



BATTLE HONOURS



ウォーハンマーの旅を始めよう

君のウォーハンマーの旅 はここから始まる



本冊子の持ち主:

開始日:

私のウォーハンマーストア:



『ウォーハンマー』へようこそ。

壮大な戦い、並外れたキャラクター、無限の創造性、それがウォーハンマーだ！

ウォーハンマーは集めたり、組み立てたり、塗ったり、遊んだり、読んだりして楽しむホビーだ。探索する主な世界観は2つあり、それぞれに独自の物語やアート、そしてミニチュアモデルが用意されている。



『ウォーハンマー40,000』は遠未来の陰惨な世界を描いており、古代技術や怪物じみた異星人、銀河での生存のため戦う人類を特徴としている。

『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマー』は君の冒険心をくすぐる、魔法や奇妙な怪物、そして魔法に満ちた領域が存在するハイ・ファンタジーだ。



どのように君がウォーハンマーを探求しようと、本冊子は我々の世界を旅する君の手助けとなり、その旅を先導してくれる。このホビーの5大要素である——集める、組み立てる、塗る、遊ぶ、読むに焦点を当てたアクティビティやアイデアが記載されているぞ。

ウォーハンマー・ホビーの奥深さを探求する中で、君は新たな友人に出会い、新たな試みに挑戦し、そして新たな場所に訪れ、素晴らしい思い出を作るだろう。



新しい体験に限らず、本冊子で行うすべてのアクティビティにおいてスタンプを獲得できる。また、より多くのスタンプを獲得すると、より多くの報酬が手に入るぞ。本冊子の要素をすべて達成すると、君のホビーをレベルアップしてくれる無料の報酬を受け取ることができる！

冒険が今、始まろうとしている。このページの上部に君の情報を記入してから、読み進めていこう。そしてアクティビティへの参加に正解や間違いはないということ覚えておこう。全部試してみても、何が君に合っているかを見てみよう！



Warhammer.jp



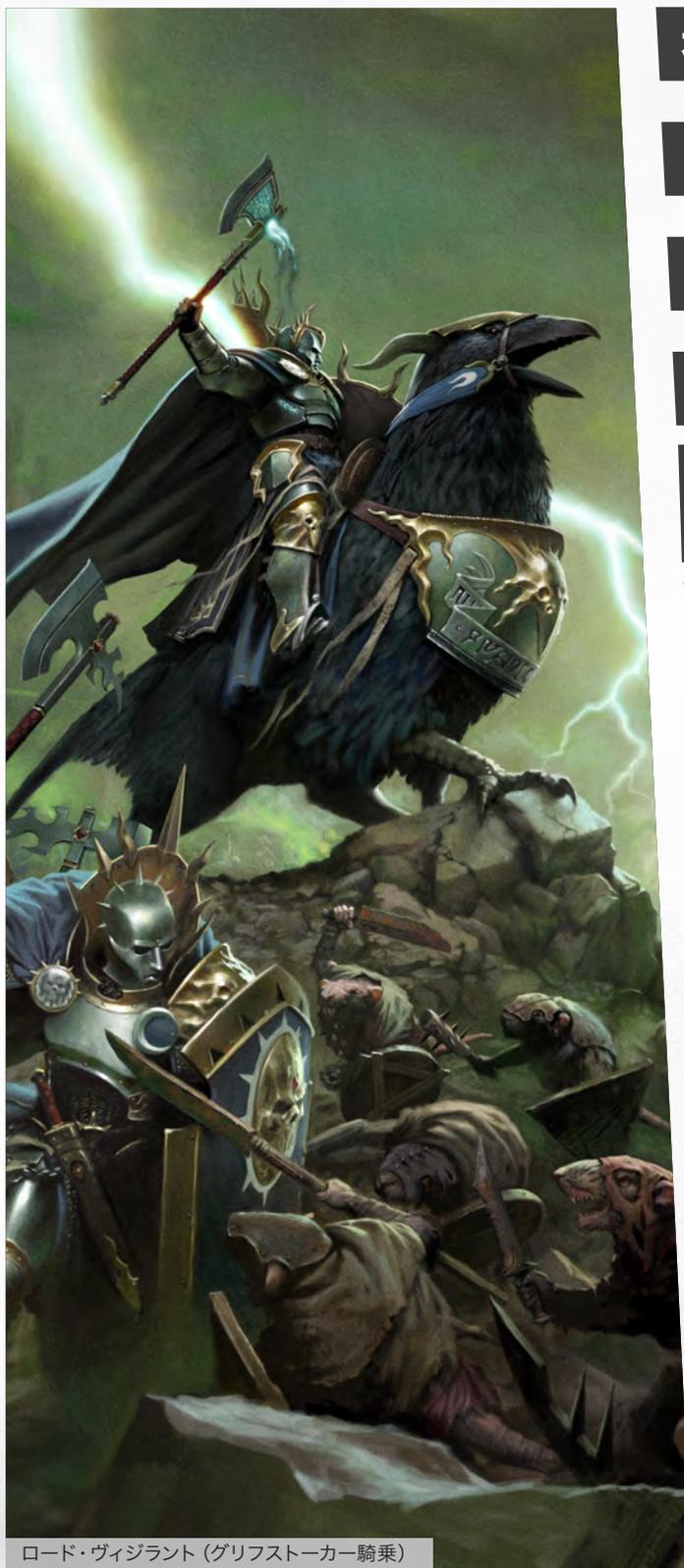
君の旅を始めよう

名前、日付、そして君の最寄りのウォーハンマーストアを前ページに記入できたかな？ おめでとう、君は初めてのアクティビティを完了し、最初のスタンプを獲得した！

次ページ記載の「本冊子の使い方」で本冊子について学ぼう。

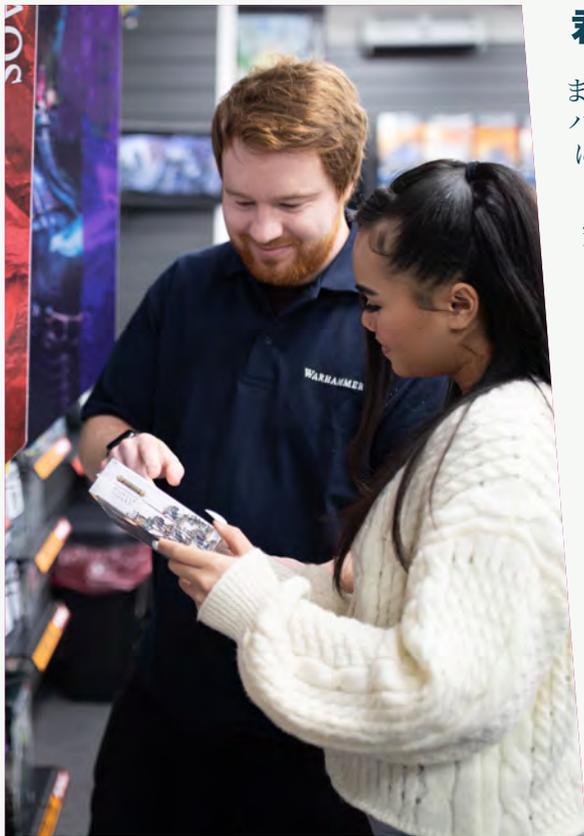


ブルースクライブ



ロード・ヴァジラント (グリフストーリーカー騎乗)

本冊子の使い方	2
報酬	4
ウォーハンマー40,000	6
星図	8
ウォーハンマー:エイジ・オヴ・シグマー	10
定命の諸領域	12
「集める」アクティビティ	14
「組み立てる」アクティビティ	18
「塗る」アクティビティ	22
「遊ぶ」アクティビティ	28
「読む」アクティビティ	40
ウォーハンマー40,000のフィクション	44
エイジ・オヴ・シグマーのフィクション	46
友人と一緒に	51



君のアドバイザー

まず第一に、このプログラムを手助けしてくれる誰かが必要だろう。ウォーハンマーホビーについてのヒントを与えてくれたり、君が欲しものを一緒に探してくれたり、君の旅を応援してくれたりする人たちがいる。

究極のアドバイザーたるウォーハンマーストアのスタッフたちは、君がアクティビティを完了した際に、本冊子にスタンプを押し、そして君が勝ち取った報酬を与えてくれる。

ウォーハンマー・アライアンスクラブのリーダーもまた、素晴らしいアドバイザーであり、プログラムへのオリジナル指導と共に、クラブ会員限定の特別な報酬も与えてくれる。また、君のウォーハンマーストアのマネージャーに会いに行き、アクティビティごとの公式スタンプを獲得する前に、クラブのリーダーが、君の冊子に君が完了したアクティビティを記録するのに役立つ照合の印をつけてくれる。

一つのアクティビティを達成したら、そのアクティビティはどうだったかをアドバイザーに話したり、写真を撮っていたらそれを見せてあげたりしよう。

本冊子の使い方

本冊子では、「集める」「組み立てる」「塗る」「遊ぶ」「読む」などウォーハンマーのすべてにおいて、君の冒険を導いてくれる楽しいアクティビティを多数用意している。アクティビティは各セクションに分かれており、各アクティビティ欄の横には、君とアドバイザーが追跡しやすいように、君の完了したアクティビティ用のチェックボックスも付いているぞ。

一つのセクションのアクティビティをすべて完了したら、4-5ページに記載されている報酬を獲得できる。いくつかのアクティビティは、複数のセクションをまたいでリンクしている。例えば、「戦場の主君」のアクティビティはすべて、リーダーやキャラクターの探求に関するアクティビティであり、大半のセクションにそのアクティビティが用意されている。提案された順番通りにアクティビティを行う必要はなく、アクティビティやセクション間を自由に行き来してもよい。君に合ったやり方で取り組もう！

30個のアクティビティを完了したら（そして最寄りのウォーハンマーストアからスタンプをもらったら）、完了報酬を受け取ろう。探索を続けて、より多くのセクションを完了し、さらなる報酬を獲得することもできる。

戦場の主君

君のコレクションに初めてのキャラクターを選ぼう。



戦場の主君

君の初めてのキャラクターを組み立てよう。



戦場の主君

君が選んだカラースキームで、君のキャラクターにペイントしてみよう。



戦場の主君

君のキャラクターも使ってゲームをプレイしよう。



進捗を記録する

次に、裏表紙のスタンプページを広げて、君の完了したアクティビティを記録する場所を確認しよう。

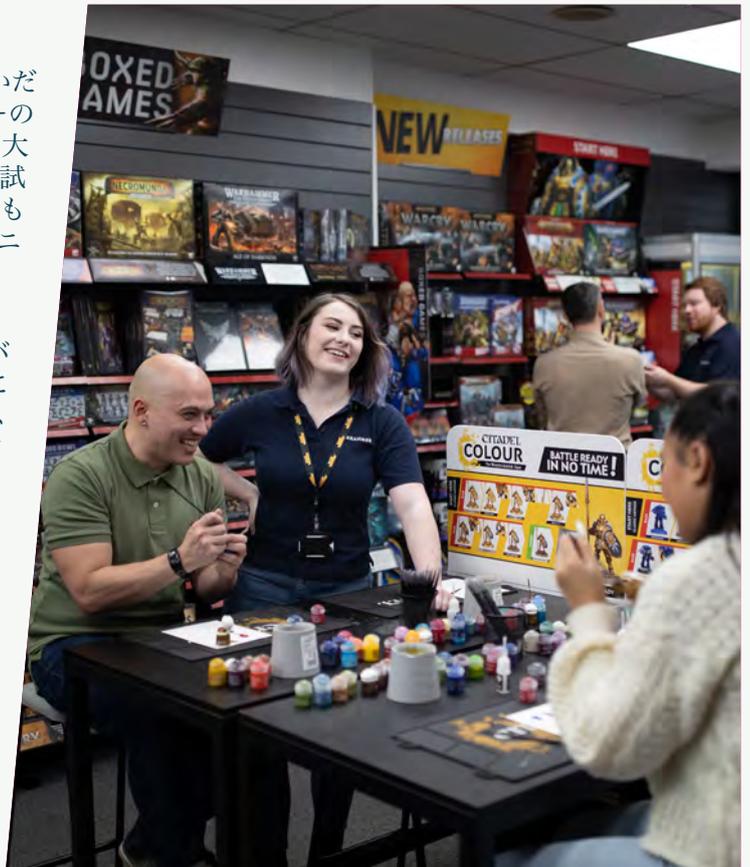
各セクションには10個のアクティビティが用意されており、達成した各アクティビティを記録するため、スタンプを獲得することができる。



君のウォーハンマーストア

機会があるときに、ウォーハンマーストアを訪れるといいだろう。スタッフは皆、親切で熱心であり、ウォーハンマーの知識が豊富だ。また、君がウォーハンマー・ホビーを最大限楽しめるようサポートしてくれる。さまざまなペイントを試したり、エキスパートからアドバイスをもったりすることもできる。ストアに行くのが初めてであれば、2体の無料ミニチュアのうち1体を受け取ることもできる！

ウォーハンマーストアにはスタッフが常駐しており、アドバイスやヒント、指導を提供しているほか、『戦いの栄誉』に関して必要なサポートも行なっている。友人と一緒にストアを訪れて、ウォーハンマーを体験してもらい、スタンプを集めるのもいいだろう。詳細は49ページを参照しよう。ウォーハンマーストアは、『戦いの栄誉』の報酬を手に入れることができる唯一の場所だ！



Stores.Warhammer.com



サポートが必要な場合は、親切なアドバイザーが相談に乗ってくれる。以下のサイトからさらなるサポートやアドバイスを得ることもできる：



BattleHonours.Warhammer.com



ウォーハンマー・アライアンス

ウォーハンマー・アライアンスは、ウォーハンマーによる教育支援プログラムだ。豊富な無料サポートにより、学校やその他の教育現場を通じて、若者たちに楽しく、創造的で、社交性に優れたホビーに取り組む機会を提供している。

詳細は、ウォーハンマーストアのスタッフに聞いてみよう。または以下のサイトから確認できる：



Warhammer-Alliance.com



報酬



ウォーハンマーの背景について学んだり、ミニチュアをペイントしたり、友人と迫力満載のゲームをプレイしたりなど、どんなアクティビティであれ、達成することにお祝いしよう。

特別な報酬を獲得して、君の功績を自慢しよう！



集める

ウォーハンマーの中核をなすのは、世界観を表現するキャラクターのミニチュアだ。ゲームのために戦力を集める、好きなミニチュアをペイントする、ディスプレイを作るなど、コレクションをどのように形成するかは君次第だ！

「集める」アクティビティを達成して、ピンバッジ2個を手に入れよう。



作る

最小のグロットを作るにせよ、最も背の高いタイタンを作るにせよ、細部まで精巧なミニチュアをパーツの集合体から作り上げることは、とてもやりがいのあることだ。ランナーに並ぶグレーのプラスチックパーツから壮麗なミニチュアを作り、飾って、塗って、遊ぶ準備を楽しもう！

「組み立てる」アクティビティを達成して、スペアパーツを保管するためのビッツボックスを手に入れよう。スペアパーツは含まれていないので注意しよう！



塗る

最初のミニチュアをペイントするのは簡単だ。練習を重ねるうちにスキルが上達し、美しく創造的なコレクションを作ることができるようになる。ミニチュアを飾るのが目的でも、ゲームに使うのが目的でも、創作活動やリラクセスするための手段としても、ペイントを楽しむ方法はたくさんある。

「塗る」アクティビティを達成して、ブラシを新品同様のまま保管できるケースを手に入れよう。



ブラシは含まれていないので注意



遊ぶ

友人や家族、嗜好を同じくするホビイストと一緒に、君のミニチュアを使って自宅や近くのクラブ、ゲームストアで戦おう。どんなスペースにも適し、生涯楽しむことのできる、みんなのウォーハンマーゲームがそこにはある。

「遊ぶ」アクティビティを達成して、ウォーハンマーをテーマにしたダイス4個セットを手に入れよう。



読む

ウォーハンマーには、アクション、狡猾さ、勇敢さで満載の素晴らしい物語がたくさんある！ 君の陣営のコデックスやバトルトームをチェックして、その背景を読んだり小説を手に入れたりしよう。

「読む」アクティビティをすべて完了し、『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマー』の諸領域と『ウォーハンマー40,000』の惑星の両面マップを獲得しよう。



完結

合計30個のアクティビティを達成して、『戦いの栄誉』の旅を完結させよう。旅を完結すると、認定証に加え、ミニチュアを安全に保管するためのフィギュアケースがもらえる！

30個のアクティビティを達成したが、まだ先を続け、報酬をさらに受け取りたい？ ぜひやってみよう！ 君のウォーハンマーの旅に終わりはない。新しいミニチュアを集め、組み立て、ペイントし、ゲームをプレイし、物語を読み、そして友人を作る機会に溢れているのだから！



ウォーハンマー・アライアンス

ウォーハンマー・アライアンス・クラブの一員なら、ボーナス報酬を獲得できる！ どのアクティビティを行なっているか、君のクラブリーダーに伝え、友人と一緒に達成し、終わったらリーダーに報告しよう。

10個のアクティビティを達成して、クラブリーダーからコレクションダブルカードを手に入れよう！



Warhammer-Alliance.com



WARHAMMER 40,000

一万年にわたり、^{インペリウム}〈帝国〉は星々を超えて勢力を伸ばし、人類は無数の惑星に拠点を築いた。しかし〈帝国〉は、恐怖、無知、暴力、そして終わりなき戦いの場所であった。

四方からの攻撃や内部の裏切りにより、人類は進歩も希望も存在しない、生存をかけた絶望的な戦いに陥っていたのである。

人類は滅亡の危機に瀕している。41千年紀の末期は戦争に次ぐ戦争の時代となり、過ぎ去る一年一年のあまりの重さに、歴史と理性、そして希望は磨り潰され、塵に変わっていった。啓蒙は迷信に置き換わり、知性は詭弁と無機質な反復、盲目の祈りに姿を変えた。残ったのは、戦争のみであった。

銀河の恐怖から〈帝国〉を守るべく立ち上がる最初の壁は、精鋭たるスペースマリーンをおいて他にない。遺伝子強化を施された超人的兵士スペースマリーンは、常人よりはるかに強靱で俊敏な肉体、勇敢な精神を兼ね備える。〈帝国〉最強の装備で武装したスペース

マリーンに、克服できぬ敵はいない。何百ものスペースマリーン戦団が〈帝国〉のために戦い、それぞれが独自の紋章、戦闘様式、名誉なる遺産を受け継ぐ。

銀河を二つに引き裂いた〈大亀裂〉の発生前には、数々の不吉な前兆と重大な事象が生じていた。予言者と占い師は恐怖で狂気に陥り、迫り来る悪夢を何人も止めることはできぬと喚き立てた。黒い嵐の雲が垂れ込め、希望の光を覆い隠す。それは絶望的な英雄譚の時代、偉大なる勝利と非情な敗北の時代であり、すべてが止めようもない運命の輪の回転であった。

その大災厄の結果、人類は、裏切り者、異端者、異種族などあらゆる側面から存亡の危機に直面した。オルクの侵略、ネクロンの再覚醒、タウ・エンパイアの拡大、そしてより悲惨な事態に対応するため、〈帝国〉の守備は手薄になった。この争いの大混乱の中、長らく敗北したと思われていた脅威、ティラニッド^{ハイヴァーフォース}群衆艦隊が入り込んできた。この貪欲で、常に適応し続ける生命体の大群は、思いがけない方面から〈帝国〉に襲いかかる。人類は彼らを撃退できるのか、それとも侵略者が〈聖なる地球〉への道を切り開くのか？



ウルトラマリーンと群衆艦隊リヴァイアサンの戦い

苛酷なる暗黒の遠未来には ただ、戦争のみが残された

インペリウム 〈帝国〉

銀河は敵に満ちた場所であり、絶え間ない戦いにより、人類は膨大な軍事力に磨きをかけてきた。〈帝国〉が一万年もの間、一つの国家でありつづけられたのは、強い武力を持っていたからにほかならない。41千年紀は絶え間ない戦いの時代であり、強者だけが生き残ることができるのだ。銀河で繰り返される終わりなき戦いには、慈悲などなく、弱音や休息も許されない。



アダプター・ソロリタス・バトルシスター、スペースマリーン・ターミネーター、アストラ・ミリタム・ケイディア・ショックトルーパー

ゼノ 異種族

星々を渡り歩くのは人類だけではない。はじめて人類が宇宙へと進出して以来、人類は多くの異種族と遭遇してきたが、そのほとんどは敵対的な種族だった。それらの種族には、太古から存在するものもいれば、今になってようやく故郷の惑星を離れたばかりの新興勢力や、自然の猛威のようなものも存在する。理由はどうあれ、誰もが銀河を支配したいという欲望を持っているのだ。



ネクロン・ウォリアー、ティラニッド・プライム有翼種、オルク・ボウイ

渾沌

〈歪み^{ワズム}〉の中には、銀河に侵入し破滅しようと企む、渾沌の神々と不死の悪魔の軍勢が住む。現実世界でその大義を先導しているのは、〈渾沌〉の邪悪な誉れを受け入れ、皇帝の光に背を向けた反逆者、ケイオス・スペースマリーンだ。激しい憎悪を宿したこれらの破滅の闘士たちは、かつて彼らが守ると誓った〈帝国〉を食い物にする。



デスガード・ブレイグマリーン、ケイオス・スペースマリーン、サウザンド・サン・ルブリックマリーン

詳細について

『ウォーハンマー40,000』や背景、さまざまな陣営についての詳細は、以下のウェブサイトをチェックしよう：



Warhammer40000.com



星図

銀河に広がる百万個以上の惑星が〈帝国〉によって銀河に広がる百万個以上の惑星が〈帝国〉によって治められている。膨大な数だが、未調査のまま残されている惑星はさらに多く存在する。互いに密集している惑星もあれば、遠く離れた宇宙に孤独に存在する惑星もあり、それぞれの惑星は、課せられる税を支払う限り、自らの統治を任されている。〈帝国〉の領地は遙か彼方にまで無秩序に広がっており、領地内の旅ですら、多くの危険と予測不能のできごとに満ちている。さらに、通信も不安定なため、〈帝国〉を一つにまとめて統治することは不可能なのだ。

星図ポイント:地球

地球は人類誕生の地であり、皇帝の権力の座でもある。数千年にわたり統治を続けてきた皇帝は今、朽ち果てた肉体を保つ〈黄金の玉座〉についている。

星図ポイント:火星

火星は帝国技術局の拠点であり、現在では、彼ら火星は帝国技術局の拠点であり、現在では、彼らの最大かつ最古の工業惑星だ。火星は惑星の姿をした、不可解なほど巨大な超工場であり、あらゆる種類の技術的驚異を生産するために使用されている。

星図ポイント:ウルトラマール

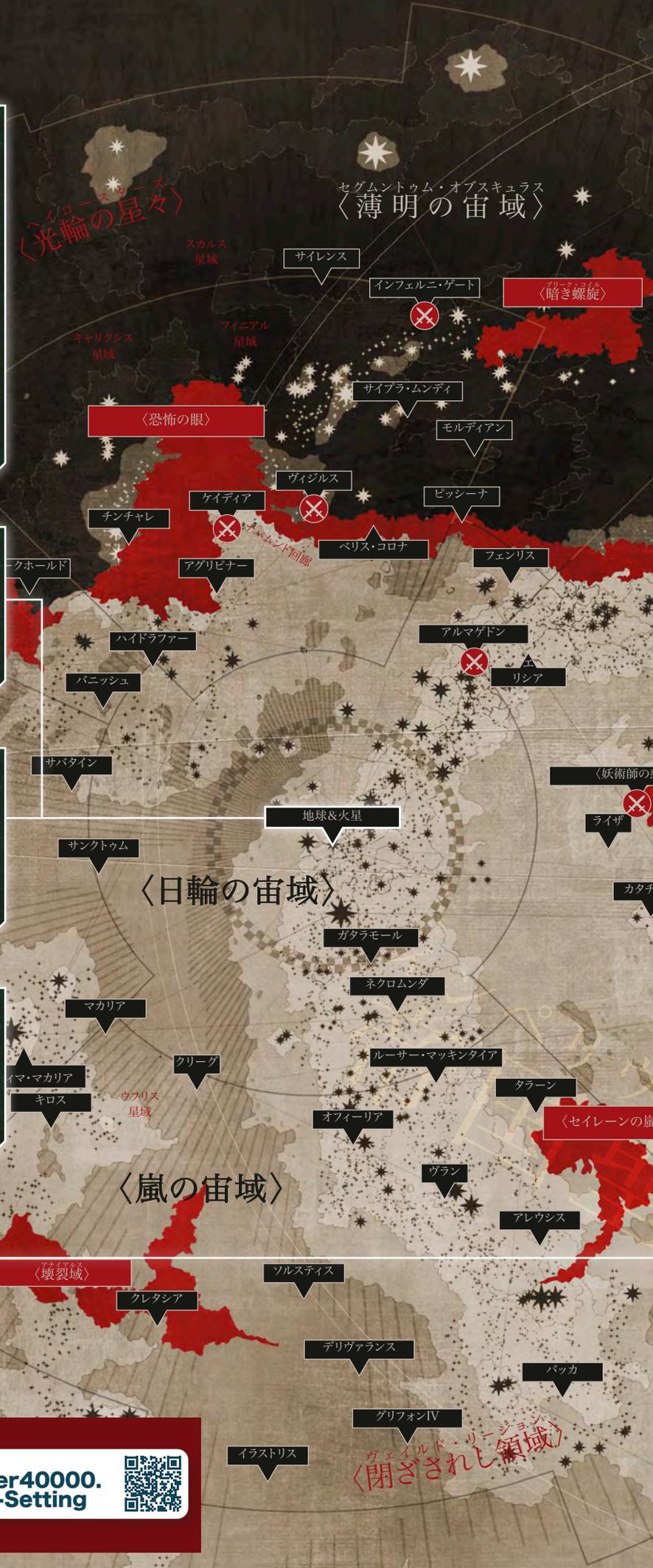
ウルトラマールの領域は、〈極限の宙域〉内の帝国を形成する惑星の集合体だ。ウルトラマールによって監督されており、総主長ロバート・グイリマンの故郷の惑星、マクラグがある。

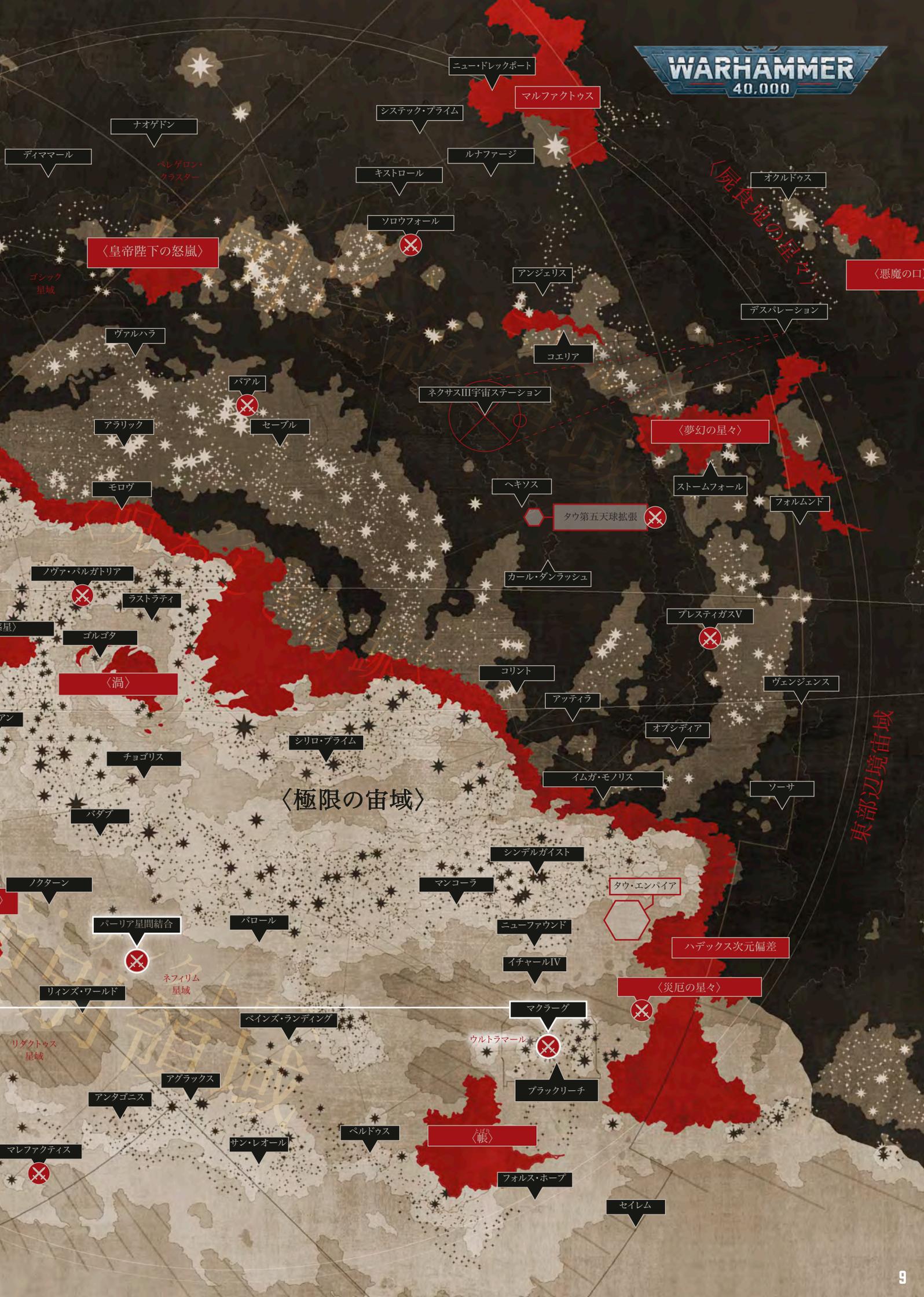
インタラクティブ星図

インタラクティブな星図をチェックしてみよう:



Warhammer40000.com/The-Setting





ナオゲドン

ニュー・ドレックポート

マールファクトゥス

システック・プライム

ディママール

ベレゲロン・クラスター

キストロール

ルナファージ

ソロウフォール

〈皇帝陛下の怒嵐〉

アンジェリス

オクルドゥス

〈屍食鬼の星々〉

〈悪魔の口〉

デスパレーション

ヴァールハラ

コエリア

バアル

ネクスサスIII宇宙ステーション

〈夢幻の星々〉

アラリック

セーブル

モロヴ

ヘキソス

タウ第五天球拡張

ストームフォール

フォルムンド

ノヴァ・バルカトリア

ラストラディ

カール・ダンラッシュ

ゴルゴタ

プレスティガスV

〈渦〉

コリント

ヴェンジェンス

チョゴリス

シロロ・プライム

オブシディア

バダブ

〈極限の宙域〉

イムガ・モノリス

ソーサ

ノクターン

シンデルガイスト

東部辺境宙域

バーリア星間結合

バロール

マンコーラ

タウ・エンバイア

ハデックス次元偏差

リンズ・ワールド

ネフィリム星域

ニューファウンド

イチャールIV

〈災厄の星々〉

リダクトゥス星域

ベインズ・ランディング

マクラーク

ウルトラマール

アグラックス

アンタゴニス

ブラックリーチ

マレファクティス

サン・レオール

ペルドゥス

〈巖〉

フォルス・ホープ

セイレム

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

これは動乱の時代。これは闘争の開闢なり。秩序の大同盟、渾沌の大同盟、死の大同盟、そして破壊の大同盟の軍勢は、定命の諸領域の主導権を握ろうと争い合っている。これがエイジ・オブ・シグマーの世界だ。定命の諸領域は理解を超えるほど広大で、驚嘆と恐怖に満ちた諸領域は、神々や怪物、英雄が終わりなき闘争を繰り広げる戦場である。

八つの世界に分かれし^{モーダル・レルム}〈定命の諸領域〉。それぞれの領域には強力な怪物、危険な環境、そして長きにわたって隠されてきた秘密が眠っている。何世紀にもわたって、これらの大地は、定命の存在の宿敵である〈渾沌の神々〉の支配下で衰退していた。〈渾沌の時代〉は、かつて諸領域を統治していた神王シグマーがいにしへの覇権を取り戻さんと、天空の戦士たちを稲妻の力とともに諸領域へと遣えさせたときに終わりを告げた。

これらのストームキャスト・エターナルは神王の闘士であり、不滅なる天空の英雄たちである。ストームキャスト・エターナルは、秩序の大同盟の象徴ともい

える戦士たちであり、定命の存在を脅かす恐怖と対峙する。死をもってしてもこの戦士たちの魂は失われず、倒ればその魂はシグマーの領域アズイルに帰還し〈再鍛〉を受け、再び戦場へと赴く。

〈定命の諸領域〉に住まうさまざまな種族と陣営は、四つの大同盟のいずれかに属しており、共通の目標のためにゆるやかに協力している。

秩序の大同盟には、人間やアエルフ、ドゥアーデイン、そしてシグマーの強力な勇士であるストームキャスト・エターナルがいる。彼らは〈定命の諸領域〉から

渾沌の穢れを一掃し、闇に対抗するために偉大な都市を築かんとしている英雄たちだ。

その勢力に対抗するのは、暗黒神を崇拜し、諸領域を我が物とする恐るべき渾沌の戦士たちだ。そして渾沌の軍勢の力にも比肩する、大死霊術師ナガッシュの意志に従う死の軍勢や、破壊の軍勢も存在する。

破壊の軍勢に属する部族たちはまさしく自然の猛威そのものであり、戦いに対する欲望のみを理由に戦っているのだ。

これは動乱の時代。これは闘争の開闢なり。
エイジ・オヴ・シグマー
これこそが、〈シグマーの御代〉なり

秩序

秩序の大同盟の軍勢は、文明社会の守り手であり、迫り来る混沌の軍勢に対抗する屈強な盾である。輝きのストームキャスト・エターナル、謎めいたセラフォン、数々のアエルフやドゥアーディンは神々の万神殿に仕え、儂い同盟の中で団結し、共通の敵と戦っている。



カラドロン・オーヴァーロード・アルカノート、ストームキャスト・エターナル・リベレイター、ルミネス・レルムロード・センチネル

渾沌

渾沌の神々は、忌まわしき怪物、野蛮な変異体、冒険的な戦士の軍団を送り出す。彼らを率いるのは、代償を問わず、現実世界の征服を試みる強大な闘士たちだ。一方で、スケイヴンは〈大いなる角戴きし鼠〉の名の下に諸領域に寄生し、諸領域の荒廃を目論む。



スケイヴン・クランラット、スレイヴ・トゥー・ダークネス・ケイオスウォリアー、ディサイブル・オヴ・ティーンチ・ツァーンゴウル

死

〈定命の諸領域〉では、死は終焉を意味しない。大死霊術師ナガッシュはシャイシュの領域から、その冷たく無慈悲な意志で、骸骨の軍団、苦悶に満ちた魂、骨から成る合成物、狡猾な吸血鬼を指揮している。これらの軍団が捕獲する魂はすべて、死の大同盟の軍団を増強するのだ。



フレッシュイーター・コート・クリプト・グール、ソウルブライト・グレイヴロード・ヴァンパイア・ロード&デッドウォーカー・ゾンビ

破壊

破壊の大同盟の軍勢は〈定命の諸領域〉で猛威を振るい、絶えず戦いに突入し、文明を荒廃させていく。緑色の肌をしたオークやグロット、流浪の部族である残忍なオゴウル、そびえ立つほど巨大なガルガントは、原始的な暴力衝動を満たすことだけを求めているのだ。



グルームスパイト・ギット・スタッパ、アイアンジョウ・ブルート、クルールボウイ・ガットリッパ

詳細について

『ウォーハンマー：エイジ・オヴ・シグマー』や背景、さまざまな陣営についての詳細は、以下のウェブサイトをチェックしよう：



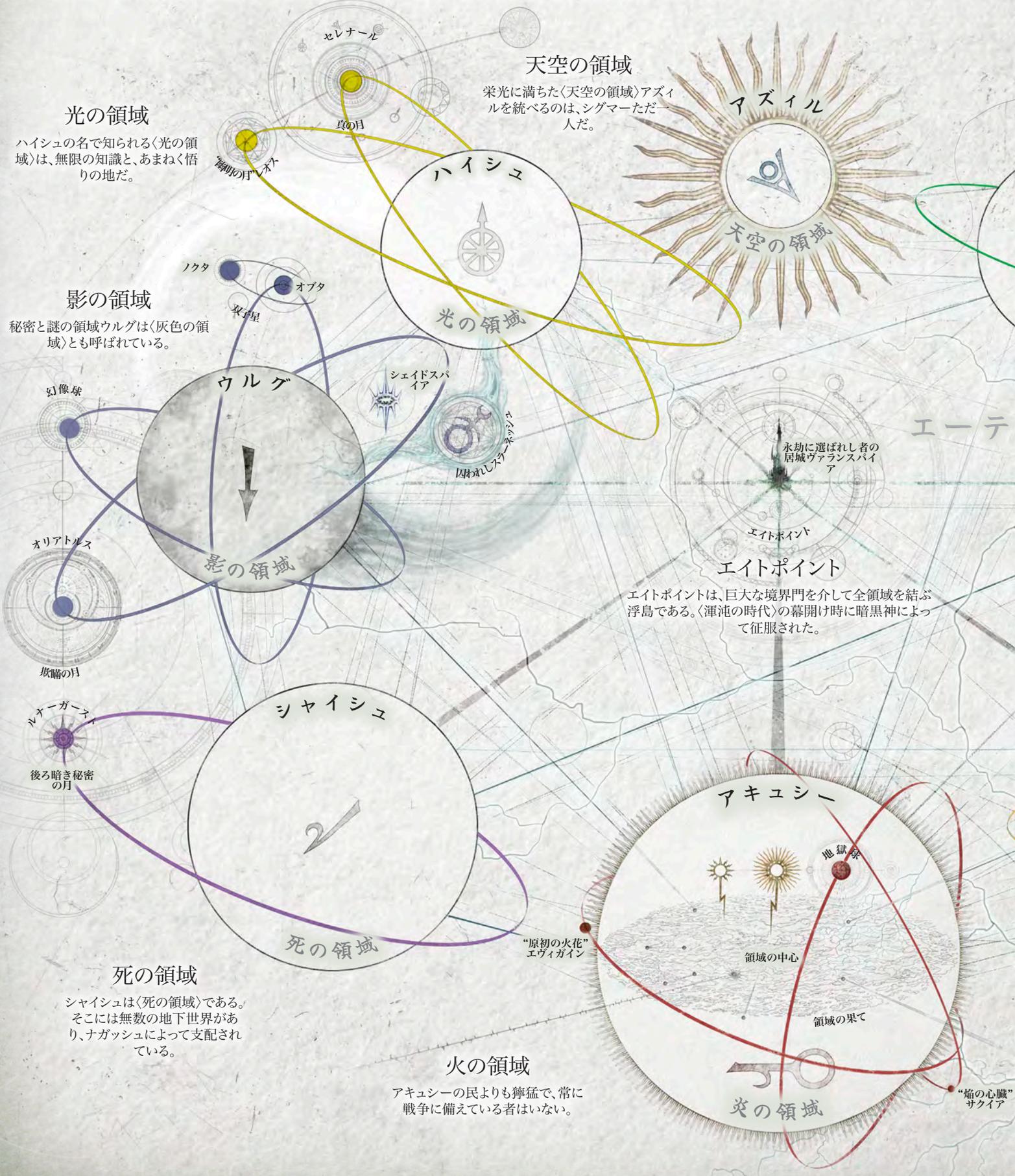
AgeOfSigmar.com



定命の諸領域

八個の〈定命の諸領域〉は、魔法に満ちた宇宙空間の中に、それぞれが独立した世界として存在している。各領域には無限に近い広さがあり、あらゆる種類の土地が含まれる。〈定命の領域〉間は境界門を通して移動することができるが、境界門の周囲は、他の領域に攻め込もうとする軍勢と領域を守ろうとする軍勢が争う激戦地でもある。

〈定命の諸領域〉はそれぞれ異なる大きさと形をしているが、どの領域も、〈領域球〉と呼ばれる球体の力場に包まれている。各領域の中心地には人間族、ドゥアーディン、アエルフや、たやすく踏み潰されてしまいそうな小さいスノットリングから、巨体を持つガルガントに至るまでの、その他の多数の種族の版図が広がる。むろん、戦乱と無縁である領域は一つもない。



光の領域

ハイシュの名で知られる〈光の領域〉は、無限の知識と、あまねく悟りの地だ。

天空の領域

栄光に満ちた〈天空の領域〉アズイルを統べるのは、シグマーただ一人だ。

影の領域

秘密と謎の領域ウルグは〈灰色の領域〉とも呼ばれている。

エイトポイント

エイトポイントは、巨大な境界門を介して全領域を結ぶ浮島である。〈渾沌の時代〉の幕開け時に暗黒神によって征服された。

死の領域

シャイシュは〈死の領域〉である。そこには無数の地下世界があり、ナガッシュによって支配されている。

火の領域

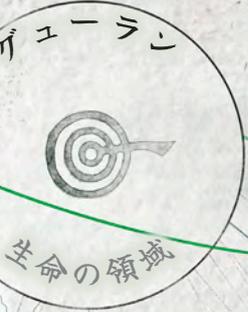
アキュシーの民よりも獷猛で、常に戦争に備えている者はいない。

バッドムーン
邪月

(邪月)の名で知られる邪悪なる小天体は、予測不能な軌道で宇宙を駆け巡る。

生命の領域

翡翠の王国とも呼ばれるグーランには、さまざまな外見と性質を持つ種族が暮らす。



獣の領域



本質的に饕餮なガウルに生きる者は、すべて捕食者であり被食者でもある。

金属の領域

金属の領域

金属の領域

シャモンは王の想像すら超える富に恵まれている。



〈大齧り〉

「〈大齧り〉——それは蹂躪されし大地と真鍮によって成る、スケイヴンの狂気の顕れだ。邪悪なる儀式や器物を通して、彼奴らは自らの亜領域の一部ごとアキュシーに乗り込んできたのである。深緑の光線が空を照らし、巨大な緑色の炎と変異をもたらす魔塵は、轟音を立てて大地に渦巻く。やがて一箇所に固まると、それは脈動する歪み石の塔を形成するのだ。それ自体が生命を宿すかのように、塔には叫喚する害獣の表情が浮き上がる。大地は狂おしく蠢きながら姿を変え、鳴り響く鐘の音は、耳にした者の肉体や魂までも打ちのめす」

——ロジナ・クロウコール、オブシディアン・トールのロード・ヴェリタント

ハンマーハル・アキュシャ

煙の都市、壮麗なる都などと呼ばれることもあるハンマーハル・アキュシャは、キャピラリア西部に位置する巨大都市であり、諸領域にまたがるシグマーの王国における輝ける宝玉だ。

ハンマーハルは一つの都市というよりも二つの都市であり、その半分はアキュシーに、もう半分はグーランに存在する。そして巨大なストームリフト境界門がその両者をつなげている。ハンマーハル・アキュシャとハンマーハル・グーラは言わば共生関係にあり、両者間の交易が無ければどちらも存続できぬだろう。

ハンマーハル・アキュシャは今も拡大し続けているが、それを可能にしているのは揮発性の領域石と額から流される汗だ。街の多脚要塞は外へと進むにつれて大地を砕き、石工と石積み職人からなる一団が、その後について城壁を築いてゆく。

集める



君のウォーハンマーコレクションはここから始まる。どのような構成にするかは君次第だ。好きなミニチュアを選び、壮大な物語を再現して、テーブル上での戦いに備えよう。選択肢は無限にあるぞ！ このセクションでは、コレクションを始めるのに役立つアクティビティを紹介する。

君のアドバイザーに進捗を忘れずに報告しよう

始める

特定のアーミーを集める人もいれば、個別のミニチュアを集める人もいる。君の好きなようにウォーハンマーを集めることが一番だ。君のお気に入りのミニチュアや陣営についてアドバイザーに相談し、どのようにして集めたいかを決めよう。

ウィッシュリストを作成しよう

数ある素晴らしいミニチュアの中から選ぶには、好きなミニチュアをリストアップすると良い。好きなミニチュアを下のウィッシュリストに追加しよう。

ウィッシュリスト

<input type="checkbox"/>	_____

コレクションを始める

ウォーハンマー・アライアンスに参加したり、ギフトとしてミニチュアを手に入れたり、一から独自のコレクションを始めようと思っている人もいるだろう。

豊富な入門内容を求めている場合は、我々のスターターセットをチェックしてみよう。一つのボックスから最も多くのスタンプを獲得することが目的であれば、スピアヘッドやコンバットパトロールが理想的だ。

君のコレクションをどのように始めるか、そしてそのコレクションで何をやるかは君次第だ！



アエルダリ

陣営紹介

君のお気に入りのミニチュアや陣営についてもっと学ぼう。Warhammer.comのウェブサイトにはそれに関する本を用意しているぞ。



スペースマリーン・キャプテンとティラニッド・プライムの戦い

戦場の主君

君のコレクションに初めてのキャラクターを選ぼう。



ストームキャスト・エターナル・ロード・ヴィジラント (グリフストーカー騎乗)

信頼できる仲間

3体以上のミニチュアで構成されたユニットを君のコレクションに追加しよう。



スペースマリーン・ターミネーター・スカッド

増援

5体以上のミニチュアで構成されたユニットを君のコレクションに追加しよう。



ストームキャスト・エターナル・プラエトール

大地を揺るがすもの

強大なモンスターまたはビークルを選び、コレクションに追加して、大地を揺らそう！



スペースマリーン・ブルータリス・ドレッドノート

詳細について

専用のウェブサイトで、『ウォーハンマー40,000』や『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマー』の背景や陣営、物語などをチェックして、2つの世界を探検しよう！

WARHAMMER
40,000



Warhammer40000.com



WARHAMMER
AGE OF SIGMAR



AgeOfSigmar.com



君のやり方で集めよう 1

このスタンプ獲得のために何をするか、君のアドバイザーに相談してみよう。

以下を実行するのもよい：

- 下記のボックスのアイデアを1つ試す。
- 前ページの「集める」アクティビティのうち1つを繰り返す。
- 友人をショップに連れて行く。この項目を行うと、本冊子の裏とここに追加のスタンプを獲得することができるぞ。
- 独自のアイデアで獲得する。

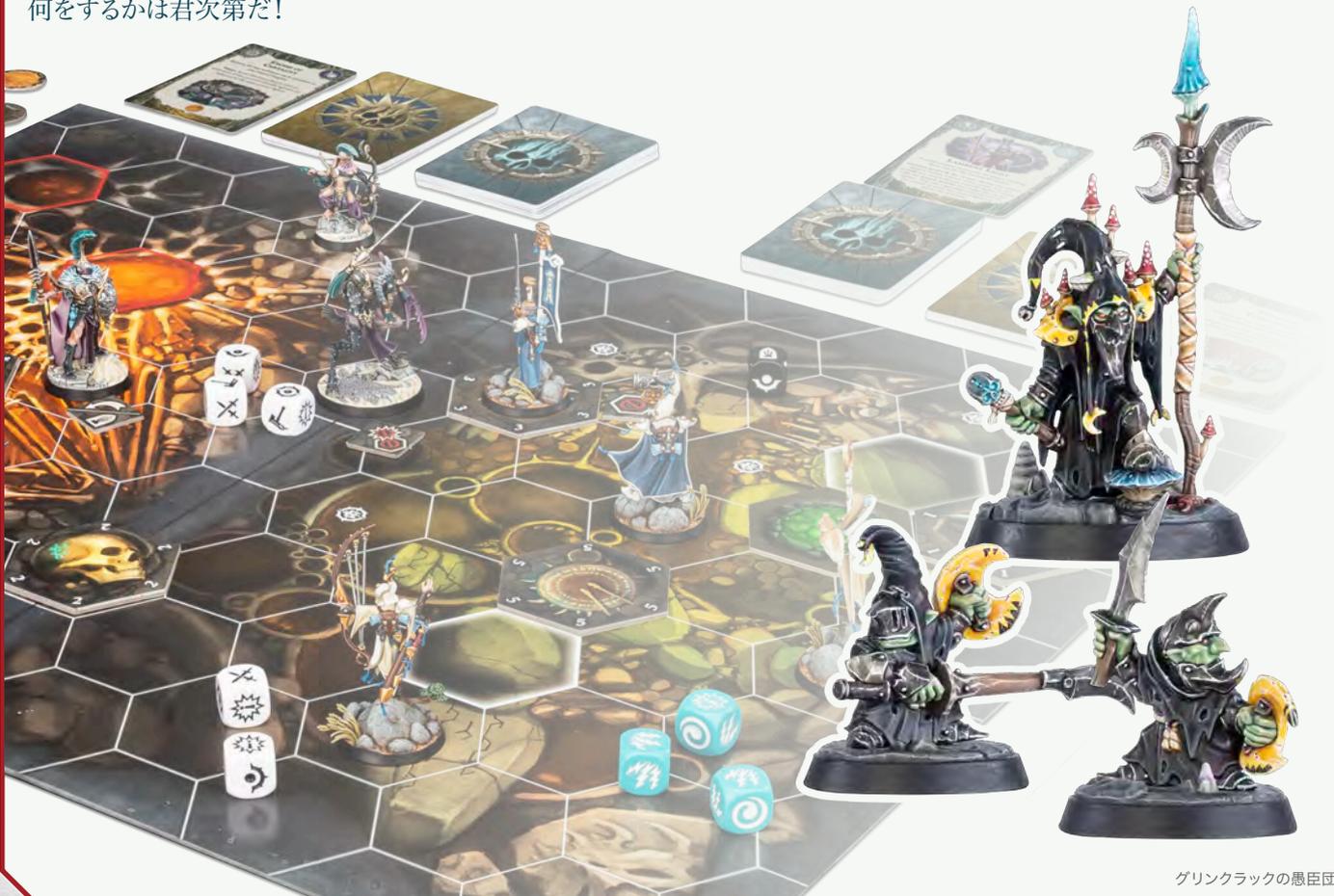
何をするかは君次第だ！

君のやり方で集めよう

多数の選択肢が用意されている。以下を実行するのもよい：

- 君の部隊を完全コンバットパトロールまたはスピアヘッドに拡大しよう。
- 精鋭のチャンピオンを追加しよう。
- 同盟として仕える、あるいは敵として対立するための君のアーミーの一部ではないミニチュアを手に入れよう。
- 異なる世界観を試してみよう。『ウォーハンマー40,000』から始めたならば、次は『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマ』を試してみてもどうだろうか？
- 異なる種類のゲームを試してみよう。『ウォーハンマー・クエスト：呪われし街』のような協力型ゲームや、『ウォーハンマー・アンダーワールド』のような桌上ゲーム、『キルチーム』や『ウォークライ』のような小規模戦闘ゲームなど、種類はたくさん用意されている。

何をするかは君次第だ！



グリーンクラックの愚臣団

君のやり方で集めよう 2

前ページの選択肢を参照して、君のアドバイザーと相談し、君に合ったその他の「集める」アクティビティを考え出して、ここに書き込もう。



振り返り

君がそのミニチュアを選んだ理由は？ 君のコレクションで一番気に入っていることは？

今まで何を実施したか振り返り、何がうまくできたか、君が次に目標とすることは何かを考えよう。



セクション達成

コレクションの開始だ！ 今後を決めるのは君次第だ。

コレクションを征服の軍勢に拡大させたり、味方や敵を選んだり、ただ好きなミニチュアを選んだりなど、選択は君次第だ。

すべての「集める」アクティビティが完了したら、ウォーハンマーストアで、スタッフからスタンプとバッジをもらおう！



「集める」報酬：ピンバッジ

組み立てる



ミニチュアを、プラスチックパーツの山からペイントできるような状態に上げることが自体が、ホビーの醍醐味の一つでもある！

このセクションでは、ミニチュアの組み立てに必要なスキルの習得に役立つアクティビティを紹介する。

君のアドバイザーに進捗を忘れずに報告しよう

始める

『戦いの栄誉』のウェブサイトでは、初めてミニチュアを組み立てる際に役立つ動画ガイドが掲載されている。1つ観たら、アドバイザーに報告しよう。



Battlehonours.
Warhammer.com



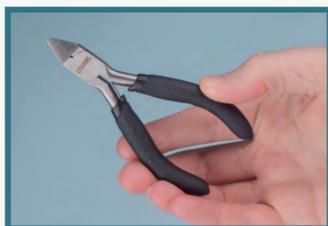
安全第一

ミニチュアを組み立てるのに必要であるツールの安全な使い方をアドバイザーに教えてもらおう。必ずページの下部に記載されている安全事項に従おう。

ウォーハンマーのミニチュアを組み立てる

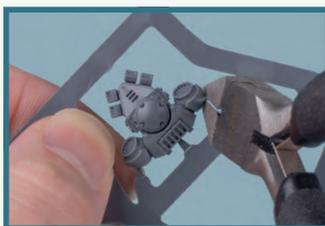
ミニチュアの組み立てには、ランナーからミニチュアのパーツを切り取るための平刃のプラスチックニッパーや、 casting時に残ったプラスチックの小さな線をきれいに取り除くためのモールドライン・リムーバーなど、さまざまな道具が必要になる。ミニチュアによっては、パーツを接着するための接着剤も必要になる。

スターターミニチュアやウォーハンマー・アライアンスのミニチュアの多くには、これらすべての道具が必要となるわけではない。ニッパーを使わずにランナーから押し取って取り外せるミニチュアを作る場合は、必ず矢印が指し示している箇所を押すように注意しよう。



ニッパーの使い方

ニッパーはこのように持とう。使用するときは、互いの刃が当たるまで指と親指でニッパーを軽く握る。



切り取り場所

パーツに可能な限り近い場所を切り取る。誤ってミニチュアの一部を切り取ってしまうよう、十分注意して作業を行なおう。



パーツを並べる

取り付けるパーツを注意して並べる。この際、パーツの差し込み口と差し込み部分が正しく対応しているかを確認しよう。



パーツを押し込む

パーツの差し込み部分を差し込み口に押し込む。この際、両方のパーツを強く押し込み過ぎないように注意すること。パーツ同士ができる限り密着するように押し込もう。

ツールの安全性について

常に以下のことに注意しよう：

- ・ 組み立て説明書をよく読み、すべての安全に関するガイダンスに従うこと。
- ・ 年齢制限や在住国の法律に従うこと。
- ・ ニッパーや接着剤、その他の組み立てツールを使うときは、時間をかけて慎重に作業すること。
- ・ ツールを初めて使用する前に、アドバイザーにツールのデモンストレーションをしてもらうこと。



組み立ての名人

初めてのミニチュアを組み立てよう！



戦場の主君

君の初めてのキャラクターを組み立てよう



スペースマリン・キャプテン (ターミネーター・アーマー装備)

信頼できる仲間

3体以上のミニチュアで構成された初めてのユニットを組み立てよう。



ストームキャスト・エターナル・リベレイター

増援

5体以上のミニチュアで構成されたユニットを組み立てよう。



ティラニッド・ターマガント

大地を揺るがすもの

モンスターやビークルを組み立てよう。

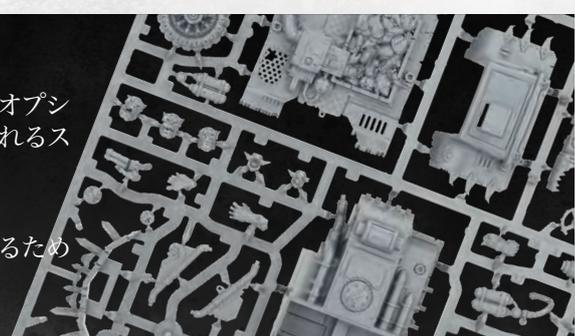


マゴットキン・オヴ・ナーグルとサン・オヴ・ベヘマットの戦い

スペアパーツ

多くのウォーハンマーセットには、ミニチュアをパーソナライズするためのオプションパーツが含まれている。つまり、多くのホビイストから「ビッツ」と呼ばれるスペアパーツを手に入れることができるということだ。

「組み立てる」スタンプをすべて完了したら、ミニチュアをカスタマイズするためのオプションパーツを保管できるビッツボックスを受け取ろう。

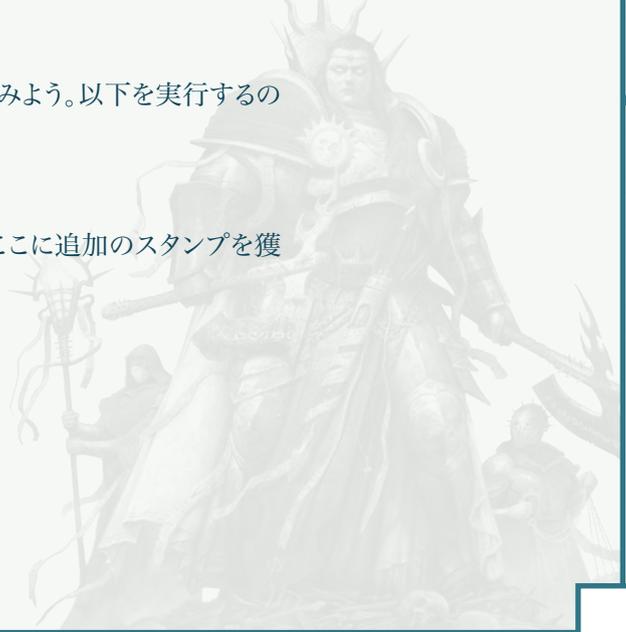


君のやり方で組み立てよう 1

このスタンプ獲得のために何をするか、君のアドバイザーに相談してみよう。以下を実行するのもよい：

- 下記のボックスのアイデアを1つ試す。
- 前ページの「組み立てる」アクティビティのうち1つを繰り返す。
- 友人をショップに連れて行く。この項目を行うと、本冊子の裏とここに追加のスタンプを獲得することができるぞ。
- 独自のアイデアで獲得する。

何をするかは君次第だ！

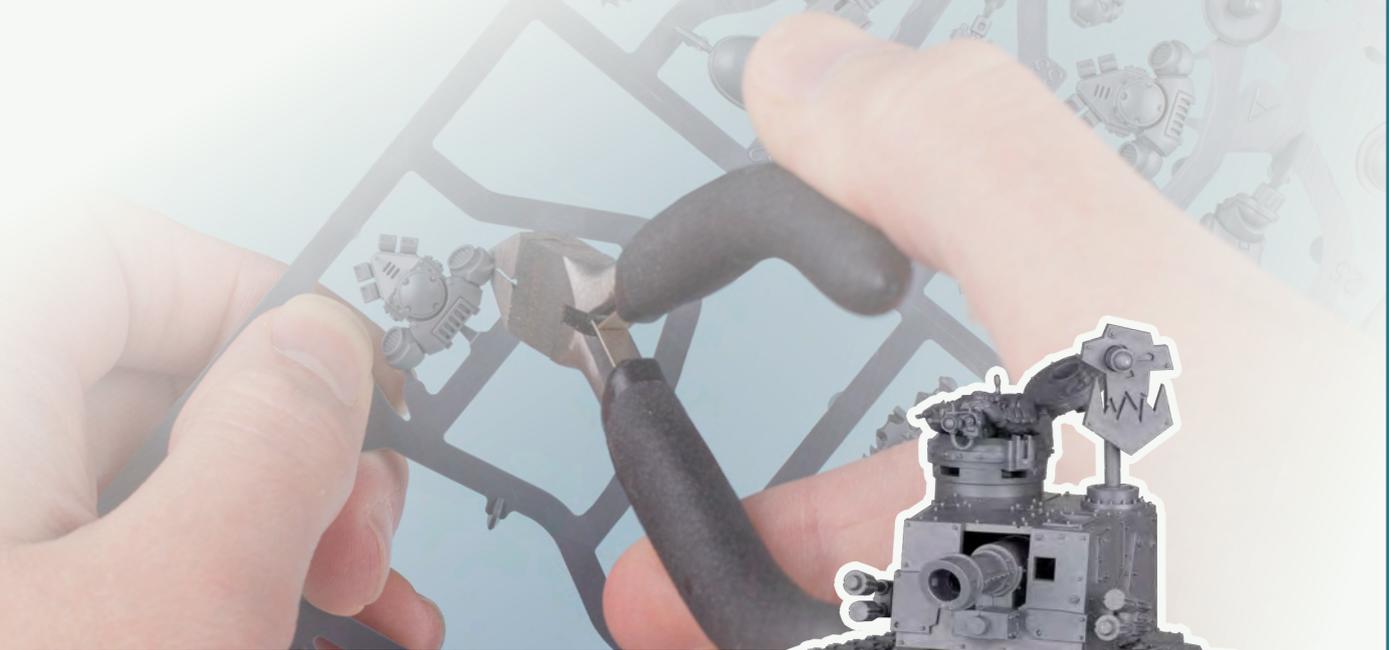


君のやり方で組み立てよう

多数の選択肢が用意されている。以下を実行するのもよい：

- 複雑なミニチュアを組み立てる。
- スペアパーツを使ってベースをさらに引き立てる。
- 特殊地形を組み立てる。
- ミニチュアをコンバージョンする。以下を参照しよう。

あるいはまったく別の何かを試してみよう！



コンバージョンとキットバッシュ

パーツを変えたり、他のセットからスペアパーツを追加したり、複数のキットを想像力豊かな方法で組み合わせたりして、自分のミニチュアに独自の印をつける人も多い。これはコンバージョン、またはキットバッシュと呼ばれ、君のコレクションをユニークにする素晴らしい方法だ。



コンバージョンしたオルクの略奪戦車

君のやり方で組み立てよう 2

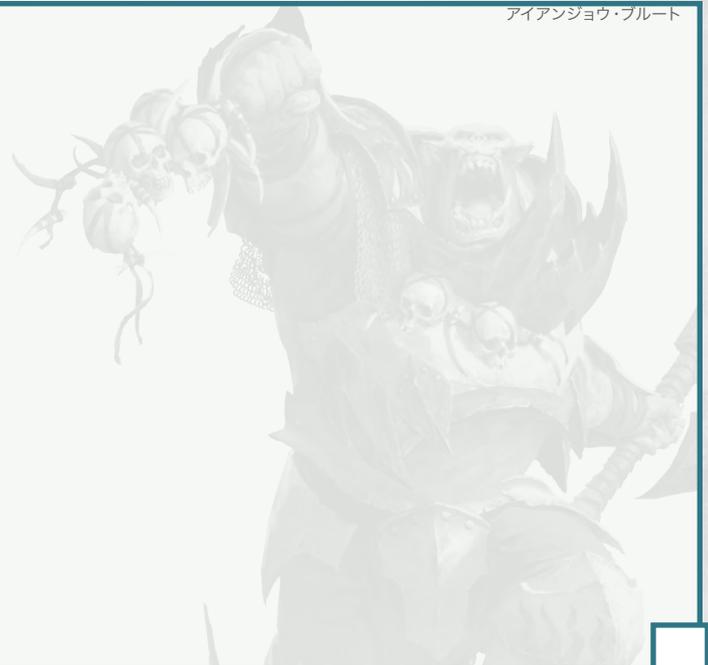
君のアドバイザーと相談し、君に合ったその他の「組み立てる」アクティビティを考え出して、ここに書き込もう。



振り返り

何を組み立てた？ どのオプションを選んだ？ 何を学んだ？
今まで何を実施したか振り返り、何がうまくできたか、君が次に目標とすることは何かを考えよう。

アイアンジョウ・フルート



セクション達成

組み立てガイド通りにミニチュアを組み立てた君も、自分なりに工夫した君も、上出来だ！

さらなる旅を続けたいはず。欲しいものは何でもコレクションに加えることができるし、問題なく組み立てられると確信しているぞ！

すべての「組み立てる」アクティビティが完了したら、ウォーハンマーストアで、スタッフからスタンプとビッツボックスをもらおう！



「組み立てる」報酬：ビッツボックス

塗る



ミニチュアを仕上げることは、君が思っているよりも簡単だ。アンダーコート、またはベースコートから始め、ミニチュアを一色ずつペイントしていこう。後で塗り直すことができるため、ミスは気にしなくても大丈夫だ。下記では、テーブルトップ上やディスプレイ棚に収められているときでも、君のミニチュアが美しく見えるよう、早くて簡単な技術をいくつか紹介している。

君のアドバイザーに進捗を忘れずに報告しよう

始める

以下のサイトでペイントを始めよう。アイデアを得て、段階的なガイドとともにペイント技術を学ぼう。



[CitadelColour.com/
Getting-Started](https://www.citadel.com/Getting-Started)



初めてのミニチュアを塗ろう

さっそくペイントをしてみよう。君のアドバイザーが色の選択を手伝ってくれたり、技術についてのアドバイスをしてくれるぞ。

ウォーハンマーの塗料

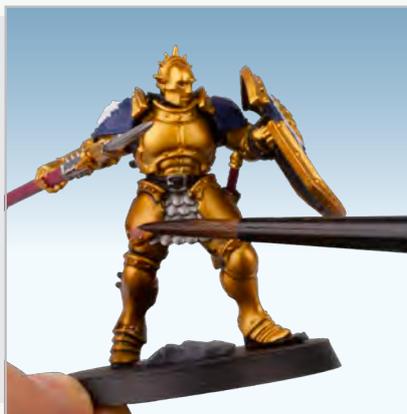


はじめのステップで重要なことは、ミニチュアにアンダーコートを施すことだ。そうすることによって、滑らかに、そして綺麗に塗料が表面に付く。この方法はいくつもあるため、君のアドバイザーに聞いてみよう。

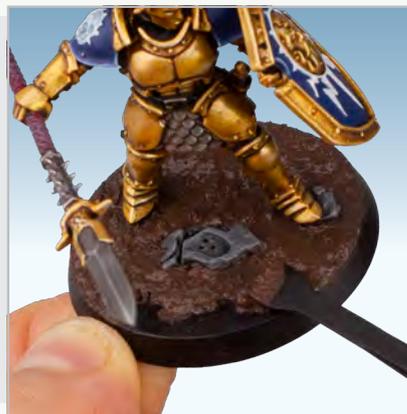


君のミニチュアにベースコートを施すことは、ペイントを行なう上で肝心である。そうすることにより、他の塗料の土台として、そしてミニチュアの主要カラーとして一色が施される。

ミニチュアにシェイドを入れるとは、ミニチュアの奥まった部分へ塗料を流し入れることである。それをするによって、君のミニチュアに影を作り出すことができるぞ。そのように、奥行きを加えることで、ミニチュアを素敵に見せることができる。



仕上げにミニチュアにベースデコレートを施し、そのミニチュアが居る実際の環境を作り上げる。コレクションの見た目を統一させるには、ベースを合わせると良い。



ペイントに関する安全事項

常に以下のことに注意しよう：

- すべての安全に関するガイドラインに従おう。
- 換気の良い場所でペイントしよう。
- 目や口に塗料が入らないように気をつけよう。
- すべてのラベルや安全に関する情報を保管しておこう。



ミニチュアを塗ろう

君のミニチュアを塗る時が来た！ペイントを行うことは、ウォーハンマーのホビーにおいて最もやりがいのある一つであり、何人もの人々が夢中になる主な理由でもある。簡単に学べて楽しく、練習をするとすぐに上手になるのだ。

完全にペイントされたコレクションほど感動するものはない！君のミニチュアが完成するまで、段階的にゆっくりと、そして着実に下記の手順に従おう。君が目指しているカースキームに合った的確な塗料を探す手助けを、アドバイザーに頼んでみよう。



ステップ 1

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、塗料のポットを振ろう。次に、きれいなブラシを使って、ペイント・パレットに少量の塗料を乗せよう。



ステップ 2

まずブラシの毛先を水で濡らしてから、パレット上の塗料をブラシにつけて塗り始めよう。そうすることで、ミニチュアに塗料が滑らかに付着しやすくなる。



ステップ 3

君が選んだ色をミニチュアに塗ろう。一番大きなエリアから塗り始め、塗るたびに塗料を乾かす。一色塗るごとにブラシを洗おう。



ステップ 4

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よう。改善できそうだと思う部分に戻って、きれいに仕上げることもOKだ。



ブラシの種類とお手入れ方法

細部用の小さめのブラシや、広いエリアに使いやすい大きめのブラシなど、ブラシにはさまざまなサイズが存在する。適切なブラシを選ぶことによって、上手に、そして素早くペイントすることができる。さらに、特殊な技法のために設計された特別なブラシも複数存在するぞ。それについては君のアドバイザーに案内してもらおう。テクニカル・カラーをベースに塗る際は、通常のブラシを使うより、特殊なテクスチャー・ツールを使うと塗りやすくなるぞ。

- 色を変更する時や塗り終わった時だけでなく、ペイント時には定期的にブラシを洗おう。
- ブラシの持ち手部分と毛の間にある金属部分にまで塗料を付けないよう気をつけよう。
- ペイント・パレット上で優しくブラシを回し、ブラシの先端を鋭角に保とう。



アイデアを得よう

このページのすべてのミニチュアは、同じ10種類の塗料を使用してペイントがされたものである。数種類の塗料のみでも、独自の配色で、君自身のストームホストやスペースマリーン戦団を作り出すことが可能だ。

アイデアとして、それらのカースキームを使用するのも、独自のカラーを作り出すのもいい。もっとアイデアが欲しい場合には、『ホワイトドwarf (White Dwarf)』誌、公式のウォーハンマー専門誌、または@OfficialWarhammerのYouTubeチャンネルにて、ホビイストたちのアーミーを沢山見ることができるぞ。



スペースマリーンの諸戦団

スペースマリーンには1,000を超える戦団が存在するため、配色の制限を気にすることはない。我々の本に登場する多々ある戦団の中から参照し配色を選んでも、独自の配色を作り上げてよい!



スペースマリーン・アサルト・インターセッサー



ネクロン・ウォリアー

ネクロンの諸王朝

ネクロンは、リビングメタル生体金属で生成されているため、通常彼らの配色はメタリックを基調としている。新しく、そして未知であった王朝の数々は常に再興している。それは銀河系にとっては悪いニュースだが、すべての種類の配色を独自に発明することができるため、君にとっては良いニュースだ!

クルールボウイ

クルールボウイは、影に隠れ、敵を待ち伏せ攻撃することを好む。彼らは定命の諸領域の空想的な風景の至る所で見かけられるため、カモフラージュに適した色はさまざまある!



クルールボウイ・ガットリップ



ストームキャスト・エターナル・ヴィンディクター

ストームホスト

ストームキャスト・エターナルは、複数の強力なストームホストに編成されている。ストームホストは数多く存在しており、彼らの色や紋章は、彼らが本拠地としている領域を表している。既存のストームホストに合わせて色を塗っても、独自にデザインしてもよい。

カラースキーム

次に塗るミニチュアの配色を選ぼう



ホビーデスク

戦場の主君

君が選んだカラースキームで、君のキャラクターにペイントしてみよう。



ストームキャスト・エターナル・ロード・インペラタント

信頼できる仲間

3-5体のミニチュアから成る君の初めてのユニットをペイントしよう。

まとめ塗りは、複数のミニチュアをペイントする際の良いペイント方法だ。君のアドバイザーにその方法や、アドバイスを聞いてみよう。



スペースマリン・インフェルナス・マリン

増援

5-10体のミニチュアから成る君のユニットをペイントしよう。



スケイヴン・クランラット

大地を揺るがすもの

君の怪物や乗り物をペイントしてみよう。更に規模が大きいだけで、他と同じ技術を使っているぞ。手助けが必要であれば、君のアドバイザーに尋ねてみよう。



スペースマリン・リデンブター・ドレッドノート

シタデルカラー

更に技術を学びたい？ もっと色について学びたい？ ウォーハンマーのシタデルカラーは何百種類もの色を取り揃えている。アドバイザーが君が求めている的確な色を探す手助けをしてくれるだろう。

更に詳細な説明を求めているのであれば、シタデルカラーのウェブサイトに、君の必要としている情報のすべてが掲載されている。



CitadelColour.com



君のやり方で塗ろう 1

このスタンプ獲得のために何をするか、君のアドバイザーに相談してみよう。以下を実行するのもよい:

- 下記のボックスのアイデアを1つ試す。
- 前ページの「塗る」アクティビティの内1つを繰り返す。
- 友人をショップに連れて行く。この項目を行うと、本冊子の裏とここに追加のスタンプを獲得することができるぞ。
- 独自のアイデアで獲得する。

何をするかは君次第だ!



君のやり方で塗ろう

ペイントする対象やペイント方法には沢山の選択肢がある。以下を実行するのもよい:

- 新しいペイント技術を学ぶ。
- アーミーズ・オン・パレードに参加する。
- 今月のミニチュアを塗る。
- 特殊地形を塗る。
- 作戦目標マーカーを塗る。



ティラニッド

**ARMIES
ON
PARADE**

戦士を集め、組み立て、ペイントし、ウォーハンマーの祝祭の一貫として、地元ストアでそのコレクションを展示しよう。そして、君の努力に見合った報酬を得るのだ。



[CitadelColour.com/
Armies-on-Parade](https://CitadelColour.com/Armies-on-Parade)



君のやり方で塗ろう 2

前ページの選択肢を参照して、君のアドバイザーと相談し、君に合ったその他の「塗る」アクティビティを考え出して、ここに書き込もう。



君の旅

何をペイントした？ 何に感化され、君はそのカラースキームを選んだ？ 一番気に入っている点は何か？

今まで何を実施したか振り返り、何がうまくできたか、君が次に目標とすることは何かを考えよう。



セラフォン・アグラドン・ランサー

セクション達成

君のペイントスキルが上がってきているな！ 次にどこを目指すのかは君次第だ。

ウォーハンマーのウェブサイトでは、君の気になるカラースキームや、イカした上級技術を紹介しているビデオが数多く存在する。スキルのレベルアップに最適だ。

すべての「塗る」アクティビティが完了したら、ウォーハンマーストアで、スタッフからスタンプとブラシケースをもらおう！



「塗る」報酬：ブラシケース

ブラシは含まれていないので注意

遊ぶ



ウォーハンマーのゲームプレイは、楽しいソーシャルアクティビティである。君が組み立て、ペイントした兵を用いてスピーディな戦略的バトルを遊ぼう。

このセクションのアクティビティでは、ダイスをロールしてすぐに楽しむことができるぞ！

君のアドバイザーに進捗を忘れずに報告しよう

始める

以下と次ページに記載されている異なるウォーハンマーゲームについて学び、君の興味のあるゲームを選ぼう。

初めてゲームをプレイする

ゲームをプレイし、ダイスをロールする時が来た！

次の数ページに渡るいずれかのミニゲームをプレイしたり、ウォーハンマーストアへ行ったり、インダクション・ゲームをプレイしたり、あるいはここにある他の選択肢の中から選んでプレイしてみるのもよい。

ゲームの種類

『ウォーハンマー40,000』や『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマー』と同じく、ウォーハンマーの世界を舞台としたゲームは他にも沢山ある。君に合ったゲームのプレイ方法をいくつも用意しているぞ。

小規模ゲーム

数体のミニチュアを使って、スピーディで映画のような戦闘体験ができるゲームを探している君には、『ウォークライ』で自身のウォーバンドを栄光に導くか、あるいは『キルチーム』で精鋭なる特務兵として危険な任務を遂行することをおすすめする。

ボードゲーム

『ウォーハンマー・アンダーワールド』の非常に戦略的なゲームで君のスキルを磨くか、あるいは協力型ボードゲームである『ウォーハンマー・クエスト：呪われし街』で友人と協力し合ってヴァンパイアロードのラドゥカールの手下どもを相手に戦闘を繰り広げるのもよい。



WelcomeToWarhammer.com



イェルセン・ダーロック

プレイ形式

『ウォーハンマー40,000』や『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマー』のプレイ形式は、コンバットパトロールやスピアヘッドゲームの小規模な個人戦から、何日も、何週間も、あるいは何ヶ月もかかることのあるナラティブ・キャンペーンまでさまざま。友人と一緒にゲームをプレイすることも、イベントへと足を運び新たな友人を作ることもできる。ウォーハンマーをプレイする形式は、君の想像次第であり、プレイする度に「君のやり方で遊ぼう」アクティビティのスタンプを獲得することができるぞ。

アドバイザーと一緒に、次のゲームプレイでどのように遊びたいかを話し合ってみよう。そのゲームプレイの実現方法について、アドバイスを提供してくれるぞ。



ネクロン

スピアヘッドと コンバットパトロール

短時間でスピーディなゲームをプレイしたい君には、スピアヘッドとコンバットパトロールが最適だ。『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマー』のスピアヘッドボックス、または『ウォーハンマー40,000』のコンバットパトロールでは、コンパクト、かつ刺激的なゲームを行うことができる。

ナラティブプレイ

ナラティブゲームでは、ストーリーに沿ってゲームを進めることができ、より広範囲に渡る『栄光への道』や征戦軍キャンペーンの一部にもなる。これらのキャンペーンでは、君は自軍のために報酬を稼ぎ、その報酬は今後行うゲームに引き継がれ、ストーリーが進むに連れて、君の指揮官を強くする。自身のコレクションでストーリーを作り上げたい、あるいは複数のゲームに渡ってそのストーリーをゆつくりと構築していきたい君には、ナラティブプレイが最適である。



スレイヴ・トゥ・ダークネス



タウ・エンパイアとスペースマリーンの戦い

マッチプレイ

マッチプレイでは、兵とシナリオの選択をする上での明確なルール設定がされている。これは自軍と対戦相手のバランスを取るためであり、勝利するには

周到な計画と賢明な判断を要する。

自身が集めた兵を使用しながら、バランスが取れていて、かつ楽しいゲームを行いたい場合には、マッチプレイが理想的である。

ゲームの規模

あらゆる所要時間とあらゆる数のミニチュアに対応しているゲームが複数用意されている。1時間未満で遊べる数個のユニットを使った小規模戦闘から、1週間にまで渡る何百のミニチュアを使った大規模な戦闘まで、『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマー』と『ウォーハンマー40,000』は、あらゆる戦闘規模に対応している。また、前ページに詳細が記載されている小規模ボードゲームなどその他多数も存在する！

君に合ったゲームのプレイ方法をいくつも用意しているぞ。



アエルダリとスペースマリーンの戦い

WARHAMMER 40,000

『ウォーハンマー40,000』の遊び方

ティラニッド^{ハイヴフリート}群衆艦隊への道中で、たった一人のスペースマリーンが、宇宙船に乗り込んだ異種族の怪物を誘導しながら、群衆ノードを破壊しなければならない。弾薬不足の中、スペースマリーンはティラニッドからの攻撃下で、接近戦を行ない群衆ノードを破壊しなければならないのだ！

必需品



スペースマリーン
1体



ターマガントミニチュア
1体



1個以上のダイス



6mm定規



バトルマット



ダメージマーカーと
ターンマーカー

準備

スペースマリーンは、群衆ノードにひそかに接近し、今や非常に近く場所に辿り着くことができた。一方のプレイヤーは、スペースマリーンを使用し、もう一方のプレイヤーは、ターマガントを使用する。

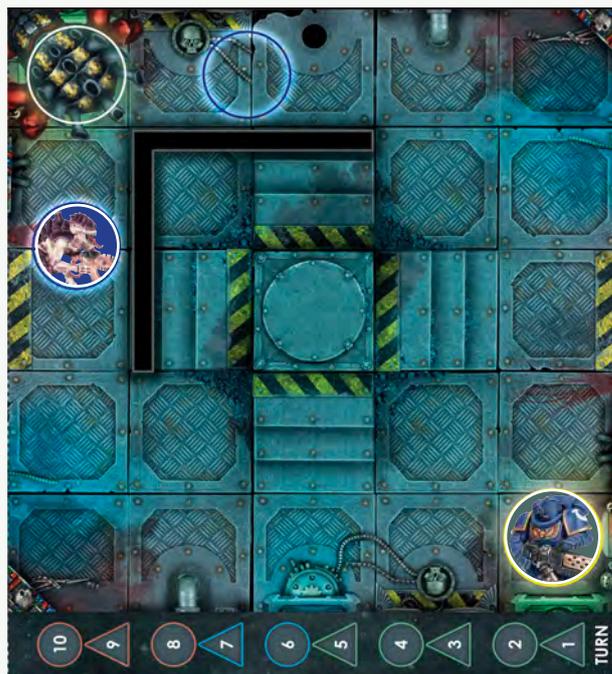
遊び方

ティラニッドはスペースマリーンを発見し、群衆ノードを守るため群がっている。ティラニッドが最初のターンを迎える。プレイヤーは、32ページに記載されているルールを使用して、それぞれの兵を使い交互に移動と攻撃を行う。

勝利条件

スペースマリーンが作戦目標を完了できる時間は限られている。この時間はバトルマットに付属しているターン・カウンターで確認できる。各プレイヤーのターン開始時に、ターン・カウンターを1枠分動かす。

- そのカウンターが最後まで達した場合、またはスペースマリーンが負けた場合は、ティラニッドの増援部隊が到着し、スペースマリーンは脱落するためゲームオーバーとなり、ティラニッドが勝利する。
- 群衆ノードを破壊できた場合、スペースマリーン側のプレイヤーが勝利する。



ウォーハンマー・アライアンスクラブからのヒント

ウォーハンマー・アライアンスクラブは、入門キットに入っているネクロンを受け取る。ゲームはティラニッドの代わりにネクロンを使ってプレイすることができる。このゲームでのネクロンを使ったルールはここから確認しよう！



Warhammer-Alliance.com



データシート

すべての兵にデータシートが与えられている。そこには、その兵の移動可能距離、装甲の優れ度合い、また、彼らの装備している武器や、その戦場での彼らのアビリティについて詳述している。

君の初めてのミッションでは、以下の簡易データシートを使用する。黄色で囲んでいる箇所は、このゲームで君が使用する具体的な能力値であり、君のウォーハンマーの旅が進むにつれ、すべて使用することになるだろう。

スペースマリン



6"	4	3+	2	6+	2
----	---	----	---	----	---

クロスコンバットウェポン

1	3+	4	0	1
---	----	---	---	---

ティラニッド・ターマガント



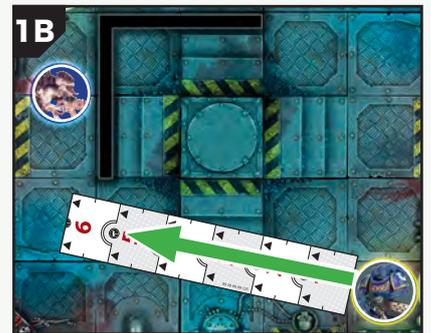
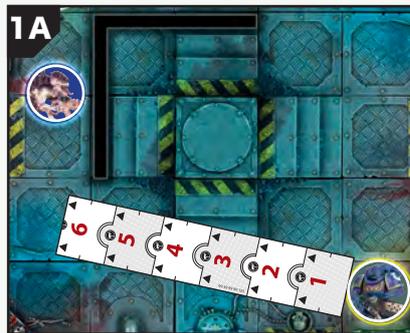
6"	3	5+	1	8+	2
----	---	----	---	----	---

射撃バイオウェポン

12"	1	4+	4	0	1
-----	---	----	---	---	---

移動条件

1. 兵のベースの前面に定規を当てよう。ベースの前面が、移動可能距離まで来るように兵を動かすのだ。
2. 移動時には、敵の兵を通り抜けて移動することはできない。さらに、黒く硬い壁や群巢ノードを通り抜けることも、戦場の端から出て移動することも不可能である。



ティラニッド側のターン



群巢ノードは、ティラニッドの余勢から増援部隊を求める。戦場にターマガントがない場合、どちらかの青色の円上に新たなターマガントを配置する。ただし、スペースマリーンのベースに接触している円の中には配置することができない。新たなターマガントが戦場へ到着できる回数に制限はない。



1. 「移動条件」に従って、ターマガントを最大6mvまで動かす。

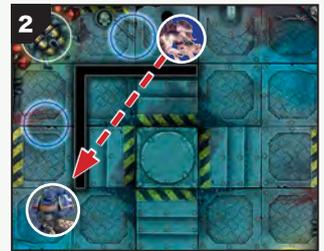
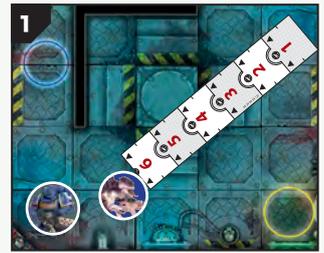


2. 次に、ターマガントはバイオウェポンで攻撃することができる。その射撃武器は、戦場のあらゆるところからスペースマリーンを攻撃することができる。ダイスを1個ロールする。出目が4以上であれば、バイオウェポンの攻撃がスペースマリーンにヒットする。壁が射線を妨害していると、撃ち抜くことができないということを覚えておこう。



3. ティラニッドの攻撃は装甲を溶かし貫通することができるが、スペースマリーンの装甲は、最強の武器以外の攻撃からはすべて耐えられるように作られている。スペースマリーンのプレイヤーは、成功したヒットごとにダイスを1個ロールする。それぞれ3以上の出目が出ると、スペースマリーンの機動装甲服がダメージから守ってくれる。しかし、出目が1か2であった場合、ダメージを1ポイント受ける。この場合、スペースマリーンの隣にダメージマーカーを置こう。ダメージを2ポイント受けると、スペースマリーンの敗北となる！

ターマガントが移動し攻撃をすると、下記の通りスペースマリーンがターンを実行する。



スペースマリーン側のターン



1. 「移動条件」で表記されている通り、スペースマリーンを最大6mvまで動かす。兵または壁を通り抜けて移動することは不可能だということを覚えておこう。



2. スペースマリーンのベースがターマガントのベースに接触している場合、スペースマリーンが攻撃可能である。ダイスを1個ロールし、3以上の出目で、スペースマリーンはターマガントをヒットする。



3. スペースマリーンの攻撃は強力であるが、ティラニッドは、導入型生体装甲を持っている。ティラニッド側のプレイヤーは、成功したヒットごとに、セーヴィングを行う必要があり、また、その度にダイスを1個ロールする。それぞれ5以上の出目で、ターマガントのキチン質の装甲板がヒットから守ってくれる。しかし、出目が4以下であった場合、そのターマガントは敗北となる！ 戦場からターマガントを撤退させよう。

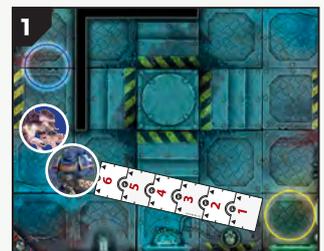
4. スペースマリーンが移動し攻撃をすると、上記の通り、ティラニッドが再びターンを実行する。

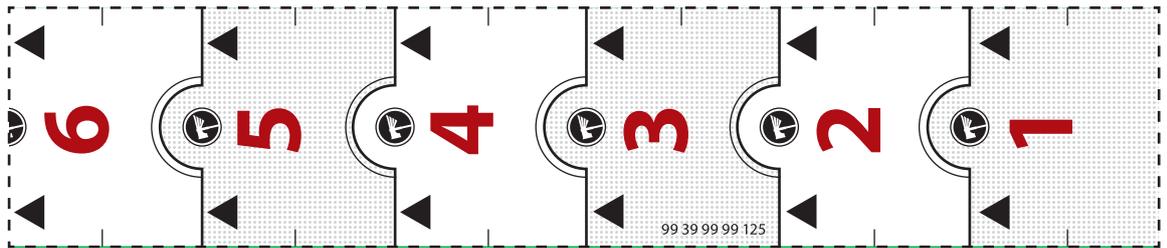
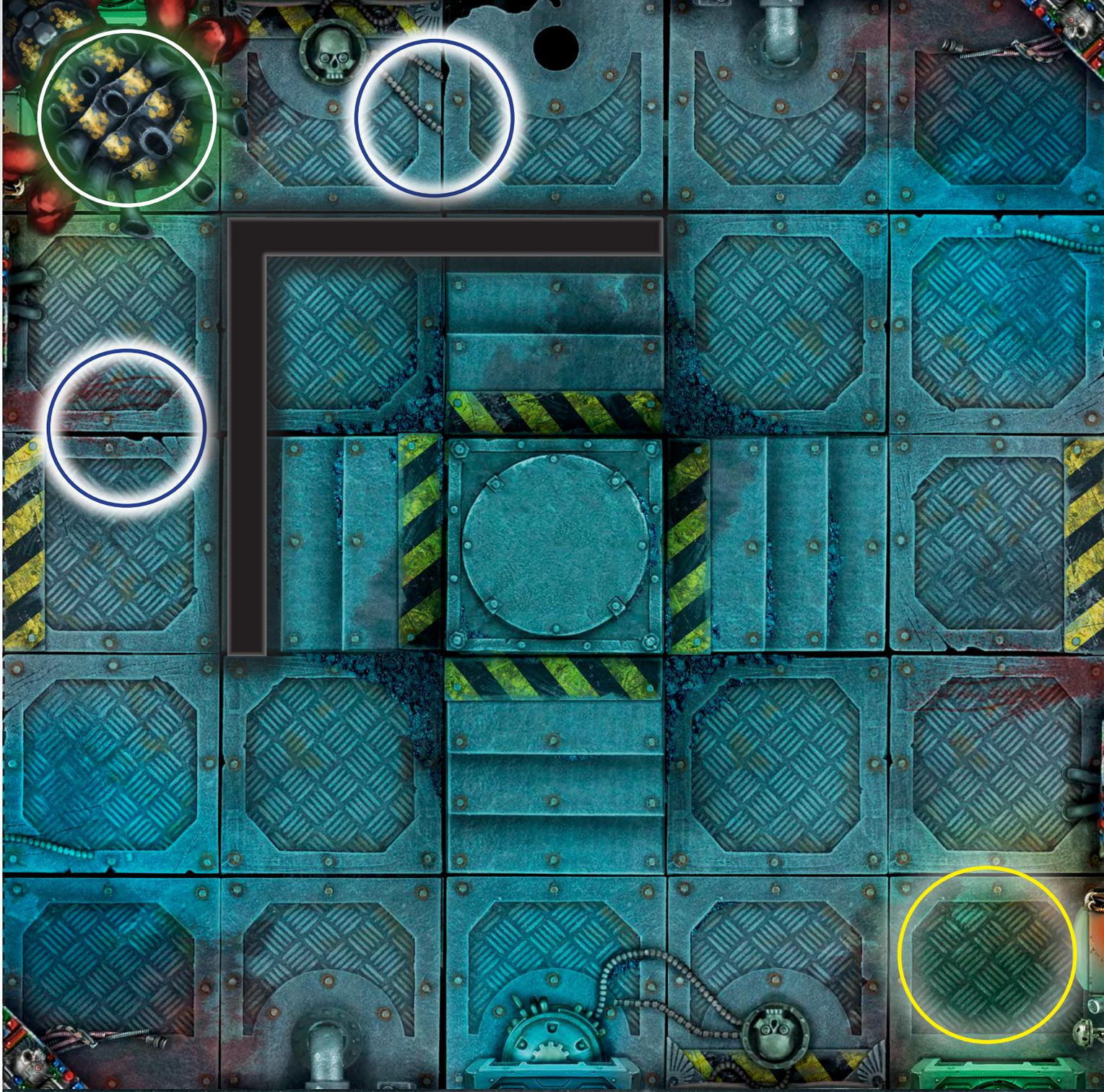
5. ノード

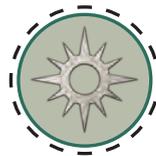
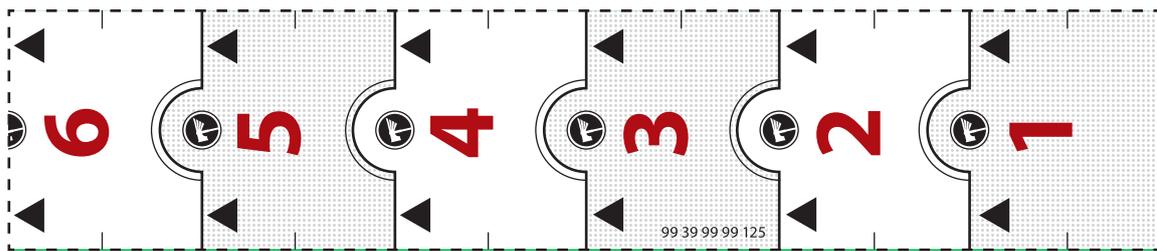


スペースマリーンのベースが群巢ノードに接触しているが、ターマガントのベースには接触していない場合、そのスペースマリーンは、群巢ノードへの攻撃が可能である。上記のステップ2と3に記されているターマガントへの攻撃に関するルールに従おう。ただし、ノードはターマガントよりも頑丈なため、セーヴィングの出目が2以下であった場合にのみ破壊される。

群巢ノードが破壊された場合、スペースマリーン側のプレイヤーが勝利する！







WARHAMMER AGE OF SIGMAR

『ウォーハンマー:エイジ・オブ・シグマー』の遊び方

ハンマーハル・アキュシャの坑道や地下室には、スケイヴンの侵略者どもが歪み石を密輸しており、都市の食物や水を汚染し、その供給さえも崩壊させようと目論んでいる。^{ワーアストーン} ストームキャスト・エターナルは致命的な歪み石を見つけ出し排除しているが、彼らを待ち伏せるスケイヴンの諜報員はまだ潜んでいる。スケイヴンによって倒される前に、ストームキャストはすべての歪み石を見つけ出すことはできるのか？

必需品



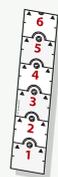
ストームキャスト・エターナル
1体



スケイヴン・クランラット
1体



1個以上のダイス



6mm定規



バトルマット



ダメージマーカー、
クエストマーカー、
ターンマーカー

準備

ストームキャスト・エターナルは、歪み石が隠された場所に辿り着いた。だが、そこではスケイヴンが待ち受けていた。一方のプレイヤーはストームキャスト・エターナルを使い、もう一方のプレイヤーはスケイヴン・クランラットを使用する。マップの通りにミニチュアを初期配置しよう。6個のクエストトークンは表を伏せてシャッフルし(どのトークンが歪み石かを互いに分からなくするため)、バトルマットに示されている通りに置く。

プレイ方法

スケイヴンはストームキャスト・エターナルを待ち伏せている。ストームキャスト・エターナルは1体目のスケイヴンを目撃した。ストームキャスト・エターナルが最初のターンを実行する。プレイヤーは37ページに記載されているルールを使用して、それぞれの兵を使い交互に移動と攻撃を行う。

勝利条件

ストームキャスト・エターナルが作戦目標を完了できる時間は限られている。この時間はバトルマットに付属しているターン・カウンターで確認できる。スケイヴン側のプレイヤーのターン開始時に、ターン・カウンターを1枠分動かす。

- ・カウンターが最後まで達した場合、またはストームキャスト・エターナルが負けた場合は、増援部隊が到着し、ストームキャスト・エターナルは脱落するため、ゲームオーバーとなり、スケイヴンが勝利する。
- ・ストームキャスト・エターナルが3個の歪み石トークンすべてを見つけた場合、ストームキャスト・エターナル側のプレイヤーが勝利する。



ウォーハンマー・アライアンスクラブからのヒント

ウォーハンマー・アライアンスクラブは、入門キットに入っているルールボウイを受け取る。ゲームはスケイヴンの代わりにルールボウイを使ってプレイすることができる。このゲームでのルールボウイを使ったルールはここから確認しよう:



Warhammer-Alliance.com



ウォースクロール

すべての兵にウォースクロールが与えられている。そこには、その兵の移動可能距離、装甲の優れ度合い、また、彼らの装備している武器や、その戦場での彼らのアビリティについて詳述している。

君の初めてのミッションでは、以下の簡易ウォースクロールを使用する。黄色で囲んでいる箇所は、このゲームで君が使用する具体的な能力値であり、君のウォーハンマーの旅が進むにつれ、すべて使用することになるだろう。

移動力
5"

体力 2

3+ [移動]

1
陣営

ウォースクロール: ストームキャスト・エターナル

リベレイター

近接武器	攻撃回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ量
戦鎧	1	3+	3+	1	1

移動力
6"

体力 1

5+ [移動]

1
確保力

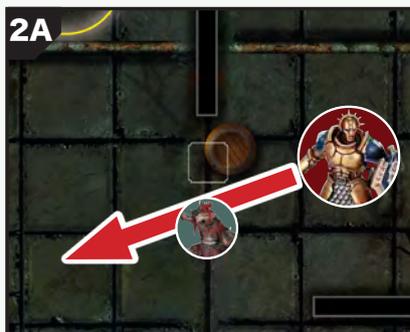
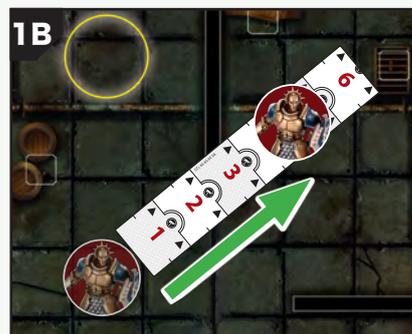
ウォースクロール: スケイヴン

クランラット

近接武器	攻撃回数	ヒット	ウーンズ	貫通値	ダメージ量
錆びた武器	1	4+	5+	-	1

移動条件

1. 兵のベースの前面に定規を当てよう。ベースの前面が、移動可能距離まで来るように兵を動かすのだ。
2. 移動時、敵の兵を通り抜け移動することはできない。更に、黒く硬い壁を通り抜けることも、戦場の端から出て移動することも不可能である。



ストームキャスト・エターナル側のターン

1. 「移動条件」に従って、ストームキャスト・エターナルを最大5mvまで動かす。兵や壁を通り抜けて移動することはできないことを覚えておこう。移動後にストームキャスト・エターナルのベースがクエストトークンに触れている場合、ストームキャスト・エターナルは以下の通りトークンを調査することができる。ただし、ターン開始時にストームキャスト・エターナルのベースが克蘭ラットのベースに接触している場合、移動と調査の代わりに克蘭ラットを攻撃する。
2. ダイスを1個ロールし攻撃する。出目が3以上であれば、ストームキャスト・エターナルは克蘭ラットをヒットする。
3. 成功したヒットごとに、克蘭ラットはセーヴィングを行う必要があり、スケイヴン側のプレイヤーはそのたびにダイスを1個ロールする。出目が5以上であれば、克蘭ラットの錆びた装甲がダメージから守ってくれる。しかし、4以下の出目で克蘭ラットは撃破する！ その場合は戦場から克蘭ラットを撤退させよう。
4. スケイヴン側のプレイヤーは、以下の通りターンを実行する。

クエストトークンの調査



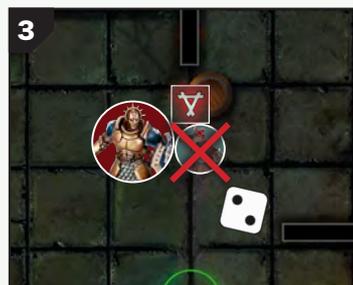
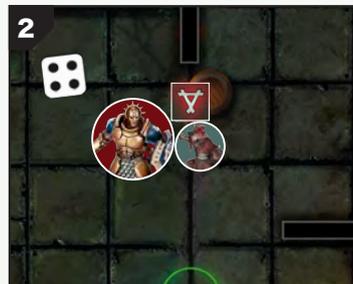
移動後、ストームキャスト・エターナルのベースがクエストトークンに接触している場合、そのトークンを調査することができる。そのトークンを裏返し、以下に従おう：



その表示が光り輝く歪み石である場合、ストームキャスト・エターナル側のプレイヤーはトークンを手に入れ、戦場からそのトークンを取り除く。これが3個目の歪み石トークンである場合、ストームキャスト・エターナルがゲームに勝利する！

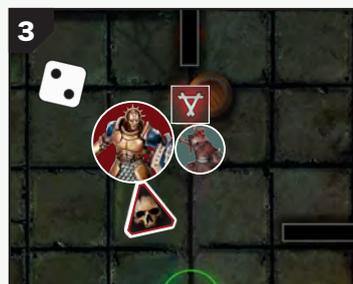
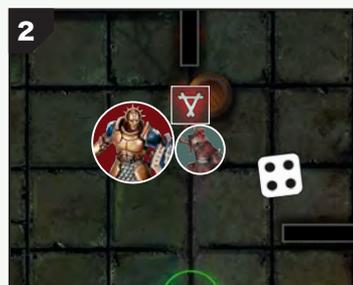
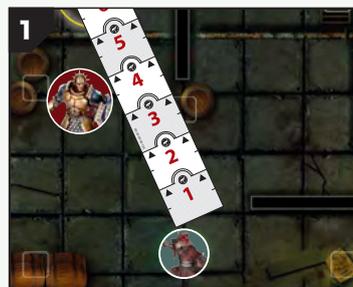


スケイヴンの紋章が表示されており、かつ戦場に克蘭ラットが1体も配置されていない場合は、そのトークンを取り除き、ストームキャスト・エターナルのベースに接触するように克蘭ラットを1体配置する。



スケイヴン側のターン

1. ターン・カウンターを1枠分動かす。戦場に克蘭ラットが配置されている場合、「移動条件」に従って克蘭ラットを最大6mv動かす。このターンで戦場に克蘭ラットが配置されていない場合、ステップ4に進む
2. 移動後、克蘭ラットのベースがストームキャスト・エターナルのベースに接触している場合、攻撃が可能である。ダイスを1個ロールし、出目が4以上であれば、克蘭ラットはストームキャスト・エターナルをヒットする。
3. ストームキャスト・エターナルは、成功したヒットごとにセーヴィングを行う必要があり、そのたびにダイスを1個ロールする。出目が3以上であれば、ストームキャスト・エターナルのシグマライトの鎧がダメージから守ってくれる。しかし、出目が1か2であった場合、ダメージを1ポイント受ける。この場合、ストームキャスト・エターナルの隣にダメージマーカーを置こう。ダメージを2ポイント受けると、ストームキャスト・エターナルの敗北となる！
4. ストームキャスト・エターナルは以下の通りターンを再度実行する。



ゲームアクティビティ

1ゲームプレイするごとに、スタンプを1つ獲得できる。
例えば、君の初めてのゲームで「戦場の主君」と「信頼できる仲間」を使った場合、スタンプは2つではなく、いずれかのスタンプを1つだけ選び獲得できる。もう一度ゲームをプレイすると、他のスタンプを手に入れることができるぞ。



ストームキャスト・エターナルのスケイヴンの脅威との戦闘

戦力を結集せよ

君のコレクションは、精鋭の打撃部隊、強大なアーミー、あるいはその中間の軍勢に隊形することが可能である。アドバイザーに頼んで、君の初めてのアーミーリストを手伝ってもらおう。



ストームキャスト・エターナルとスケイヴンの戦闘

戦場の主君

君のキャラクターも使ってゲームをプレイしよう



スペースマリーン中隊長 (ターミネーター・アーマー装備)

信頼できる仲間

君の「信頼できる仲間」ミニチュアも使ってゲームをプレイしよう。



スケイヴン

増援

君の「増援」も使ってゲームをプレイしよう。



群衆艦隊リヴァイアサンのティラニッド

大地を揺るがすもの

新しく、そして大きな要素を君のゲームに加えるのだ！ モンスターやビークルも率いてゲームをプレイしよう。

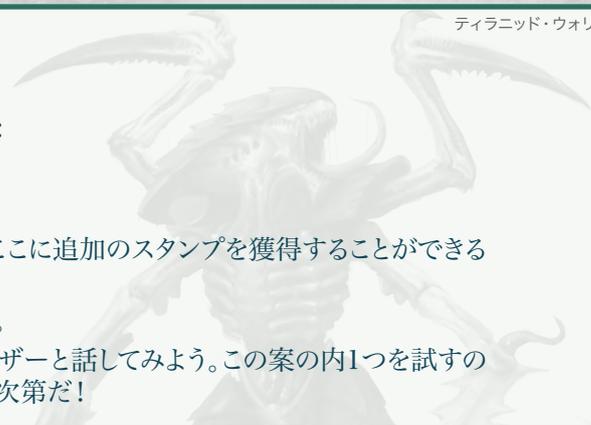


ストームキャスト・エターナル・スタードレイク

君のやり方で遊ぼう 1

ゲームをプレイする方法は多数存在する。以下を実行するのもよい:

- イベントに参加する。
- 前ページの「遊ぶ」アクティビティのうち1つを繰り返し遊ぶ。
- 友人をショップに連れて行く。この項目を行うと、本冊子の裏とここに追加のスタンプを獲得することができるぞ。
- 28ページに記載されているゲームのうちの1つをプレイしてみる。
- このバッジを獲得するためにどんな選択肢があるのか、アドバイザーと話してみよう。この案の内1つを試すのも、君の独自のアイデアを試してみるのもよい。何をするかは君次第だ!



君のやり方で遊ぼう 2

上記の選択肢を参考に、君のアドバイザーと相談し、君に合う他の「遊ぶ」アクティビティを考え出して、ここに書き込もう。



振り返り

君はいくつのゲームをプレイした? 君のお気に入りは何だった? 一番効果的なユニットは何だった?

今まで何を実施したか振り返り、何がうまくできたか、君が次に目標とすることは何かを考えよう。



セクション達成

ゲームをプレイすることは楽しく、社会経験にもなり、そして生涯にわたる友人や友好的なライバルが現れることもある。

さまざまなプレイ形式やゲームで、ダイスロールを行なって無限大に楽しむ機会がたくさんあるぞ。

すべての「遊ぶ」アクティビティが完了したら、ウォーハンマーストアで、スタンプとダイスをもらおう。出目6の祝福があらんことを!



「遊ぶ」報酬:ウォーハンマー・ダイス

読む



ウォーハンマーには、アクションや武勇、狡猾さ、勇気に満ち溢れた物語がたくさんある！

このセクションでは、シグマーの時代と第41千年紀の背景や物語を紹介するアクティビティについて知ることができるぞ。

君のアドバイザーに進捗を忘れずに報告しよう

始める

興味のある読み物を君のアドバイザーに伝え、どの本が君に合っているのか相談してみよう。

無料の短編小説を読む

いくつかの無料短編小説を読んで、君の初めての旅へ出かけよう。以下のリンクから読むことができる！
44-47ページには物語の抜粋が収録されている。

ウォーハンマーの世界

さまざまな方法で我々の世界の物語を読むことができる。

オンライン

ウォーハンマーコミュニティのウェブサイトには、有益な記事や、君のホビイスト仲間がペイントしたミニチュア、そして君のすべてのお気に入りゲームのアップデートに関する最新のニュースが詰まっているぞ。

『ホワイトドwarf(White Dwarf)』

毎月発売されている『ホワイトドwarf(White Dwarf)』では、ゲームデザイナーの洞察や、遊ぶ時に試すことのできる新しいルール、見事にペイントされたミニチュアの写真など、他では見られないコンテンツが紹介されている。

ブラックライブラリー:小説

ブラックライブラリーは、ウォーハンマー世界の物語を描く、ありとあらゆる小説や短編を出版している。

バトルームとコデックス

そして忘れてはならないのは、コデックスやバトルームの本にはルールだけでなく、陣営に関する豊富な情報が詰まっており、その背景や歴史を学ぶのに最適であるということだ。



無料でウォーハンマーの物語を読む

このコードを読み取り、無料で2本のブラックライブラリー短編物語をダウンロードしよう。



Warhammer-Alliance.com/
Black-Library-Short-Stories



英語のみ



スペースマリーン・レイヴァー

伝承修得者

お気に入りの陣営に関する伝承を読もう。

君の陣営に関する歴史や戦いについて、気に入った内容をアドバイザーに伝えてみよう。



ルミネス・レルムロード・アラリス・ストーンガード

『ホワイトドwarf(White Dwarf)』

『ホワイトドwarf(White Dwarf)』の出版物を読み、君のお気に入りの記事についてアドバイザーに教えてあげよう。

新たな課題から、インスピレーションあふれる組み立てやペイントのアイデアまで、ウォーハンマーホビーのあらゆる面の楽しさを詰め込んだ世界規模のクラブ、『ホワイトドwarf(White Dwarf)』のBunker(バンカー)記事を見逃さないようチェックしよう。

英語のみ



“ホワイトドwarf”グロムプリンダル

速報

ウォーハンマーコミュニティのウェブサイトで、最新情報と情報記事をチェックしよう。



Warhammer-Community.
com



サウザンド・サンの大妖術師、アーリマン

前線からの派遣

キャンペーンブックやルールブック、コデックス、バトルトームを読んで、第41千年紀と定命の諸領域での最新の出来事を追ってみよう。

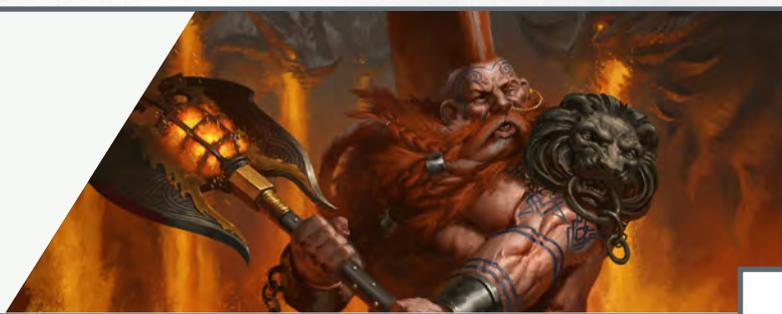


ティラニッド・ハイヴタイラント

ブラックライブラリーに登録しよう

ブラックライブラリーで入手可能な小説や短編物語のコレクションの中から試しに一冊読んでみよう。

英語のみ



“虚ろの王”カド・エゼキアル

次の物語を探す

君に合った最適な本を探し出す手助けが欲しいか？
このクイズに答えよ：



Warhammer-Community.
com/Choose-A-Book



英語のみ



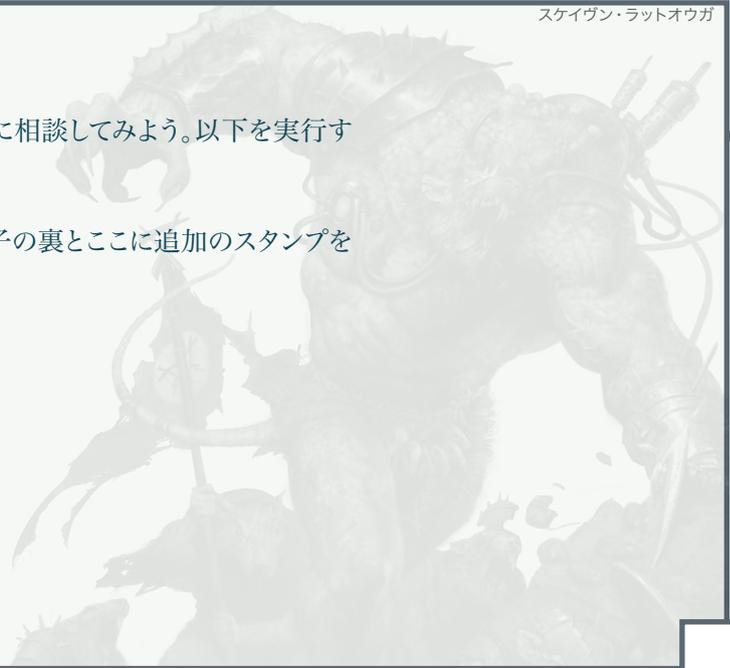
“天空の槍”インドラスタ

君のやり方で読もう 1

このスタンプ獲得のために何をするか、君のアドバイザーに相談してみよう。以下を実行するのもよい:

- 下記のボックスのアイデアを1つ試す。
- 友人をショップに連れて行く。この項目を行うと、本冊子の裏とここに追加のスタンプを獲得することができるぞ。
- 独自のアイデアで獲得する。

何をするかは君次第だ!



君のやり方で読もう:

ウォーハンマーの世界を舞台とした読み物に制限はない! 以下を実行するのもよい:

- 40ページに記載されている本の種類のいずれかを試してみる。
- 41ページ記載のリンク先のクイズに答える。
- 自身の好きな陣営が敵として登場する物語を読み、新しい視点を得る。
- 44-47ページに記載されている物語の抜粋を読む。
- 陣営リストや、君の陣営に関する背景書を作成し、友人におすすめしよう。
- 読んだことのない背景やキャラクターが登場する物語を読んでみる。
- 独自の物語を作成する。

ウォーハンマーの電子書籍やオーディオブックの品揃えも豊富だ。恐怖、犯罪、そして冒険の物語など、どのような嗜好にも対応しており、ほとんどすべての陣営に関する物語も取り揃えている。

独自の物語を語ろう

君のコレクションに独自の配色や背景を作り上げる? 君のキャラクターに名前をつけたり、ナラティブキャンペーンでゲームをプレイしたのだろうか? つまり、ウォーハンマーの世界で独自の物語をすでに築いているということだ。それを書き留めて、他の人たちに共有してみようだろうか?

ただダイスをロールしたり、名も無いミニチュアを取り除いたりするよりも、ロード・オーディネーターのテオフォニアがスクリック・スタブテイルと対決している時の方が楽しく、そして再戦の時はずっと楽しい!



君のやり方で読もう 2

前ページの選択肢を参照して、君のアドバイザーと相談し、君に合ったその他の「読む」アクティビティを考え出して、ここに書き込もう。

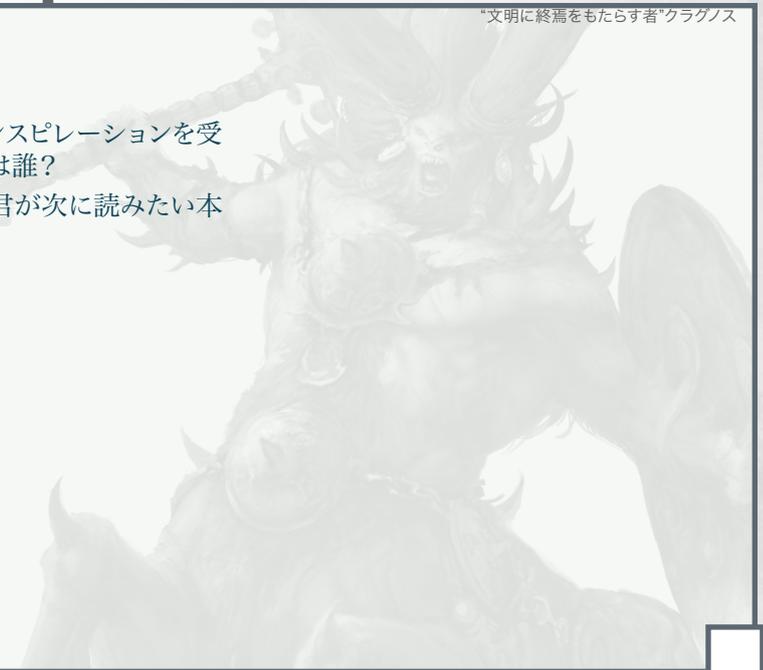


君の旅

"文明に終焉をもたらす者"クラグノス

陣営の背景で気に入った内容はどこだった？ 一番インスピレーションを受けた伝承は何だった？ 君のお気に入りのキャラクターは誰？

今まで何を実施したかを振り返り、何を楽しんだのか、君が次に読みたい本は何かを考えよう。



セクション達成

ウォーハンマーの背景を学ぶ楽しい方法は、その背景にまつわる伝承の世界に浸ることであり、そうすることによりミニチュアやゲームもさらに楽しめるぞ。

「読む」アクティビティを完了したら、ウォーハンマーストアでスタンプを獲得し、両面マップを手に入れよう。君はそれを勝ち取ったんだ！



「読む」報酬：両面マップ

影中隊長サード・ガエロンは忍びやかに、艦の主要大路と交わる交差部を目指して通路の中を進んでいた。その足取りは練達の注意深さであり、機動装甲服の駆動装置が奏でる低い音も抑えられ、床に踏み下ろされる足音すらもほとんど無音であった。バチバチという剣呑な音が獲物の注意を惹かめよう、ライトニングクロウは停止させてあった。ティラニッドは“翼の刃”への侵入には成功したかもしれない。だが奴らはここでは余所者だ。彼とレイヴンガードこそ、この艦の真の主なのだ。

曲がり角に滑り込んだガエロンは、ヴォクス通信装置を二度押した。返答として一度カチリと音がし、間をあけてさらに二度の音が鳴った。

+++
敵影を確認。数は対処可能範囲内。
+++

兜の面甲の裏で、影中隊長は陰気な笑みに口角を上げた。彼と戦闘同胞たちはここ数時間にわたって機動と接敵回避の戦いを続けており、ティラニッドを理想的な奇襲地点に誘い込んでいたのだ。そしてついに、一撃を喰らわせる時が来たのだ。

彼は自身のヴォクス通信を艦内全体のチャンネルに切り替えると、繰り返し合図を送った。一つまた一つと、視界の自動感知器の周縁に指令了解の紋章が緑色に輝いてゆく。動力室の副官シャルドウ、前部照準艦橋の医術官ランゲロン、感応通信聖所副室の軍曹同胞ケイファー。ガエロン麾下の慎重に配置された戦力が同じように了解の信号を返してくるに従って、名前のリストは続いてゆく。全員が準備万端であり、異種族の侵入者の隊列は今や完全に伸びきっており、撃滅は確実であった。

彼はゆっくりと息を吸い込んだ。曲がり角の先に獲物の存在を聞き取ることができる。鉤爪が床の鋼板を引っ掻き、狩りに駆けるキチン

質の身体がギンギンと音を立てている。捕食者の立場を既に失っていることなど、異種族どもは知る由もないだろう。

そのことを、教え込んでやらねばなるまい。

影中隊長は抑制音響システムに息を吐き出し、それはあたかも鳥の微かな羽根音のように戦闘同胞たちの耳に滑り込んだ。

「作戦開始」

ガエロンは遮蔽から飛び出し、ライトニングクロウを起動した。彼が曲がり角から突進すると共にクロウが目覚め、布を裂くような音を立てて輝き始める。前方にティラニッドの姿が見えた。三体の大型ウォリアー個体が小型のターマガントの群れを引き連れている。異種族は近付いてくる敵を認めて鳴き声を上げ、生体火器を発射した。その動きはかの種族に特有の、恐るべき敏捷性によるものである。

しかし影中隊長はさらに素早かった。

彼が回廊を対角線に動きながら跳ね駆けると、生体弾の斉射が一瞬前までその身体があった場所を掠めてゆく。さらに壁面を一步ガンと蹴り付け、異種族に飛び掛かる跳躍を行なった。彼を追って飛来するフレッシュボウラー弾の蟲が剥き出しの金属壁にぶつかり、ぐしゃりとはねる水音が響く。しかしガエロンは既にその火線を転がり避けており、僅かに紛れ当たりしかけた弾すらも逸れていくのを横目に左右に飛び走る。

一連の機動により彼は異種族まで6m以内というところに迫っていたが、回廊の真ん中に身を晒すことにもなっていた。もし影中隊長がただ一人で戦っていたならば、この瞬間に勇敢なる突撃は悲劇へと転じ、おそらくは堂々たる死という結果を迎えていたことだろう。しかしレイヴンガードはそのような無駄な犠牲を払うことに興味はなく、また一人で狩りをするということも

まず無いのだ。

カヴァール軍曹率いる攪乱分隊が第371番交差通路回廊より姿を現し、同時にティラニッドの背後でハッチが開くやいなやヴィコー軍曹の獄撃分隊が進み出る。ガエロンの存在に完全に気を取られていた異種族は、この新手の脅威への反応が遅れることになった。ボルト弾とプラズマ弾が側背から襲いかかり、キチン質外殻を粉碎する。異種族の肉体は破裂し、焼け焦げた。

並の敵であれば恐慌に陥っているところだ。影中隊長は思考する。真に自己知覚を備えた生き物は、生命の危機に反応せざるを得ないものなのだから。翻ってティラニッドは、完全に有機体でありながらあたかも機械化奉仕者のような印象を彼に与えた。他の意志に完全に隷属し、そもそもそういった意識を宿しているかすら分からぬが、自己保存の本能というものを完全に抑制された存在だ。従って生き残りの反応は虫のような素早さを伴うものであり、生き延びることなどまるで念頭に置かぬ反撃を開始した。ウォリアー個体の一つが突進して巨大なキチン質の剣で攪乱者の胸を貫き、もう片側に生える同様の剣が一人の戦闘同胞のピストルを持つ手を斬りつけた。ターマガント個体は獄撃分隊に向けて射撃を加えようとし、あるいはガエロンに対して蟲弾の斉射を続けようとする。

影中隊長は胸部装甲に数発の直撃を受けたものの、幸運にもそれは装甲表面で爆せて貫通には至らなかった。そして次の瞬間、彼はティラニッドの群れの只中で爪を閃かせていた。小型個体の頭部を一薙ぎで引き裂き、さらに回転してウォリアー個体にクロウのアップパーカットを喰らわせ、臓腑を抉る。

怪物はよろめいたが、なお死んではいなかった。内臓を床鋼板に飛び散らせながらもナイフのような爪を伸ばし、彼に掴みかかるとする。敵の異質なしぶとさに辟易としながらも、ガエロンは再び一撃

を加えてその身体を胴体部から両断した。ティラニッドは二つに分たれて崩れ落ち、完全に息絶えるまでのたうちながら金切り声を上げていた。

依然として銃撃と斬撃の応酬が続き、さらなる戦闘同胞が生体火器により死傷したが、ついにそれもやんだ。ガエロンは立ち止まり、ライトニングクロウを停止させ、戦闘の結果を確かめた。五名のレイヴンガードが倒れたが、うち二名は負傷するのみで済んでいた。そして全体の戦況を確認すべく他の攻撃部隊にヴォクス通信を送ろうとしたその時、自動識別器に優先通信要請が飛び込んできた。そのメッセージにウヴァリン艦長の識別紋章が紐付けられていることを見留めたガエロンは、直ちにその要請を受諾する。

「影中隊長殿、ただちに艦橋にお越し頂きたい」艦長は言った。

「すぐに向かう」ガエロンは答え、最も近いターボリフトに向かって動き出した。ウヴァリン艦長は影中隊長が“翼の刃”の内部からティラニッドを掃する最終作戦の指揮を執っていることを承知している。その彼がこのような通信をよこしたとなれば、発生した問題はさらに深刻かつ重大なものであるはずだった。

「状況は？」足早に進むガエロンは尋ねた。驚いたことに、熟練の艦長の返答は戸惑いを含んだものだった。

「なんとも……ご自身でご覧頂いた方が良いかと、影中隊長殿。どう表現してよいか分からぬのです」

ガエロンが戦闘艦の艦橋にたどり着くまで十分とかからなかったが、その途上、彼は艦長をそれほどまでに混乱させた異常な光景がなんであろうと動じるまいと心の準備を固めた。また同時に、戦略上、兵站上の要件についてヴォクス通信による指示も行なった。

“翼の刃”はスタンガールデ星系に

おいていまだゲリラ作戦を継続している少数の帝国艦の一隻であり、星系を通り抜ける生体艦群に攻撃を加えていた。これまでの数週の間、彼と麾下のレイヴンガードは突入攻撃を仕掛けてきた戦闘個体を三度に渡って艦内から一掃しており、それ以外に四度も危うく艦を失いかけていた。しかしそれでもなおこの期間に多くの生体艦を破壊することに成功し、助けがなくば撃沈していたであろう他の帝国艦を二度救っている。ガエロンは自身の部隊が挙げた戦果を静かに誇っていた。ゆえに航宙士オルグを静養の昏睡から起こさず、星系からの脱出を図っていなかったのだ。この場所にはまだ意義ある戦いの機会があり、狩り殺すべき獲物がいた。

艦橋に足を踏み入れた瞬間、ガエロンは戦略的均衡が変化したことを感じ取った。戦闘それ自体も、彼らがその中で果たすべき任務も変わったのだ。その変化は張り詰めた静寂の中に顕われており、恐怖を必死で抑え込もうとしている艦橋士官たちの見開かれた目の中にも見てとれた。影中隊長は何が起きたのかをまだ知らなかったが、それを理解した時には、航宙士オルグを覚醒させることになるであろうと予感した。

彼はウヴァリン艦長の指揮座の横に立ち止まった。艦長は彼を見上げ、その生体義眼が薄暗い艦橋で灯火のように光っている。

「報告を」ガエロンが命じる。返答として、ウヴァリンは映像情報を起動した。

それは酸に焼かれた“翼の刃”の艦首部分から撮影されたもので、深宇宙を捉えた粗い映像であった。ガエロンの超人的脳髓が素早く画像の歪みと劣化を補正する。彼の目は遠方のスタンガールデの恒星と、既に貪欲な異種族に蹂躪されて久しい星系内の複数の惑星を識別し、さらに最も近くに存在する生体艦群が星原にかかる黒雲のように広がっているのを見てとった。しかし画像の中央付

近にある何かを認識した瞬間、彼は完全に硬直した。彼の思考は初め、これは幻視か画像エラーの類ではないかと巡っていた。ティラニッドの生体艦にしては大き過ぎ、ほとんど馬鹿げているほどに巨大であった。しかしこの星域のその場所に衛星などはないはずだ。ガエロンの明確な記憶はそれが確かだと告げていた。巨大な陰影を凝視した彼は、それが見せる有機的な特徴を見とめるにつれ、自身の内に原始的なレベルでの不安が拡がるのを感じた。

「この星系に元々存在したものでないな」彼は言う。

「その通りです、影中隊長殿」ウヴァリンはどうか声を震わせまいとしながら答えた。「それどころか、我々が持つ最も先進的な占術走査機を以ってしても理解不能なものであります。ただこれを目にしただけで、機械精霊が危うく発狂しかけました。ティラニッドに由来するものであることは疑いありませんが、しかし閣下、あの巨大さは……」

「推定進路は？」心のうちではその答えを悟りつつも、ガエロンは尋ねた。

「フォーミダイア星系です、閣下」ウヴァリンが言う。「惑星サンクトゥム。事前計算は確実です」

影中隊長は自らに頷き、言葉を発する。

「航宙士を覚醒させよ。そしてマンデヴィル地点に急行するのだ、艦長」彼は命を下した。「危険を冒してでも〈歪み〉転移を行なうぞ。彼らに警告しなければ」

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

「なるほど」ふしくれだつた指を鳴らしながら、アルマンド・キャリスは言った。「それなら、領域同士は繋がっちゃいないんだな」

「境界門で繋がった経路だけだ」トールは答えた。「諸領域はゆっくりと、暗黒の虚空の中を動いている。ハイシュでさえ、他の領域を長くは照らせない。アキューシーの火も同じことだ」魔狩人は羊皮紙の上に、炭で円と直線からなる図形を描いた。球体が形作る円環群の中で、輝くハイシュと影なるウルグのひと組が、楕円状の軌道を描いていた。「そして、境界門は人の手で造られたものではない。何なら、我らが隣人たちの手になる代物でもない」トールの右隣りで、隅に位置したアエルフの商人がバターの多弦楽器で古い調べを奏で、それに合わせて年嵩のドゥアーディンが武骨な金属杯を揺らしていた。

「今に残る、神々の時代の神秘ってわけだな」
「その通り。だが、もっと古い時代に遡るかもしれん。この門を通ればあつという間に移動できる。港の裏で引き金を引く、お前の指より素早くな」キャリスは片方の眉を上げた。彼の射撃は、あの皮剥ぎ魔を一発で仕留めてのけたのだ。だが、ハンニヴァーの続きを待った。「実に役に立つ。千リーグの移動もたった一日だ。領域の端から隣の領域にだって行ける。だが、誰がそんなものをこしらえてくれたのか、知る者はいない。一時、気分が悪くなるだけで済無こともあれば、永遠に行方不明になることもある。これほど便利なものを使うには、ただでは済まん。だが、必要にして不可欠だ」

「門が通行料を要求してるってことか？」
聞くなり魔狩人は罵って立ち上がり、キャリスの顔の真正面を向いた。「シグマーの血にかけて、彼の足の下で、酒のつまみに出された乾き物が砕け散った。「聞く気があるのなら、馬鹿げた冗談はよせ……」気色ばむトールに対し、キャリスはにやりと笑って目を逸らし、酒場『クープ・ズ・アイ』の常連客たちの輪に加わった。店内はいつも通りごった返していたが、一つだけはつきりしていた。店内の客たちは明らかに、苛立ちを帯びた、不安な面持ちだったのだ。

「嫌な風が吹いている」トールはつぶやいて、背を椅子に預けた。「わかるぜ。みんなにもな」キャリスは頷いた。ため息が鼻から抜けていった。街をうろつく噂好きな連中は、大焦界の西で発生したスケイヴンの疫病について取り沙汰していた。エンバーガルドからの避難民は、それを〈滅びの蠱禍〉と呼んでいた。「拓かれし荘園」と「鉤爪」の半分が不浄なる鼠人間の国へ様変わりしてしまったという者もいた。また、第二の渾沌の時代の到来を口にする者もいた。トールに見つかったら、舌を抜かれたことだろう。

「さて、まだ俺たちは一杯しか口にしちゃいない。浮き世に戻るとしよう」キャリスは言った。「お前が腹に収めた山盛りのひと皿には、グューランから運ばれてきた、久遠の女王の腫並みに鮮やかな色の青菜と、ガウルでお前の後を追っかけてきた獣の肉だ。だが、他の領域じゃどこで栄養をつけてるんだ？」

「いつも食い物の話だな、フリーギルダーよ」トールはかぶりを振って答えた。「奪還し、聖別された耕作適地の作物、それか荒野団が狩ってきた獲物だ。ひと口ごとにそのつもりで味わっておけ」

カウンターの向こうでは、店の主人が――幼少の頃負った火傷のせいで無愛想この上なく見えた――泡立ったコーヒーの入ったガラス管に、濃厚で粘りのあるレシス産スウィートブラックを注いでいた。トールが陶器の瓶を店主に渡すと、店主は真鍮の呑み口から瓶の中へみなくみと注いだ。魔狩人は半分ほどグューランの清水が残った小瓶を代金として店主に渡した。滋養強壯の効果が高い他、無数の用途があるこの水は、流通貨幣に近い役割を果たしていた。

「それぞれの領域には、それぞれ独自の法則や性質がある」テーブルに戻ったトールは言った。「炎に包まれたアキューシーであれ、常緑の叢林であれ、凍土であれ、仕組み自体は変わるん。諸領域のほとんどは平たい円盤のような、末端部分で常に分離と結合を繰り返す、一種の島だ。そこには強い魔法がはたらいている。中心部分に近づくにつれ、魔法の安定性は高まる。

このように、都市に十分に魔力を供給することができるほどな

「領域石だな」キャリスは頷いた。「魔力の結晶だ」

「その通りだ。産業を起こせるほどの魔力を賄ってくれる。だがこれにも、使用上の代償がある。“燠火石”には『死の石炭』と呼ばれるだけの理由がある。常人が“琥珀骨”からどんな影響を受けるかは知っての通りだ。だが、少なくとも小箱入りの虚無石を持っておけば、身の安全を保ち、副次的な影響を免れることができる。“友ならざる境界”では、シグマー祝祭日の蠟燭なみに燃え上がってしまうだろうがな」

「ハッ、領域の果てになんぞ誰が行くものか。愚か者か、魔法使いならともかく」

「ガウルのおき知恵だな。連中は、時として同類じみている」

「領域の端っこは、その、朝びらきの連中が浮かべる“浮遊岩”めいた景色なのか？」

「基本的には、そうだ。だが浮遊岩は領域のどこにでも浮かんでいる。個々の岩に固有の高度が内在していて、その高度を保ってそれぞれが浮かんでいる。荒野団が最適な一個を発見すると、ドウアーディンがそれを引っ張り下ろし、牽引してはその上に簡易建築物を建設する。それから連中は、十分安定した土台なり、荒っぽい用途に供する用意なりができたなら、岩を放す。シグマーは知り給う——このちよつとした戦術的应用がなければ、朝びらきの征戦士たちは、略奪者がやってくる前に居場所を確保できまい」

「大したもんだ」キャリスは言った。「俺も散々な目にあつた。まるつきり悪夢だった。酸に蝕まれた砂漠、地面から飛び出す骨の杭、触手の蠢く落とし穴。大地自体が化け物になつちまうんだ」

「希望は一過性にあらず。執拗は失敗を知らず。ウンベローゲン教団の標語を耳にしたことはあるだろう。『父祖たちの大地を取り戻し、その恵みを永遠に手中に留めよ』だ」

「略奪者どもの槍は永遠に汝がものなり。汝が喉元に至るまでは、」

トールは肩をすくめた。「時にはな。勇敢なる者たちはそれを実現してきた。酒場できぐるを巻く我らよりも、大した連中だ。我らは我らで、栄えある都市の薄汚い奥底から、この手で邪悪の片鱗を掘り起こすわけだが」

「それに乾杯するとしてしよう」瓶を掲げ、キャリスは言った。「さて、杯を干せ、御老体。ハイシュは翳つた。ウルグは昇つた。スケイヴン狩りの時間だ」



戦いの栄誉

完成



『戦いの栄誉』プログラムの完成おめでとう！ 今や君は、ウォーハンマーホビーの醍醐味を味わうことができただろう。君は、初めてのミニチュアを集め、組み立て、ペイントしたり、あるいは、あらゆる背景にまつわる伝承について学んだり、友人たちと共にダイスをロールし遊んだりしたのだろう。

君の旅を振り返るには良い機会だ。君は何に心惹かれた？ どのようなスキルを身に付けた？ 一番楽しんだものは何だった？

君が次に進むべき道は？ アドバイザーに相談し、アイデアを得よう。ウォーハンマーストアのスタッフはいつでも君の手助けをしてくれるぞ。だが、進む道は君次第だ！ ウォーハンマーを楽しむのに間違った道などないのだから。



完成日:

報酬: ケースと証明書

ウォーハンマー・アライアンス

ウォーハンマー・アライアンスは、ウォーハンマーによる教育支援プログラムだ。豊富な無料サポートにより、学校やその他の教育現場を通じて、若者たちに楽しく、創造的で、社交性に優れたホビーに取り組む機会を提供している。

詳細は、ウォーハンマーストアのスタッフに聞いてみよう。または以下のサイトから確認できる:



Warhammer-Alliance.com



ウォーハンマーストア

ウォーハンマーストアは、我々のコミュニティの中心であり、初めての方や経験のあるホビイストたちに、あたたかくて楽しく、そして家族そろって訪れることのできる環境を提供している。親切で知識が豊富なスタッフが、コレクションの始め方や新しいペイント技術への挑戦、あるいはホビーについてのお喋りであっても手助けしてくれるぞ。誰もが楽しめる何かがあるぞ！



無料のミニチュア

ミニチュアは、ウォーハンマーホビーの中心である。君の選んだ2体のミニチュアの内、1体を無料で手に入れよう。ウォーハンマーストアでスタッフに聞いてみよう。



初めてのミニチュアを無料で塗ろう

無料のミニチュアを使って、組み立て方や塗り方を学ぼう。君が思っているよりも簡単だ。君が知る必要のあることは、すべて我々が説明しよう。



無料のイントロダクションゲーム

スピーディなテーブルトップ体験ができるバトルに没頭しよう。ウォーハンマーストアでは、君が必要な全てを提供しており、遊び方も教えてくれるぞ。



今月のフリーミニチュア

新しいミニチュアで毎月何か違ったことに挑戦してみよう。ウォーハンマーストアでは、無料のテーマ別ミニチュアを、在庫がある限り提供しているぞ。



ピック & ミックス・ペイントセット

新しい塗料の一式を使用して、君のコレクションを拡大し、ペイントスキルを磨こう。好きな塗料を10個選び、そのうちの1つを無料で手に入れよう！



コレクタブルコイン

毎月、君のウォーハンマーストアでは、テーマ別のコインを集めることができるぞ。コレクションの始め方について、ウォーハンマーストアのスタッフに尋ねてみよう！



最寄りのストアを探すには



Stores.Warhammer.com



集める

始める

ウィッシュリストを作成しよう

陣営紹介

戦場の主君

信頼できる仲間

報酬を集めよう



14ページ



14ページ



15ページ



15ページ



15ページ



増援

大地を揺るがすもの

君のやり方で集めよう 1

君のやり方で集めよう 2

振り返り



15ページ



15ページ



16ページ



17ページ



17ページ

始める

安全第一

組み立ての名人

戦場の主君

信頼できる仲間

「組み立てる」報酬



18ページ



18ページ



19ページ



19ページ



19ページ



増援

大地を揺るがすもの

君のやり方で組み立てよう

君のやり方で組み立てよう 2

振り返り



19ページ



19ページ



20ページ



21ページ



21ページ

始める

初めてのミニチュアを塗ろう

カラースキーム

戦場の主君

信頼できる仲間

「塗る」報酬



22ページ



22ページ



25ページ



25ページ



25ページ



増援

大地を揺るがすもの

君のやり方で塗ろう 1

君のやり方で塗ろう 2

振り返り



25ページ



25ページ



26ページ



27ページ



27ページ

始める

初めてゲームをプレイする

戦力を結集せよ

戦場の主君

信頼できる仲間

「遊ぶ」報酬



28ページ



28ページ



38ページ



38ページ



38ページ



増援

大地を揺るがすもの

君のやり方で遊ぼう 1

君のやり方で遊ぼう 2

振り返り



38ページ



38ページ



39ページ



39ページ



39ページ

始める

短編小説を読む

伝承修得者

『ホワイトドワーフ(White Dwarf)』

速報

「読む」報酬



40ページ



40ページ



41ページ



41ページ



41ページ



前線からの
派遣

ブラックライブラリーに登録しよう

君のやり方で読もう 1

君のやり方で読もう 2

振り返り



41ページ



41ページ



42ページ



43ページ



43ページ

組み立てる

塗る

遊ぶ

読む

友人と 一緒に

ウォーハンマーホビーの最も理想的な使い方は、友人や家族と共有して楽しむことである。

ホビー初心者の友人や家族をウォーハンマー・ストアやウォーハンマー・アライアンスクラブに連れて来ると、君のアドバイザーが快く君の友人独自のウォーハンマーの冒険を始める手助けをしてくれるぞ。

ウォーハンマーが初めての友人や家族と一緒にアクティビティを完成させると、ボーナスとして追加のスタンプを獲得することができる。新しい友人や家族を連れて来た時にのみ、右のスタンプすべてを集めることができるが、各アクティビティを一緒に完成させる人は、同じ友人や家族でもよい。

君のやり方で集めよう： 友人と一緒に



ウォーハンマーストアやウォーハンマー・アライアンスクラブに友人を連れて行き、君の友人の初めてのミニチュアを無料で獲得しよう。また、そこで友人の初めてのミニチュアを選ぶ手助けをしたり、冊子のアクティビティのどれかを一緒に完成させるのもよい。君のアドバイザーに相談し、アイデアを得よう。

君のやり方で組み立てよう： 友人と一緒に



今月のミニチュアと一緒に組み立てたり、スペアパーツを友人に共有して、ミニチュアの改造の手助けをするか、ただ遊びに来てミニチュアと一緒に組み立てるのもよい。

君のやり方で塗ろう： 友人と一緒に



イントロダクション・ペイントの体験と一緒に参加し、友人に君のお気に入りのミニチュアをどのようにペイントしたのかを教えてあげたり、あるいは一緒にミニチュアのペイントをしたり、集めたりしよう。

君のやり方で遊ぼう： 友人と一緒に



イントロダクション・ゲームの体験と一緒に参加し、友人にどのようにゲームをプレイするのかを教えてあげたり、あるいは新しいゲームを一緒に試してみるのもよい。

君のやり方で読もう： 友人と一緒に



友人に本を貸してあげたり、君のお気に入りの短編小説を紹介したり、陣営の伝承について教えてあげるのもよい。君のアドバイザーに相談し、更なるアイデアを得よう。





ウォーハンマーの旅を始めよう

この冊子は、ウォーハンマーホビーの5つの重大要素である「集める」、「組み立てる」、「塗る」、「遊ぶ」、「読む」を通して君のウォーハンマーの旅を手助けするアクティビティを多数収録している。

自身で、あるいは友人たちと一緒にアクティビティを完成させることができ、各アクティビティを達成するとスタンプを獲得できる。スタンプ一式を獲得し終わると、無料特典を受け取ることもできる。

ウォーハンマーには、誰もが楽しめる何かがある。コミュニティにようこそ！



本冊子は、学校を含むウォーハンマーの旅をこれから始めるすべての人々に向けたものである。教育支援プログラムについての詳細はこちら：



Warhammer-Alliance.com



5 011921 238538 >

1432999010



Games Workshop Limited, Willow Road,
Nottingham, NG7 2WS, UK