追加のアクティビティ

ここでは、メンバーが何かを完成させるために追加の活動が必要なときに使用できる、追加のアクティビティを掲載しています。メインパックが終了した後や、クラブメンバーの一部しか出席していない場合などに使用しましょう。

このパックに含まれるアクティビティは、『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：

ストームキャスト・エターナル・ヴィンディクターの配色をデザインしよう
クルールボゥイ・ガットリッパの配色をデザインしよう
君のストームホストの盾紋章をデザインしよう
ストームキャスト・エターナルのキャラクターの日記を作ってみよう
飛行艦を作ってみよう

『ウォーハンマー40,000』のコンテンツ：

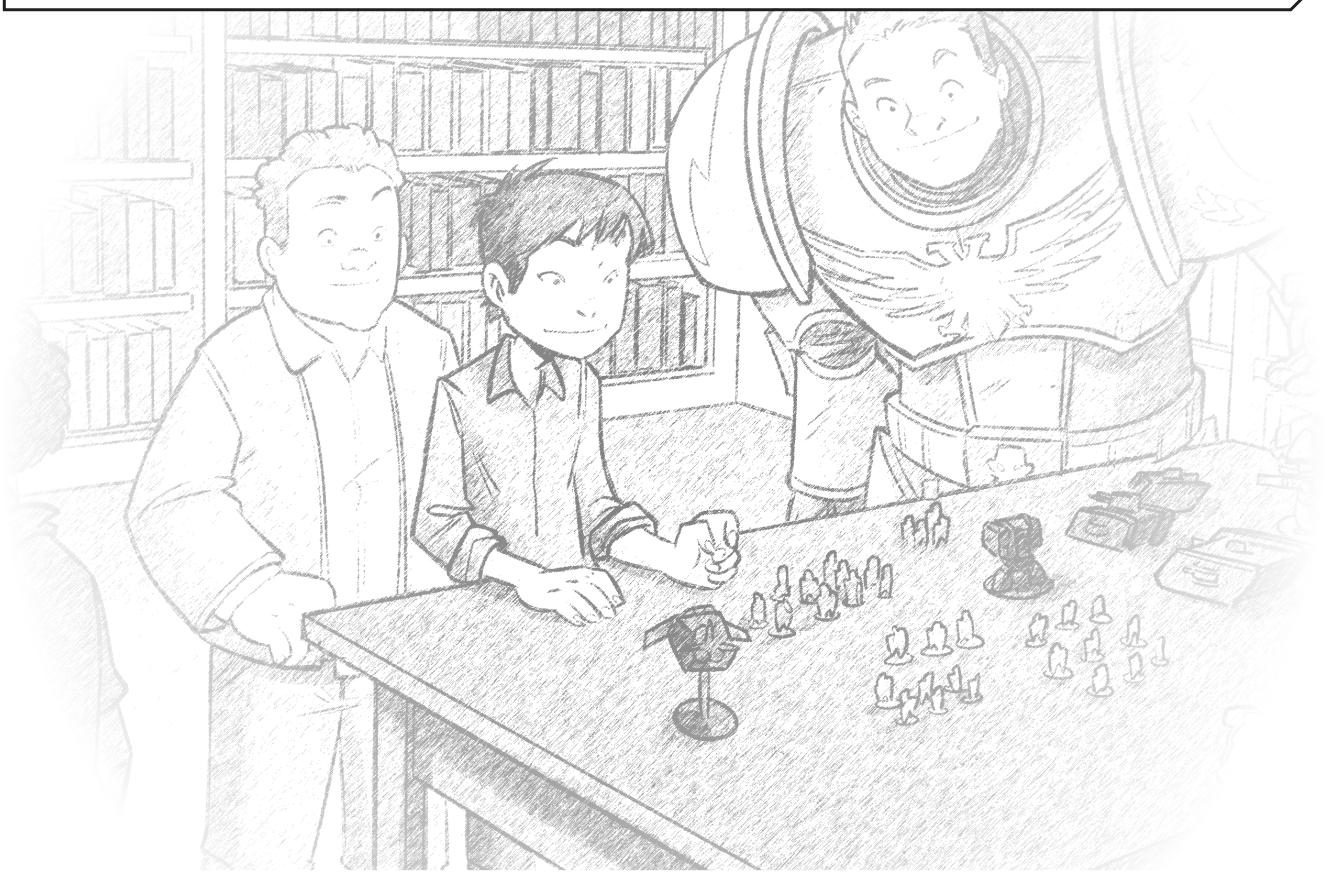
スペースマリーン・アサルト・インターセッサーの配色をデザインしよう
ネクロン・ウォリアーの配色をデザインしよう
君の戦団がいる銀河宙域の星図を作ってみよう
君の戦団の歴史を書いてみよう
君だけのオルク・レーサーを作ってみよう

サポートが必要ですか？

さらなるサポートが必要な場合は、地域のウォーハンマー・アライアンス・コーディネーターにご連絡いただくか、お近くのウォーハンマーストアへご来店ください。

最寄りのストアの検索：

STORES.WARHAMMER.COM



クリエイティブ・ライティング：軍勢のストーリーワークシート

軍勢についての物語を考えて、ゲームをプレイしながらその物語を進行させていくことは、ナラティブ・プレイという遊び方として知られています。以下のシートを使って、軍勢の英雄物語を考えてみましょう。

WHERE（どこで）？

その物語の舞台はどこでしょう？

- 『ウォーハンマー40,000』または『ウォーハンマーエイジ・オヴ・シグマー』の世界でしょうか？
- どのような惑星が舞台でしょうか？/<定命の諸領域>のどこが舞台でしょうか？
- どのような環境でしょうか？熱帯、砂地、雨、雪、またはそれ以外ですか？
- 気温はどのくらいでしょうか？

メモ：

WHAT（なにを）？

そこにはどんな場所や物があるでしょうか？

- 現地に住んでいる人はいるでしょうか？居住地や野営地、都市はどうでしょうか？
- 文明の痕跡や廃墟はあるでしょうか？
- そこにはどんな重要な場所/資産/武器があるでしょうか？
- 宝物はありますか？

メモ：

WHY（なぜ）？

なぜ軍勢は戦っているのでしょう？考えるべき質問：

- この場所で何をしようとしているのでしょうか？
- 何かを守ろうとしているのか、それとも破壊しようとしているのでしょうか？
- その勝敗で一体何が起きるのでしょうか？
- 誰のために、そしてなぜ戦うのでしょうか？
- これは、より大きな物語の序章なのでしょうか？

メモ：

WHO（だれが）？

軍勢は誰と戦っているのでしょう？

- 敵はそれほどの悪事を働いたのでしょうか？
- 新たな敵なのか、それとも昔からのライバルなのでしょうか？
- その敵とは互角に戦っているのでしょうか、あなたの軍勢が優勢でしょうか？

メモ：

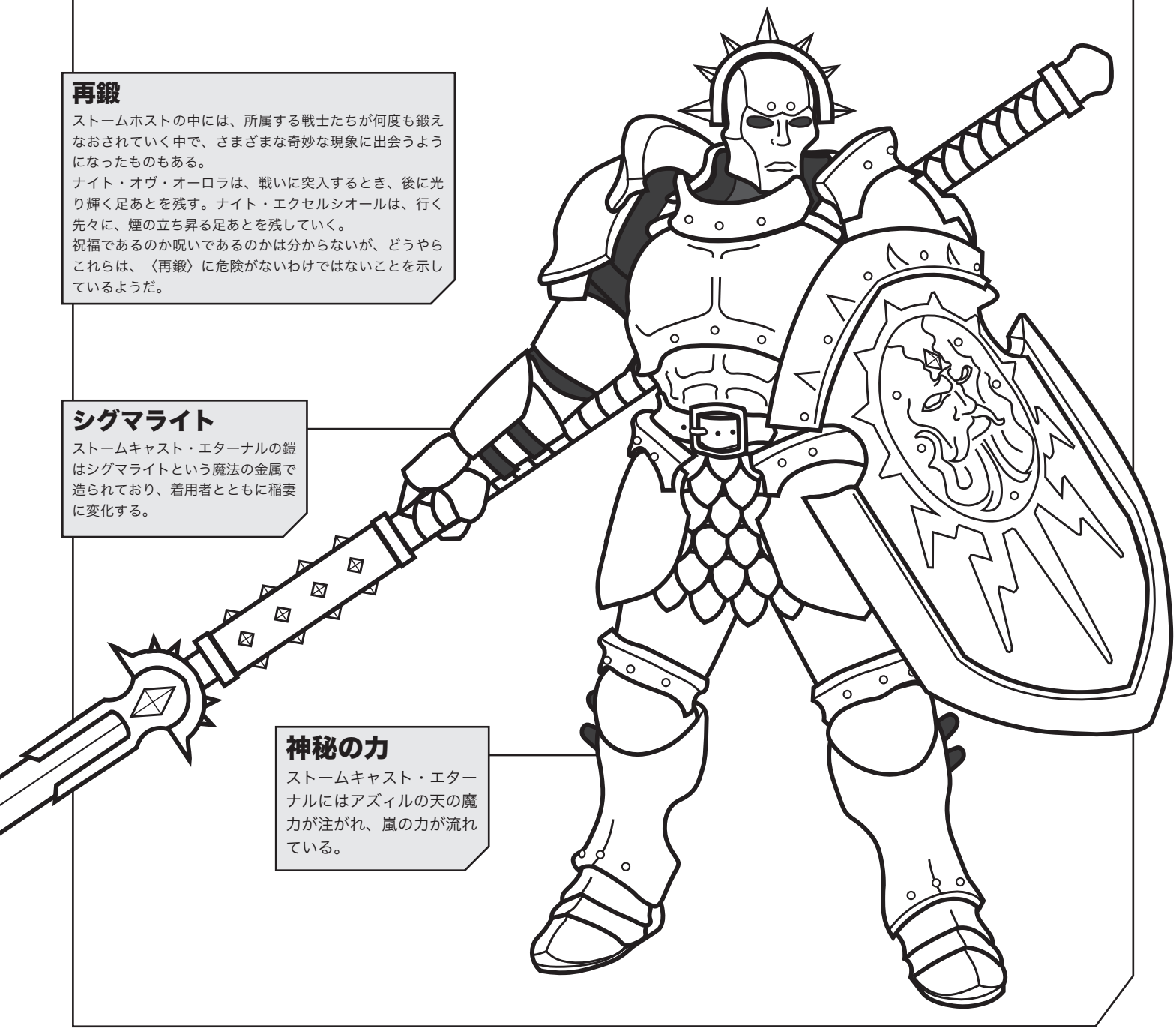
さらに掘り下げる

一度物語を作成したら、白紙の紙やコンピューターを使って、風景や戦場となっている戦略的な場所を示した地図や、その物語に関連したポスター（インペリウムやハンマーハルのプロパガンダポスターなど）を作成してみましょう。

ストームキャスト・エターナル・ヴィンディクター

このページを参考にして、ストームキャスト・エターナルの配色を計画しよう。自分のクラブで使用可能な色を確認し、配色のベースを作ろう。色鉛筆で配色案を完成させたら、14ページにある段階的なガイドに従って実際にペイントしよう。

ストームキャスト・エターナルは、かつては定命の人間の英雄だったが、今ではアズィルの王であるシグマーに仕える神秘的な戦士に変貌をとげた者たちである。戦場で死を迎えるたび、ストームキャスト・エターナルは〈天空の領域〉の〈きたえ直しの間〉に戻され、再生される。そして、〈定命の諸領域〉を解放する戦いに、再び送り出される。再生されるたび、ストームキャスト・エターナルは、かつて自分がどのような人間であったのかを少しずつ忘れていく。



再鍛

ストームホストの中には、所属する戦士たちが何度も鍛えなおされていく中で、さまざまな奇妙な現象に出会うようになったものもある。
ナイト・オヴ・オーロラは、戦いに突入するとき、後に光り輝く足あとを残す。ナイト・エクセルシオールは、行く先々に、煙の立ち昇る足あとを残していく。
祝福であるのか呪いであるのかは分からないが、どうやらこれらは、〈再鍛〉に危険がないわけではないことを示しているようだ。

シグマライト

ストームキャスト・エターナルの鎧はシグマライトという魔法の金属で造られており、着用者とともに稲妻に変化する。

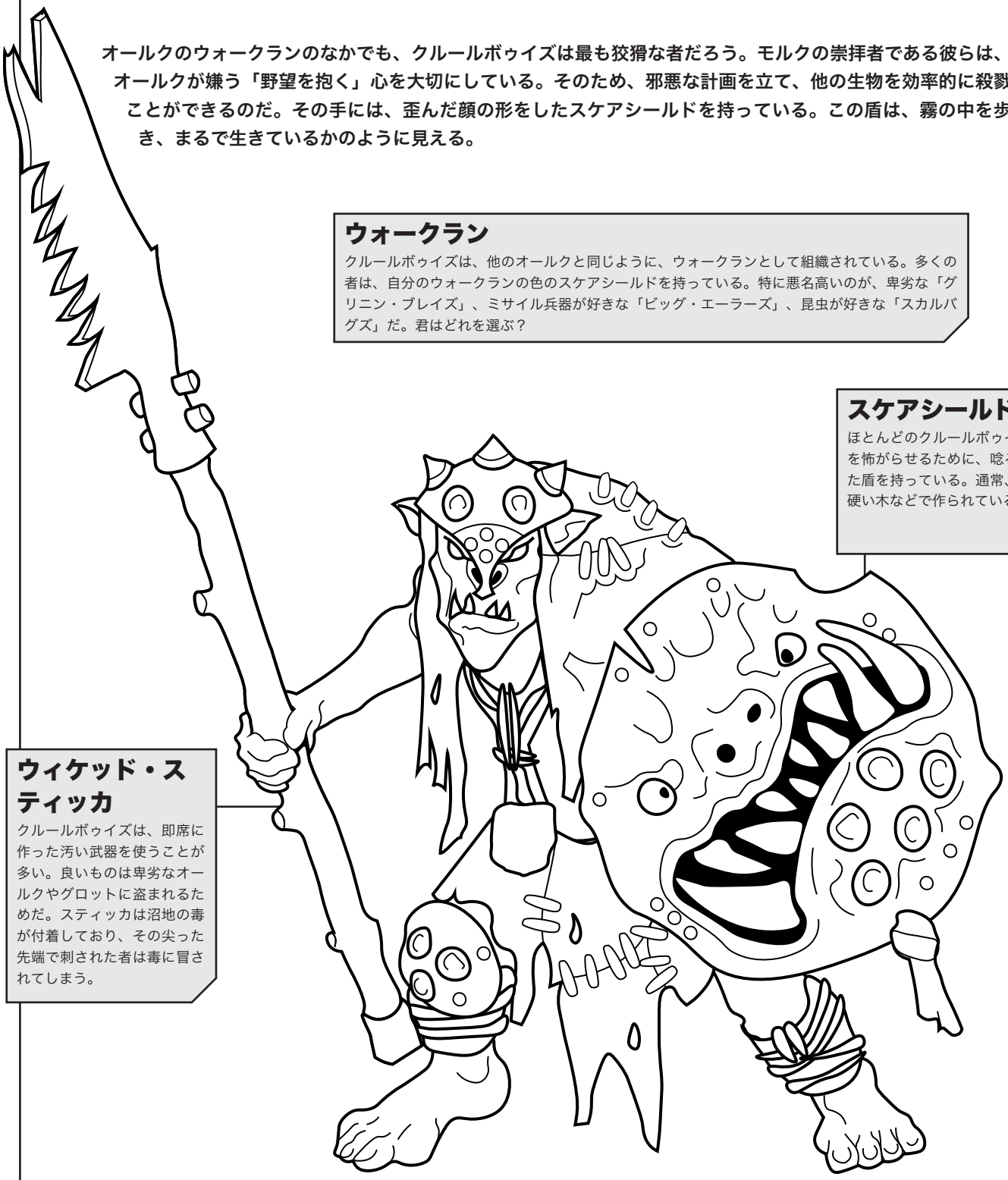
神秘の力

ストームキャスト・エターナルにはアズィルの天の魔力が注がれ、嵐の力が流れている。

クルールボゥイズ・ガットリッパ

このページを参考にして、クルールボゥイズの配色を計画しよう。自分のクラブで使用可能な色を確認し、配色のベースを作ろう。色鉛筆で配色案を完成させたら、14ページにある段階的なガイドに従って実際にペイントしよう。

オールクのウォークランのなかでも、クルールボゥイズは最も狡猾な者だろう。モルクの崇拝者である彼らは、他のオールクが嫌う「野望を抱く」心を大切にしている。そのため、邪悪な計画を立て、他の生物を効率的に殺戮することができるのだ。その手には、歪んだ顔の形をしたスケアシールドを持っている。この盾は、霧の中を歩くとき、まるで生きているかのように見える。



ウォークラン

クルールボゥイズは、他のオールクと同じように、ウォークランとして組織されている。多くの者は、自分のウォークランの色のスケアシールドを持っている。特に悪名高いのが、卑劣な「グリニン・ブレイズ」、ミサイル兵器が好きな「ビッグ・エーラーズ」、昆虫が好きな「スカルバグズ」だ。君はどれを選ぶ？

スケアシールド

ほとんどのクルールボゥイズは、天敵を怖がらせるために、唸る獣の形をした盾を持っている。通常、金属や革、硬い木などで作られている。

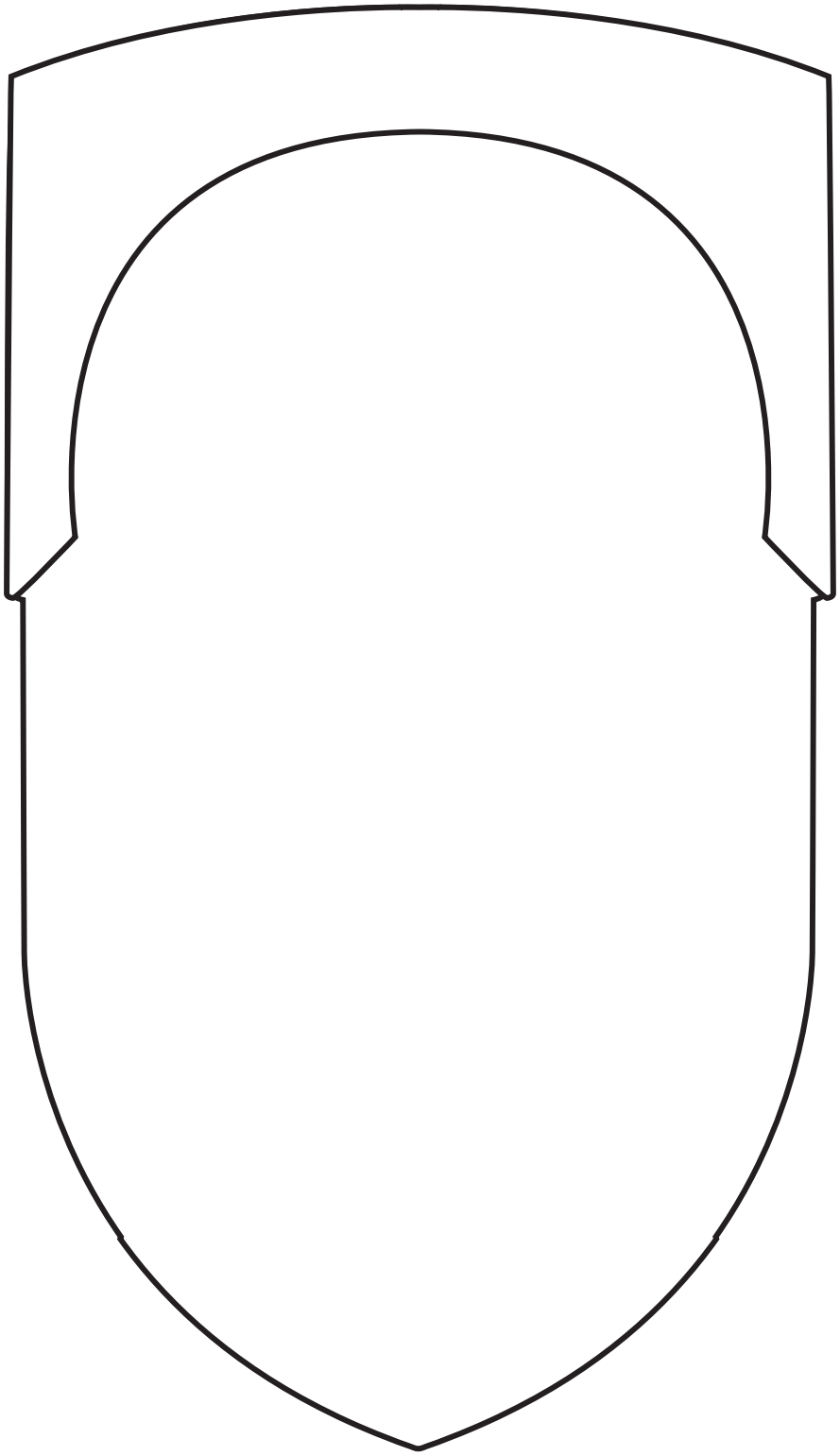
ウィケッド・スティッカ

クルールボゥイズは、即席に作った汚い武器を使うことが多い。良いものは卑劣なオールクやグロットに盗まれるためだ。スティッカは沼地の毒が付着しており、その尖った先端で刺された者は毒に冒されてしまう。

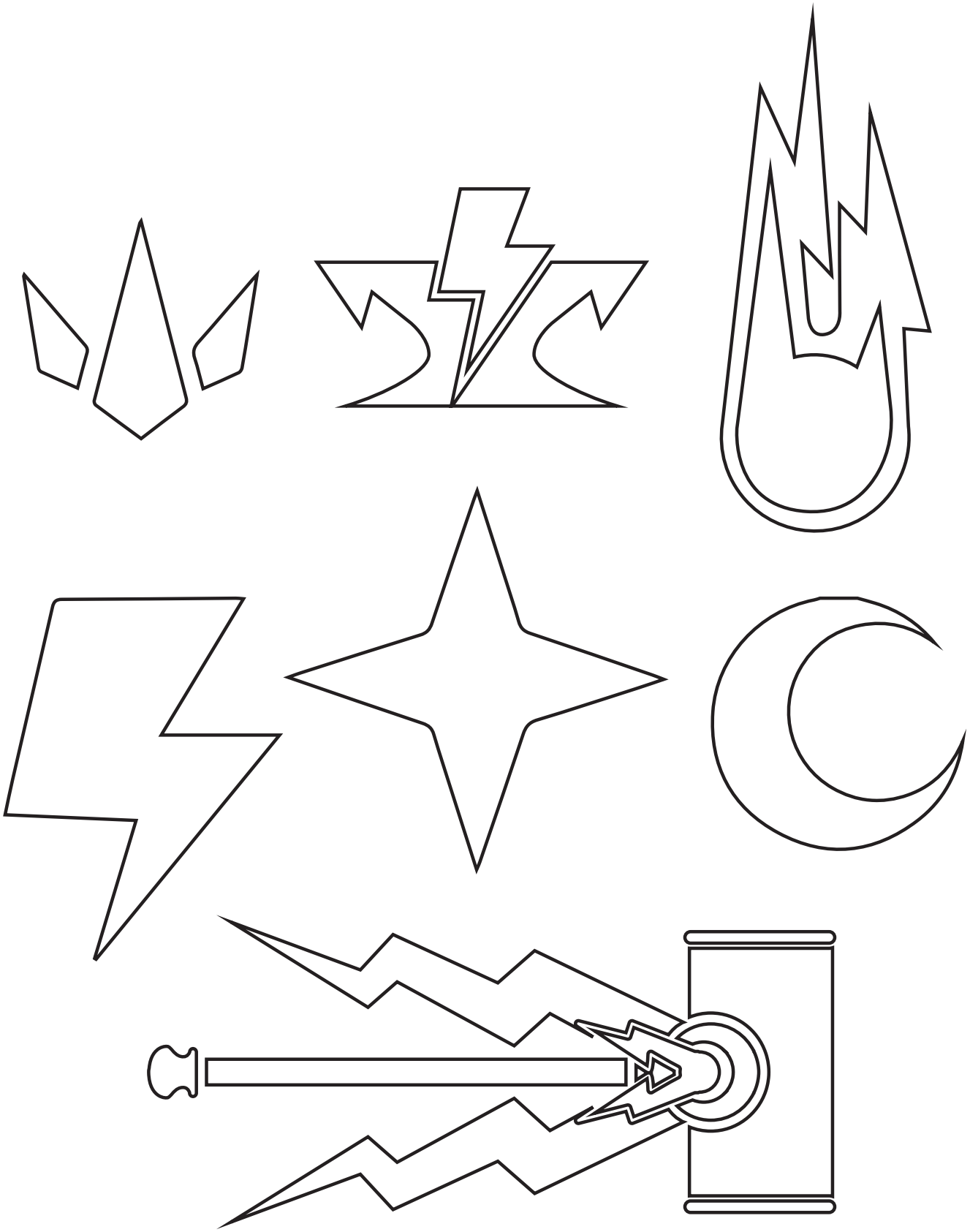
ストームキャストの盾をデザインする

ストームホストはそれぞれが独自のシンボルを持っており、盾に紋章として刻まれています。以下のアウトラインを使って、自分で考えた盾の紋章をデザインしてみましょう。

その紋章が、選んだストームホストの名前や特徴を視覚的にどのように表しているか、デザインした配色と合っているかどうかを考えてみましょう。



これらの紋章を切り取ってデザインに組み込むか、紋章を参考にしてデザインを考えてみましょう。



ストームキャストの日記を作る

あなたのストームキャスト・エターナルが、元あった人間の姿から作り直されるまで、どのような人生を歩んできたか考えてみましょう。このシートを複数枚使用して、あなたのストームキャスト・エターナルの日記を作ってみましょう。

彼らの人生を記録し、失った記憶についてどのように感じているかを、文章やさまざまな表現を使って書いてみましょう。

日記を書く際には、写真や芸術的な工夫を凝らして、より本物らしく仕上げることも検討してみましょう。

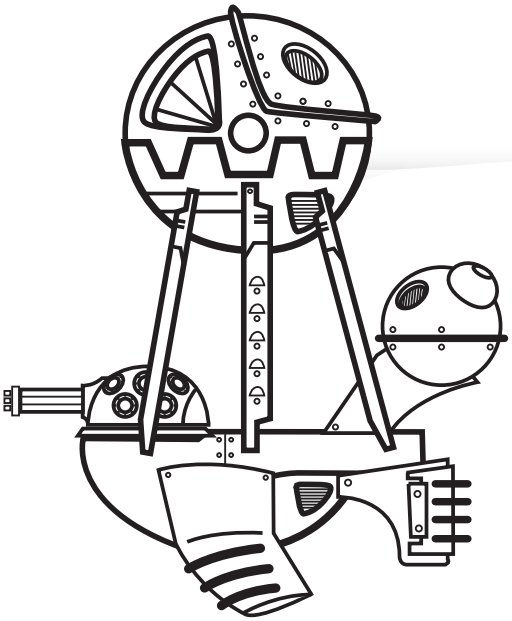
カラドロンの飛行艦を作る

カラドロン・オーヴァーロードは、空の支配者であり、何よりも利益を追い求める恐れ知らずのデュアーディンの飛行士です。彼らは大砲や爆弾、弾丸をばらまくデッキガンなどで重武装した鋼鉄製の船で雲間を航行し、デーモンやモンスターの怒りに対して、圧倒的な火力で対峙します。この技術と科学の結晶は、偉大なるカラドロン帝国の生命線である、エーテルゴールドと呼ばれる、空気よりも軽い鉱物を動力源としています。

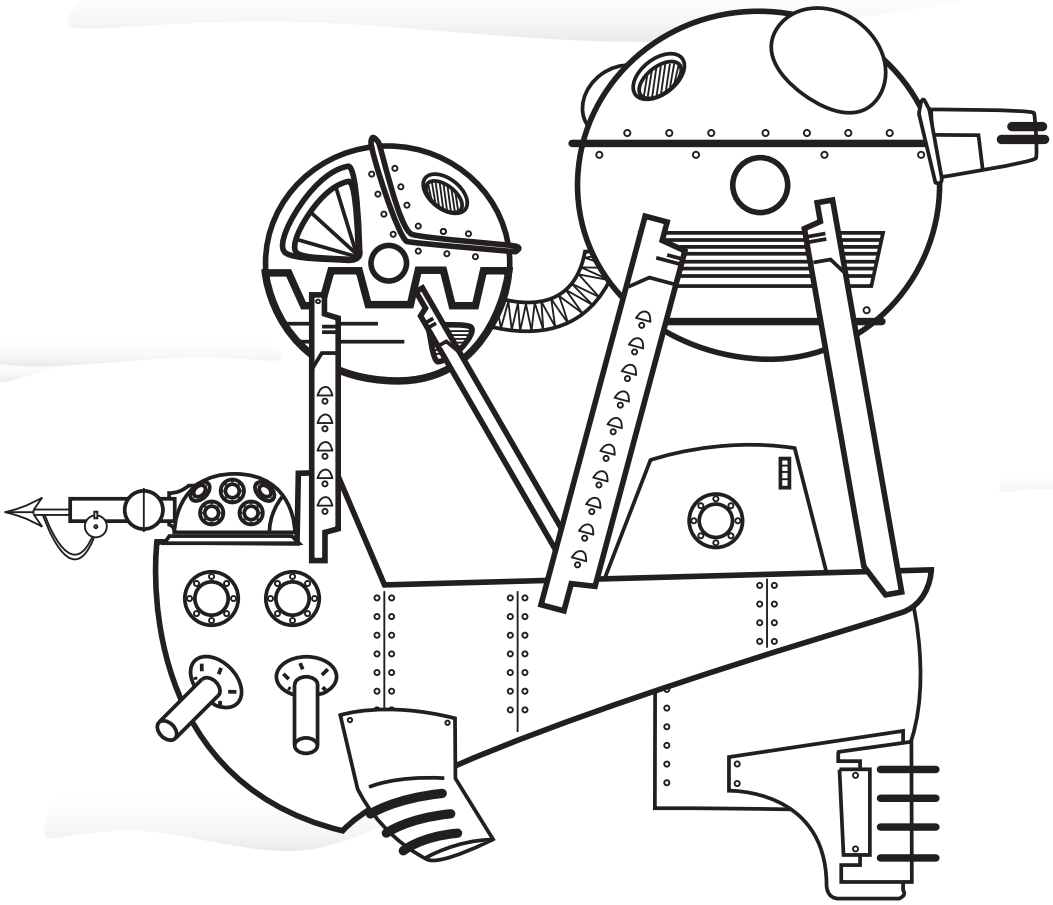
エンジニアリングスキルを活かして、自分だけの飛行艦を作りましょう。エーテルゴールドの採掘に適した、カスタム部品を追加することも検討してみましょう。

インストラクション

1. 飛行艦を作るために使いたいパーツを選び、それに色をつけてみましょう。
2. 配色が決まったら、慎重に切り取りましょう。はさみを使う時は、大人の人に聞いてからにしましょう。
3. ページの上にパーツを並べて、飛行艦の概観が決まれば、パーツ同士を接着しましょう。



船のサンプル：

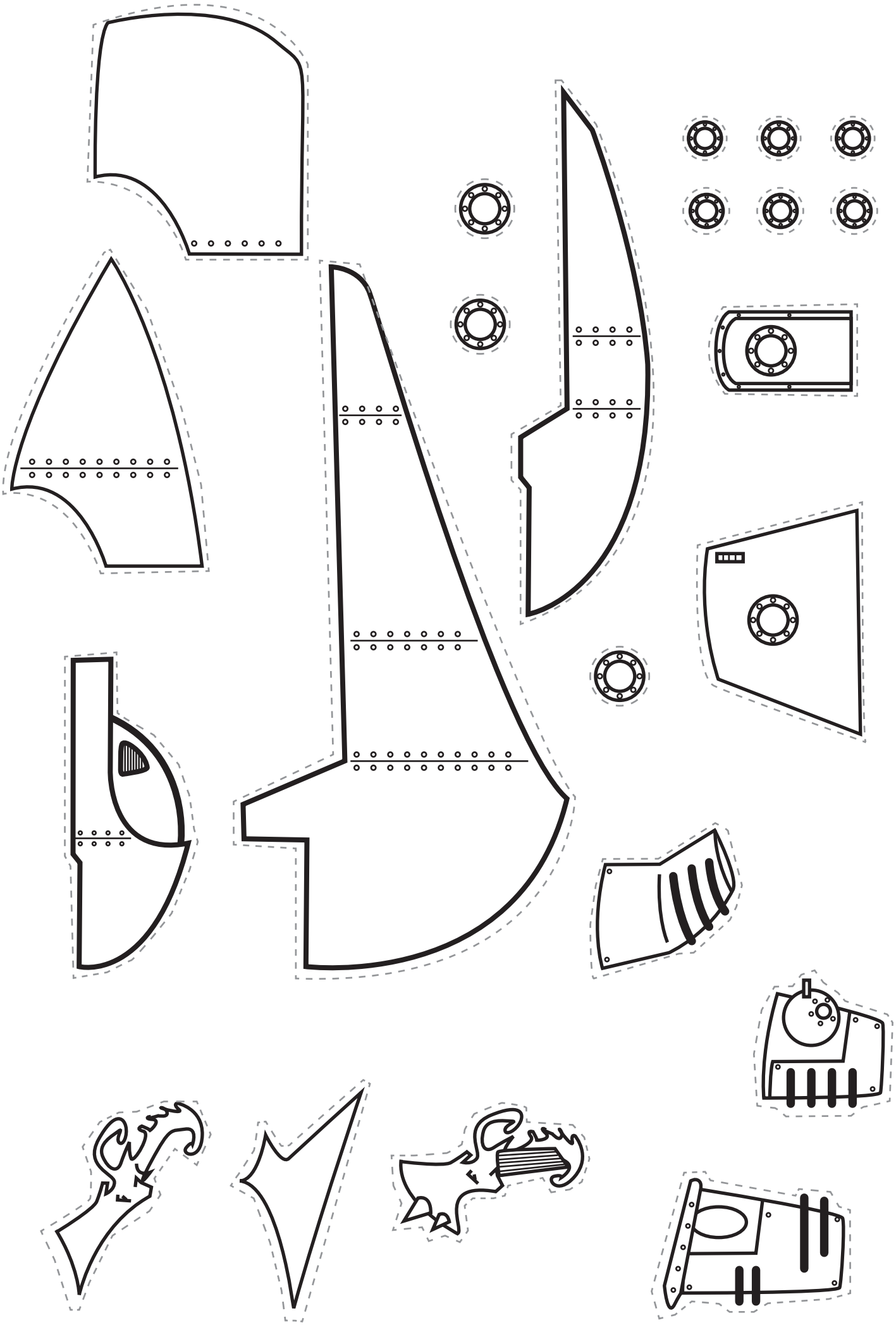


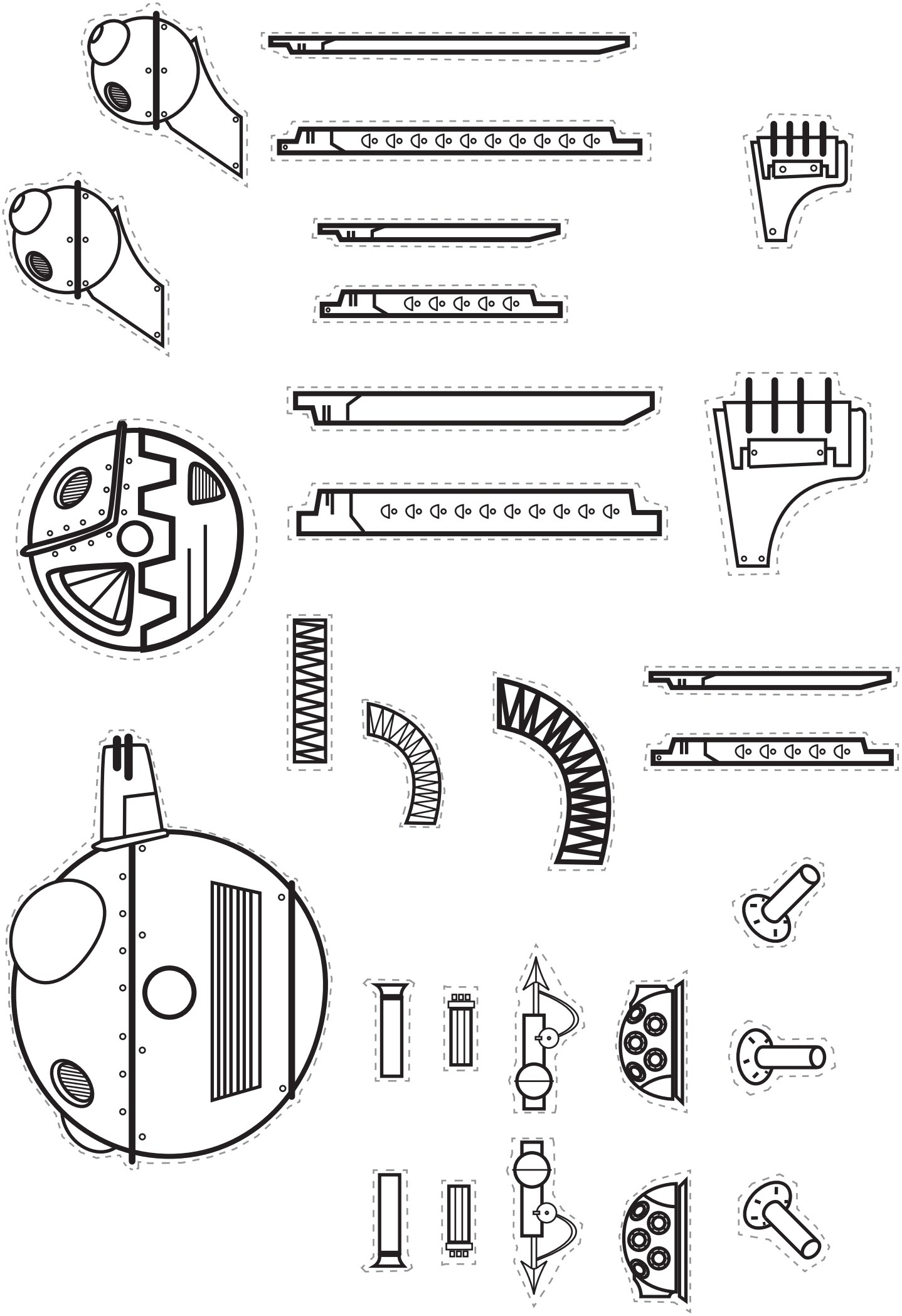
カラドロンの飛行艦を作る

船長の名前：

船の名前：

制作者：

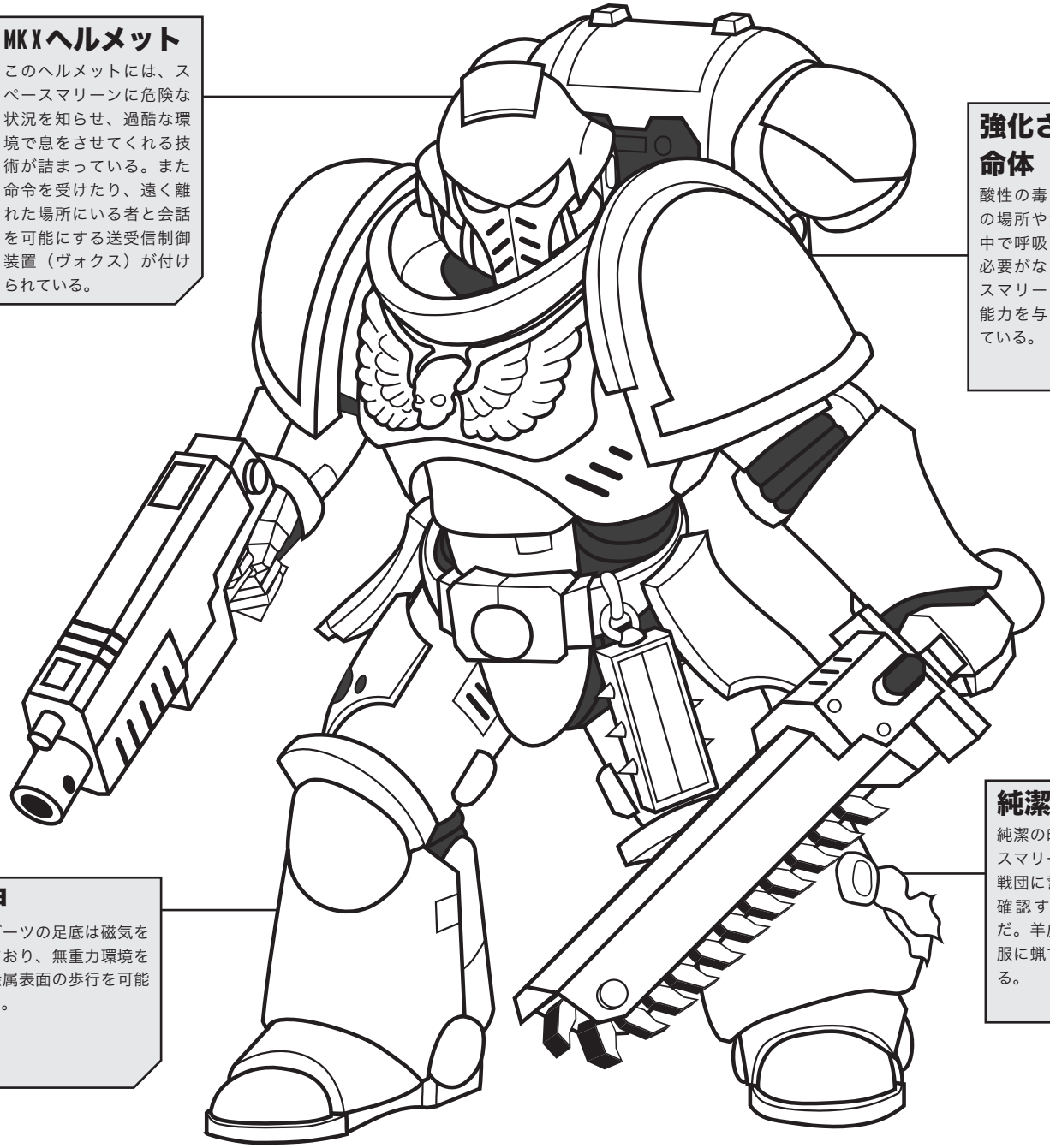




スペースマリーン・アサルト・インターセッサー

このページを参考にして、スペースマリーンの配色を計画しよう。自分のクラブで使用可能な色を確認し、配色のベースを作ろう。
色鉛筆で配色案を完成させたら、14ページにある段階的なガイドに従って実際にペイントしよう。

〈帝国〉最強の装備で武装したスペースマリーンは、帝国の中で最も絶望的で重要な戦闘を戦い、他のすべての者たちが屈服した相手、異種族の将や悪魔のような忌まわしい強敵に持ちこたえている。



MK X ヘルメット

このヘルメットには、スペースマリーンに危険な状況を知らせ、過酷な環境で息をさせてくれる技術が詰まっている。また命令を受けたり、遠く離れた場所にいる者と会話を可能にする送受信制御装置（ヴォクス）が付けられている。

強化された生命体

酸性の毒を吐く・低酸素の場所や汚染された大気中で呼吸できる・睡眠の必要がないなど、スペースマリーンには超人的な能力を与える埋め込まれている。

膝甲

装甲ブーツの足底は磁気を帯びており、無重力環境を含む金属表面の歩行を可能にする。

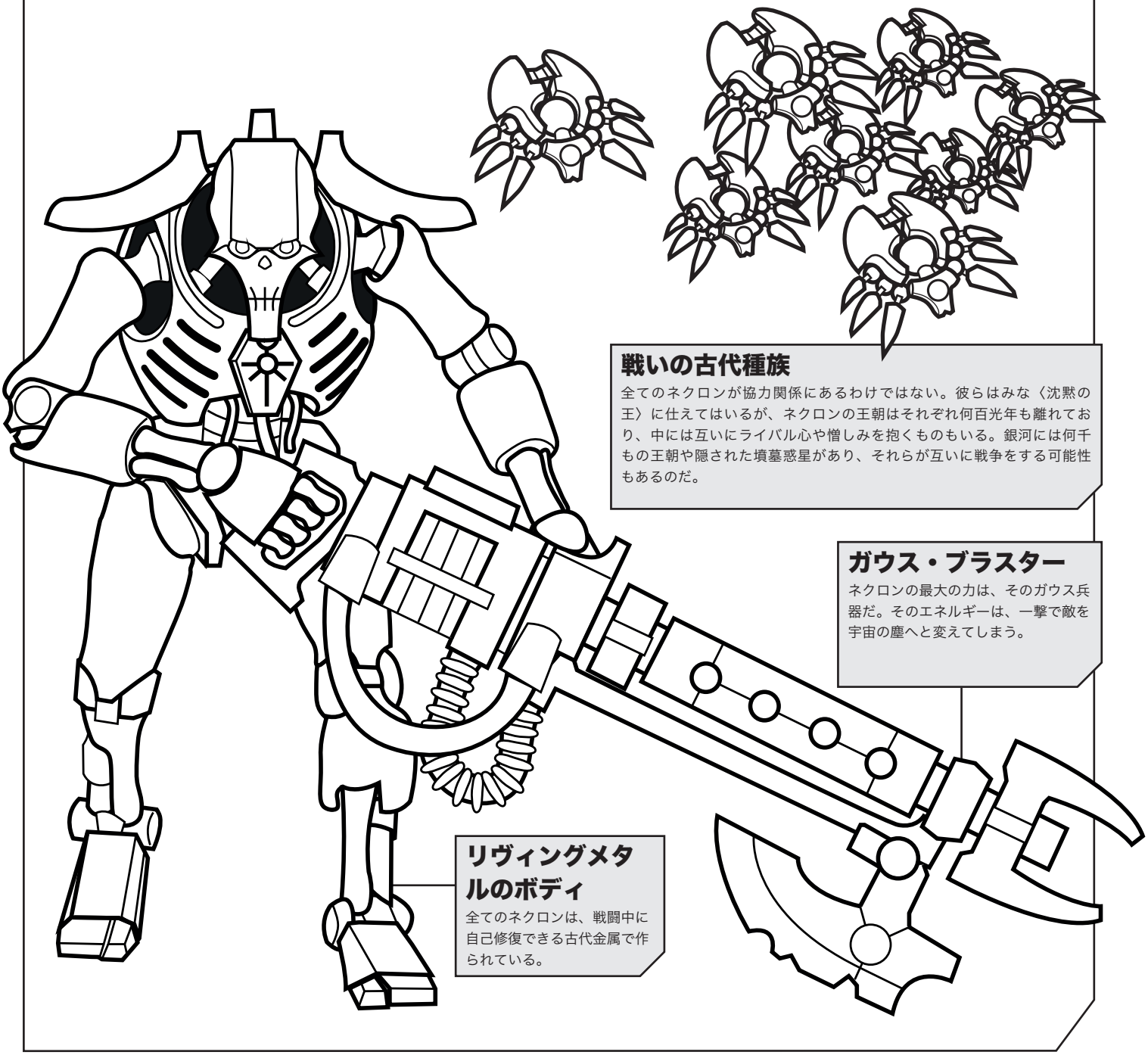
純潔の印章

純潔の印章は、スペースマリーンが所属する戦団に誓った誓約を再確認するためのものだ。羊皮紙は機動装甲服に蝋で貼り付けられる。

ネクロン・ウォリアー

このページを参考にして、ネクロンの配色を計画しよう。自分のクラブで使用可能な色を確認し、配色のベースを作ろう。色鉛筆で配色案を完成させたら、14ページにある段階的なガイドに従って実際にペイントしよう。

はるか昔、ネクロンは銀河の覇者として君臨していた。かつてネクロンティールと呼ばれていたネクロンは、不死の恩恵を得るために自身の魂を売った、知性ある人造人間だ。骸骨のような外見のアンドロイドたちは、自己修復機能を備えており、死の淵からも蘇る。



戦いの古代種族

全てのネクロンが協力関係にあるわけではない。彼らはみな〈沈黙の王〉に仕えてはいるが、ネクロンの王朝はそれぞれ何百光年も離れており、中には互いにライバル心や憎しみを抱くものもいる。銀河には何千もの王朝や隠された墳墓惑星があり、それらが互いに戦争をする可能性もあるのだ。

ガウス・ブラスター

ネクロンの最大の力は、そのガウス兵器だ。そのエネルギーは、一撃で敵を宇宙の塵へと変えてしまう。

リヴィングメタルのボディ

全てのネクロンは、戦闘中に自己修復できる古代金属で作られている。

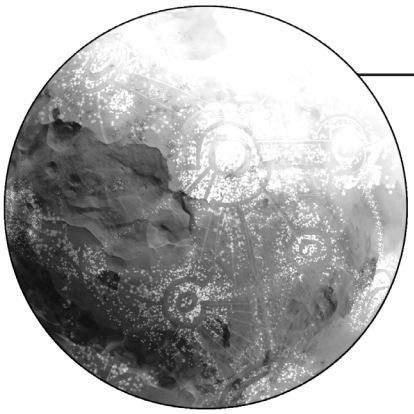
銀河セクターを作る

スペースマリーンの戦団の惑星が位置する宇宙のセクターの地図を作りましょう。周囲の世界も含めて、名前と目的を記入しましょう。例えば、銀河セクターに、戦団の軍隊を雇する用の場であるハイブワールドを複数含めることができるかもしれません。

惑星を描く際には、惑星に使用する色や、宇宙のアノマリー、星、月の配置を考えてみましょう。

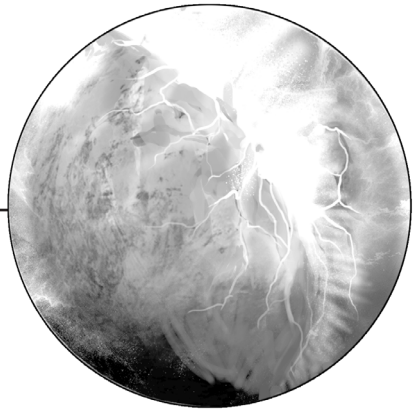
銀河セクターの名前：

惑星のサンプル



ハイブワールド

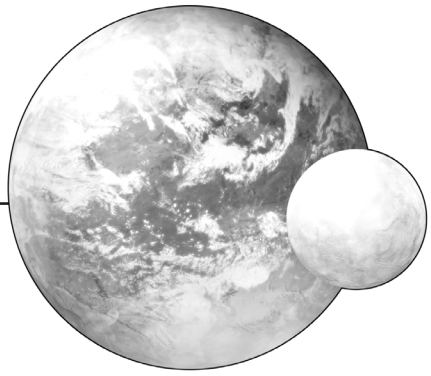
巨大な都市が点在する人口密度の高い世界で、兵士を雇うのに最適です。



破壊された惑星

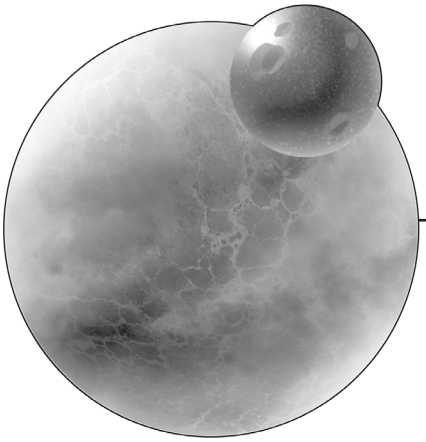
フォージワールド

インペリウムの軍隊のために、兵器や乗り物を製造している工場惑星です。



アグリワールド

数十億もの帝国市民を養うための巨大な食糧生産施設です。



デスワールド

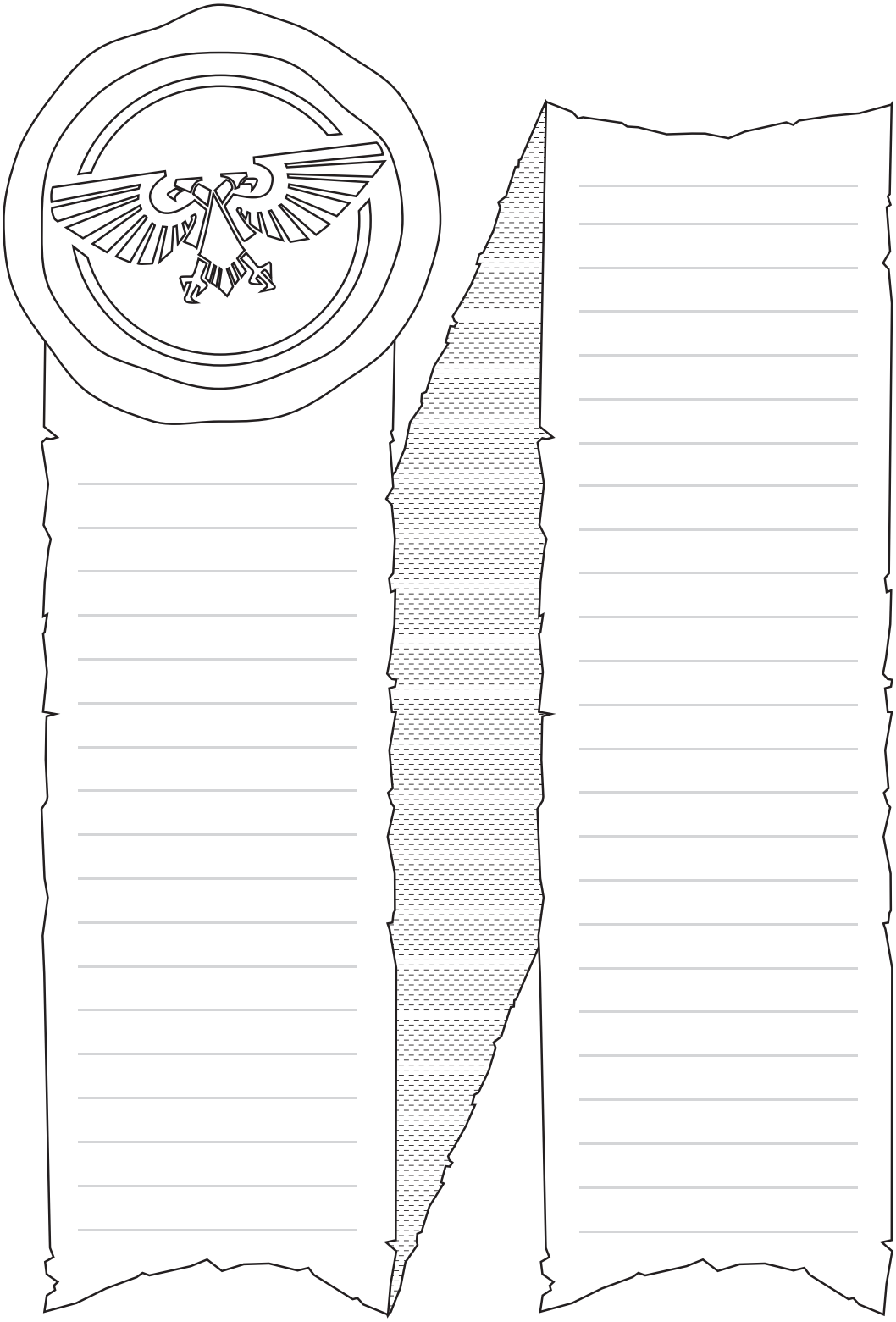
従来の人間が居住し産業を営むには危険すぎると判断された惑星です。

戦団の歴史を記す

それぞれのスペースマリーンの戦団には、その戦団内で高い影響力を持つ上位階級者であるライブラリアンが存在します。彼らの仕事は、戦団の歴史を記録し、保護することです。

自分がスペースマリーンのライブラリアンだと想像し、このページを複数枚使って、戦団の歴史に残るような重要な出来事を記してみましょう。戦団が設立されたはるか昔に書かれた記録かもしれませんし、ここ数ヶ月の間に起こった出来事を記しているかもしれません。

記録では三人称が使われることが多いものの、一人称の報告やコメントが書き込まれることもあります。



オルクレーサーを作る！

大亀裂（グレイト・リフト）が初めて大空を引き裂いた時、ヴィギラスの砂漠地帯に墜落した、今にも壊れそうなオルクの艦隊を放り出しました。これらはすぐに、進取の気性に富んだメカニックが再利用し、やがて様々な形や大きさをした乗り物の大群が、惑星を縦横無尽に駆け巡るようになりました。

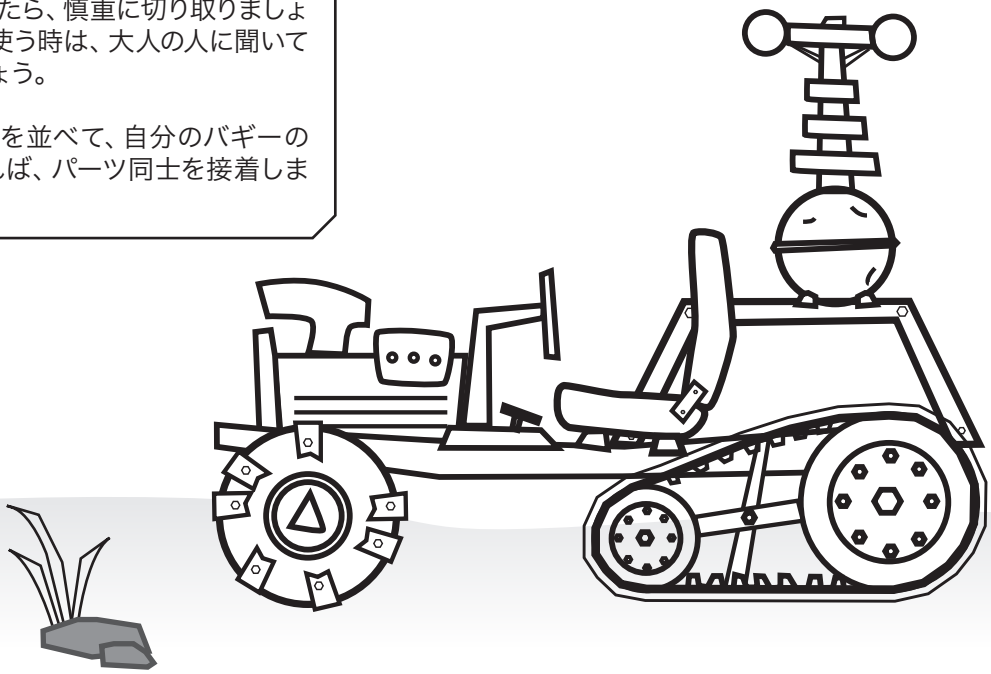
オルクは残忍さと狡猾さの両方を兼ね備えていることで有名であり、レースではその両方が試されます。オルクにとって、凄まじく速く走るだけで勝てることは素晴らしいことです。でも銃や卑怯な罠を使って相手を倒すことができれば、もっと素晴らしいのです！

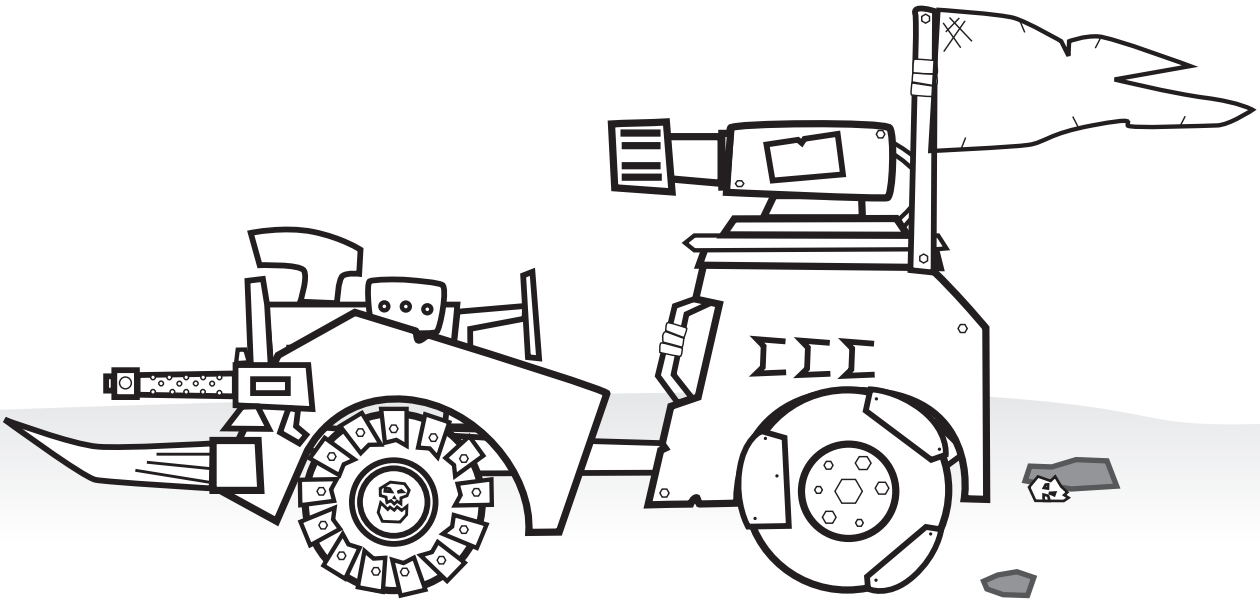
メカニックスキルを使って、自分のオルクレーサーを作りましょう。ずる賢い罠をいっぱい搭載した、カスタム部品を追加することも検討してみましょう！

インストラクション

1. バギーを作るために使いたいパーツを選び、それに色をつけてみましょう。
2. 配色が決まったら、慎重に切り取りましょう。はさみを使う時は、大人の人に聞いてからにしましょう。
3. 以下のパーツを並べて、自分のバギーの概観が決まれば、パーツ同士を接着しましょう。

バギーのサンプル：





オルクレーサーを作る！

運転手の名前：

レーサーの名前：

制作者：