

『戦いの栄誉』を存分に楽しむ方法

ウォーハンマー・アライアンスのリソースパックに収録されている冊子は、『戦いの栄誉』プログラムでも使用できます。そのプログラムでは、ウォーハンマー初心者に向けた50種類を超えるアクティビティと、ウォーハンマーストアで得られる特別報酬が用意されています。



参加者が冊子の各セクションのアクティビティを完了させると、ウォーハンマーホビーで活用できる報酬を獲得することができます。また、そのアクティビティのいずれか30個を達成すると、認定書とミニチュアケースを手に入れることも可能です。ただし、この報酬はウォーハンマー・アライアンスではなく、公式のウォーハンマーストアが提供するものです。そのため、参加者が報酬を受け取るには、最寄りのストアへ行く必要があります。あなたのウォーハンマー・アライアンスのグループが登録している、ウォーハンマーストアと連携することが一番手近な方法ですが、各参加者の都合に合わせて他のストアを利用して問題ありません。

提供されたリソースパックには、プログラムを取り組むのに十分な材料が含まれており、参加者はボックスの中身のみを使ってプログラムを完了させることができます。必ずしも『戦いの栄誉』の材料を使う必要はありませんが、段取り良く、そして参加者にモチベーションを与え、目標を達成するための枠組みを提供する手段としておすすめです。

仕組み

1. アクティビティを選びます。ここに記載されているセッションプランに従って選ぶか、あるいは参加者と相談して決めましょう。
2. 参加者がアクティビティを完了したら、アクティビティボックスに印を付ける。そのアクティビティが記載されたページを開き、直接当該ボックスに印を付けましょう。冊子の最後にあるスタンプカードは、ウォーハンマーストアで使用します。
3. 参加者は自身の冊子とアクティビティを達成したことを証明できるもの（ミニチュアやその写真、読んだ本の感想など）をウォーハンマーストアへ持って行く。
4. ウォーハンマーストアのスタッフが参加者の冊子の裏にスタンプを押し、達成したアクティビティに応じた報酬をその参加者に贈呈します！

達成した項目に対する報酬については、最寄りのウォーハンマーストアのスタッフに聞いてみましょう。あなたと参加者に更なる手助けを快く提供してくれます。また、報酬についての段取りも調節してくれるでしょう。

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。



アートカードの報酬

ウォーハンマー・アライアンスのリソースパックには、12枚の両面アートカードが収録されています。これらのカードは、特に参加者に向けて贈られる、ウォーハンマー・アライアンス限定の報酬です。参加者たちが初めて冊子の中のアクティビティ10個を完了させた時に、これらのカードを渡すといいでしょ。このカードを獲得するのに、全セクションを完了させる必要はありません。



『戦いの栄誉』その他の使い方

最寄りのストアに参加する

クラブメンバーがプログラムを始めたら、最寄りのウォーハンマーストアを活用することをお勧めしてはどうでしょう。公式ウォーハンマーストアでは、ウォーハンマー・アライアンスのグループが楽しめる資料や体験の数々を用意しています。ストアによっては、大人数を収容できるスペースや対応できるスタッフの人数は限られていますので、クラブメンバーをストアへ連れて行く場合は、まずストアマネージャーと相談しましょう。

戦いの栄誉をテーマとしたセッションを行う

『戦いの栄誉』のプログラムは、ウォーハンマーホビーの5つの重大要素である「集める」「作る」「塗る」「遊ぶ」「読む」に焦点を当てています。クラブの活動にこれらの要素を組み入れる方法については、セッションガイドに記載された例を参照しましょう。次のテーマに移る前に、各テーマのセッションを何回か続けて行うことも、新鮮さを保つためにテーマを一通り行うこともできます。セッションガイドを一読し、割り当てられたスペースと時間の中で、どのセッションが最も効果的かを確認し、実行してみてください。

グループチャレンジを計画する

グループが盛り上がり、メンバーが主体性を感じることでできるイベントを運営してみましょう。ペイントチャレンジやゲームトーナメント、読書会などを行うことも可能です。このようなイベントは、学業上の目標を目指す生徒たちにとって、社会性を身につけたり楽しい時間を過ごしたりできる良い機会となるでしょう。生徒たちが喜びそうであれば、そのイベントの功績を讃える賞状を印刷することもできます。そのような役立つ資料は、ウォーハンマー・アライアンスのウェブサイトで見つけることができます。

保護者の方との関わりを持つ

ウォーハンマーホビーに関わっている保護者の方は意外と多くいます。中には古い本やミニチュアを隠し持っている、生徒たちが『戦いの栄誉』の課題を完了する手助けをするために、クラブに寄付してくれる人もいられるかもしれません。

ウォーハンマー未経験の保護者の方にとっても、『戦いの栄誉』は始めやすいプログラムです。クラブを支援したい人は、セッションの運営を手伝うことや家庭用品を用いた特殊地形を組み立てること、そして地元の図書館でウォーハンマーの本を見つけることなど、その他多くの作業をボランティアとして行うことができます。世代間の絆を深める良い機会を、ウォーハンマーが与えてくれるでしょう。

すべての世代の初心者に

『戦いの栄誉』に年齢制限はありません。あなた自身や、あなたの所属するウォーハンマー・アライアンス・クラブのメンバーの保護者の方が、ウォーハンマーホビーを始めたいと思っているのであれば、プログラムに参加し、報酬を得ることも大歓迎です。

ウォーハンマーストアが近くにない場合

『戦いの栄誉』の参加者は報酬を得るため、公式のウォーハンマーストアへ行かなければなりません。しかし、報酬を得られる期間は設けていませんので、お近くにウォーハンマーストアがない場合も心配不要です。そのクラブメンバーがストアの存在する場所へ旅行などに行く時に、冊子とミニチュアの写真(あるいはミニチュア本体)をストアに持って行くと、それに応じた報酬が与えられることを教えてあげましょう。