

ゲーム道具



ここでは、クラブの成長に役立つ便利なツールを紹介しています。『ウォーハンマー40,000』と『ウォーハンマー エイジ・オヴ・シグマー』のコアルールは無料でダウンロードできるため、クラブメンバーはクラブ活動時間の内外を問わず、ゲームの知識を深めていくことができます。多くの指導者がゲームの専門知識を持っていません。そのため、クラブメンバーの自主的な学習能力を高めていくことは、クラブを盛り上げ魅力的な活動を続けるための素晴らしい方法です。

このパックに含まれる補助資料は、『ウォーハンマー エイジ・オヴ・シグマー』と『ウォーハンマー40,000』のコンテンツに分かれています。

『ウォーハンマー：エイジ・オヴ・シグマー』のコンテンツ：

アクティビティ・マガジン内で解説済みのフェイズに加え、追加のフェイズを解説する続編ミニゲームのルール。『ウォーハンマー：エイジ・オヴ・シグマー』のターン構造を解説し、『ウォーハンマー：エイジ・オヴ・シグマー・コアルール』の各ルール・セクションの参照先が記載されている、リファレンスシート。メンバーが『ウォーハンマー：エイジ・オヴ・シグマー』のルールを学ぶ上で役立つ『プレイ方法』シート。『ウォーハンマー：エイジ・オヴ・シグマー』の多人数ゲームを運営するためのアドバイス。

『ウォーハンマー40,000』のコンテンツ：

アクティビティ・マガジン内で解説済みのフェイズに加え、追加のフェイズを解説する続編ミニゲームのルール。『ウォーハンマー40,000』のターン構造を解説し、『ウォーハンマー40,000コアルール』の各ルール・セクションの参照先が記載されている、リファレンスシート。メンバーが『ウォーハンマー40,000』のルールを学ぶ上で役立つ『プレイ方法』シート。『ウォーハンマー40,000』の多人数ゲームを運営するためのアドバイス。

コアルールを入手する

『ウォーハンマー40,000』と『ウォーハンマー エイジ・オヴ・シグマー』の両方で無料で提供されているコアルールには、戦場でミニチュアを使って移動、射撃、突撃、戦闘を行う方法が記されています。コアルールは、ゲームをプレイする上での基本となるもので、クラブを始める際に最適です。



WARHAMMER40000.COM

クラブの規模が大きくなってきたら、各ゲームのコアブックを入手するとよいでしょう。コアブックには、ゲームをさらに奥深くする追加のルールが掲載されています。

『ウォーハンマー40,000』と『ウォーハンマー エイジ・オヴ・シグマー』の両方のルールは以下のウェブサイトでご覧いただけます：



AGEOFSIGMAR.COM

WARHAMMER40000.COM
AGEOFSIGMAR.COM

アプリを入手する

『ウォーハンマー エイジ・オヴ・シグマー』と『ウォーハンマー40,000』のアプリは、ルールを把握し、子供たちの質問に答える上で大変便利な手段です。



アプリは無料でダウンロードでき、遊び方の基本ルールや、各ミニチュアの能力を詳細に解説したデータシートやウォースクロールなどが収録されています。これらはゲームをプレイする上で欠かせないものです。

大ヒント

ウォーハンマーのゲームは、30分で終わることもあれば、丸一日かかることもあります！セッションの時間内に終わるような、小規模なゲームをプレイするようにしましょう。

テーブルトップゲームは簡単には中断できませんし、なかなか終わらなければ参加者も苛立ってしまうかもしれません。最大で500ptsまたは25PLのミニチュアを使用することを推奨します。

ミニゲーム：STC断片を輸送せよ



このミニゲームは、アライアンス・マガジンの20ページに記載されている『STC断片を回収せよ』にすでに挑戦したメンバーを対象としています。このミッションは最初のミッションの続編であり、メンバーが新たに『射撃フェイズ』を習得するためのものです。

伝説によれば、〈技術の暗黒時代〉には、人類の知るあらゆる物品を製作可能な装置が存在したそうだ。標準テンプレート生産装置 (STC) として知られるこの装置は、はるかなる昔に星々へと旅立った人類の入植者が用いたものである。こうした機械は、たとえほんのわずかな断片であっても極めて貴重な技術遺産である。

君のスペースマリーン部隊は砂漠からこの断片を回収し、これを母艦まで持ち帰るよう指令を受けている。しかし、この砂漠には今なお金属でできた敵が徘徊している。君たちによって断片を奪い取られた恐るべきネクロンどもは、君たちをやすやすと帰すつもりはないようだ……。

作戦目標について学ぶ

移動フェイズ - マガジンにて解説

射撃フェイズ

射線：敵を視認しているかどうか

射程：銃がどれだけ遠くまで射撃できるか

ヒットロール

ウーンズロール

アーマーセーヴィング - マガジンにて解説

負傷限界値 - マガジンにて解説

必要なもの

各プレイヤーにそれぞれネクロン・ウォリアーのミニチュア1体もしくはスペースマリーン・インターセッサー・ガトリッパのミニチュア1体

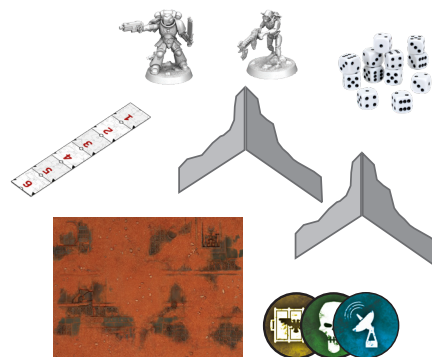
1個以上のダイス

1個以上のものさし

バトルマット1枚

廃墟/バリケード

作戦目標マーカー



準備

以下の作戦目標マーカーが必要となる：

断片マーカー1個

ネクロン・ポータルマーカー1個

脱出ポイントマーカー1個



戦場にバリケードを配置する。

断片マーカーを戦場の中心に配置し、ポータルマーカーと脱出ポイントマーカーをそれぞれ反対側の戦場端に配置する。これらは倒された兵がバトルに復帰するための増援ポイントとして機能する。

プレイヤーを2つのチーム (スペースマリーンとネクロン) に分けること。スペースマリーン側各プレイヤーは、脱出ポイントマーカーと同じ戦場端に接するようにミニチュアを配置する。ネクロン・ウォリアー側プレイヤーは、ネクロン・ポータルマーカーと同じ戦場端に接するようにミニチュアを配置する。

ミッションルール

断片トークンに接する位置で移動を終了した兵は、断片を拾い上げることができる。その後、断片を運んでいる兵が自身の増援ポイントに帰還したとき、その兵側のチームが勝者となる。断片を運んでいる状態の兵がバトルから取り除かれた場合、その断片はその兵がいた位置に配置される。

進行の順番

このゲームは複数のバトルラウンドで構成される。ロールオフを行なって、どちらのチームが先攻になるかを判定する。ただし片方のチームの所属プレイヤーが少ない場合、そのチームが先攻となる。片方のチームがすべての移動を行ない、その全員が移動を完了したならば、そのチームは次にすべての射撃を行なう。その後、もう片方のチームも同様にターンを双方のチームがそれぞれ自身のターンを完了したら、ただちに新しいバトルラウンドが開始される。

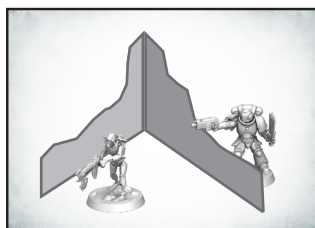
スペシャルルール

断片を運んでいる兵は全力移動を行なえない。全力移動を行なった兵は射撃を行なえない。尽きることなき増援：兵がバトルから取り除かれた場合、その兵は味方チームの増援ポイントに接する位置に、1ポイントもダメージを受けていない状態で再配置される。バトル中に撃破されたネクロン・ウォリアーは、増援ポイントにテレポートで復帰することも、機体再生プロトコルを使用して復帰することもできる。機体再生プロトコルを使用する場合、その兵をその場に倒れた状態にしておくこと。ネクロン側移動フェイズの開始時、その兵を立ち上がらせて復帰させる。その兵はそのターン中に全力移動を行なえないが、射撃は通常通りに行なうことができる。

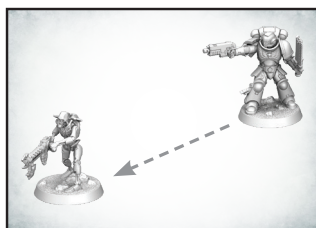
ターン/時間制限

片方のチームが、断片を運んでいる兵を脱出地点に接した位置で移動を終了させたとき、このゲームは終了する。使える時間が限られている場合、ターン制限もしくは時間制限を設定することもできる。その場合、ゲーム終了時点で、断片の位置が増援地点により近い方のチームが勝者となる。

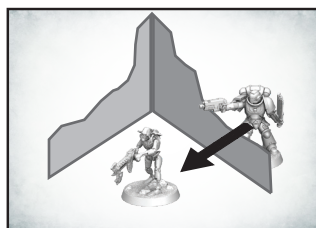
射線



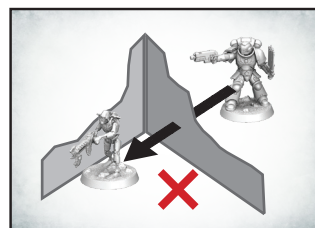
敵兵に対して射撃を行なうには、攻撃側の兵からその敵兵に対して射線が通っていなければならない。これはつまり、攻撃対象のことが見えていなければならないということだ。



兵のミニチュアからミニチュアに、地形に遮られることなく直線が引ける場合、それら2体のミニチュアの間には射線が通っているとみなされる。



この対象は地形によって遮られていない。攻撃側からは射線が通っている。



この対象は地形によって隠れている。攻撃側からは射線が通っておらず、異なる対象を選択しなければならない。

撮影



射撃を行なうには、攻撃側の兵から見て、攻撃対象に射線が通っており、さらに攻撃側の兵のデータシートに記載されている【射程】の範囲内に収まっている必要がある。



ダイスをロールし、ヒットしたかどうかを確認する。武器の【射撃技能】（【射】）以上の目数であるダイスは、ヒットに成功したものとみなされる。



その射撃がヒットに成功した場合、ウーンズロールを行なう。このゲームにおいては、ウーンズロール結果が4以上ならば成功になる。



ウーンズロールに成功した各ヒットについて、対戦相手はそれぞれアーマーセーヴィングを行なうこと（マガジン19ページにて解説）。



『ウォーハンマー40,000』レファレンスシート



ページ番号

このシートのページ番号は、以下のウェブサイトに掲載されている無料の『ウォーハンマー40,000』コア
ルールのページ番号と一致しています：WARHAMMER40000.COM

基本ルール

キーワード [3ページ](#)

距離の計測 [5ページ](#)

ユニットの隊形 [4ページ](#)

ダイス [5ページ](#)

戦場 [4ページ](#)

データシート [7ページ](#)

戦場

1: 指揮フェイズ [9ページ](#)

5: 突撃フェイズ [19ページ](#)

2: 移動フェイズ [10ページ](#)

突撃 [19ページ](#)

ユニットの移動 [10ページ](#)

英雄的介入 [20ページ](#)

増援 [11ページ](#)

地形を越えた突撃 [20ページ](#)

地形を越えた移動 [11ページ](#)

飛行ユニットの突撃 [20ページ](#)

飛行 [11ページ](#)

警戒射撃 [20ページ](#)

兵員輸送 [12ページ](#)

6: 白兵戦フェイズ [21ページ](#)

航空機 [13ページ](#)

7: 戦意フェイズ [23ページ](#)

3: サイキックフェイズ [14ページ](#)

ウーンズロール

4: 射撃フェイズ [15ページ](#)

攻撃側の【攻撃力】 vs 攻撃対象の【耐久力】

D6

射撃武器種別 [17ページ](#)

【攻撃力】が【耐久力】の2倍以上

2+

攻撃の解決 [18ページ](#)

【攻撃力】が【耐久力】より高い

3+

ブラストウェポン [17ページ](#)

【攻撃力】が【耐久力】に等しい

4+

巨砲は眠らず [16ページ](#)

【攻撃力】が【耐久力】より低い

5+

閣下、危ない! [16ページ](#)

【攻撃力】が【耐久力】の半分以下

6+

スペシャルセーブ [19ページ](#)

ウォーハンマー40,000 「プレイ方法」シート



『ウォーハンマー40,000』の完全なルールを覚える準備はできていますか？情報を記憶するには、自分でゲームをプレイしてメモをとるのがよい方法です。以下のシートを印刷して使い、各フェーズで何が起きるのかをボックスに記入してゲームを学びましょう。



このシートは、アプリ、オンライン、またはハードカバーで入手できるコアルールと一緒に使用できるようデザインされています。

分隊アビリティ:

ウォーロード特性:

アーティファクト/レリック:

戦闘/配置前:

1: 指揮フェイズ

2: 移動フェイズ

3: サイキックフェイズ

4: 射撃フェイズ

5: 突撃フェイズ

6: 白兵戦フェイズ

7: 戦意フェイズ

メモ

ウーンズロール

攻撃側の【攻撃力】 vs 攻撃対象の【耐久力】	D6
【攻撃力】が【耐久力】の2倍以上	2+
【攻撃力】が【耐久力】より高い	3+
【攻撃力】が【耐久力】に等しい	4+
【攻撃力】が【耐久力】より低い	5+
【攻撃力】が【耐久力】の半分以下	6+

ミニゲーム：霧を横切れ



このミニゲームは、アライアンス・マガジンの24ページに記載されている『嵐の宝物殿を解き放て』にすでに挑戦したメンバーを対象としています。このミッションは最初のミッションの続編であり、メンバーが新たに『接近戦フェイズ』を習得するためのものです。

何百年もの昔、シグマーは特に価値ある財宝のいくつかを〈嵐の宝物殿〉に封印し、これが悪しき者の手に渡らぬようにした。獣の領域ガウルにて大規模な地震が立て続けに起こった後、霧がかった沼地から〈嵐の宝物殿〉が姿を表した。シグマーに仕えるストームキャストたちは内部に収められていた古代の至宝の数々を回収したが、狡猾なるクルールボウイどもは彼らを生きて逃すつもりはないようだ……。

君のストームキャスト・エターナル・ユニットは探し求めていた古代の至宝を見つけ出したが、クルールボウイは彼らが霧から脱出する前にこれを奪い取ろうとしている。ストームキャストは至宝を守り抜くことができるだろうか？ それともクルールボウイが勝利を収めるのだろうか？

作戦目標について学ぶ

移動フェイズ - マガジンにて解説

接近戦フェイズ

ヒットロール

ウーンズロール：君のヒットはダメージを与えられるだろうか？

アーマーセーヴィング - マガジンにて解説

負傷限界値 - マガジンにて解説

必要なもの

各プレイヤーにそれぞれストームキャスト・エターナルのミニチュア1体もしくはクルールボウイ・ガットリップパのミニチュア1体

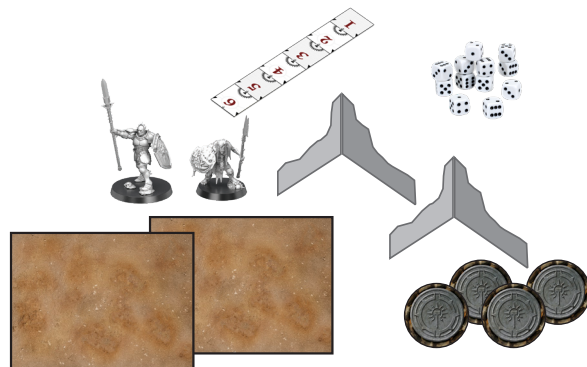
1個以上のダイス

1個以上のものさし

バトルマット2枚

廃墟/バリケード

作戦目標マーカー



準備

以下の作戦目標が必要となる：

至宝マーカー1個

クルールボウイ・マーカー6個



2枚のバトルマットを、長辺同士がくっつくように並べよう。バリケードをバトルマット上に配置すること。

プレイヤーを2つのチーム（ストームキャストとクルールボウイ）に分けること。

ストームキャスト・チームは、チーム内のどのプレイヤーが至宝を持っているのかを、相手チームにわからないように決定する。

クルールボウイ・チームは、戦場の好きな地点に、クルールボウイ・マーカーを6個配置する。これらは彼らの増援出現地点である。

次にストームキャスト・チームは戦場の短辺のうち片方を選択し。それに接するように自身のミニチュアを配置する。。反対側の短辺が脱出地点となる。クルールボウイはこの時点ではミニチュアを配置せず、『尽きることなき増援』ルール（下記参照）によって第1ターン中に出現する。

ミッションルール

〈嵐の宝物殿〉の至宝を携えて霧を渡れ、あるいはいかなる手を尽くしてでもこれを奪い取るのだ。至宝を持ったストームキャストが戦場の反対側まで辿り着いた場合、ストームキャスト側の勝利となる。クルールボウイが至宝を見つけ出し、脱出地点とは反対側の戦場端までこれを運んだ場合、クルールボウイの勝利となる。

ターンの順番

このゲームは複数のバトルラウンドで構成される。ロールオフを行なって、どちらのチームが先攻になるかを判定する。ただし片方のチームの所属プレイヤーが少ない場合、そのチームが先攻となる。片方のチームがすべての移動を行ない、その全員が移動を完了したならば、そのチームは次にすべての接近戦を行なう。その後、もう片方のチームも同様に移動と接近戦を行なう。双方のチームがそれぞれ自身のターンを完了したら、ただちに新しいバトルラウンドが開始される。

スペシャルルール

このミニゲームにおいて、ストームキャスト・エターナルは全力移動を行なうことができない。

尽きることなき増援：自軍側ターン開始時、プレイヤーのミニチュアが戦場に存在しない場合、ターン担当側チーム内でそのような状況にある各プレイヤーはそれぞれダイスを1個ロールすること。ロール結果が3-6ならば、そのチームは増援地点を1個選択し、そのプレイヤーはその地点に接するように自身のミニチュアを配置する。ロール結果が1-2ならば、対戦相手側チームが増援地点を選択すること。

シグマーの稲妻：至宝を運んでいるストームキャストが倒された場合、倒されている状態のあらゆるストームキャストが、『終わらなき増援』ルールを用いてただちにゲームに復帰する。

至宝ルール

至宝の位置は、至宝を運んでいるストームキャストが倒されるまで秘密にしておくこと。至宝を運んでいるストームキャストが倒されたとき、そのストームキャストのいた位置にトークンが配置される。

他の兵は、トークンに接した状態で移動を終了することで、これを拾い上げることができる。


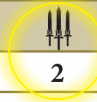
トークンを運んでいる兵は全力移動を行なえない。



トークンを運んでいる状態の兵がバトルから取り除かれた場合、そのトークンはその兵がいた位置に配置される。

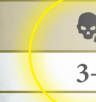

ターン/時間制限


片方のチームが、レリックを運んでいる兵を脱出地点に接した位置で移動を終了させたとき、このゲームは終了する。使える時間が限られている場合、ターン制限もしくは時間制限を設定することもできる。その場合、ゲーム終了地点で、レリックの位置が脱出地点により近い方のチームが勝者となる。

戦闘

VINDICTORS	
 2"	 2
攻撃を行なうには、その兵のウォースクロールにリストアップされている武器の【射程】内に敵兵がいる必要がある。その武器の【攻撃回数】に等しい数のダイスを手に取る。	

 3+	 3+
それらのダイスをロールし、ヒットしたかどうかを確認する。武器の【ヒット成功値】以上の出目であるダイスは、ヒットに成功したものとみなされる。	

TORS	
 3+	 -1
次にヒットに成功したダイスをロールし、ウーンズしたかどうかを確認する。武器の【ウーンズ成功値】以上の出目であるダイスは、ウーンズに成功したものとみなされる。	


次に対戦相手が、ウーンズ成功した拡大すについて、アーマーセービングを行なう（マガジン23ページを参照）。



『ウォーハンマー エイジ・オヴ・シグマー』レファレンスシート



ページ番号

このシートのページ番号は、以下のウェブサイトに掲載されている無料の『ウォーハンマー エイジ・オヴ・シグマー』コアールのページ番号と一致しています：AGEOFSIGMAR.COM

コアコンセプト

キーワード 3ページ	ダイス 4ページ
ユニットの隊形 3ページ	アビリティと効果 5ページ
距離の計測 4ページ	戦場と初期配置 6ページ

戦場

1: ヒーローフェイズ 8ページ 指揮ポイント 7ページ 英雄的アクション 8ページ	4: 突撃フェイズ 12ページ 突撃移動 12ページ 突撃フェイズ中の指揮アビリティ 12ページ
2: 移動フェイズ 9ページ 移動フェイズ中の指揮アビリティ 9ページ 特殊地形 11ページ 飛行 11ページ	5: 接近戦フェイズ 13ページ 接近戦の手順 13ページ 接敵移動 13ページ 先手効果と後手効果 13ページ
3: 射撃フェイズ 12ページ 近接している敵ユニットへの射撃 12ページ 閣下、危ない! 12ページ	6: 戦闘ショックフェイズ 17ページ 戦闘ショックテスト 17ページ 戦闘ショックフェイズ中の指揮アビリティ 17ページ
攻撃 14ページ 射撃攻撃 14ページ 接近戦攻撃 14ページ 攻撃手順 15ページ 攻撃時の指揮アビリティ 15ページ	その他のルール 18ページ以降 地形 18ページ ポイント 31ページ 作戦目標 21ページ バタリオン 32ページ ウィザード 22ページ 忠誠アビリティ 34ページ ウォースクロール 27ページ 戦闘プラン 39ページ

エイジ・オヴ・シグマー「プレイ方法」シート



『ウォーハンマー エイジ・オヴ・シグマー』の完全なルールを覚える準備はできていますか？情報を記憶するには、自分でゲームをプレイしてメモをとるのがよい方法です。以下のシートを印刷して使い、各フェーズで何が起きるのかをボックスに記入してゲームを学びましょう。



このシートは、アプリ、オンライン、またはハードカバーで入手できるコアルールと一緒に使用できるようデザインされています。

アーミー:

忠誠アビリティ:

強化:

バタリオン:

呪文:

1: ヒーローフェイズ

2: 移動フェイズ

4: 射撃フェイズ

5: 突撃フェイズ

6: 接近戦フェイズ

7: 戦闘ショックフェイズ

メモ

多人数でゲームをプレイする際のヒント

ウォーハンマーのゲームは、通常2人でプレイします。チーム戦や巨人戦のルールもありますが、子供たちのグループで、1つの大規模なゲームをプレイしたい場合もあるでしょう。ミニチュアをたくさん持っていないとか、プレイ方法がわからないので誰かにリードしてもらいたいとか、クラブのスペースが限られているなど、いろいろな理由があるかもしれません。

クラブで多人数でゲームをプレイするためのいくつかの提案を以下に記載します。

チームゲーム

多人数でゲームをプレイする最も簡単な方法は、参加者をチームに分けて行うことです。チームの数に制限はありませんが、ルールを覚えていないうちは、メンバーをランダムに2つのグループに分けることをお勧めします。コアルールのほとんどのミッションは2人で行うようにデザインされているためです。ウォーハンマーのルールに慣れてきたら、コアルールブックの内容を、必要に応じてより多くのグループに適応することができるようになるでしょう。

ミニチュアの制限

各プレイヤーが持ち込めるミニチュア、つまり「ユニット」の数に制限を設けましょう。初めのうちは、キャラクター/リーダーとミニチュアのグループ1つが良いでしょう。あなたがルールに精通しているならば、ポイント/パワーレベルを使ってゲームに制限を設けることもできるでしょう。

時間の制限

ボックスに入っている教材は、1時間以内のゲームを想定しています。しかし、時には時間が足りなかったり、ゲームが長引いたりすることもあるでしょう。そのような場合には、自然とゲームを終了させることができるポイントを設定することが重要となります。

例えば、プレイするラウンド数をあらかじめ決めておいたり、互いにプレイできるターンの時間を制限することができるでしょう。

ランダムにプレイ

2つ以上のグループでチームゲームを行う場合は、プレイの順番をランダムにして、次のチームにターンが移る前に各チームが自分のターンをすべてプレイできるようにするのが望ましいでしょう。そうすることで、何もしていない時間を最小限に抑えることができます。

大ヒント：各チームを表す異なる色のダイスを使用するか、チームの名前を紙に書いておきましょう。それらを袋に入れて、袋が空になるまで引いていき、全てのチームがターンを行えるようにしましょう。このランダムな要素が、ゲームをよりエキサイティングで予測不可能なものにします。

リサイクル！

子供たちがミニチュアを数個しか持っていない場合、ゲームの序盤にそれらが除外され、その後ゲームが1時間以上も続いてしまうと、退屈でがっかりさせてしまうかもしれません。もしそのプレイヤーがゲームルールに関する質問に答えることができたり、キャラクターの敗北を独創的な方法で表現することができれば、そのユニットの復帰を認めることも検討してみてください。質問に正解できれば、ミニチュアをボードの端から再入場させることができます。この場合、終わりのないゲームになってしまいますので、時間制限を設定することは重要です！

目標を設定する

ゲームに目的や物語の流れを設定することで、プレイヤーは飽きずに集中力を保つことができます。戦場や背景の一部にポイントを設定してみたり、全員で倒さなければならない大きなモンスターや戦車を用意してみたり、プレイエリアの各サイドでのレースを行うなど、様々な形が考えられるでしょう。目標設定の方法に制限はありません。

