキに加え、残った4枚をドラフト山札の一番下に置きます。このカードは、各プレイヤーのドラフトカードのセットに3枚ずつ入っています。



妨害工作(Sabotage)

このカードを取ったり抜き取ったりした時、選んだプレイヤーはそれを表向きに自分のデッキの脇に置いておきます。そのプレイヤーが対戦相手のパックからカードを抜き取る時点で、そのプレイヤーはこのカードを生贄にして、そのパックから追加で1枚のカードを抜き取ることができます。このカードは、各プレイヤーのドラフトカードのセットに3枚ずつ入っています。



流れの変化(Shifting Tides)

このカードを取ったり抜き取ったりした時、選んだプレイヤーはただちにそれを生贄にします。その後、それが入っていたパックを持ち主のドラフト山札に戻してシャッフルし、同じ枚数のカードを新たなパックとします。このカードは、各プレイヤーのドラフトカードのセットに1枚ずつ入っています。

「流れの変化」カードが他のドラフトフォーマットカードと同時に選ばれた場合、常にこのカードを先に解決します。



まれに、これらの効果によりプレイヤーがパックから最後のカードを取れない場合があります。あるパックのカードが、プレイヤーがカードを8枚取るよりも前になくなってしまった場合、そのパックは終了します。そのプレイヤーは、両方のプレイヤーが新たなドラフトパックを作る段階になったら、改めてデッキにカードを足していくことになります。



Credits

Lead Game Design: Eric M. Lang

Additional Game Design and Development: Nate French

Graphic Design: Kevin Childress

Additional Graphic Design: Brian Schomburg, Andrew Navaro, and WiL Springer

Art Direction: Ansley Zampino

Art Administration: Zoë Robinson

Creative Development: J.R. Godwin and Jay Little

Rules: Nate French

Editing: Mark O'Connor

Cover Art: Daarken

Dwarf and Chaos Capital Boards: Michael Phillippi/ Mythic Entertainment

Empire and Orc Capital Boards: Jon Kirtz/ Mythic Entertainment

Empire and High Elf Faction Symbols: Jon Kirtz/Mythic Entertainment

Dark Elf Faction Symbol: Jon Kirtz & Lucas Hardi/Mythic Entertainment

Production Manager: Gabe Laulunen

Producer: Nate French

Publisher: Christian T. Petersen

Special thanks to Steve Horvath for his enthusiasm and support. To James Hata for breaking an early incarnation of the system. To Mythic Entertainment for the generous use of their art and graphic assets, as well as their assistance in cross-promotion. To Owen Rees for his assistance in staying true to the Warhammer way. And to our playtesters around the world who have contributed their invaluable insight and experience to our game. Thank you, thank you, thank you.

翻訳: 進藤・「みらこー」・欣也

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

Games Workshop

Licensing Manager: Owen Rees

Licensing & Acquired Rights Manager: Erik Mogensen

Head of Legal & Licensing: Andy Jones

Intellectual Property Manager: Alan Merrett

Warhammer: Invasion The Card Game © Games Workshop Limited 2009. Games Workshop, Warhammer, *Warhammer: Invasion The Card Game*, the foregoing marks' respective logos and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer World and *Warhammer: Invasion The Card Game* game setting are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2009, variably registered in the UK and other countries around the world.

