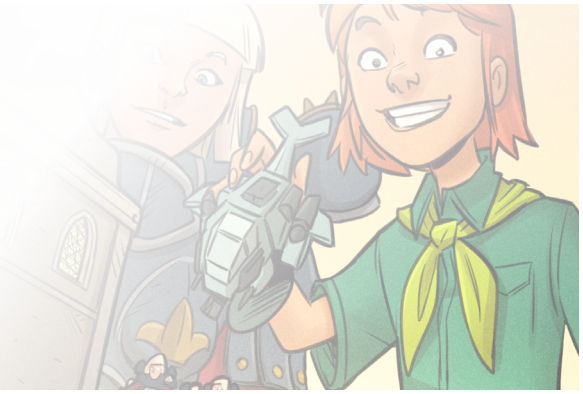
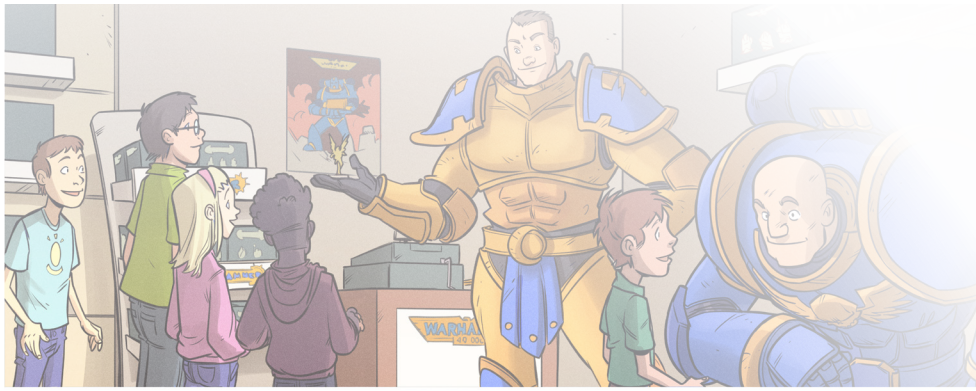
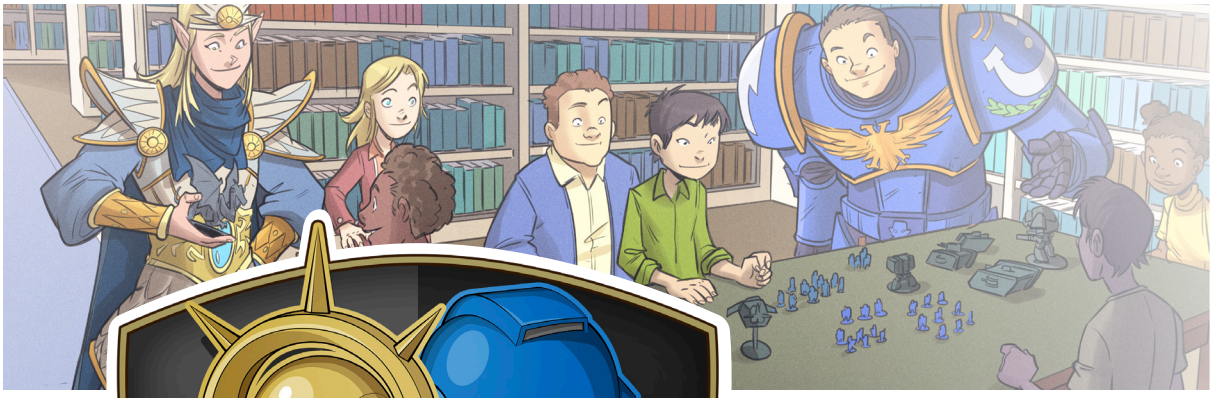
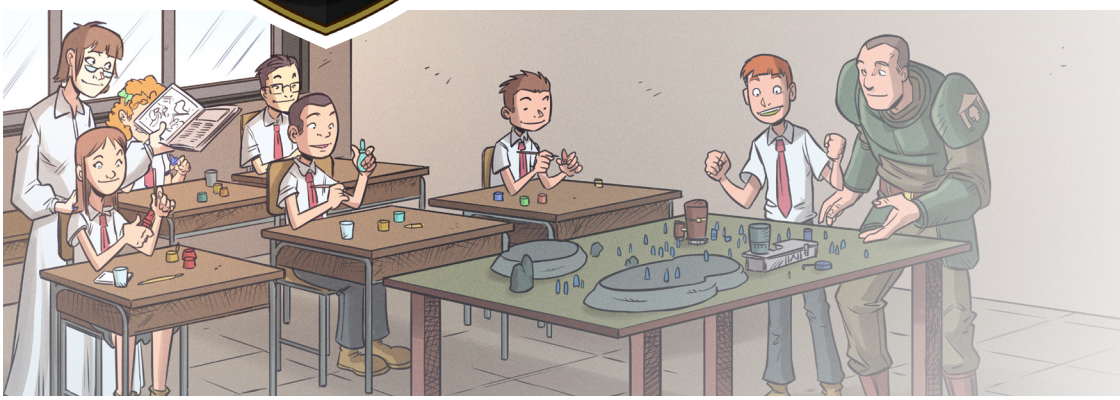
ウォーハンマー・アライアンス指導者ガイド

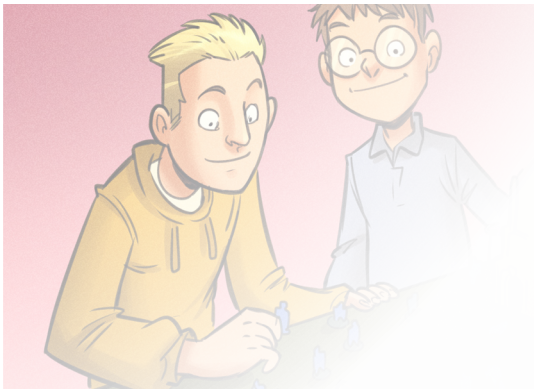






WARHAMMER
ALLIANCE





イントロダクション

ウォーハンマー・アライアンスへようこそ。これは、ウォーハンマーのホビーを活用して、世界中の子供たちのスキルを育む教師と若者による指導者のネットワークです。私たちの目的は、ミニチュア模型作り、ゲーム、読書などを通じて、数学、工学、読み書き、芸術、デザイン、生活能力の取得を支援するツールを提供することです。

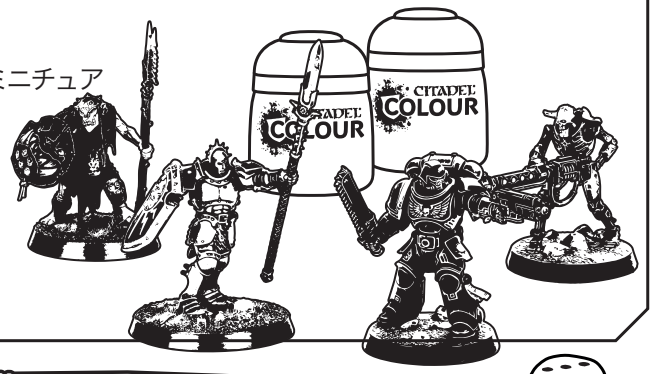
この便利なガイドでは、ウォーハンマー・アライアンスボックスの内容を詳しく説明しています。また、私たちの用意した計画やボーナスアクティビティなどの資料が掲載されている専用のウェブサイトについても説明しています。これらの資料は、あなたの組織の学習成果をサポートするグループ形成にも役立つでしょう。

ウォーハンマー・アライアンスの指導者として、あなたは決して一人ではありません。ボタンをクリックするだけで、便利なオンライン上の資料や動画にアクセスすることもできますし、地域のウォーハンマーストアのスタッフにいつでも声をかけてください。

ボックスの中身

この特別にデザインされたウォーハンマー・アライアンスパックには、12人の生徒がモデルを組み立て、塗装し、ウォーハンマーの世界で遊んで学ぶために必要なあらゆるものが用意されています。

12x アクティビティ・マガジン・パック
12x ストームキャスト・エターナル・ヴィンディケイター・ミニチュア
12x スペースマリーン・インターセッサー・ミニチュア
12x クルールボゥイ・ガットリッパ
12x ネクロン・ウォリアー
10x シタデル・ベースカラー
12x スターター・ペイントブラシ
12x 6面ダイス



指導者用のオンライン資料

ウォーハンマー・アライアンス専用のウェブサイトには、最初のクラブセッションを行う上で必要な全てが用意されています。私たちの資料は、すべて印刷しやすく、ダウンロード可能なPDF形式です。資料を使用する際にサポートが必要な場合は、お近くのウォーハンマーストアのスタッフにお気軽にお尋ねください。

- アライアンス・アクティビティ・マガジンのデジタル版
- クラブの設立と運営に関するアドバイス
- 6週間分の既製のアクティビティ計画表
- ボーナスアクティビティと、ミニゲームや塗装ページなどを含むゲームパック
- 健康と安全に関するさらなる情報
- ゲームズワークショップが販売している製品やゲームに関する詳細情報。ルールの使用方法や複数人でのゲームへのサポートも掲載されています。

WARHAMMER-ALLIANCE.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、基本ルールやミッション、各モデルの能力を詳細に解説したウォースクロールなどが収録されています。

健康と安全

ウォーハンマーのホビーでは、道具、接着剤、塗料を使用して、ゲームで使用する美しいディテールのミニチュアモデルを製作します。必ず、組織の安全ガイドラインやポリシーに従うようにしてください。ボックス内の詳細な製品の健康と安全ガイドラインや、危険を確認するためのテンプレートは、オンラインの指導者用資料でも確認することができます。

- 塗料はすべて水性アクリルで、安全に使用できます。ただし、一部の生地にこぼした場合はシミになって落ちない場合もあります。
- ミニチュア作成用のニッパーは、ミニチュアを組み立てるために、フレームから個々の部品を切り取るのに必要です。ニッパーには、ワイヤーカッターや爪切りのような鋭い刃がついています。
- ほとんどの製品には、推奨年齢を示すロゴや、安全上の警告が記されています。これらは、細かい部品、使用に適した年齢、内容物に溶剤などの法律で制限されているものが含まれているなど、さまざまな理由で記されています。担当する子供の年齢が、記されている推奨年齢未満の場合は、保護者の許可を得てください。

グループで『戦いの栄誉』に参加してみましょう！

活動計画が完成したり、アライアンスボックスの中身を遊び尽くしましたか？それなら、『戦いの栄誉』プログラムへの参加を検討してみてもいいかもしれません。

『戦いの栄誉』は、あらゆる年齢やスキルレベルのプレイヤーが、ウォーハンマーにもっと慣れ親しむための新しいプログラムです。『戦いの栄誉』では、子供たちが新しいチャレンジに挑戦し、お近くのウォーハンマーストアで無料の報酬を受け取ることができます。このプログラムでは、『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』について学びながら、目標を設定し、達成を目指していくことになります。

公式の『戦いの栄誉』ウェブサイトか、アライアンスのウェブサイトでご確認ください。また、オンライン資料には、クラブで『戦いの栄誉』を使用する際に印刷して使用できるアドバイスシートも用意されています。

BATTLEHONOURS.WARHAMMER.COM

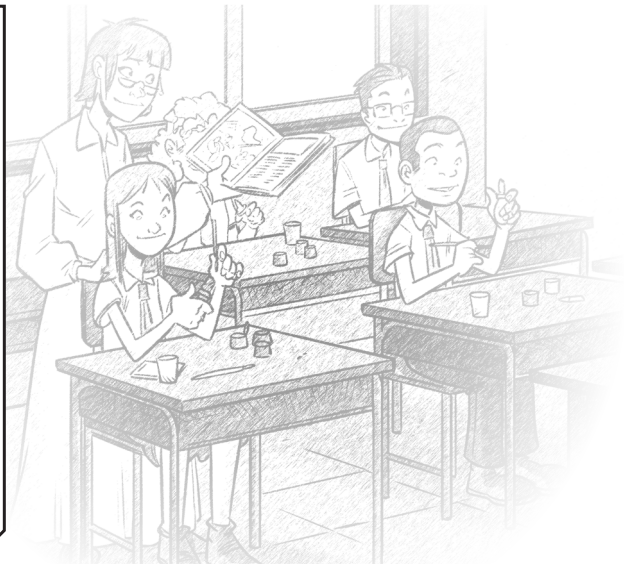
サポートが必要ですか？

ウォーハンマーは、指導者がクラブを簡単かつ楽しく運営できることを目指しています。アライアンスウェブサイトから、いつでもサポートを受け付けております。その際は、メールでお問い合わせください。

WARHAMMER-ALLIANCE.COM

また、地域のウォーハンマー・コーディネーターや、お近くのウォーハンマーストアのスタッフなどに、アドバイスを求めて相談することもできます。お近くのウォーハンマーストアは、ウェブサイトで検索できます。

STORES.WARHAMMER.COM



リソースボックスの使い方

ウォーハンマーのホビーの経験がなくとも、この世界に参加するのはこれまでにないほど簡単になりました。このセクションでは、ウォーハンマーとは何か、『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』の紹介、アライアンスマガジンに掲載されているモデル組み立て説明書について、一つ一つ紹介していきます。

ウォーハンマーとは何か？

このセクションでは、ウォーハンマーがどのようなゲームか、子供たちがどのように遊ぶのか、ボックスの内容物を使って、どのようなファンタジーやSF的な設定を作り上げることができるのかといったことを、さらに詳しく説明しています。

組み立てガイド：スペースマリーン＆ネクロン

これは本ボックスに同梱されているスペースマリーン・インターセッサーとネクロン・ウォリアーのミニチュアを組み立てるための説明書です。このガイドには図解がついており、さらにミニチュアは簡単に組み立てられるプッシュフィット形式であるため、メンバーとリーダーのどちらも組み立てを簡単に学ぶことができます。

組み立てガイド：スペースマリーン＆ネクロン

これは本ボックスに同梱されているストームキャスト・エターナル・ヴィンディケイターとクルールボゥイ・ガットリッパのミニチュアを組み立てるための説明書です。これまでのページと同様、このセクションにもシンプルでわかりやすい図解式のガイドが付いています。

ペイント方法

これまでに絵筆を使ったことがなくとも、使用経験が浅くとも、この説明書が、シタデルのミニチュア塗料の使い方を分かりやすく説明してくれます。

次のステップ

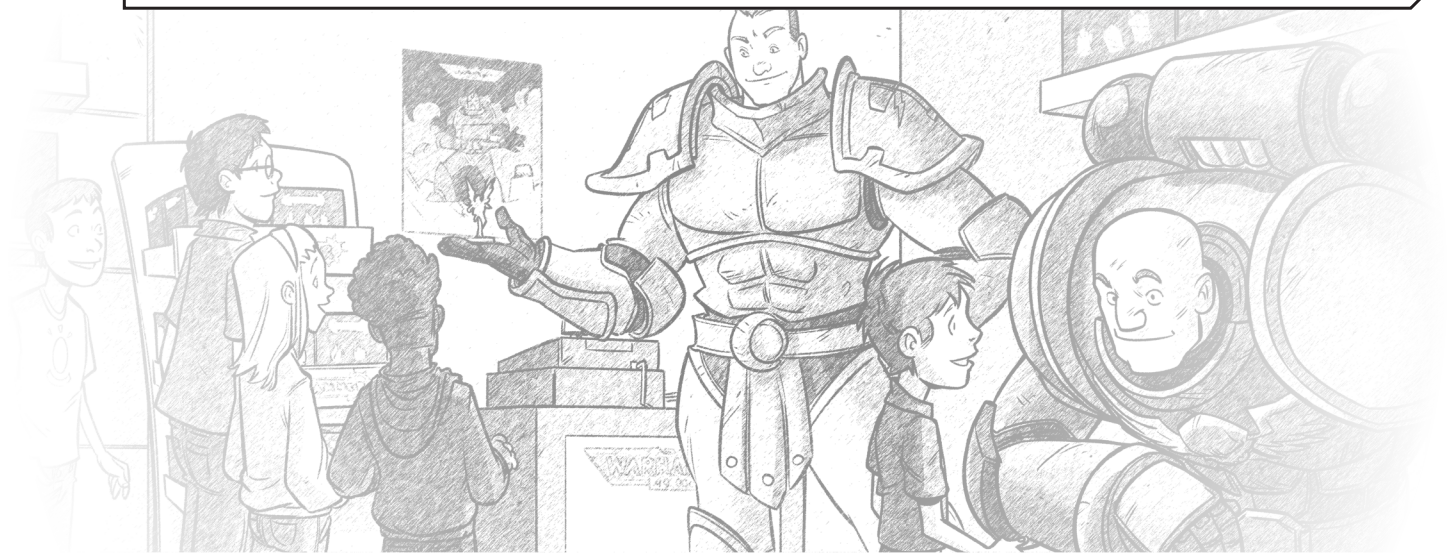
指導者用ガイドには、アライアンス・パックを使用するための情報やアイデアがたくさん掲載されています。このページは、あらかじめ用意されていた資料を使い終わったあとに、クラブをどのように発展させていくかを考える際に役立つでしょう。

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



ウォーハンマーとは何か？

ウォーハンマーは、世界最大規模のミニチュアゲームです。プレイヤーは、100種類以上もの魅力的なモデルを集め、組み立て、塗装することができます。クラブのメンバーはSFやファンタジーの世界に没頭し、軍隊を作り上げ、友達と共にテーブルトップ上で戦いを楽しむことができます。ウォーハンマーのゲームは、テーブルにピッタリとフィットする、ボードゲームサイズのマットを使って遊びます。6面ダイスをロールして攻撃を行い、インチ単位でモデルを移動させます。

ウォーハンマーのホビーに参加したことのある人も、経験はないもののクラブメンバーを監督したい人も、指導者用ガイドのPDFにはクラブ設立に関する様々な情報が掲載されており、ウォーハンマー・アライアンス・パックを最大限に活用する助けとなるでしょう。

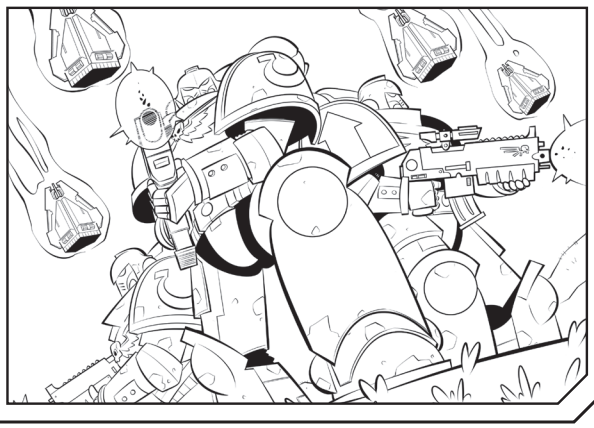
WARHAMMER 40,000

『ウォーハンマー40,000』は、絶望的な遠未来の姿を舞台とする世界的に人気の高いテーブルトップ・ミニチュア・ゲームです。人類のために戦うか、ただ銀河が焼き尽くされるのを見るだけか決めるのはあなたです。

銀河の41千年紀を舞台とするウォーハンマー40,000は、テーブルトップでプレイヤーが軍隊を集め、組み立て、戦争を繰り広げる大人気ゲームです。

陣営紹介：スペースマリーン

どんな戦域でもスペースマリーンは優位に立つ。彼らに倒せない敵などいない。どんな危険にも立ち向かう。スペースマリーンのチャプターは数百にも上り、彼らの誇り高き役割や壮大な戦歴に彩られている。
スペースマリーンは稲妻のような速さで驚くべき残忍さを持って行軍するため、死の天使として知られるようになった。



WARHAMMER AGE OF SIGMAR

『エイジ・オヴ・シグマー』は、英雄、神々、モンスターが〈定命の諸領域〉の幻想的な戦場でぶつかり合う壮大な物語だ。

ここはスリル満点の冒険と恐ろしい危険が隣り合わせの世界への入口だ。ここでは、神王であるシグマーの屈強な戦士たちが、魂に飢えたディーモン、不死の恐怖、戦争に狂った獣の大群から定命の者たちを守るために戦っている。

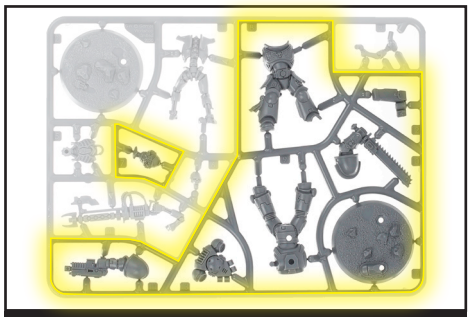
陣営紹介：ストームキャスト・エターナル

神王に選ばれ、天空の嵐の力を受けたストームキャスト・エターナルは、諸領域を取り戻すためのシグマーの大きな希望だ。彼らは聖戦の最前線で戦い、その強さと勇猛さで定命の者たちを脅かす多大な恐怖に立ち向かう。死すらも彼らを捕らえることはできない。敗北した場合は魂がアズィルに戻り、鍛え直されて再び戦場に送り込まれる。

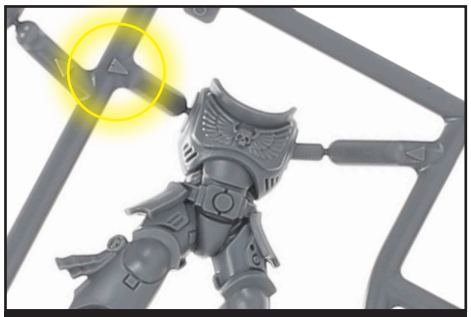
スペースマリーン・アサルト・インターセッサー

どんな戦域でもスペースマリーンは優位に立つ。彼らに倒せない敵などいない。どんな危険にも立ち向かう。スペースマリーンのチャプターは数百にも上り、彼らの誇り高き役割や壮大な戦歴に彩られている。スペースマリーンは稲妻のような速さで驚くべき残忍さを持って行軍するため、死の天使として知られるようになった。

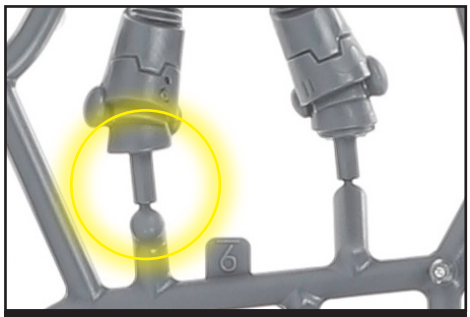
ミニチュアの組み立てはウォーハンマー・ホビーの真の楽しみの一つだ。さあ、初めてのミニチュアを組み立ててみよう！以下の手順に従って、スペースマリーン・インターセッサーを組み立てることができる。図は、どのパーツ同士を組み合わせればよいかを示している。



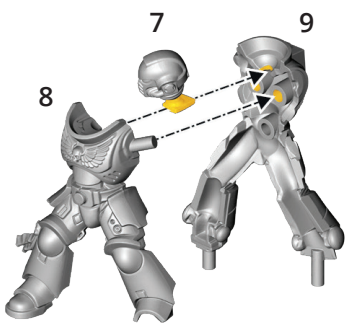
シタデルミニチュアは、ランナーに取り付けられた状態でやってくる。パーツに書かれた数字は、下の組立図の番号と一致している。

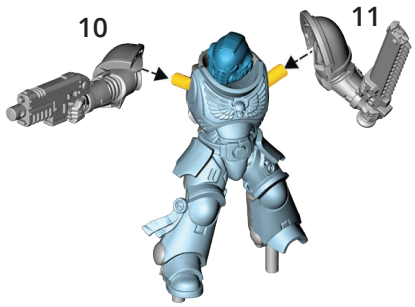


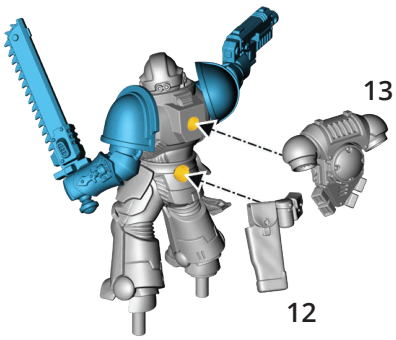
パーツはランナーから押し出して外すことができる。必要なパーツを見つけたら、矢印がついた部分を切り離そう。

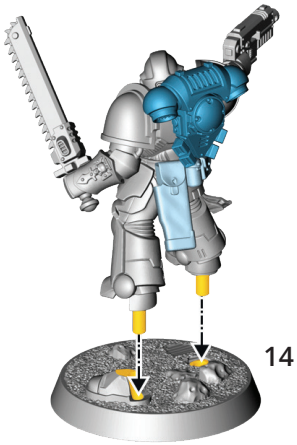


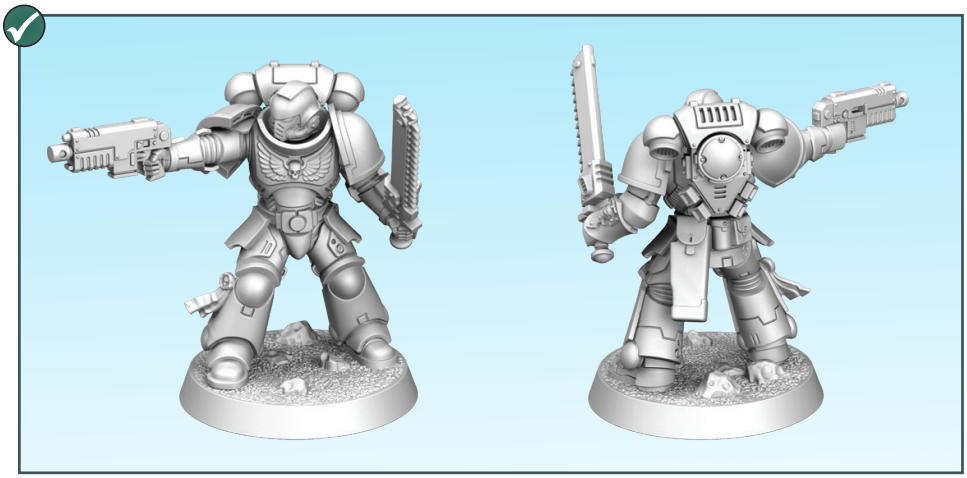
Your Intercessor is a push fit model. This means that it has pegs that, when pushed together, secure the model without needing glue.







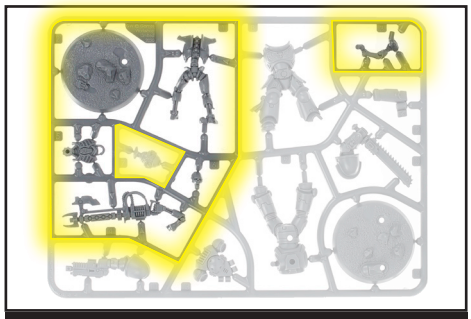




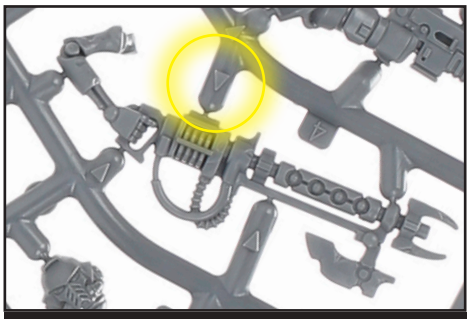
ネクロン・ウォリアー

ネクロンは、遠い昔に銀河を支配していた不死身のアンドロイドの種族だ。何千万年の眠りから覚め、再び銀河を征服するために動き出した。自己修復可能なボディと宇宙規模の破壊兵器を持つネクロンは、恐ろしい敵だ。噂によると、ネクロンは永き眠りの影響で、自我を失い、心を持たない怪物になり果てたという。

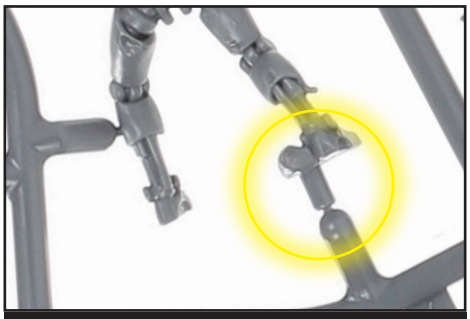
以下の手順に従って、ネクロン・ウォリアーを組み立てることができる。図は、どのパーツ同士を組み合わせればよいかを示している。



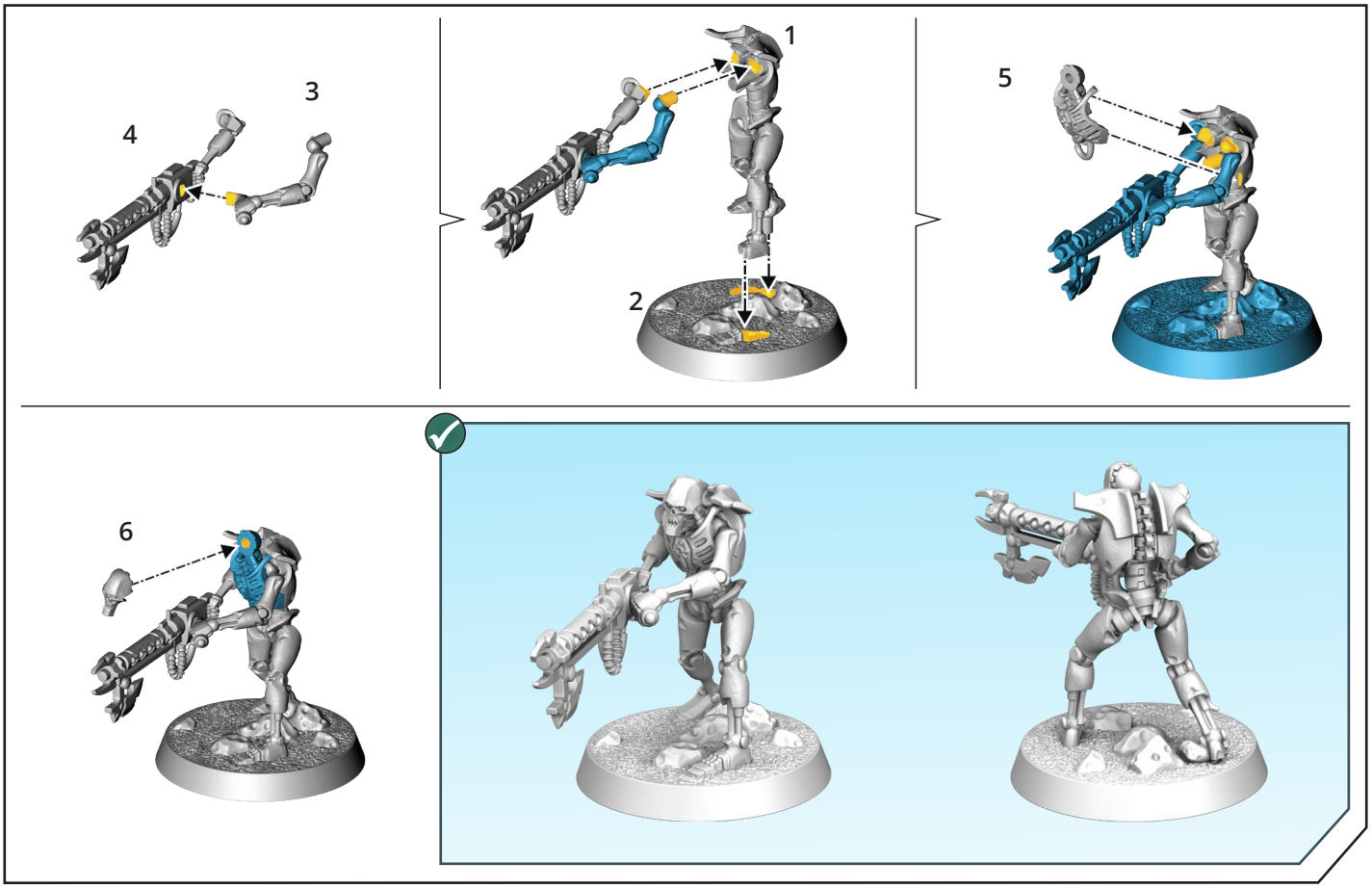
シタデルミニチュアは、ランナーに取り付けられた状態でやってくる。パーツに書かれた数字は、下の組立図の番号と一致している。



パーツはランナーから押し出して外すことができる。必要なパーツを見つけたら、矢印がついた部分を切り離そう。



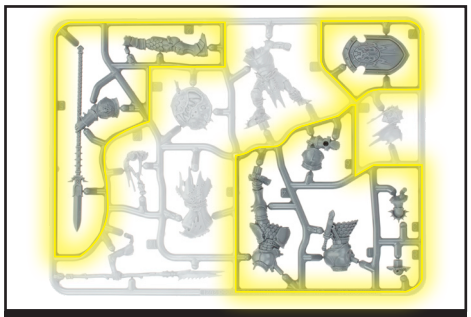
ネクロン・ウォリアーはプッシュフィット形式のミニチュアだ。接着剤を使わなくても、パーツの凹凸部分を合わせて押し込むだけで組み立てることができるようになっている。



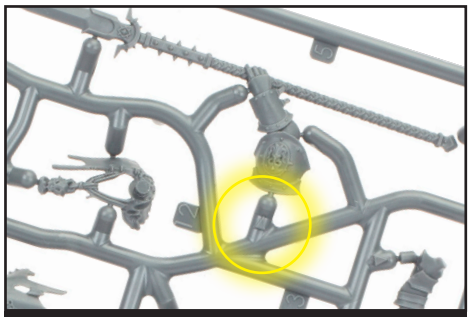
ストームキャスト・エターナル・ヴィンディクター

神王に選ばれ、天空の嵐の力を受けたストームキャスト・エターナルは、諸領域を取り戻すためのシグマーの大きな希望だ。彼らは聖戦の最前線で戦い、その強さと勇猛さで定命の者たちを脅かす多大な恐怖に立ち向かう。死すらも彼らを捕らえることはできない。敗北した場合は魂がアズィルに戻り、鍛え直されて再び戦場に送り込まれる。

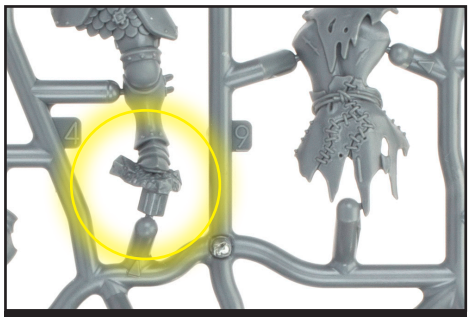
ミニチュアの組み立てはウォーハンマー・ホビーの真の楽しみの一つだ。さあ、初めてのミニチュアを組み立ててみよう！以下の手順に従って、ストームキャスト・エターナル・ヴィンディクターを組み立てることができる。図は、どのパーツ同士を組み合わせればよいかを示している。



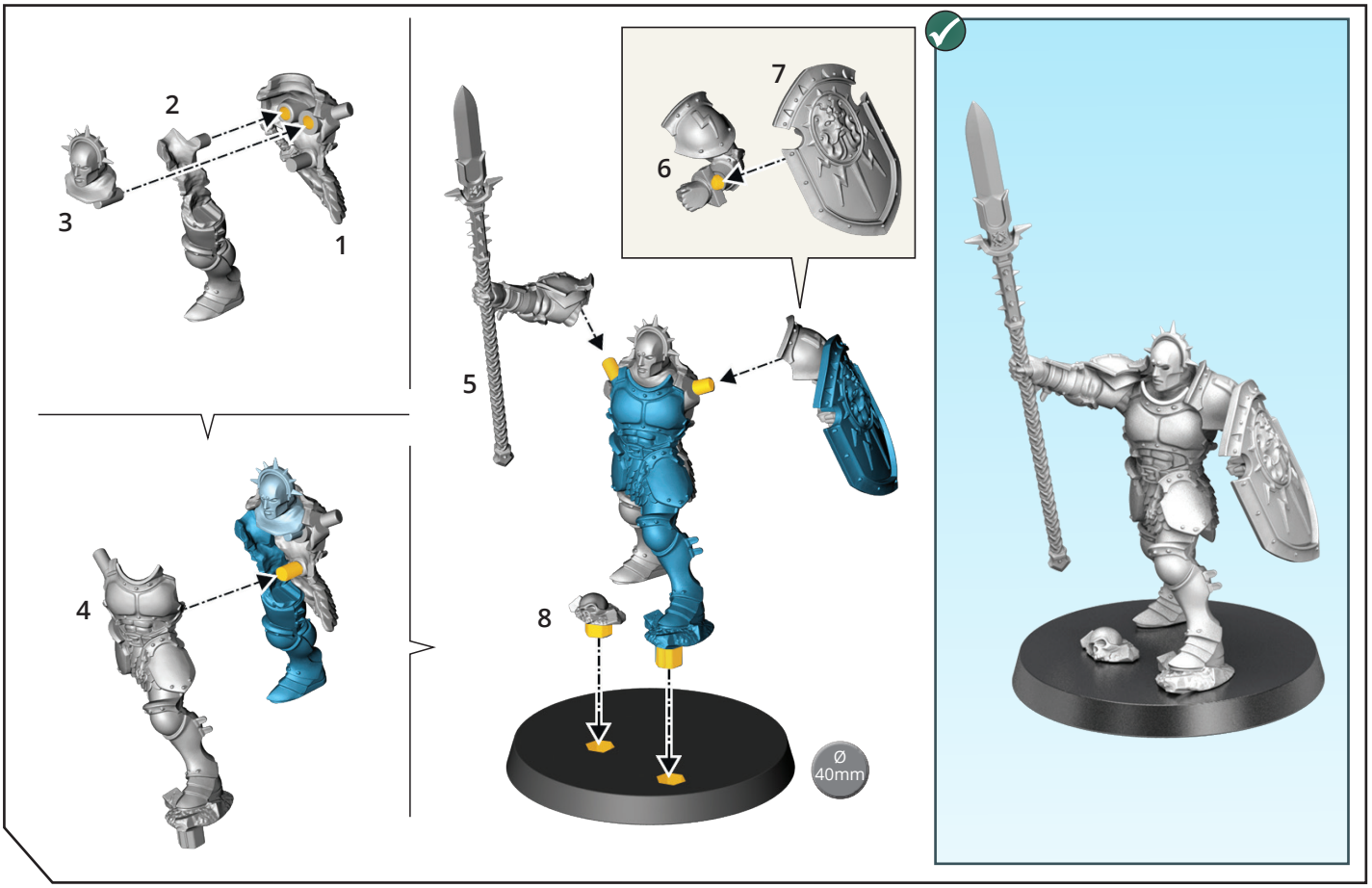
シタデルミニチュアは、ランナーに取り付けられた状態でやってくる。パーツに書かれた数字は、下の組立図の番号と一致している。



パーツはランナーから押し出して外すことができる。必要なパーツを見つけたら、矢印がついた部分を切り離そう。



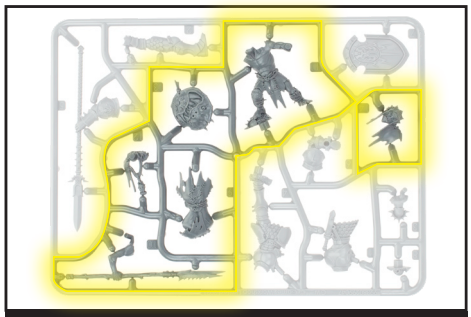
ヴィンディクターはプッシュフィット形式のミニチュアだ。接着剤を使わなくても、パーツの凹凸部分を合わせて押し込むだけで組み立てることができるようになっている。



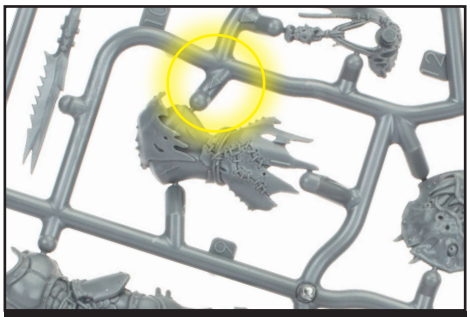
クルールボゥイズ・ガットリッパ

クルールボゥイズの軍勢は領域の臭い沼地や泥沼から現れる。緑の肌をした彼らにとって、戦いは自身の硬さを証明する手段でしかない。他者をおとしめる手段でもあり、クルールボゥイズがいつも使う狡猾な技の多くは効率的でありながら悪意に満ちている。

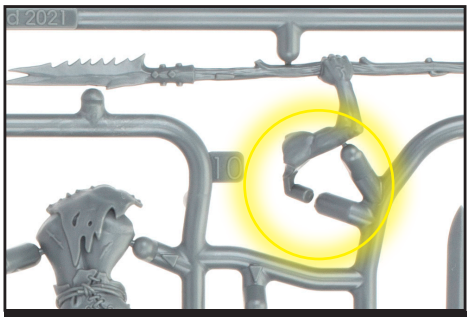
以下の手順に従って、クルールボゥイズ・ガットリッパを組み立てることができる。図は、どのパーツ同士を組み合わせればよいかを示している。



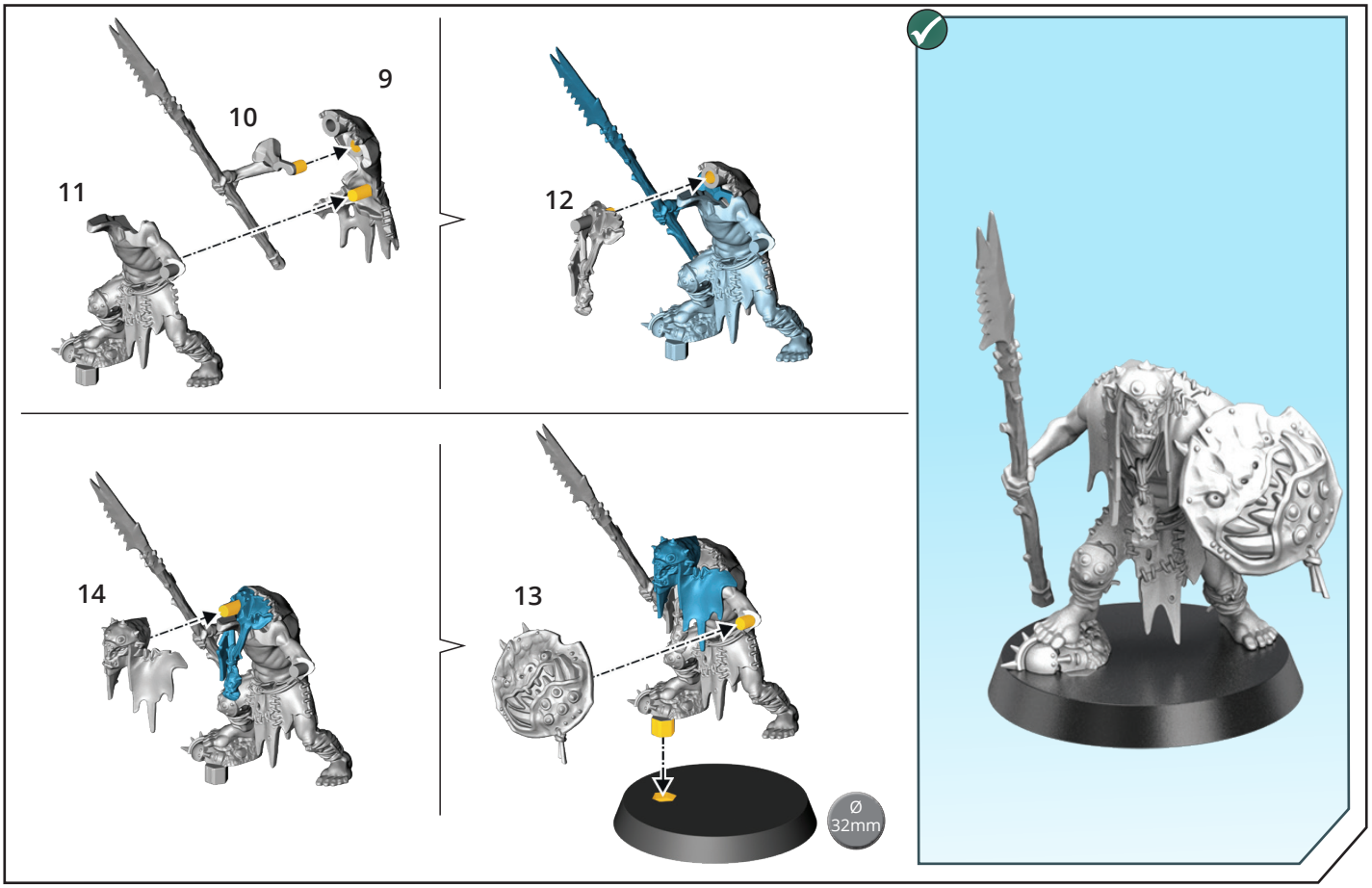
シタデルミニチュアは、ランナーに取り付けられた状態でやってくる。パーツに書かれた数字は、下の組立図の番号と一致している。



パーツはランナーから押し出して外すことができる。必要なパーツを見つけたら、矢印がついた部分を切り離そう。



ガットリッパはプッシュフィット形式のミニチュアだ。接着剤を使わなくても、パーツの凹凸部分を合わせて押し込むだけで組み立てることができるようになっている。



ウォーハンマーのペイント方法

ウォーハンマー・ホビーの中でもミニチュアのペイントは一際大きな満足感を得ることができます。
練習を重ねればスキルが成長し、やがてミニチュアに命を吹き込むペイント・テクニックを数多く知ることになります。

選んだ塗料の蓋がしっかりと閉まっていることを確認してから、塗料のポットを振りましょう。

シタデルペイントを使用する際には、使う前に必ず振ることを忘れないようにしましょう。

きれいなブラシを使って、ペイント・パレットに少量乗せます。

パレットを使えば、複数のグループメンバーでペイントを簡単に共有できます。

ブラシにペイントを付ける前に、まず毛先を濡らしておきましょう。

シタデルペイントは、水を加えて少し薄めて使うように設計されています。薄めることで、より滑らかにミニチュアを塗装できます。

選んだ色をミニチュアにペイントしましょう。

一番広い表面を覆うことになる色からはじめてみましょう。

次の色に移る前に、それぞれの色を乾かすことを忘れないように。

色を塗った後は必ず忘れずにブラシを洗いましょう。

ブラシの毛先から塗料をしっかりと取ることで、色を綺麗に保ち、ブラシを長持ちさせることができます。

すべての部分のペイントが終わったら、必要に応じて手直しを加え、ミニチュアを完成させましょう。

改善できそうだと思う部分に戻って塗り直すのもきれいに仕上げる秘訣です。

さらに詳しく

シタデルペイントは、あなたが求めるすべての色をカバーしており、シタデルカラー・アプリとウェブサイトに情報がすべて記載されています。色のアドバイス、ミニチュアのペイント・ガイド、特殊効果のコツなど、様々なことが掲載されています。

CITADELCOLOUR.COM

次のステップ

ウォーハンマー・アライアンスボックスや、指導者用ガイドの入門用コンテンツを一通り完了してしまったあと、何をしようかお悩みの方もいるかもしれません。以下のリストは、クラブメンバー（そしてあなた！）が、基本を理解したあとにどのようにクラブを運営していくかについてのご提案です。

戦いの栄誉

リソースパックを一通り遊んだら、クラブメンバーが次に手に取るものとしては『戦いの栄誉』に進むのが最適でしょう。このプログラムでは、参加者は『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』について学びながら、目標の設定と達成、アクティビティの完了に挑戦していくことになります。リソースパックを終えた時点で、子供たちはすでに『戦いの栄誉』のアクティビティを最低6つ、完了しているでしょう。

ウォーハンマー・アライアンスウェブサイトの『戦いの栄誉』のページをご覧ください。

コアルールブックを読む

ハードカバーの『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』のコアルールブックには、新しいミッションや戦闘プランが掲載されています。また、設定やキャラクターに関しても、多くの情報が記されています。ルールはアプリでも読むことができますが、書籍にはより壮大で、ストーリー性を重視したゲームを楽しむのに役立つ、新しい内容が豊富に掲載されています。

コデックスとバトルトーム

ゲーム内で使用可能な各軍隊には、より詳細なルールセットが用意されています。それらは『ウォーハンマー40,000』ではコデックス、『ウォーハンマー エイジ・オヴ・シグマー』ではバトルトームと呼ばれています。アライアンスボックスの内容にマッチするようにコデックス：スペースマリーンか、バトルトーム：ストームキャスト・エターナルをお勧めします。アプリで持っているミニチュアのルールをダウンロードすることもできます。クラブメンバーがより壮大なゲームを遊んだり、自分のモデルを収集したりし始めたら、これらの書籍に触れてみるのもいいでしょう。

道具と接着剤

ボックスに同梱されていたモデルを組み立て終わったら、クラブのメンバーが異なる道具や接着剤を必要とするモデルを持ち込んでくるかもしれません。すべてのモデルが簡単に組み立てられるわけではありません。上級モデルの多くで、組み立てにプラスチック接着剤が必要になります。この接着剤は監督者のもとでのみ使用を許可してください。また、健康と安全に関する書類と、製品に記載されている安全性に関する情報を必ずご確認ください。クラブスペースにプラスチック接着剤があると、ゲーム中に破損したモデルを修理するのにも便利です。

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

クラブ設立と支援

学校内でクラブを設立する場合でも、外部の組織でクラブを設立する場合であっても、この文書にはクラブ設立に役立つヒントが掲載されています。この文書では、以下のような情報が記されています：

ウォーハンマー・クラブの設立

クラブのガイドラインについては、組織によって異なります。ここにはウォーハンマー・クラブを立ち上げる際に役立つ基本的なガイドラインが掲載されていますが、あなたが所属する学校やグループでどのようにクラブが運営されているかも必ずご確認ください。

クラブ運営に関するアドバイス

メンバーの目標設定、様々なメンバーをクラブに歓迎する仕組み、メンバーの進捗の記録などに役立つ追加のアドバイスです。

印刷可能な行動規範

ウォーハンマーのゲーム中にメンバーが守るべきルールを記したA4サイズの印刷用シートです。この行動規範では、フェア精神と良きスポーツマンシップを奨励しています。これを参考にして、ご自身で規範を作ってみるのもいいでしょう！

印刷可能なメンバー用のリマインダカード

メンバーが次回のセッションに必要なものを記入して持ち帰ることができるシートです。

印刷可能なメンバー用の自己評価フォーム

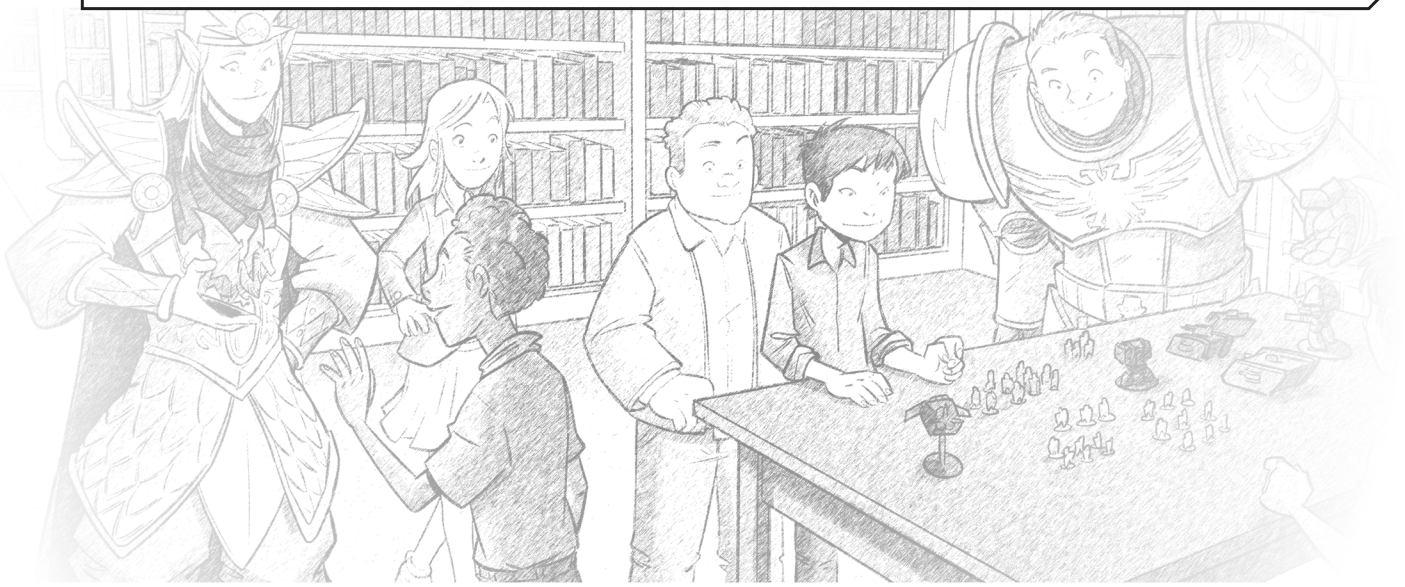
メンバーが自分自身の改善点や今後の目標を振り返るために記入できるシートです。

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



ウォーハンマー・クラブの設立

集まる場所がどこであれ、しっかりとした計画と良好なコミュニケーションがクラブを成功に導くカギです。このガイドを参考にして、準備を整えましょう。多くの学校では、クラブ活動を開始するための独自のガイドラインがすでに作成されています。そのため、あなたが学校でクラブを設立しようとしているなら、そのガイドラインに従うようにしてください。クラブを設立する際に行うべきこと：

クラブ設立の許可を得る

あなたが組織の決定権を持つ人物でない場合は、かならずウォーハンマーの活動を行う前に意思決定者に確認をとってください。話をする前に、学習効果や費用、ホビーとは何かについて説明できるように準備しておきましょう。

必要に応じた予算を決める

備品を用意したり、会場費を支払う必要がありますか？

適切な会場を探す

想定される参加者の人数と、それらに必要な座席、机の数を考えてみましょう。また、塗装のための水や、備品を補完しておくために施錠可能な保管場所なども必要になります。

日時を決める

メンバーが参加しやすい日と時間にクラブを運営しましょう。参加者が1週間のスケジュールを立てやすいように、定期的にセッションを開催することがクラブ成功のカギです。

保護者の同意書を用意する

ほとんどの組織では、子供がクラブに参加するには保護者が署名した同意書が必要です。

メンバーを増やすためにクラブを宣伝する

新しいクラブについて、そしてそこに参加すべき理由について、広く伝えるようにしましょう。また、ポスターの作成、集会やミーティングの開催、ニュースレターやチラシでの宣伝なども検討してみましょう。ウォーハンマーは、組織の多くの子供にとって目新しいものであることを忘れないようにしましょう。以下の内容は含めましょう：

- クラブ活動の概要
- いつ、どこで行われるのか
- 楽しい理由
- クラブの対象者（年齢制限はあるのか、など）
- 参加するためにメンバーが必要なものはあるのか - 申し込むにはどこに行けばいいのか、必要な書類や持参物はあるか？

最初のセッションの計画

必要なものが全て準備できていることを確認しましょう。既製のセッション計画については「アクティビティ計画」のPDFをご参照ください。計画には以下の内容を含めましょう：

- ウォーハンマーのホビーを遊んだ経験がある子供が参加できるように、別のテーブルやエリアを用意してみましょう。対象となる子供は、何を持参すべきかについて追加の指示や、何をしたいかを事前に計画する機会が必要になるかもしれません。
- 初心者が歓迎されていると感じ、学習をサポートできる環境を作ること。
- あなたの組織に様々な年齢や能力の人が参加している場合、多様なセッションを提供できるようになっているか？
- ルールや期待される行動をどのように設定するか。

クラブを始めましょう！

セッションを楽しみましょう。子供たちからのフィードバックを得て、クラブを子供たちの成長に合わせて形作るようにしましょう。「次のステップ」のセクションでは、クラブ設立や運営に役立つアイデアを紹介しています。

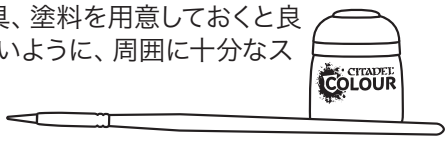
クラブ運営に関するアドバイス

クラブスペースの整理

ウォーハンマーは様々なことができるホビーです！選択と発見を反映できる場を作り上げるようにしましょう。参加する人数にもよりますが、各セッションで、子供が使うことのできるエリアを少なくとも3つは設定するようにしましょう。以下のようなものが考えられます：

ミニチュアを組み立てたり塗装するためのホビーエリア

このスペースには、カバーを掛けたテーブル、水入れ、ペーパータオル、道具、塗料を用意しておくと良いでしょう。誰かが通りかかっても、座っている人が押しのけられたりしないように、周囲に十分なスペースがある場所に設置しましょう。

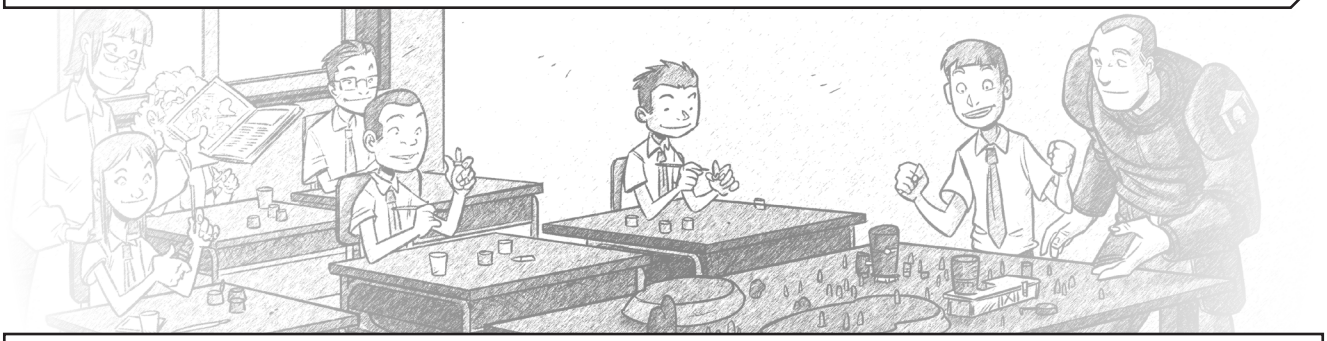


ゲームをプレイするためのエリア

このスペースには、プレイヤーが強大な戦いや壮大な物語を繰り広げるためのボードや背景があるのが理想です。ゲームをしているときは盛り上がりますので、大きな音が鳴ったり、立ち上がったり、動き回ったりしても、他の人の迷惑にならないような場所にしましょう。
ダイスや定規、ルール集なども用意しておくとよいでしょう。

アクティビティエリアの設定

子供がサポートを受けられるアクティビティのエリアも設定するようにしましょう。ここは、セッションに自分のモデルや道具を持ってこなかった初心者や子供たちのための場所となります。



目標の設定

目標に向かって努力することは、メンバーが集中力を持続させ、クラブが高い参加率を維持するのに役立ちます。これは、グループが民主的に目標を決定するための素晴らしい方法です。

目標に関するアイデアは以下のようなものがあります：

- ミニチュアペイント大会などの、クラブ間の競争を企画する
- ゲームボードや背景の作成など、グループプロジェクトを企画する
- 数回のセッションで行うキャンペーンを考案する。（キャンペーンとは、物語で繋がる一連のゲームのことで、各ゲームの結果は次のゲームに影響を及ぼします）
- 塗装技術の向上や、自信をつけるなど、個々人が能力を伸ばしたい分野を特定し、その助けとなるタスクをメンバーに割り振る。このPDFには、メンバーが自分の上達した分野や今後取り組みたい分野を確認するために記入できる、印刷可能なシートがあります。

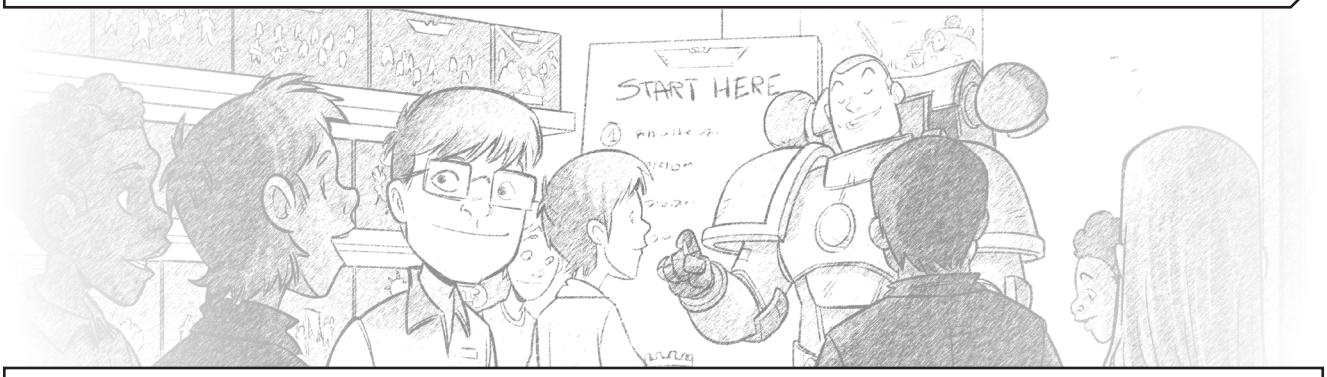
クラブ運営に関するアドバイス

様々なメンバーをクラブに歓迎する

クラブに興味を持つすべての子供が参加できるようにすることは、クラブを身近で楽しいものにするために重要です。

いくつかのヒント：

- 基本的な備品やゲームを用意して、子供が忘れ物をしたときや、もっと知りたいとき、本当に欲しいものを買うためにお金を貯めているときに使えるようにしましょう。
- 紙、カード、ハサミ、リサイクルできる素材など、身近にあるものを活用して、自由で魅力的なボードや背景のデザインプロジェクトを企画しましょう。
- 定期的に初心者向けのイベントを開催して、質問に答えたり、新しいメンバーが歓迎されていると感じられるようにしましょう。
- 新しいメンバーが参加したら、ホビーについて学び、新しい友達を作れるようにサポートしましょう。
- グループを監督し、すべてのメンバーが意思決定、アクティビティ、ゲームに参加できるようにしましょう。



進捗の記録

クラブメンバーが自分の活動を振り返り、努力を評価し、目的意識を持つためにも、目標を設定することは重要です。進捗を記録し、自己評価を行うように指導するのも一つの案です。

いくつかの方法をご紹介します：

- 子供が完成させたミニチュアの写真をポートフォリオとして保管し、時間の経過とともに完成度が向上していることを示す。
- メンバーがミニチュアを完成させた際に、自己評価を行うようにしてもらう（そのための用紙も含まれています）
- 例えば以下のような重要なスキルと、それらがクラブに参加することでどのような影響を受けたかを記録する：
    - 行動と出席
    - 読解
    - 自尊心と交友
    - 数学
    - 芸術
    - 読み書き
- 改善や努力に対して表彰を行う。

行動規範

ウォーハンマーのゲームは、激しく、速いテンポで、楽しくプレイできます。戦場で2つの強大な軍隊がぶつかり合う壮大なゲームなので、すぐに夢中になってしまうことでしょう。相手の気持ちを慮ることを常に忘れず、自分が楽しむときには、常に相手に対して礼節と敬意をもって接するようにしましょう。
そうすれば、負けた人も楽しい時間を過ごせたと感じられるはずです。

以下に、みんなで楽しい時間を過ごすために役立つガイドラインを記載します。

常に指導者の指示に従うようにしましょう。

接着剤や道具は、指導者の許可を得てから使うようにしましょう。

自分の道具や接着剤、スプレーを持ち込まないようにしましょう。

他の人のミニチュアを触るときは、必ず許可を得てからにしましょう。

各セッションでは、常に正しい備品を用意するようにしましょう。

本を含め、持ち物には全て記名するようにしましょう。

ゲームが終わる前に、諦めないようにしましょう。

ダイスは相手が見えるところで振るようにしましょう。

他の人のミニチュアを丁寧に扱いましょう。

他の人が話し終えるのを待って参加しましょう。

みんなが楽しい時間を過ごせるようにしましょう。

備品に責任を持ちましょう。

常に他の人を助けましょう。

次のセッションのアクティビティ：

☐ ゲーム　☐ 塗装　☐ 両方

塗装

予定している作業：

持っていく物：

☐ ペイント用筆

☐ ミニチュア

☐ ペイントガイド

ペイントのリスト：

ゲーム

企画しているゲーム：

相手：

ポイント/パワーレベル：

持っていく物：

☐ ミニチュア

☐ ダイス

☐ 巻き尺

☐ 定規

☐ コデックスまたはバトルトーム

☐ 箱入りのゲーム

☐ その他：

メモ：

注意事項：

ミニチュアを梱包して安全に持ち運ぶ。
自分の備品すべてに記名する。
全ての塗料のフタがしっかり締まっていることを確認する。

評価フォーム

日付：

名前：

ミニチュア：

完成したミニチュアの写真を貼る

ミニチュアを塗装して学んだ3つのこと：

1

2

3

完成したミニチュアで好きな部分2つ：

1

2

次のミニチュアでの目標1つ：

1

使った塗料：

健康と安全

この文書では、ウォーハンマーのアクティビティに関連するあらゆる危険性を確認するために必要と思われる情報を提供します。ウォーハンマーのホビーでは、道具、接着剤、塗料を使用して、ゲームで使用する美しいディテールのミニチュアモデルを製作します。そのため、安全に参加できる空間を用意することが重要です。

推奨事項には以下の点が含まれます：

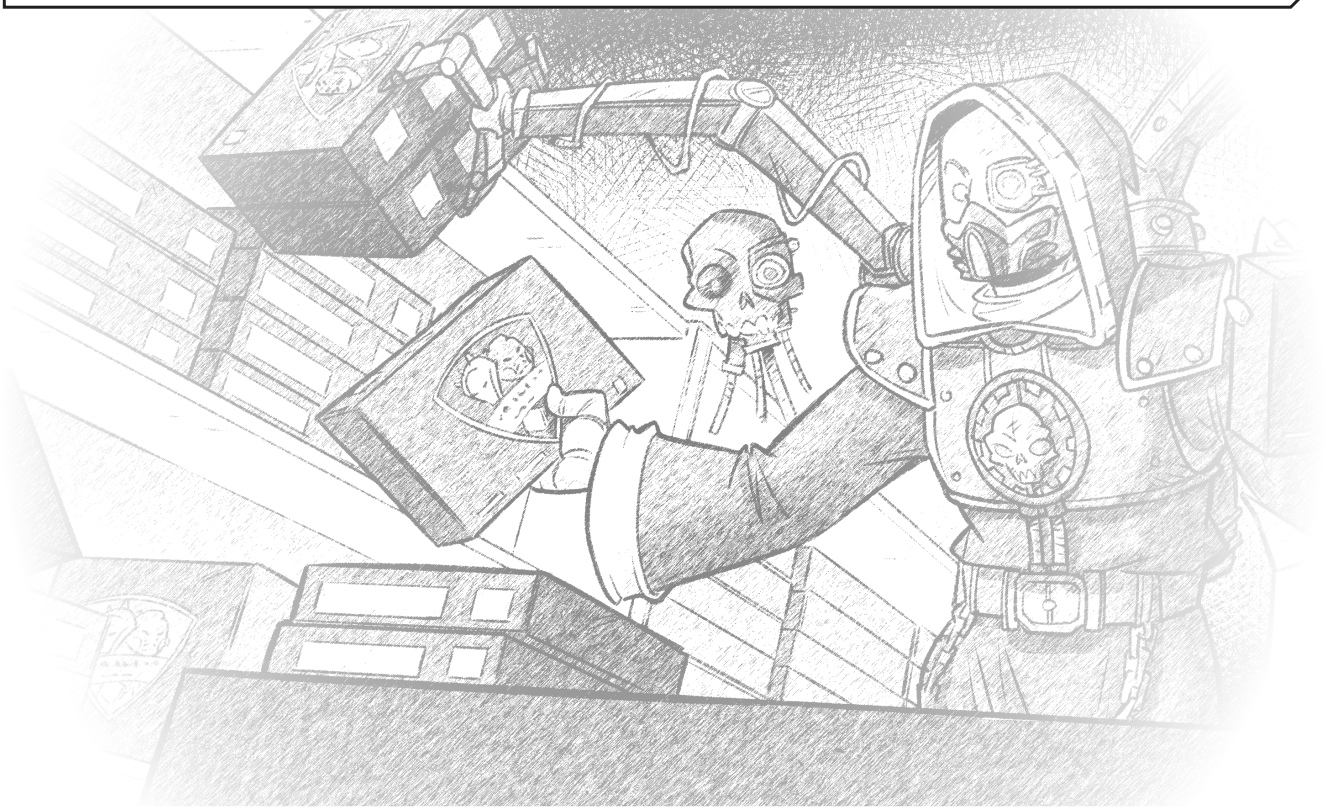
- **必ず、組織の安全ガイドラインやポリシーに従うようにしてください。**
- **備品の使い方を習熟し、それを実演してみせましょう。**
- **アクティビティを監督する大人の人数が適切であることを確認しましょう。**
- **保護者にホビーの内容を伝えましょう。**
- **道具は道具箱やケースに保管し、持ち運びましょう。**
- **使用しないときは、道具箱や接着剤、塗料は施錠可能な保管場所に収納しておきましょう。**
- **すべての子供がウォーハンマーのセッションで守るべきルールを作りましょう。**
- **セッションのルールに従わなかった場合にどうなるかを、参加者全員に周知しましょう。**

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



備品の安全対策

以下のセクションには、リソースパックに同梱されている製品に関する知っておくべき重要事項について記載されています。

シタデルペイント

塗料はすべて水性アクリルで、安全に使用できます。ただし、一部の生地にこぼした場合はシミになって落ちない場合もあります。クラブのセッションに参加する際には、塗料で汚れる場合に備えて古い服を持ってくるように推奨するか、エプロンを用意するようにしましょう。

年齢制限

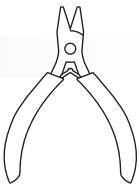
ほとんどの製品には、推奨年齢を示すロゴや、安全上の警告が記されています。これらは、細かい部品、使用に適した年齢、内容物に溶剤などの法律で制限されているものが含まれているなど、さまざまな理由で記されています。使用している製品のパッケージを確認することが重要です。

学校や組織が危険性の確認を求めている場合は、年齢制限つきの製品すべてを含めてください。担当する子供の年齢が、記されている推奨年齢未満の場合は、保護者の許可を得てください。

ウォーハンマーのホビーで使用されるその他の一般的な製品

このセクションでは、ウォーハンマーのホビーで使用される一般的な道具を紹介します。使用する製品のパッケージには最新の情報が記載されていますので、必ず確認するようにしてください。グループの安全対策を定期的に評価することを推奨します。

ミニチュア作成用ニッパー



ミニチュア作成用のニッパーは、ミニチュアを組み立てるために、フレームから個々の部品を切り取るのに必要です。ニッパーには、ワイヤーカッターや爪切りのような鋭い刃がついています。クラブ活動時には、この道具の安全な使い方を実演した上で、その使用を監督することを推奨いたします。
また、道具を持ち運ぶための道具箱やケースを用意し、使用しない際は施錠しておくようにしましょう。

シタデル・モールドライン・リムーバー

シタデル・モールドライン・リムーバーは、ミニチュアの制作過程で残った隆起部分や、ミニチュアの部品をフレームから切り離したときに残ったバリを取り除くために使用します。
また、道具を持ち運ぶための道具箱やケースを用意し、使用しない際は施錠しておくようにしましょう。

注意：お客様の中にはこの目的のためにホビーナイフを使っている方も多くいます。ホビーナイフの販売は厳格に管理されており、18歳以上でなければ購入できません。クラブではホビーナイフを許可しないことと、クラブの規則で子供によるナイフの持ち込みを禁止することを推奨します。
シタデル・モールドライン・リムーバーには鋭い刃がついていないので、より安全に使用できます。

シタデル・スプレーペイント

ミニチュアを塗装する前には、シタデルペイントがミニチュアに正しく付着するように、アンダーコートを施す必要があります。これには通常、シタデル・スプレーペイントを使用します。

子供が自宅でスプレーを使用する際には、保護者の監督のもと、換気のいい場所で使用すること、そしてクラブの規則で子供によるスプレーの持ち込みを禁止することを推奨します。

プラスチック接着剤

プラスチック接着剤は、「イージー・トゥ・ビルド」シリーズ（私たちが提供しているモデルもこのシリーズです）以外のシタデルミニチュアを組み立てる際に使用します。この接着剤は、塗布されるとプラスチックが溶解し、乾燥する際に部品が接合するようになっています。皮膚などの、プラスチック以外のものには使えません。

セッションでプラスチック接着剤を使用する際は、事前に保護者の許可を得るようにしてください。また、換気のいい場所で使用し、使用していないときは厳重に監視し、施錠した場所で保管しておきましょう。また、液漏れによる事故を防ぐためにも、子供たちによる接着剤の持ち込みを禁止することを推奨します。

クラブセッション計画

こちらには、6週間分のクラブセッション計画が掲載されています。これらは、学校や外部組織が行う集会で使用することができ、様々な年齢層やスキルレベルに適した内容となっています。各セッションには、推奨活動時間が記載されています。それらがあなたのクラブセッションよりも長い時間である場合は、複数回に分けて行うことも可能です。

セッション概要

セッション1：導入セッション

クラブには、様々なスキルレベルのメンバーが参加しています。初心者が、経験豊富な人と一緒に参加することもあるでしょう。そのため、ウォーハンマーの世界を探検し、クラブの全体的な経験を把握するための導入セッションを開催するのは非常に有効です。

このセッションでは、アクティビティマガジンを理解すること、メンバーがお互いに知り合うこと、参加者にウォーハンマーの背景を紹介することに焦点を当てましょう。また、ボックスの中身を確認し、6週間の間にどのように使用するかを説明するのもよいでしょう。

セッション2：組み立て

このセッションでは、『ウォーハンマー・アライアンス』ボックスに含まれているミニチュアキットの組み立てを取り扱っています。各メンバーが、それぞれ4種類のミニチュアのうちどれを組み立てたいかを確認してください。 クラブに十分なミニチュアがない場合、お近くのウォーハンマー・コーディネーターもしくは最寄りのストアにサポートを依頼することができます。

セッション3：計画

このセッションでは、生徒に独自の戦団、王朝、ストームホスト、戦氏族の設定と配色を考えてもらいます。紹介セッションにおいて、これらの設定を紹介してもらいます。そしてその設定や配色にもとづいて、次のセッションで実際にミニチュアをペイントしてもらいます。

セッション4：塗装

このセッションでは、メンバーが塗装を始めることになります。メンバーがミニチュアを持参するか、クラブの保管場所に保管しておくようにしましょう。各メンバーにブラシを渡し、全員が塗装作業中にブラシを洗うのに十分な水を用意するようにしましょう。

セッション5：『ウォーハンマー40,000』をプレイする

このセッションでは、アクティビティマガジンに掲載されているミニゲームを通じて、『ウォーハンマー40,000』のゲームシステムを紹介します。メンバーが行動規範を意識してプレイに臨むようにしましょう - ウォーハンマーのゲームをプレイする際は、スポーツマンシップにのっとり敬意を学ぶことが重要です！

セッション6：『ウォーハンマー エイジ・オヴ・シグマー』をプレイする

このセッションでは、アクティビティマガジンに掲載されているミニゲームを通じて、『ウォーハンマー エイジ・オヴ・シグマー』のゲームシステムを紹介します。メンバーが行動規範を意識してプレイに臨むようにしましょう - ウォーハンマーのゲームをプレイする際は、スポーツマンシップにのっとり敬意を学ぶことが重要です！

アクティビティ・マガジンのページ参照

アクティビティ・マガジンは複数のセッションにわたって使用されます。
それぞれのセッションで正しいページをすぐに参照できるよう、ページ番号が以下のように表示されます；（1ページ）

セッション1: 導入セッション

30分

クラブには、様々なスキルレベルのメンバーが参加しています。初心者が、経験豊富な人と一緒に参加することもあるでしょう。そのため、ウォーハンマーの世界を探検し、クラブの全体的な経験を把握するための導入セッションを開催するのは非常に有効です。

このセッションでは、アクティビティマガジンを理解すること、メンバーがお互いに知り合うこと、参加者にウォーハンマーの背景を紹介することに焦点を当てましょう。また、ボックスの中身を確認し、6週間の間にどのように使用するかを説明するのもよいでしょう。

必要なもの

アクティビティマガジン
ペン/鉛筆

指導者が行うべきこと

セッションの前に、資料とウォーハンマーに関する基本的な情報に慣れ親しんでおきましょう
子供たちがホビーについて調べるのをサポートしましょう

子供が学ぶこと

『ウォーハンマー40,000』の舞台について
スペースマリーンとネクロンの設定 (ページ)
『ウォーハンマー：エイジ・オヴ・シグマー』の舞台 (ページ)
ストームキャスト・エターナルとクルールボゥイの設定 (ページ)

手順

1. メンバーの全員にそれぞれこのアクティビティ・マガジンを配布してください。雑誌の内容をざっと一覧し、これらを六週間でどのように完了するかを説明します。
2. ストームキャスト、クルールボゥイ、スペースマリーン、ネクロンの設定を解説します。もしクラブ内にすでにウォーハンマー・ホビーの経験者がいるならば、メンバー間でディスカッションを行ない、これら四つの陣営について考えを話してもらうのも良いアイデアです。
3. クラブのミーティングが毎週定期的に行なわれる場合は、クラブ活動がいつ、どこで行なわれるのかをこのタイミングで書き留めてもらいましょう。

ヒント

メンバーに、自分のストームキャスト・エターナルのストームホスト、クルールボゥイの戦氏族、スペースマリーンの戦団、ネクロンの王朝について、設定を考えてもらいましょう。これらはこの追加アクティビティパックに収録されている計画セッションで取り扱う内容ですが、この時点で最初の案出しを行なっておくことで、あらかじめ創造力を準備しておくことができます。

このアクティビティを通して、子供たちは**計画を立て自主的な調査**を実践し、**読解力**を養うことができます。

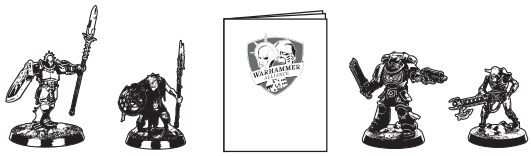
セッション2：作る

45分

このセッションでは、『ウォーハンマー・アライアンス』ボックスで提供されるミニチュアの最初の準備を扱います。各メンバーが、それぞれ4種類のミニチュアのうちどれを組み立てたいかを確認してください。 クラブに十分なミニチュアがない場合、お近くのウォーハンマー・コーディネーターもしくは最寄りのストアにサポートを依頼することができます。

必要なもの

アクティビティ・マガジン
未組立のミニチュア



指導者が行うべきこと

組み立てガイドにどのように従うかを示す
難しい箇所の押し込みを手伝う

子供が学ぶこと

組み立てガイドにどのように従うか
友人を手伝う

やるべきこと

1. グループにプラスチックランナーを配布します。すべての生徒にそれぞれミニチュアが行き渡るようにします。
2. パーツをランナーからどのように取り外すかを実演し、生徒にランナーからすべてのパーツを取り外してもらいます。紙パレットまたはその他の決まった作業場を使って、すべての部品を1つの場所に保管します。これらの手順を早く終わった生徒には、難航している生徒の手助けをしてもらいます。
3. パーツの取り外しが完了したら、対応する組み立てガイドの指示に従います。『ウォーハンマー40,000』のミニチュアは、マガジンの6-7ページに掲載されています。『ウォーハンマー：エイジ・オヴ・シグマー』のミニチュアは、マガジンの8-9ページに掲載されています。

大ヒント

生徒には、ミニチュアの簡易組み立て用の突起を折らないよう指示してください。これを折ってしまうと、押し込みによる組み立てができなくなります。リーダーにはプラスチック用接着剤を提供しておき、ミスがあった部分などは接着するようにしましょう。

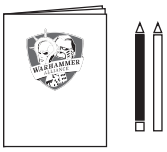
このアクティビティを通して、子供たちは**問題を解決**し**組み立て**、**説明書に従う**ことを実践できるでしょう。

セッション3：計画

30分

このセッションでは、生徒に独自のスペースマリーン戦団、ネクロン王朝、ストームキャスト・エターナルのストームホスト、クルールボゥイの戦氏族の設定と配色を考えてもらいます。紹介セッションにおいて、これらの設定を紹介してもらいます。そしてその設定や配色にもとづいて、次のセッションで実際にミニチュアをペイントしてもらいます。
アクティビティ・マガジンにはこのセッションのための項目がありますが、このセッションのためのテンプレートがもっと多く必要である場合には、『ウォーハンマー・アライアンス』のwebサイトに掲載されているクラブ・パックに、印刷用のバージョンが収録されています。

必要なもの



アクティビティマガジン
色鉛筆
追加のアクティビティPDF（大人数グループ向け）

指導者が行うべきこと

色鉛筆を配布する
メンバーにアイデアを話し合ってもらう
アクティビティ・マガジンより多くのメンバーが参加している場合は、クラブパックもしくはアライアンス・マガジンから、「配色を考えよう」のページを印刷する

子供が学ぶこと

次のセッションでペイントに用いる配色をどのように計画するかについて説明する
配色を考える
生徒の好みや、生徒が選んだミニチュアに応じて、『ウォーハンマー40,000』もしくは『ウォーハンマー：エイジ・オヴ・シグマー』の物語を考える

やるべきこと

1. 次週のセッションでペイントに用いる配色をどのように計画するかについて説明する
2. メンバーには10-13の塗り絵に色を付け、独自の配色を作り出してもらいます
3. セッションの終盤では、グループごとにメンバーの配色を集め、アイデアを交換してもらいます

大ヒント

このセッションが割り当てられた時間が余る場合は、**クラブ用のアクティビティ**パックの他のアクティビティに挑戦するよう促してみましょう。印刷物は余分に印刷しておきましょう。

このアクティビティを通して、子供たちは**計画を立て自主的な調査**を実践し、**意思決定**のスキルと**色彩理論の知識を深めることができます。**

セッション4：塗装

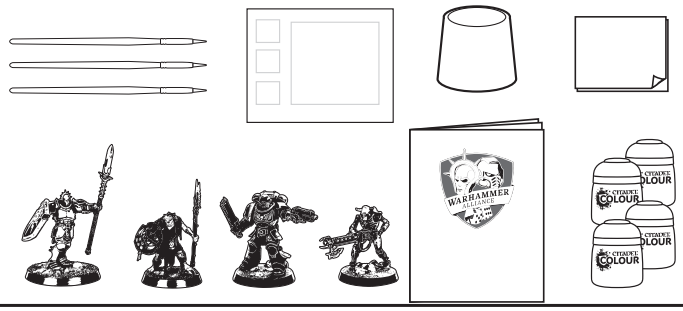
45分

このセッションでは、メンバーが塗装を始めることになります。メンバーがミニチュアを持参するか、クラブの保管場所に保管しておくようにしましょう。各メンバーにブラシを渡し、全員が塗装作業中にブラシを洗うのに十分な水を用意するようにしましょう。また、アクティビティマガジンには、個人で少量のシタデルペイントを使用する際に使うことのできるパレットも付属しています。

全てのクラブが塗装セッションを行えるわけではありません。そのような場合には、あなたの裁量で子供が塗料を持ち帰られるようにするか、地域のストアに連絡して、そこで塗装作業を予約することを推奨します。

必要なもの

入門用ペイント用筆
水入れ
ティッシュまたは布
パレットカード
組み立て済みのミニチュア
アクティビティマガジン
シタデルペイント



指導者が行うべきこと

塗料の容器の開け方と、こぼれないように塗料を扱う方法を実演しましょう14
パレットカードの使い方と、学習者が使用すべき塗料の量を教えましょう14
定期的に筆を洗うように促しましょう14

子供が学ぶこと

ベースコートの塗り方14
ペイント方法の読み方 16+17
パレットカードの使い方16+17
少量の塗料を使うべき理由14

やるべきこと

1. 塗料、ブラシ、パレットカード、水入れの使い方を実演しましょう14

2. アクティビティマガジンに従って、学習者がミニチュアを塗装するのをサポートしましょう14必要に応じて以下のようなアドバイスをしましょう：

   時間をかけて細部に集中する
   ミニチュアに塗った塗料が混ざらないように、他の部分を塗る前に色を乾かす
   塗料は一度に少量を出し、必要に応じて足す

3. 完成したら、モデルを安全な場所に置いて乾かす

大ヒント

子供たちに、同時に使うのは1色に限定して、クラブの塗料を無駄なく使うようにしましょう。一度に複数の塗料を使用してしまうと、使う前に塗料が乾いてしまい、2倍の量が必要になってしまいます。

このアクティビティを通して、子どもたちは**芸術スキル**を実践でき、**創造性**と**想像力**を養うことができます。

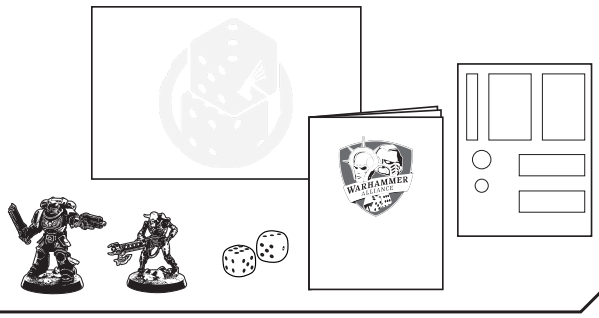
セッション5:『ウォーハンマー40,000』をプレイする

45分

このセッションでは、アクティビティマガジンに掲載されているミニゲームを通じて、『ウォーハンマー40,000』のゲームシステムを紹介します。メンバーが行動規範を意識してプレイに臨むようにしましょう - ウォーハンマーのゲームをプレイする際は、スポーツマンシップと敬意を学ぶことが重要です！

必要なもの

ダイス
アクティビティ・マガジン
プレイマット
ゲームトークン
スペースマリーンとネクロンのミニチュア



指導者が行うべきこと

子供たちがルールを読み、ゲームを準備するのをサポートする19-21
子供たちがゲームプレイ中に物語を再現したり語ったりするように推奨する
全員が参加できるようにグループを監督する

子供が学ぶこと

ルールを読み、チームで協力して準備を行い、ゲームをプレイする方法19-21
ゲームをプレイしながら物語を再現する方法
スペースマリーンで移動アクションを完了する方法19-21
スペースマリーンで全力移動を行う方法19-21

やるべきこと

アクティビティ・マガジン20に指定されているゲームトークンを集めます。参加者を2つのグループに分けます。各グループがそれぞれ4人ずつとなるのが最適です。

グループがどのようにプレイ方法を学びたいかを決定するサポートを行いましょう18
以下のような選択肢があります：
まずは各自でゲームを遊び、ルールを学ぶ
各グループに、主導する役割を務めるゲームキャプテンを任命する
指導者がまず見本のゲームをやってみせる

グループにプレイ方法を理解してもらいましょう。以下のような質問をして、物語を再現し、想像を広げていくことを促していきましょう：
戦士たちはどんな音を立てているだろうか？
この戦士はどのような気持ちだろうか？
このキャラクターが移動したとき、何が起こっただろうか？

ゲームが終了したら、メンバーがこのゲームをどう感じたか、次回はどのようにプレイするつもりかを尋ねてみましょう。

このアクティビティを通して、子供たちは**問題を解決**し**数学**、確率**を学び、チームで協力する**ことを実践できます。

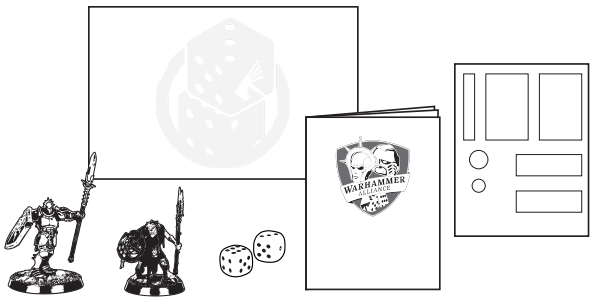
セッション6：『ウォーハンマー エイジ・オヴ・シグマー』をプレイする

45分

このセッションでは、アクティビティマガジンに掲載されているミニゲームを通じて、『ウォーハンマー エイジ・オヴ・シグマー』のゲームシステムを紹介します。メンバーが行動規範を意識してプレイに臨むようにしましょう - ウォーハンマーのゲームをプレイする際は、スポーツマンシップと敬意を学ぶことが重要です！

必要なもの

ダイス
アクティビティ・マガジン
プレイマット
ゲームトークン
ストームキャスト・エターナルとクルールボゥイのミニチュア



指導者が行うべきこと

子供たちがルールを読み、ゲームを準備するのをサポートする23-25
子供たちがゲームプレイ中に物語を再現したり語ったりするように推奨する
全員が参加できるようにグループを監督する

子供が学ぶこと

ルールを読み、チームで協力して準備を行い、ゲームをプレイする方法23-25
ゲームをプレイしながら物語を再現する方法
ストームキャスト・エターナルで移動アクションを完了する方法23
ストームキャスト・エターナルで移動アクションを完了する方法23

やるべきこと

アクティビティ・マガジン（24ページ）に指定されているゲームトークンを集めます。参加者を2つのグループに分けます。各グループがそれぞれ4人ずつとなるのが最適です。

グループがどのようにプレイ方法を学びたいかを決定するサポートを行いましょう23-25
以下のような選択肢があります：
まずは各自でゲームを遊び、ルールを学ぶ
各グループに、主導する役割を務めるゲームキャプテンを任命する
指導者がまず見本のゲームをやってみせる

グループにプレイ方法を理解してもらいましょう。以下のような質問をして、物語を再現し、想像を広げていくことを促していきましょう：
戦士たちはどんな音を立てているだろうか？
この戦士はどのような気持ちだろうか？
このキャラクターが移動したとき、何が起こっただろうか？

ゲームが終了したら、メンバーがこのゲームをどう感じたか、次回はどのようにプレイするつもりかを尋ねてみましょう。

このアクティビティを通して、子供たちは**問題を解決**し**数学**、確率**を学び、チームで協力する**ことを実践できます。

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：

WARHAMMER40000.COM
AGEOFSIGMAR.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・ガットリッパのミニチュア1体

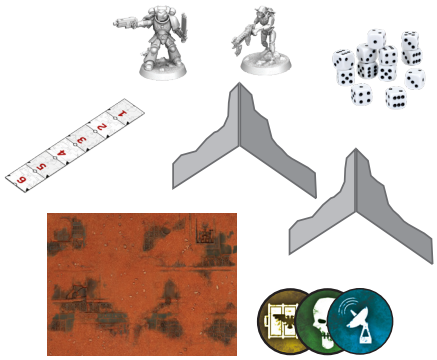
1個以上のダイス

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。

ミニゲーム：STC断片を輸送せよ

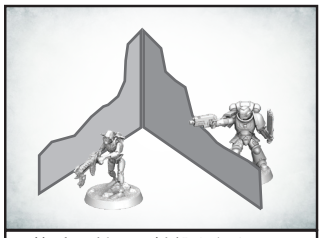
ミッションルール
断片トークンに接する位置で移動を終了した兵は、断片を拾い上げることができる。その後、断片を運んでいる兵が自身の増援ポイントに帰還したとき、その兵側のチームが勝者となる。断片を運んでいる状態の兵がバトルから取り除かれた場合、その断片はその兵がいた位置に配置される。

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。

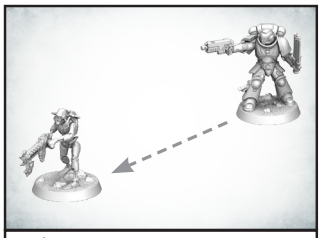
スペシャルルール
断片を運んでいる兵は全力移動を行なえない。全力移動を行なった兵は射撃を行なえない。尽きることなき増援：兵がバトルから取り除かれた場合、その兵は味方チームの増援ポイントに接する位置に、1ポイントもダメージを受けていない状態で再配置される。 バトル中に撃破されたネクロン・ウォリアーは、増援ポイントにテレポートで復帰することも、機体再生プロトコルを使用して復帰することもできる。機体再生プロトコルを使用する場合、その兵をその場に倒れた状態にしておくこと。ネクロン側移動フェイズの開始時、その兵を立ち上がらせて復帰させる。その兵はそのターン中に全力移動を行なえないが、射撃は通常通りに行な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

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、ゲーム終了地点で、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。

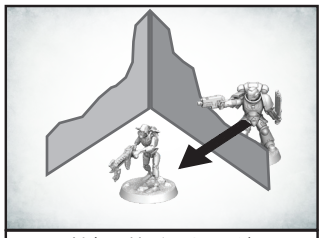
射線



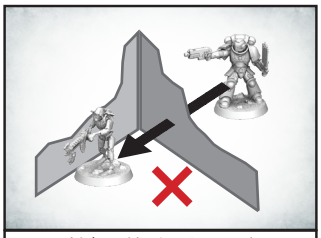
敵兵に対して射撃を行なうには、攻撃側の兵からその敵兵に対して射線が通っていなければならない。これはつまり、攻撃対象のことが見えていなければならないということだ。



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。

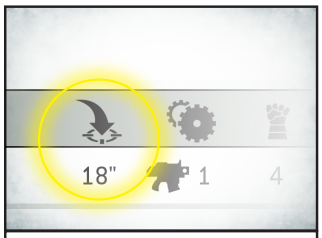


この対象は地形によって遮られていない。攻撃側からは射線が通っている。



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。

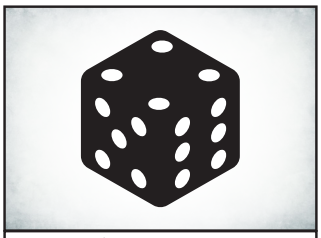
撮影



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。

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

戦場

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+

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ゥ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、クルールボゥ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ゥ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ゥイ・ガットリッパのミニチュア1体

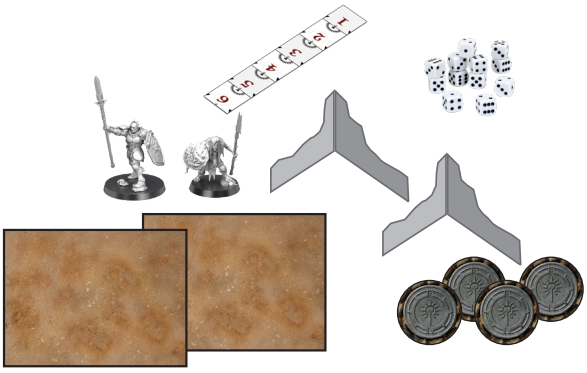
1個以上のダイス

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
クルールボゥイ・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ゥイ）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。
クルールボゥイ・チームは、戦場の好きな地点に、クルールボゥイ・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。クルールボゥ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。

ミニゲーム：霧を横切れ

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。クルールボゥ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、クルールボゥイの勝利となる。

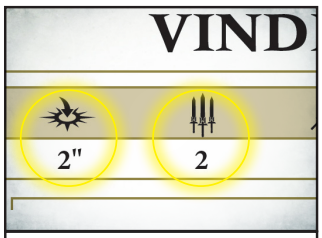
ターンの順番
このゲームは複数のバトルラウンドで構成される。ロールオフを行なって、どちらのチームが先攻になるかを判定する。ただし片方のチームの所属プレイヤーが少ない場合、そのチームが先攻となる。片方のチームがすべての移動を行ない、その全員が移動を完了したならば、そのチームは次にすべての接近戦を行なう。その後、もう片方のチームも同様に移動と接近戦を行なう。双方のチームがそれぞれ自身のターンを完了したら、ただちに新しいバトルラウンドが開始される。

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、『終わりなき増援』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



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こと。

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。

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、アーマーセーヴィングを行なう（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』コアル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

戦場

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：

強化：

忠誠アビリティ：

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。

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：

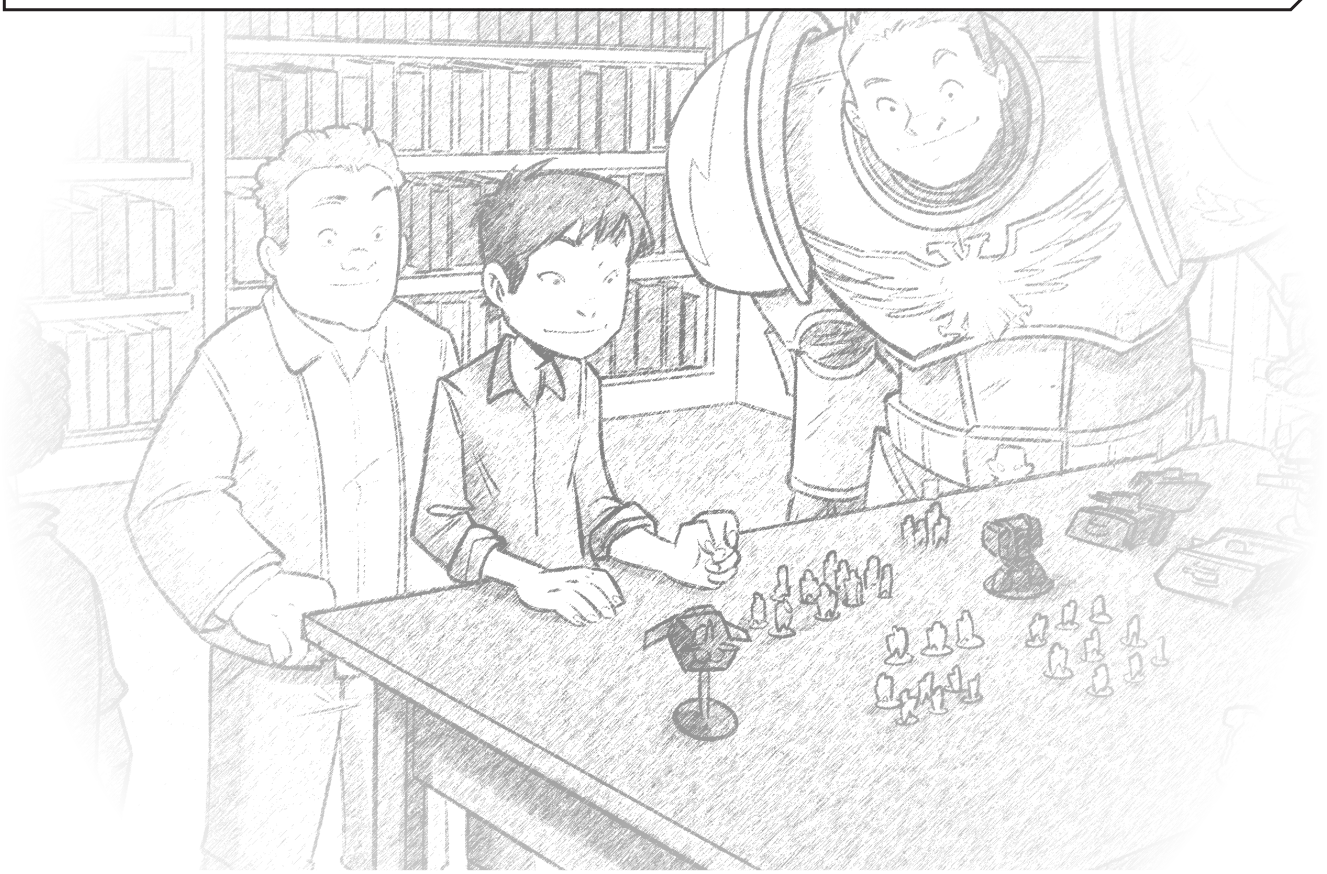
スペースマリーン・アサルト・インターセッサーの配色をデザインしよう
ネクロン・ウォリアーの配色をデザインしよう
君の戦団がいる銀河宙域の星図を作ってみよう
君の戦団の歴史を書いてみよう
君だけのオルク・レーサーを作ってみよう

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：

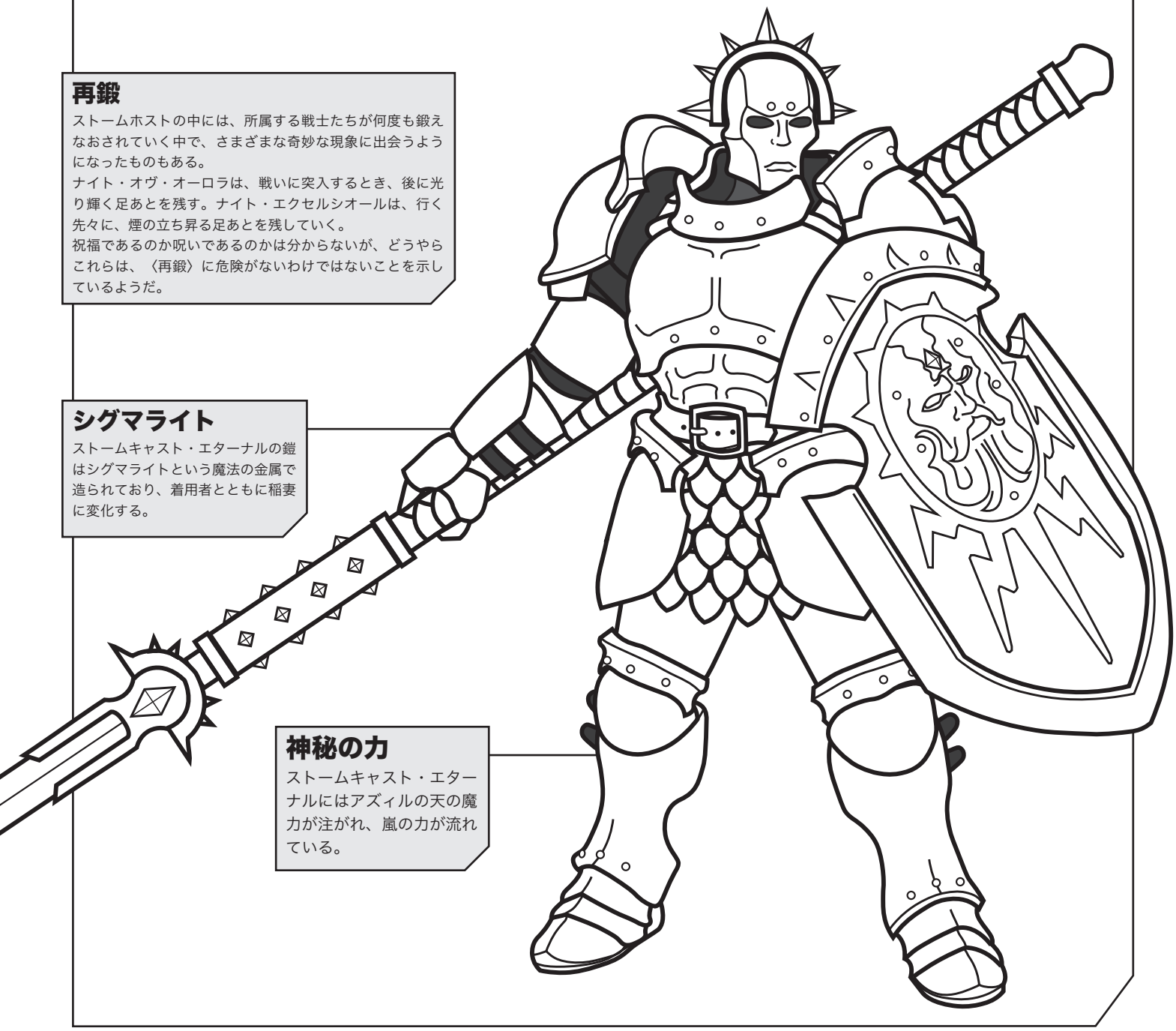
さらに掘り下げる

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。

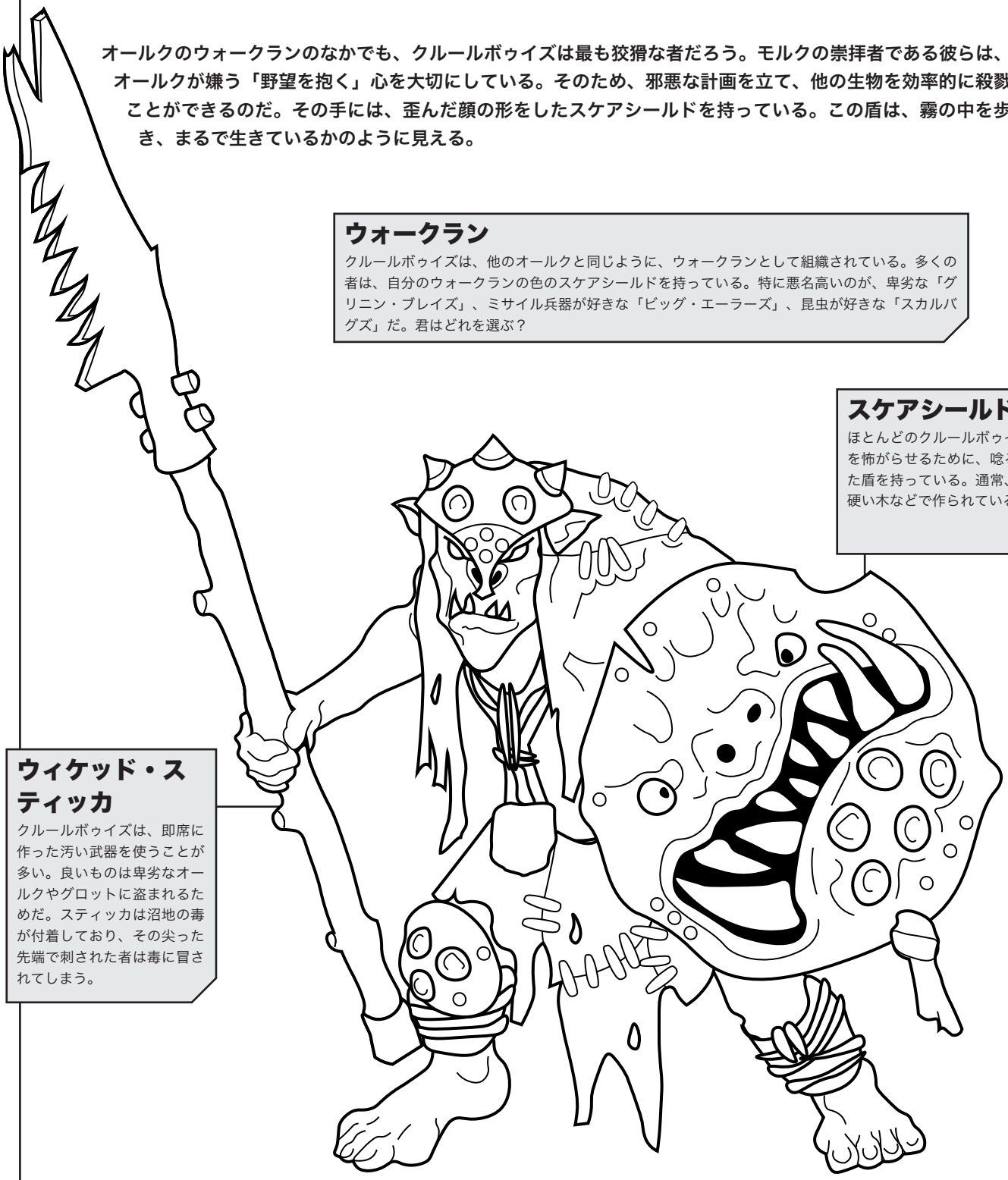
神秘の力

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。

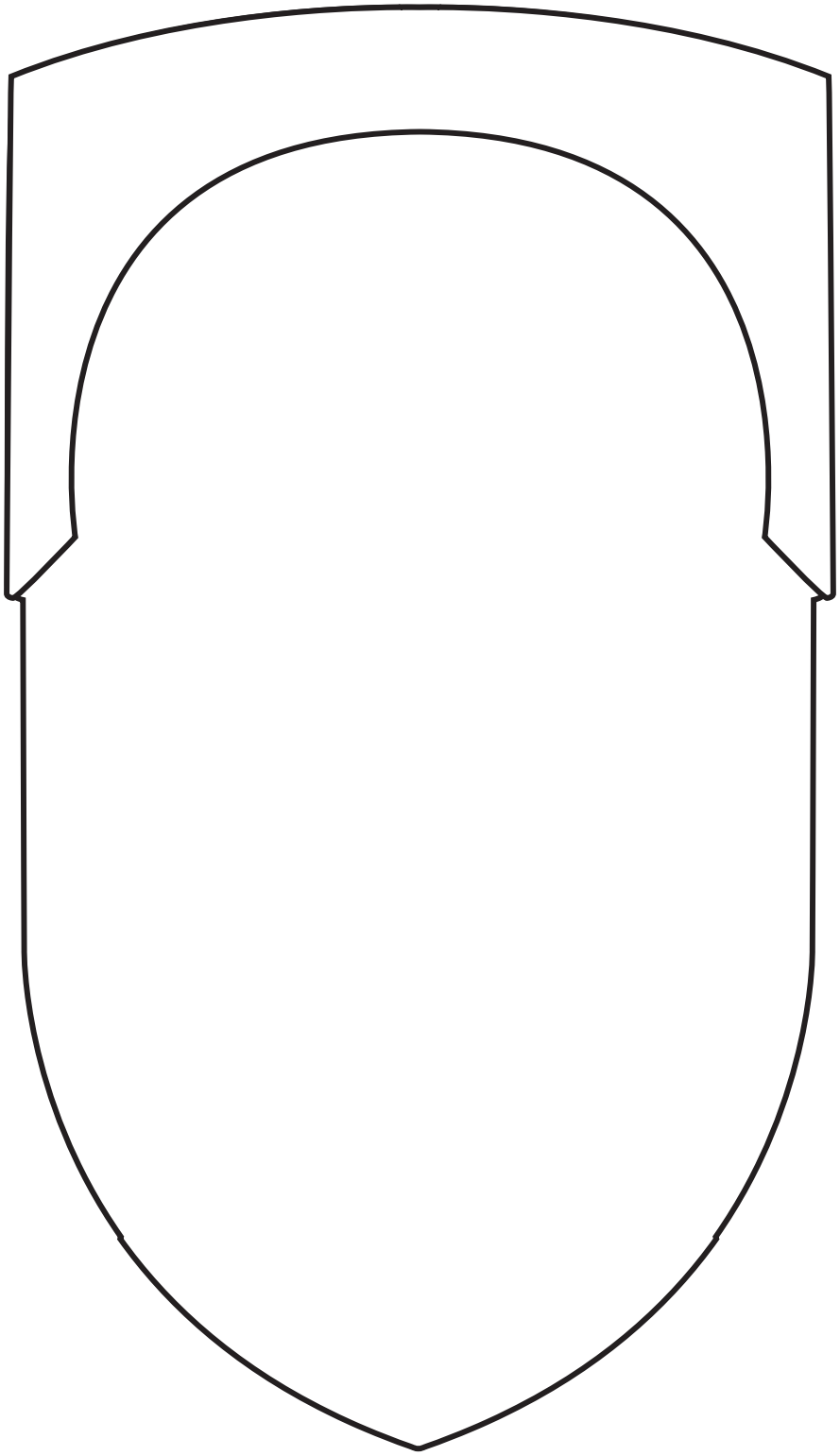
ウィケッド・スティッカ

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。

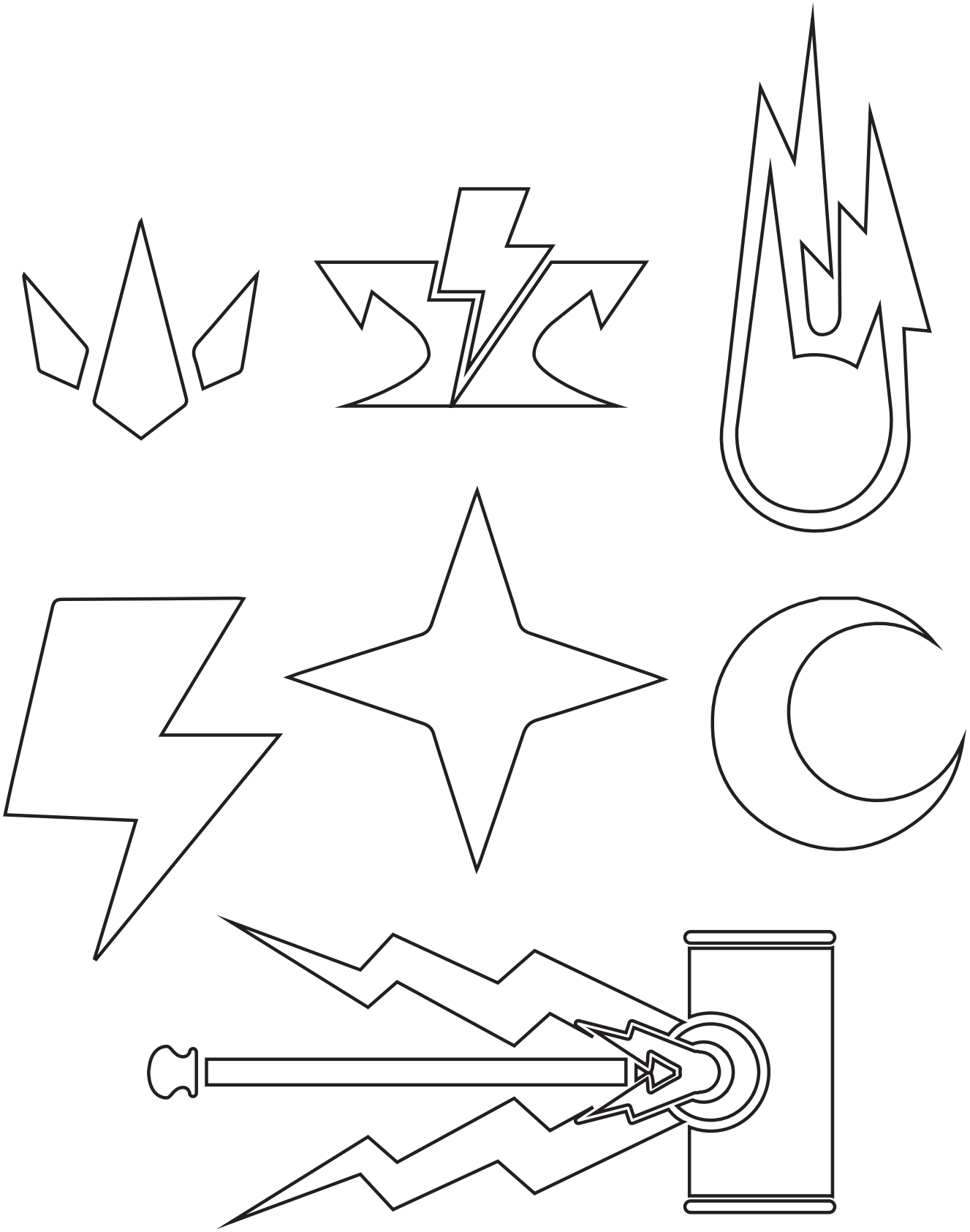
ストームキャストの盾をデザインする

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。

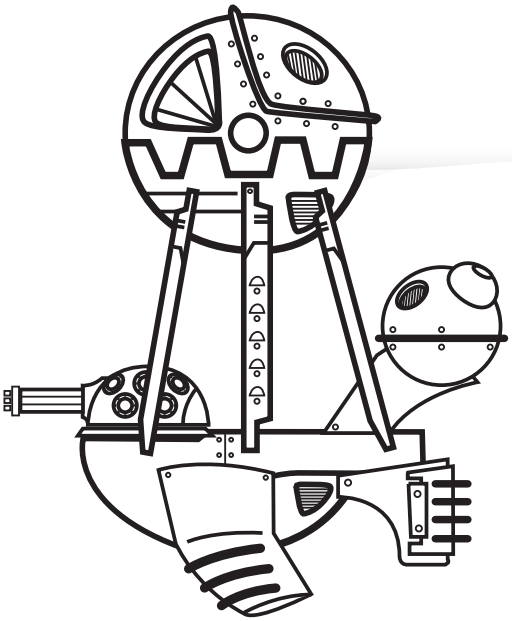
カラドロンの飛行艦を作る

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。

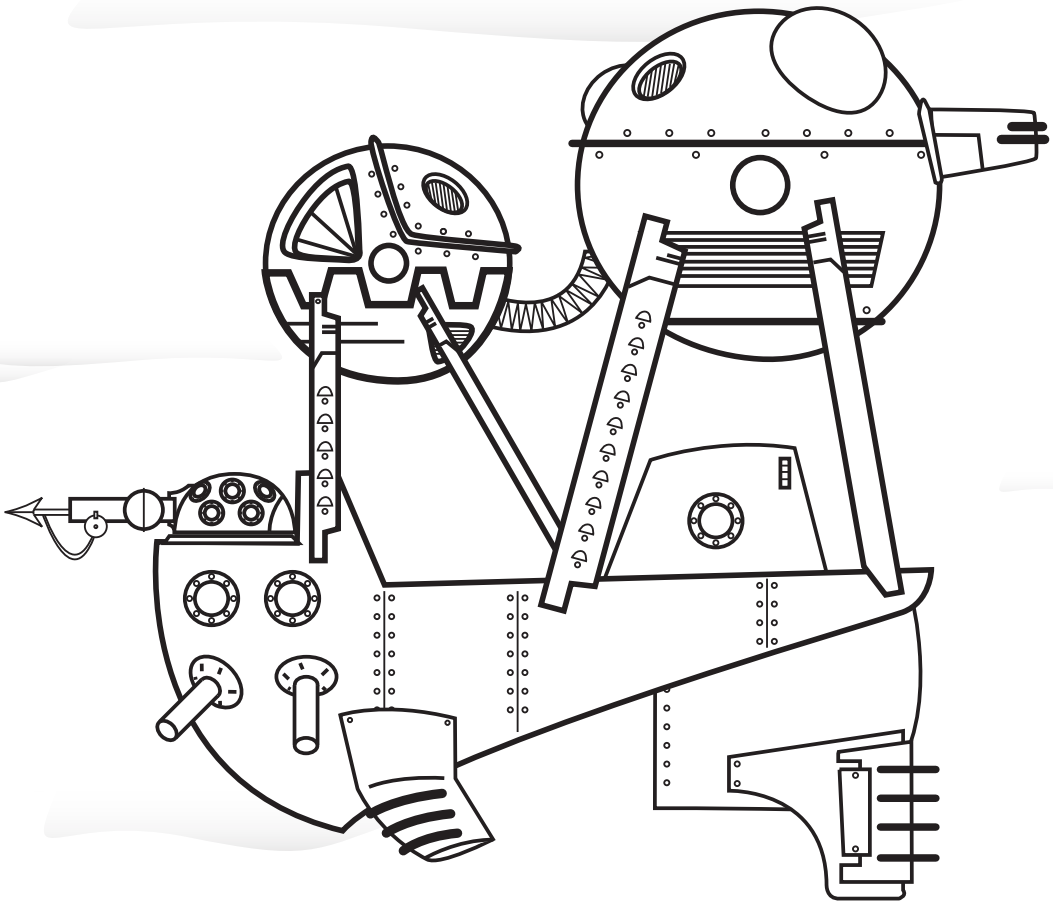
エンジニアリングスキルを活かして、自分だけの飛行艦を作りましょう。エーテルゴールドの採掘に適した、カスタム部品を追加することも検討してみましょう。

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：

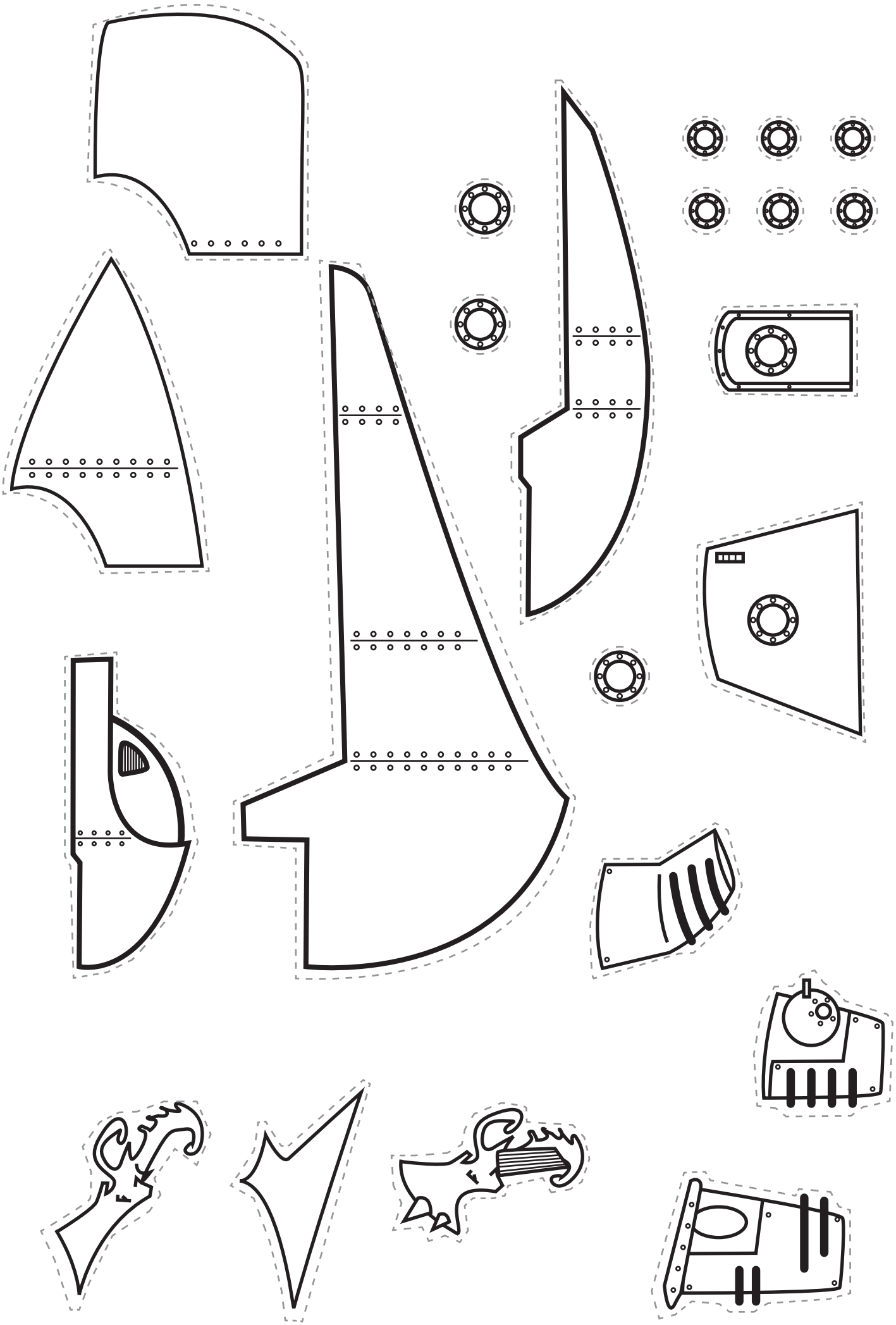


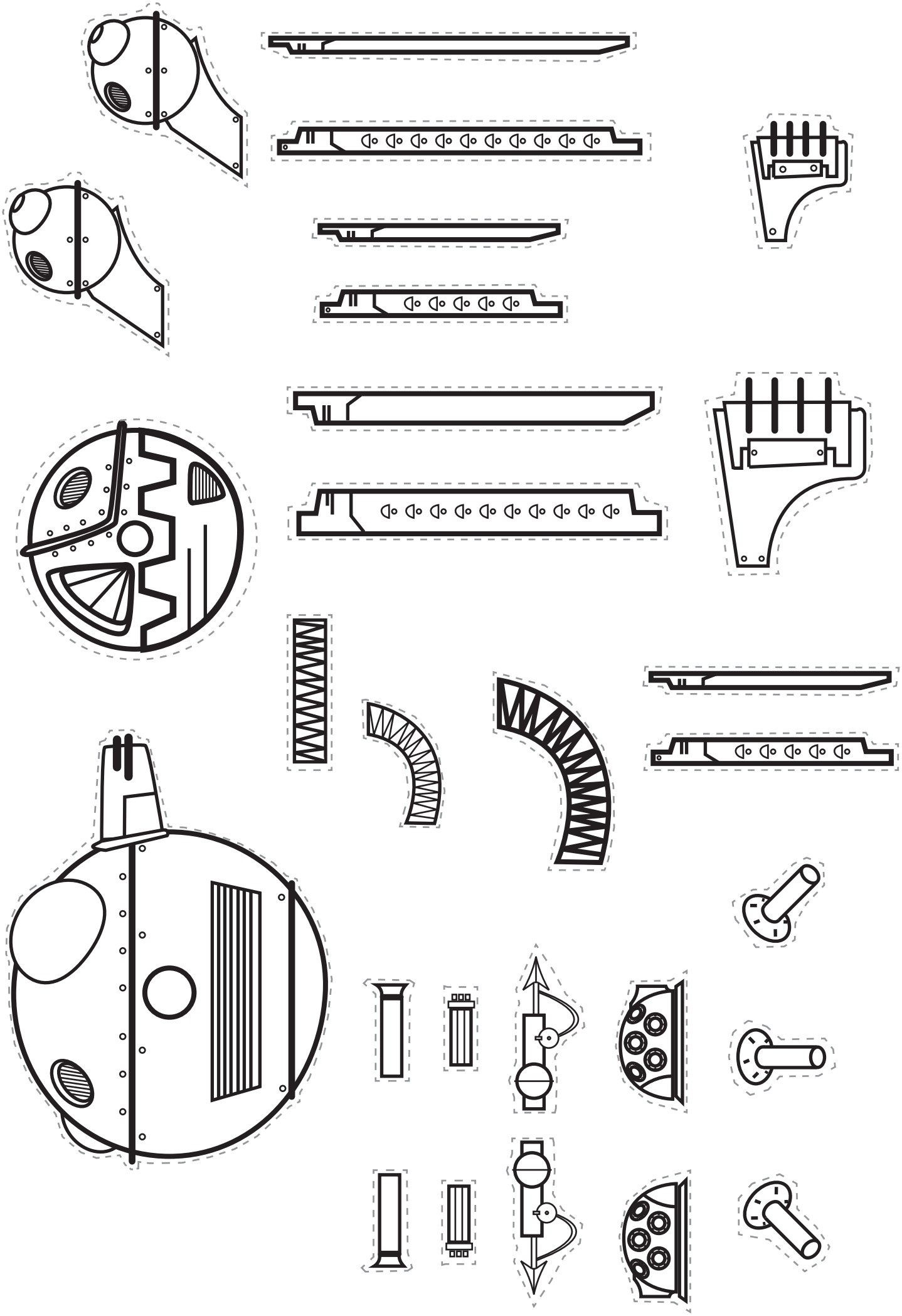
カラドロンの飛行艦を作る

船長の名前：

船の名前：

制作者：

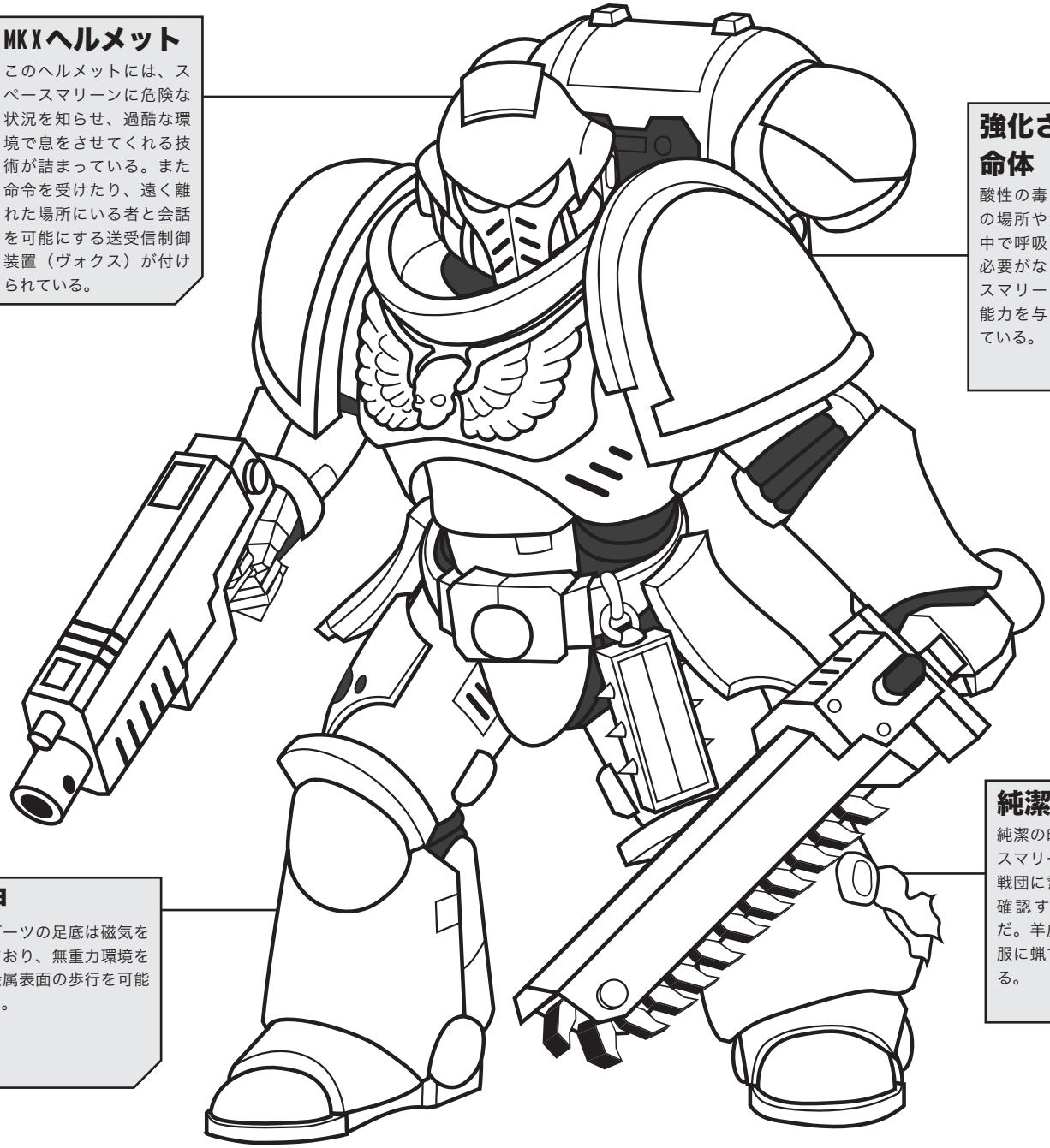




スペースマリーン・アサルト・インターセッサー

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。

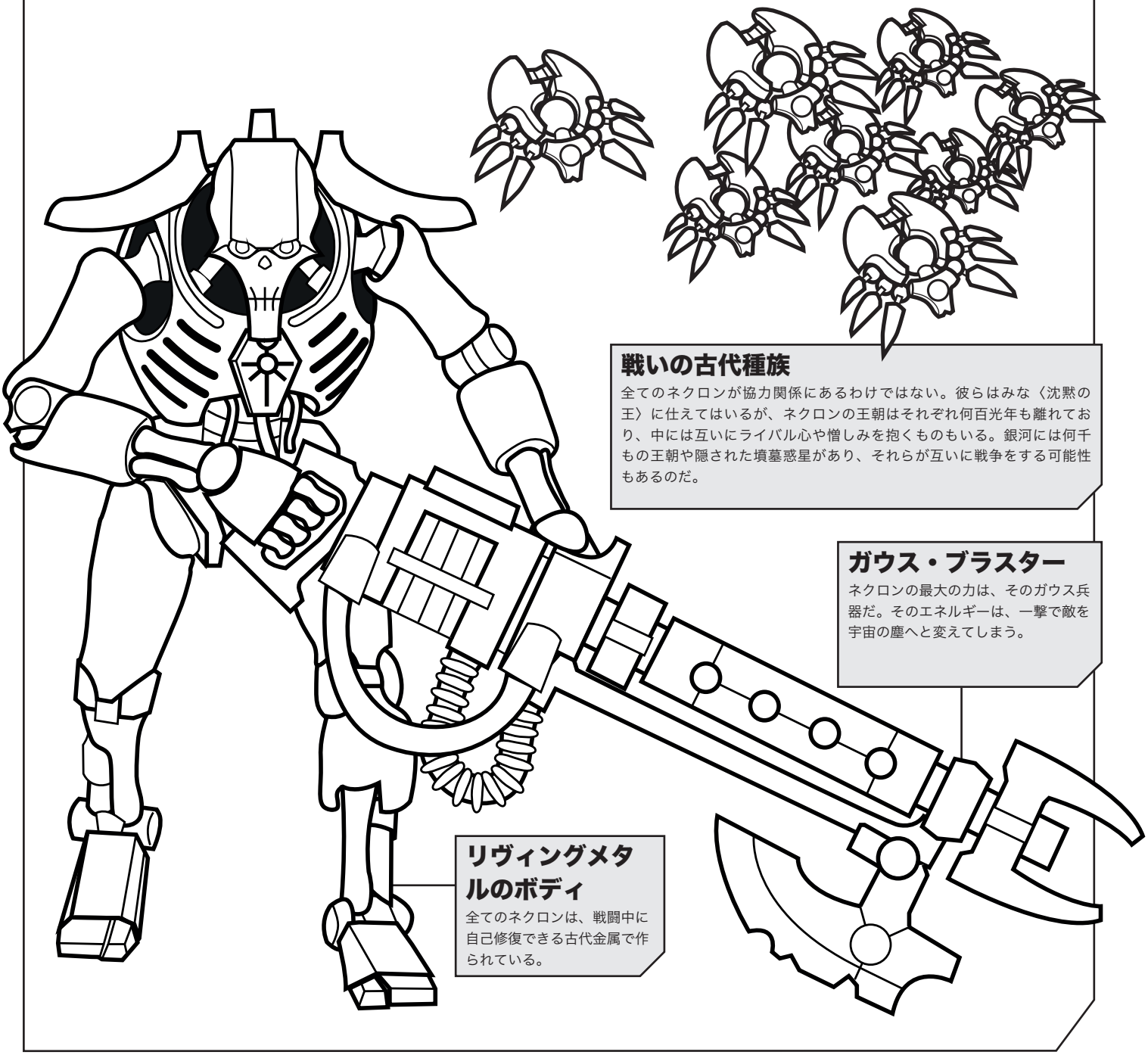
純潔の印章

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。

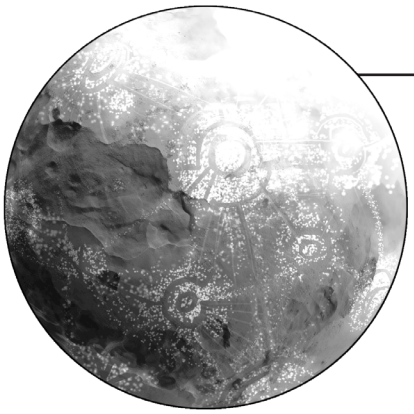
銀河セクターを作る

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。

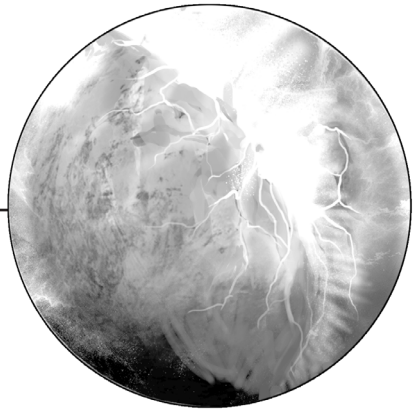
銀河セクターの名前：

惑星のサンプル



ハイブワールド

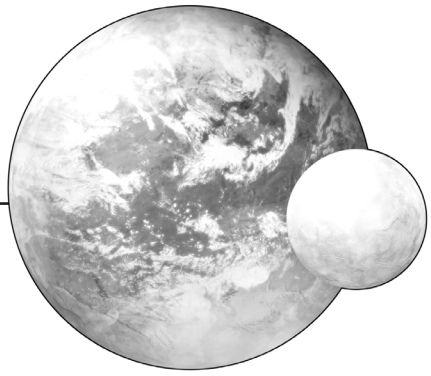
巨大な都市が点在する人口密度の高い世界で、兵士を雇うのに最適です。



破壊された惑星

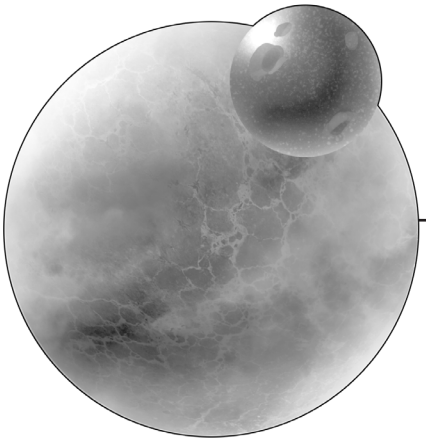
フォージワールド

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

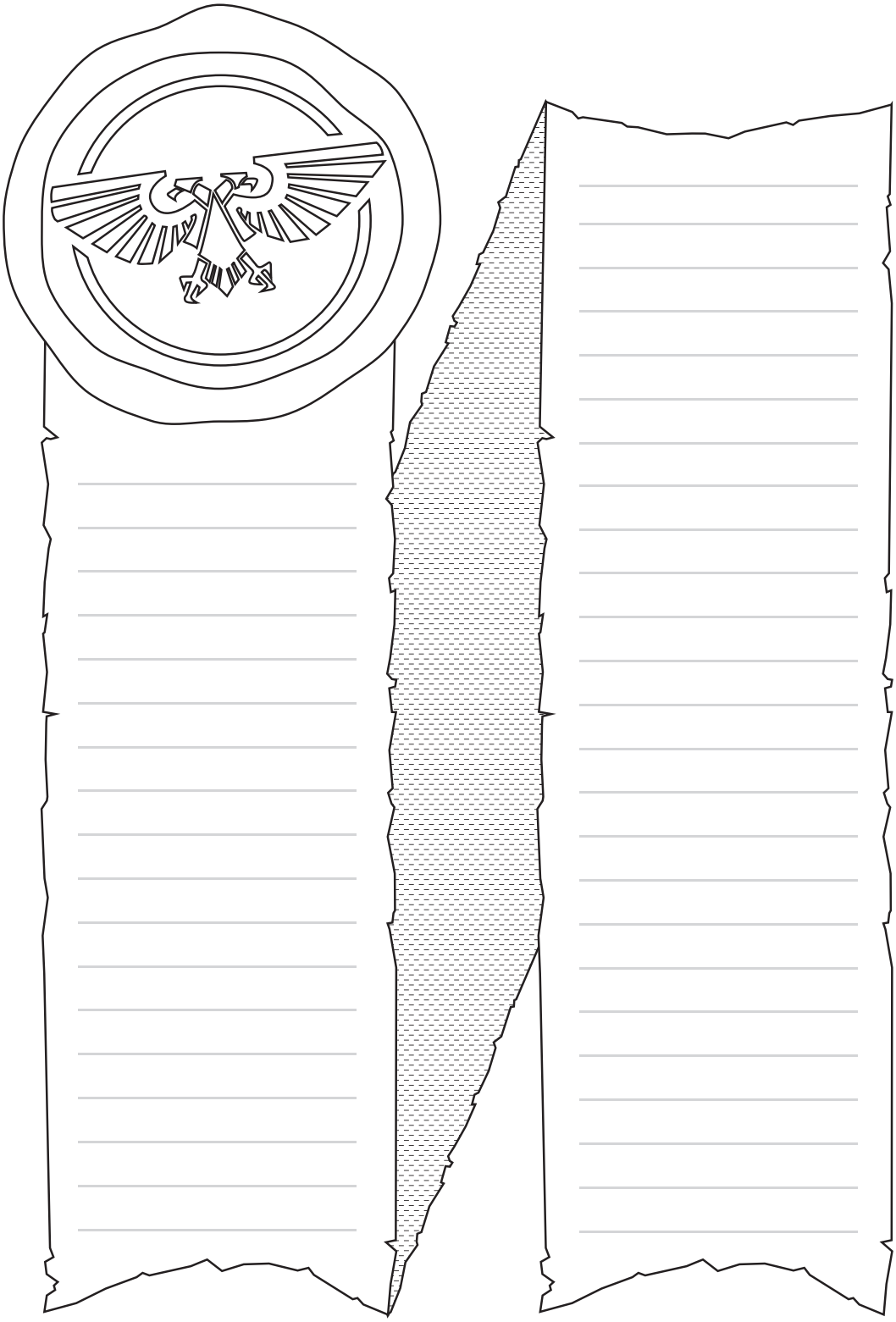
従来の人間が居住し産業を営むには危険すぎると判断された惑星です。

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。

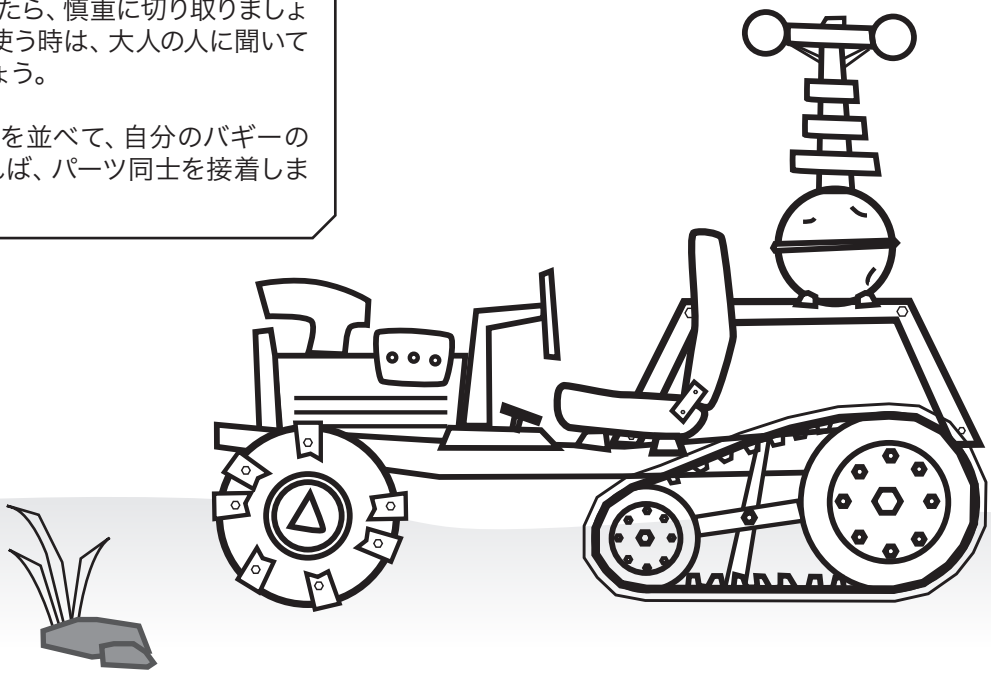
オルクは残忍さと狡猾さの両方を兼ね備えていることで有名であり、レースではその両方が試されます。オルクにとって、凄まじく速く走るだけで勝てることは素晴らしいことです。でも銃や卑怯な罠を使って相手を倒すことができれば、もっと素晴らしいのです！

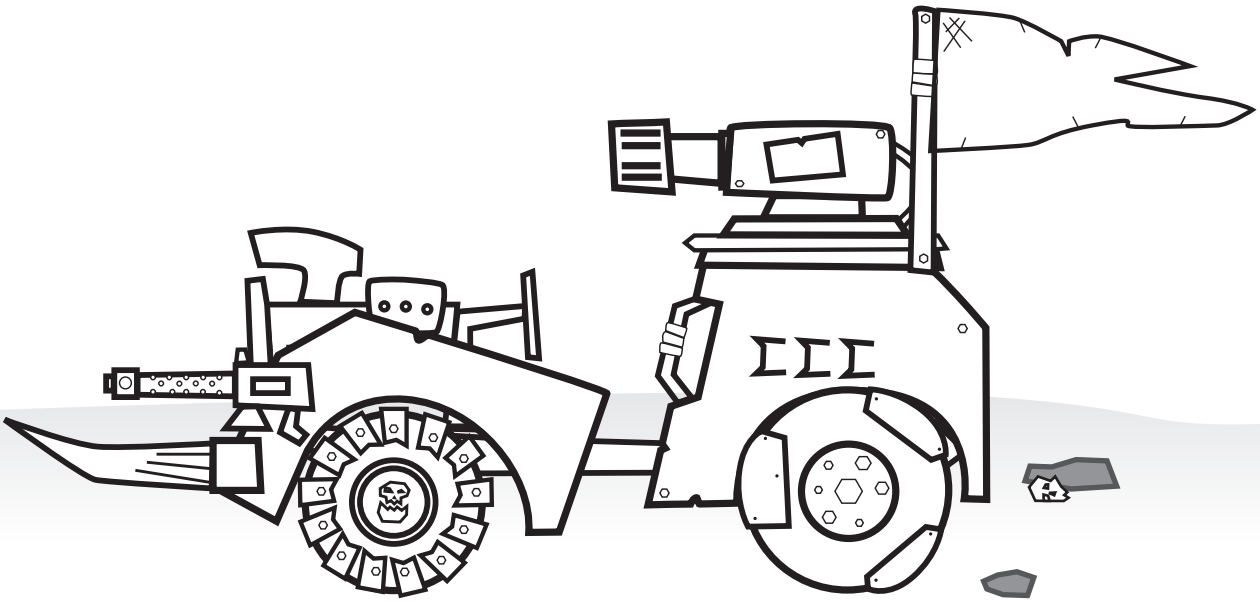
メカニックスキルを使って、自分のオルクレーサーを作りましょう。ずる賢い罠をいっぱい搭載した、カスタム部品を追加することも検討してみましょう！

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：