

ウォーハンマー・アライアンス指導者ガイド



2024 - 25

イントロダクション	1
リソースボックスの使い方	3
『戦いの栄誉』を存分に楽しむ方法	23
クラブ設立と支援	25
健康と安全	33
ゲーム道具	37
リソースパックのその先へ	53
追加のアクティビティ	55

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。

- ・ 『戦いの栄誉』冊子 12冊
- ・ 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 クルールボウイ・ガットリッパ
- ・ 12x ネクロン・ウォリアー
- ・ 収録ミニチュア用の作る&塗るシート
- ・ 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
- ・ アート仕様報酬カード 12枚



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。

- ・ 『戦いの栄誉』デジタル版冊子
- ・ 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



BattleHonours.Warhammer.com



ゲームの詳細について

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』のウェブサイトではルールやプレイヤーの疑問を解決する情報を得られるだけでなく、これらのゲームについてもっと知ることができる。



[Start-Warhammer.com](https://www.start-warhammer.com)



[Warhammer40000.com](https://www.warhammer40000.com)



[AgeOfSigmar.com](https://www.ageofsigmar.com)



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。



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。

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。



[Warhammer-Alliance.com](https://www.warhammer-alliance.com)



[Stores.Warhammer.com](https://www.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・オブ・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ウイ・ガットリップ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。

セッションプラン

クラブセッションの容易な運営に役立つ、ボックス内容物と冊子の推奨使用方法と計画

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:



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。



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・オブ・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。



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イルに戻り、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・インターセッター

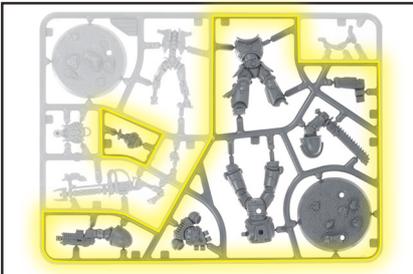


太古の科学技術によって強化され、何世紀にも渡り戦闘経験を磨き上げてきたスペースマリーンは、〈帝国〉の優れた兵士たちである。肉体と金属からなるこの巨人は、機動装甲服という脅威のスーツに身を包み、何百もの異なる戦団から派遣される。彼らはそれぞれに誇り高さ歴史を持ち、鮮明な紋章を帯びている。強力であるがその数は少なく、窮状の必要な時にのみ派遣される。そのため、大半の人類は彼らを目にすることなく生涯を過ごすだろう。

組み立てる



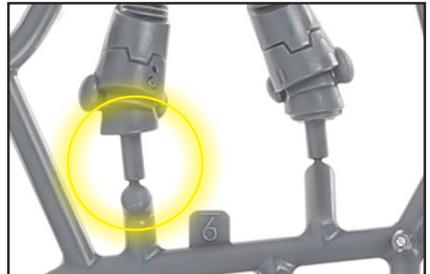
ランナーからパーツを取り外し、下の指示に従ってアサルト・インターセッターを組み立てよう。『戦いの栄誉』の冊子に記載されているように、ウォーハンマーのミニチュアを組み立てる際、ほとんどの場合はプラスチックニッパーも必要になるが、今回は不要だ。



ウォーハンマーのミニチュアは、プラスチックのランナーに付属している。各パーツには、下の組立図と同じ番号が割り振られている。

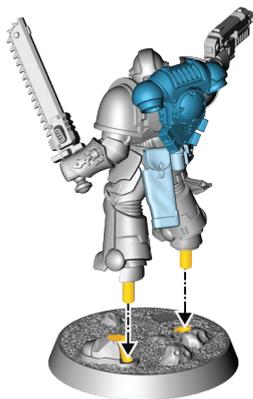
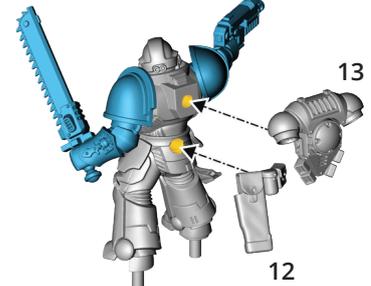
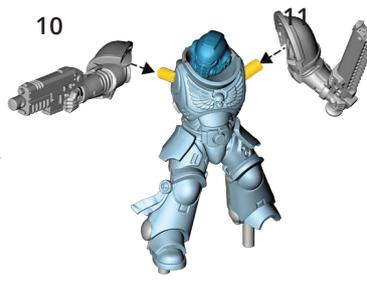
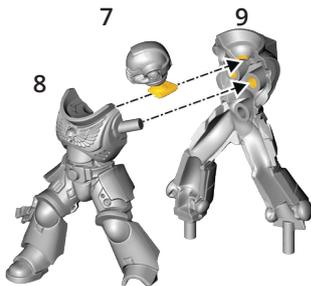


パーツを取り外す際は、矢印で示した箇所から下方向にゆっくりと押し、ランナーから取り外す。



インターセッターはプッシュフィット式ミニチュアだ。画像に示されたペグを見つけ、下の図の順序に従ってに穴に合わせよう。ペグを取り外さないように注意すること。

ランナー上に記載されている番号のパーツを探し、下の順序に従って、ハイライトされている取り付け位置で慎重にパーツを押し合わせる。このミニチュアに接着剤は必要ない。



ネクロン・ウォリアー

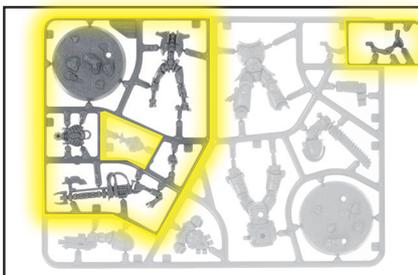
ネクロンは不死身の異種族であり、長い間忘れ去られていた時代に銀河系を支配していた、意識を持つ機械だ。何千年もの間眠りについていた彼らは、失われた帝国を取り戻すために目覚めた。自己修復可能な金属の身体と、宇宙を破壊する奇妙な武器を持つネクロンは、恐ろしく無慈悲な敵である。噂によると、長い眠りにより正気を失い、ネクロンの多くが心なき怪物へと変貌を遂げたという。



組み立てる



ランナーからパーツを取り外し、下の指示に従ってネクロン・ウォリアーを組み立てよう。『戦いの栄誉』の冊子に記載されているように、ウォーハンマーのミニチュアを組み立てる際、ほとんどの場合はプラスチックニッパーも必要になるが、今回は不要だ。



ウォーハンマーのミニチュアは、プラスチックのランナーに付属している。各パーツには、下の組立図と同じ番号が割り振られている。



パーツを取り外す際は、矢印で示した箇所から下方向にゆっくりと押し、ランナーから取り外す。



ネクロンはプッシュフィット式ミニチュアだ。画像に示されたペグを見つけ、下の図の順序に従って穴に合わせよう。ペグを取り外さないように注意すること。

ランナー上に記載されている番号のパーツを探し、下の図の順序に従って、ハイライトされている取り付け位置で慎重にパーツを押し合わせる。このミニチュアに接着剤は必要ない。



ストームキャスト・エターナル ヴィンディクター

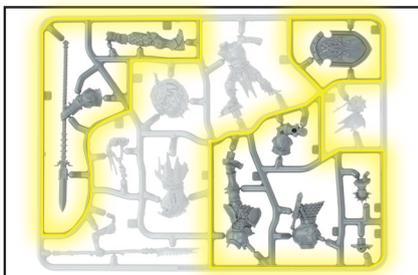
強力な英雄たるストームキャスト・エターナルは、シグマーによって選り抜かれ、天界の嵐の力を得た。彼らは〈定命の諸領域〉を奪還するシグマーの大いなる希望だ。シグマーの軍勢の最前線に立つ彼らの力と戦闘力は、諸領域を脅かす数多き恐怖と戦わせられている。たとえ彼らが倒れたとしても、己の魂はアズイルへと帰還し、〈再鍛〉されたのち、再び戦場へと送られるのだ。死でさえも、ストームキャスト・エターナルを奪うことはできない。



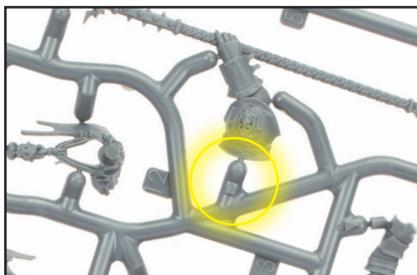
組み立てる



ランナーからパーツを取り外し、下の指示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よう。『戦いの栄誉』の冊子に記載されているように、ウォーハンマーのミニチュアを組み立てる際、ほとんどの場合はプラスチックニッパーも必要になるが、今回は不要だ。



ウォーハンマーのミニチュアは、プラスチックのランナーに付属している。各パーツには、下の組立図と同じ番号が割り振られている。

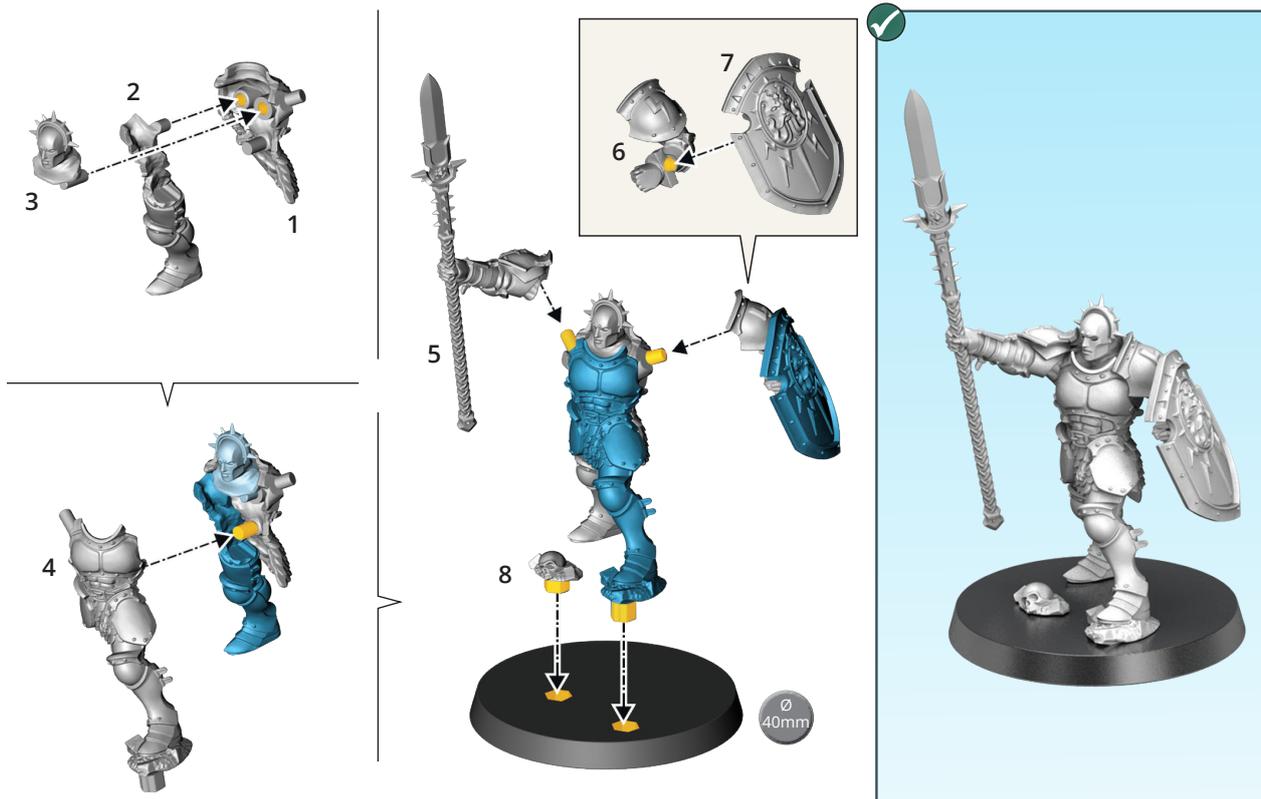


パーツを取り外す際は、矢印で示した箇所から下方向にゆっくりと押し、ランナーから取り外す。



ヴィンディクターはプッシュフィット式ミニチュアだ。画像に示されたペグを見つけ、下の図の順序に従い穴に合わせよう。ペグを取り外さないように注意すること。

ランナー上に記載されている番号のパーツを探し、下の順序に従って、ハイライトされている取り付け位置で慎重にパーツを押し合わせる。このミニチュアに接着剤は必要ない。



クルールボウイ ガットリッパ

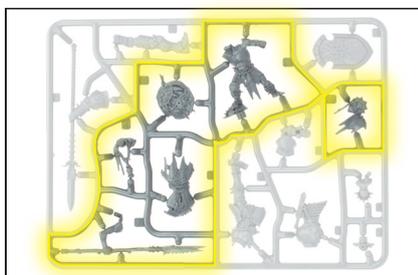
クルールボウイのオールク軍は、〈定命の諸領域〉の悪臭を放つ湿地や沼地から出現する。この邪悪な生物にとって、戦いは自分たちがいかに強力であるかを証明する手段であるだけでなく、犠牲者に屈辱を与える機会でもある。クルールボウイが繰り出す悪賢い策略は、効果的であると同時に悪意に満ちている——敵に不意打ちを食らわせられるというのに、公平に戦う意味はあるか？



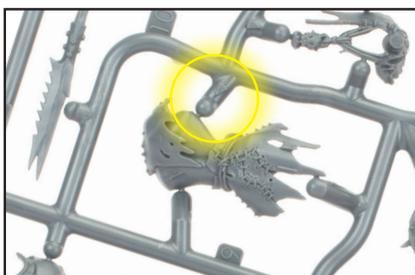
組み立てる



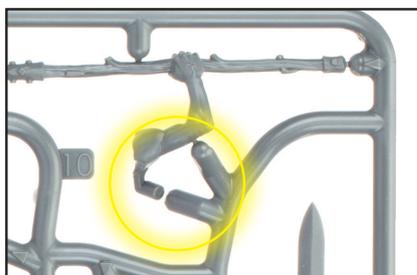
ランナーからパーツを取り外し、下の指示に従ってクルールボウイ・ガットリッパを組み立てよう。『戦いの栄誉』の冊子に記載されているように、ウォーハンマーのミニチュアを組み立てる際、ほとんどの場合はプラスチックニッパーも必要になるが、今回は不要だ。



ウォーハンマーのミニチュアは、プラスチックのランナーに付属している。各パーツには、下の組立図と同じ番号が割り振られている。

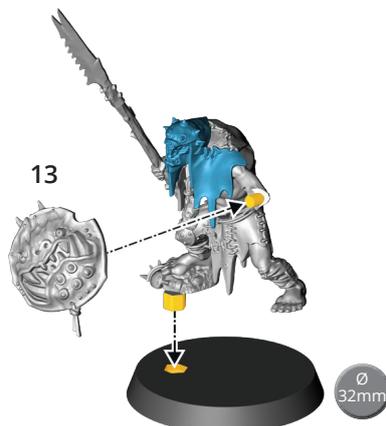
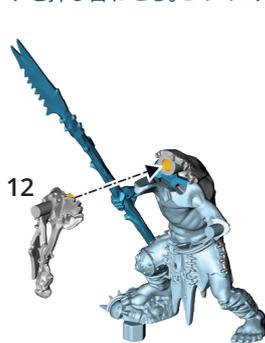
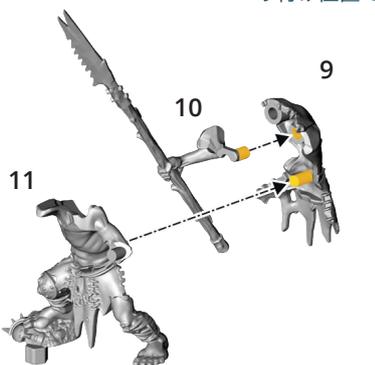


パーツを取り外す際は、矢印で示した箇所から下方向にゆっくりと押し、ランナーから取り外す。



ガットリッパはプッシュフィット式ミニチュアだ。画像に示されたペグを見つけ、下の図の順序に従って穴に合わせよう。ペグを取り外さないように注意すること。

ランナー上に記載されている番号のパーツを探そう。下の順序に従って、ハイライトされている取り付け位置で慎重にパーツを押し合わせる。このミニチュアに接着剤は必要ない。



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し手助けを、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。



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』

クラブパックの冊子は、「戦いの栄誉」初心者用プログラムの一環でもあります。新たなウォーハンマーホビストがホビーのあらゆる側面を体験できる手段であり、彼らにとって興味のあることにさらに没頭できる機会となるでしょう。また、冊子の項目を完了すると無料の報酬を手に入れることもできます。あなたのクラブに最適かどうかを知るには、本ガイドの23ページの情報を確認するか、ウォーハンマーのストアマネージャーにご相談ください。

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・オブ・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・オブ・シグマー』ではバトル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：スペースマリーナ、バトルーム：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



セッションプラン

このセッションには、ウォーハンマー・アライアンスのリソースパックの内容を使用したセッションプランが記載されています。このプランは、あなたのウォーハンマー・アライアンスクラブで利用することができ、あらゆる世代やスキルレベルに適しています。



どの項目にも所要時間を記載しています。あなたのクラブセッションの持ち時間より長い場合は、数回のセッションに分けて行っていいでしょう。

セッション概要

セッション 1: 初めてのミニチュアを組み立てる

ウォーハンマー・アライアンスのリソースパックには、ミニチュアキットが含まれています。このセッションでは、ミニチュアキットに重点的に取り掛かりましょう。4体の内どのミニチュアを組み立てたいか、メンバーと相談して決めましょう。

セッション 2: 配色を決める

このセッションでは、メンバーに独自の戦団、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しょう。メンバーは紹介セッションにおいて、独自の設定を紹介し、この次のセッションでその設定や配色にもとづいて、実際にミニチュアをペイントします。

セッション 3: ミニチュアをペイントする

このセッションで、メンバーはペイントを始めることができます。ミニチュアは、メンバーがそれぞれ持参するか、クラブの倉庫などに保管しておくようにしましょう。また、ブラシがメンバーに行き届いていることと、塗るたびにブラシを洗える水が十分に用意されていることを確認するといいいでしょう。

セッション 4: ゲームをプレイする

このセッションでは、『戦いの栄誉』に収録されているミニゲームを通して、メンバーにウォーハンマーのゲームを紹介します。「指導者ガイド」に記載されている行動規範を必ずメンバーに伝えましょう。適切なスポーツマンシップを学び、ウォーハンマーのゲームをプレイする際に、相手を尊重することは大切なことです。

『戦いの栄誉』のページ番号

本セッションプランのあらゆる項目の中で、『戦いの栄誉』冊子の参照箇所が確認できます。『戦いの栄誉』で参照する正しいページ番号を簡単に素早く見つけることができるよう、ページ番号は該当する項目や文章内に次のように記載されています: [ページ1](#)

親しみを持ってもらう

初めてのクラブセッションでは、まずミニチュアの組み立てに取り組みます。ミニチュアの組み立ては楽しく、夢中になれる上、スキルも身に付きます。

しかし可能であれば、メンバーには事前にウォーハンマーに親しみを持ってもらうと、よりスムーズにセッションが進むでしょう。ウォーハンマーに関する役立つ情報は、以下の『戦いの栄誉』冊子のセクションに記載されています。参加者がすでに冊子を持っている場合、事前に目を通すよう促したり、作業が早めに終わった時や、自宅にいる時に読むよう勧めたりするのもいいでしょう。この時点で参加者が冊子を読むことに興味がなくても、問題ありません。ウォーハンマーの本は数多く存在し、それらを読むことは、多くの人にとってホビーの中でも重要な要素の一つですが、必須ではないのです。ですが、目を通して見るよう促してあげると、気が進まなかったメンバーであっても、ウォーハンマー40,000やウォーハンマー:エイジ・オブ・シグマーの手に汗握る物語の中で夢中になれる何かを見つけるかもしれません。

設定情報と星図

ページ 6-13

The image shows a detailed Galactic Map of the Warhammer 40,000 universe, highlighting the Segmentum Solaris. It includes various map focus areas like Terra, Mars, and Ultramar. To the right, there are promotional images for 'The Grim Darkness of the Far Future' and 'There is Only War', featuring miniature models of Imperial and Xenos units.

陣営

ページ 44-77

This section features two pages from the 'The Gates of Azryr' and 'Viathan' novellas. The 'Gates of Azryr' page includes a chapter introduction by Chris Wright and the start of the story. The 'Viathan' page features a chapter introduction by Dark Mills and the start of the story. Both pages include illustrations of characters and scenes from the novels.

ヒント

メンバーに、ストームキャスト・エターナルのストームホスト、クルールボウイの戦氏族、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。メンバーが希望するのであれば、ミニチュアを塗る時に独自の配色を決めてもらうこともできます。そのため、メンバーの創造力と準備を促すために、最初にブレインストーミングを行うといいでしょう。

生徒の読解力を向上させるとともに、計画を立てたり、自主的に研究を行ったりする練習にもなります。



ミニチュアの組み立ては、ウォーハンマー・ホビーの楽しみの一つです。このセッションで、生徒たちはランナーからパーツを押し外し、組み立てガイドを参照しながらミニチュアを組み立てていきます。このミニチュアは、接着剤やニッパーを使わずに組み立てられるよう設計されているため、容易に取り組みることができます。

必要なもの

- 『戦いの栄誉』冊子
- ウォーハンマー・アライアンスパック付属の未組立てミニチュア(種類は問わない)
- 選んだミニチュアの説明が記載された情報カード

準備

情報カードの説明書きの面を上にし、全員が手に取れるように並べ、それぞれの場所にランナーを用意します。追加の解説を参照できるよう、『戦いの栄誉』冊子の **ページ 18** を開けておきましょう。

メモ: このミニチュアにプラスチック用の接着剤やニッパーは必要ありません。

ステップ 1: ランナーを見て各パーツの番号をメモしてもらい、シートの説明書に記載された番号と見比べてもらいましょう。

ステップ 2: 組み立てガイドに記載された順序に従い、ランナーから各パーツを優しく押し外すよう促しましょう。

ステップ 3: ペグと穴を並行にして、2つのパーツを互いにしっかり、かつ慎重に押し込むよう指示します。

ステップ 4: 他のパーツも同じように進めて、完成するまで一つずつミニチュアに組み込んでもらいましょう。

ステップ 5: 生徒が完成させたミニチュアを見せてもらいましょう。



生徒は、ミニチュアの組み立てを初めて終え、**ページ 19**の「組み立ての名人」を達成しました。達成した証として、チェックボックスに印をつけましょう。生徒の時間がある時や自由時間の間に、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他の種類のミニチュアでも練習するよう勧めてみましょう。

BUILD

Get Started
The Battle Honours website has miniature building video guides to help you get started. Watch one and tell your advisor.

BattleHonours.Warhammer.com

Safety First
Ask your advisor to show you how to safely use the tools you need to build your miniatures. Always follow the safety advice at the bottom of the page.

Remember to show your advisor your progress

Building Warhammer Miniatures
Building miniatures can require a variety of tools, including flat-edged plastic clippers to remove parts from their frame and a mouldline remover to clean off small lines of plastic left over from the casting process. Some miniatures will also need glue to stick the parts together. Many of the starter models and Warhammer Alliance models do not need all of these tools. If you are building a push-off-frame model, be sure to push where the arrows show.

Using Clippers
Hold the clippers like so. To use them, squeeze gently with your fingers and thumb until the blades meet.

Where to Clip
Clip as close to the component as possible. Take care not to accidentally clip off any parts of the model.

Line up Parts
Carefully line up the components you want to attach, making sure that the correct pegs connect with the correct holes.

Push Together
Push the pegs into the holes by applying gentle pressure to both components. Try to get as tight and close a fit as possible.

Tool Safety

Always:

- read the building instructions carefully and follow all safety guidance.
- follow any age restrictions and applicable laws of your country.
- take your time and be careful when using clippers, glue, or any other modelling tool.
- ask your advisor to demonstrate a tool to you before using it for the first time.

Master Crafter
Build your first miniature!

The Lord of Battle
Build your first character.

Trusted Retinue
Build your first unit of at least three miniatures.

Reinforcements
Build a unit of at least five miniatures.

Earthshaker
Build a monster or vehicle miniature.

Spare Parts
Many Warhammer sets have optional parts to personalise your miniatures. This means you'll end up with spare parts, known as many hobbies as 'bits'.

When you finish all the Build stamps, you'll get a Bits Box to keep these in for customising your miniatures.

セッション 1: 初めてのミニチュアを組み立てる

生徒の作業が早めに終わった場合:

生徒にウォーハンマー・アライアンスのリソースパックに収録されている他のランナーも見てもらい、違うミニチュアに挑戦する時間があるかどうか考えてもらいましょう。違うセッションで組み立てる予定のミニチュアと、被ってしまわないよう確認するといいいでしょう。また、生徒が次にすることを大まかに把握するため、ペイントの説明書を見たり、ゲームについて読み、ミニチュアの武器やその他の装備品について学ぶよう促してみるのもいいでしょう。重要なことは、他の生徒もミニチュアを快適に組み立てられる環境を作ることです。そうすることで、生徒全員がこの体験を得て、達成感を感じることができま

ヒント

簡易組み立て式のペグを捻じって取らないように教えてあげましょう。ペグが変形してしまうと穴に差し込めなくなってしまう。ミスがあった部分を接着できるように、リーダーにはプラスチック用接着剤を提供しておきましょう。

さらに踏み込む

参加者は、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た他のミニチュアを組み立てたり、他のウォーハンマーのミニチュアを入手できるようであれば、そのミニチュアを組み立てたりしてもいいでしょう。他のミニチュアを組み立てるには、ニッパーや、接着剤を使用しなければならない場合があります。事前に確認し、セッションの一部として、そのツールの正しく安全な使い方を教える計画を立てましょう。

異なる種類のミニチュアを組み立てると、『戦いの栄誉』の他のスタンプを獲得することができます。ウォーハンマーのホビイストたちはしばしば、ビークルや騎兵、モンスターなど、特定の種類を組み立てることに楽しみを見出すようになります。可能であれば、クラブメンバーが最も楽しめるミニチュアの種類を見つけられるまで、他の種類の組み立てを試してみるように促しましょう。

例えば、以前作ったミニチュアのスペアパーツを使って、今取り組んでいるミニチュアのベースに飾り付けをすることや、簡単な「組み立てる」アクティビティの項目を試してみるよう勧めたり、あるいはそのセッションを行ったりすることもいいでしょう。

このセッションの全項目は、『戦いの栄誉』のスタンプを獲得できる対象です。『戦いの栄誉』のアクティビティに記載されているミニチュアのセットや種類、または「君のやり方で組み立てよう」のいずれかを選択しましょう。

ツールの安全性について



常に以下のことに注意してください:

- ・ 組み立て説明書をよく読み、安全に関する手引書のすべてに従うこと。
- ・ 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。



このアクティビティを通して、生徒は問題を解決したり、組み立てたり、書面による指示に従ったりする練習ができます。

このセッションで、生徒たちはそれぞれのミニチュアをどのように塗るかの計画を立てます。ブラシに塗料をつける前にアイデアを考えることで、そのキャラクターにより親しみを持てるようになるでしょう。このセッションにかかる所要時間は短いため、組み立てやペイントのセッションの合間を縫って行うのにも最適です。

必要なもの

- ・ 『戦いの栄誉』冊子
- ・ 手元にあるペイントポットのラインナップ
- ・ 前のセッションで組み立てたミニチュアに対応した、情報シートのコピー
- ・ 色鉛筆やマーカーなど
- ・ 可能であれば、指導者ガイドの「追加のアクティビティ」にあるデザイン/塗り絵シートの印刷物

準備

情報カード、色材、使用可能なペイントポット(参考用)、塗り絵シートを準備します。ペイントの工程については、『戦いの栄誉』冊子の[ページ 22](#)に記載されている追加の解説を参照しましょう。

ステップ 1: 情報シートと塗り絵シートの前面に記載された背景を読んでもらいます。

ステップ 2: 細部を見るよう指示し、木や金属のような違った素材についてメモをとってもらいましょう。

ステップ 3: 計画を立て始めてもらいましょう。ここでは、あとでミニチュアに塗りたい色の構想を練ってもらうことが重要です。手元に準備したペイントポットの色で配色を考えてもらいましょう。

ステップ 4: 生徒に完成した作品を見せてもらいましょう。

完成したら、[ページ 25](#)にある「カラースキーム」アクティビティを達成できます。達成した証として、チェックボックスに印をつけましょう。

Finding Inspiration
All of the models on this page were painted using the same set of ten paints. Even with just a few paints, you can create your own Stormhosts or Space Marine Chapters using unique combinations of colours. You can use these colour schemes for inspiration, or create your own. For more ideas, you can see dozens of hobbyists' armies in *White Dwarf*, the official Warhammer magazine, or on the @OfficialWarhammer YouTube channel.

Space Marine Chapters
There are over 1,000 Space Marine Chapters, so there's no shortage of possible colour schemes. You could use one of the many Chapters featured in our books or create your own!

Necron Dynasties
Necrons are made of living metal, so their colour schemes usually have a metallic theme. New and previously unknown dynasties are always reawakening - which is bad news for the galaxy, but good news for you as you can invent all kinds of paint schemes!

Kruleboys
Kruleboys prefer to hide and attack from ambush. Because they are found throughout the fantastical landscapes of the Mortal Realms, the colours that make for good camouflage can vary greatly!

Stormhosts
Stormhost Bretnals are organised into mighty Stormhosts. There are many Stormhosts, and their colours and heraldry often reflect the Realm that they are based in. You could paint yours to match an existing Stormhost, or design your own.

Colour Scheme
Choose a colour scheme for your next models.

The Lord of Battle
Paint your chosen character in your chosen colour scheme.

Trusted Retinue
Paint your first unit of three to five models. Batch painting can be a great way to get several miniatures painted at the same time. Ask your advisor for some tips on how to do this.

Reinforcements
Paint your unit of five to ten models.

Earthshaker
Paint your monster or vehicle - it uses the same techniques as the rest, just on a larger scale. Ask your advisor if you need any help.

Citadel Paint
Want to learn more techniques? After more colours? Warhammer's Citadel Paint range boasts hundreds of different colours. Your advisor can help you find the exact colours you're after. If you're looking for more in-depth instructions, the Citadel Colour website has everything you need.

セッション 2: 配色を決める

生徒の作業が早めに終わった場合:

他のアクティビティシートにいくつか目を通してもらい、気になるアクティビティがあれば、それを達成するよう促しましょう。違うセッションで、そのアクティビティを行う予定がないことを確認するといいいでしょう。生徒が他の生徒と独自の配色を共有したり、話し合ったりできる環境を作りましょう。また、次のセッションに備えて、ペイントポットの塗料をよく見てもらうのもいいでしょう。

ヒント

時間が余った場合、ウォーハンマー・アライアンスのウェブサイトにある「資料」のページに記載されている、他のアクティビティを試して達成するよう、生徒に促してみましょう。万が一に備え、予備の印刷物も用意しておきましょう。

さらに踏み込む

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他のミニチュアか、入手可能であればウォーハンマーの他のミニチュアの配色を計画してもらいましょう。また例えば、参加者が初めてのセッションでスペースマリーンの配色をデザインした場合、同じスペースマリーン戦団の中隊長や医術官がどのような出来栄になるのか考えてもらうなど、すでに自身で考えた配色のバリエーションについて話したり、デザインしたりすることもいいでしょう。ユニフォームや紋章は、同じ組織に属する人物等であることを示すことができ、また役割によっては、それらのユニフォームや紋章に異なるバリエーションが存在します。これらをデザインすることは、一般的なデザインスキルに取り組む良いきっかけになり、生徒によっては夢中になれる課題となるでしょう。

他にも、“クラブ”のスペースマリーン戦団やストームキャスト・エターナル・ストームホストをみんなでデザインするのもいいでしょう。そうすることで、生徒はデザインスキルの向上とともに、自身のアイデアの提示や、チームワーク、議論や交渉を経て、グループの合意に至る一連のスキルを高めることができます。もちろん、その後にスカッドやコレクションを組み立て、クラブ独自の配色でペイントすることも可能です。

このセッションの全項目は、『戦いの栄誉』のスタンプを獲得できる対象です。『戦いの栄誉』の「集める」と「塗る」セクションに記載されたアクティビティ、または「君のやり方で集めよう」と「君のやり方で組み立てよう」のいずれかを選択しましょう。



このアクティビティを行うことで、生徒の**決断力**と**色彩理論**の知識が向上するとともに、**計画を立てたり、自主的に研究**を行ったりする練習にもなります。



生徒は、前回のセッションで組み立てたミニチュアを使って、初めてペイントしていきます。追加の手短な解説を行い、作業中はその様子を見回るようにしましょう。完璧さを求めて心配するよりも、ペイントは楽しく創造的な作業であると考えてもらえるように促すといいいでしょう。このセッションには時間を十分に設けましょう。

必要なもの

- ・ 『戦いの栄誉』冊子
- ・ 手元にあるすべての塗料
- ・ ブラシ
- ・ 水入れ
- ・ ペイント・パレット
- ・ ペーパータオル
- ・ 塗料や水による作業スペースの汚れを防止する材料
- ・ 情報カード

準備

作業スペースを保護するための材料(新聞やプラスチック製の板など)を用意しましょう。ブラシ、ペーパータオル1~2枚、ペイントポット、水入れ、パレット、個々のミニチュアを準備します。作成したペイント計画を生徒それぞれが参照できるようにもしておきましょう。塗料はペイントポットの溝から取るように指示し、水入れは作業中手が届く場所に配置しましょう。ペイントの工程に関する追加の解説については、『戦いの栄誉』冊子の [ページ 22](#) を参照しましょう。

ステップ 1: まずは生徒が選んだ配色を使って、ミニチュア全体に主色を塗ってもらいましょう。乾くのに時間がかかり、細部を潰してしまう恐れがあるため、できるだけ一度に多くの塗料を塗ってしまわないように注意を促します。

ステップ 2: 次の色に移る前に、水とペーパータオルを使ってブラシを完全に綺麗にする方法を教えましょう。

ステップ 3: 前のステップで塗った、まだ乾き切っていない塗料と混ざってしまわないよう気をつけながら、生徒は2つ目の色を塗っていきます。塗料が完全に乾くのを待つか、他の部分に塗料が触れていない箇所を塗るよう指示しましょう。失敗してしまっても今は心配不要です。

ステップ 4: ブラシをよく洗ってから新しい塗料でペイントし、自身が考えた配色で各箇所が塗れるまで、この工程を繰り返してもらいましょう。

ステップ 5: ベースを忘れずに塗るよう促します。元のプラスチックの色である灰色が見えていなければ、ミニチュアペイントは完了です。

ステップ 6: 間違った箇所には色がはみ出している場合は、元の色で修正してもらいましょう。

ステップ 7: 生徒に完成した作品を見せてもらいましょう。

ペイントが完了したら、[ページ 22](#)にある「初めてのミニチュアを塗ろう」アクティビティの達成です。達成した証として、チェックボックスに印をつけましょう。

PAINT

Painting miniatures is easier than you think – start with an undercoat or base coat, then paint one colour at a time. Don't worry about mistakes – you can clean them up later. Below you'll find some quick and simple techniques that can be used to get your model looking great on the tabletop or display shelf.

Remember to show your advisor your progress

Get Started

Get started, get inspired, and learn these painting techniques – and more – step-by-step at:

Check out Colour.com/
Getting-Started

Paint Your First Model

Get painting – your advisor will be on hand to help you choose colours and give you advice on techniques.

Warhammer Paint

Undercoating your miniatures is an important first step that gives the paint a smooth and even surface to stick to. There are several ways to do this – ask your advisor.



Basecoating your models is a key part of painting. It gives a solid colour that serves as a foundation for the rest of the paints.



Shading a miniature is allowed paints to flow down into the recesses of your models, creating shadows on your miniatures. It's a great way to add depth to a model, making it look fantastic.



Basing a miniature finishes it off and creates a natural scene of the environment the miniature is in. Matching bases is a great way to unify the look of a collection.



Paint Safety

Always:

- follow all safety guidelines
- paint in a well-ventilated area
- keep paint away from your eyes and mouth
- keep all labels and safety information

Painting Your Models

It's now time to paint your first model! Painting is one of the most rewarding parts to the Warhammer hobby, and is the main reason many people get involved. It's easy to learn and fun to do, and with practice, you'll soon become good at it.

There are few things more impressive than a fully painted collection! Follow the instructions below step by step, slowly and steadily until your model is done. Ask your advisor for help finding the right paints to match the colour scheme that you want to achieve.

Step 1

Make sure the lid of your chosen paint is firmly shut and give the pot a quick shake. Then, using a clean brush, grab a small amount of paint on the paint palette.



Step 2

Before you dip your brush into the paint on the palette to begin painting, wet the brush first. This helps the paint go on to the model smoothly.



Step 3

Paint your chosen colour onto the model. Start with the colour that covers the biggest area first. Let each colour dry before you move on to the next. Don't forget to wash your brush between each colour you use.



Step 4

After all of the areas are painted, finish the model by tidying up any sections as required. It's okay to go back and re-do or clean up areas that you think you can improve.



Brush Types and Care

Brushes are available in many sizes – smaller brushes for details, and larger ones for painting big areas. Choosing the right brush will help you to paint well and quickly. There are also special brushes designed for particular techniques – ask your advisor for guidance. Use the special Texture tool when applying technical paints to bases – you'll find it much easier than using a brush.

- Wash it regularly while painting – not just when you change colours or finish.
- Don't get paint all the way to the metal bit on the brush.
- Keep the point sharp – twist the brush gently against your paint palette to do this.

セッション 3: ミニチュアをペイントする

生徒の作業が早めに終わった場合:

生徒たちに自身の作品を披露するよう促しましょう。この時点で生徒たちは、自身のミニチュアが自分の作品であることをしっかりと感じられます。他の生徒たちと達成をお祝いする機会を作るようにしましょう。時間が余った場合のペイントアクティビティを数個参照するには、ウォーハンマー・アライアンス冊子の[ページ 26](#)を読みましょう。

ヒント

好きな配色を選ぶよう参加者を促しましょう。『戦いの栄誉』冊子でいくつか紹介されています。セッション2を受けている場合は、自身の配色を決めているかもしれません。自分のアイデアを述べたり、独自の物語を作ったりすることで、より楽しむことができるでしょう。

さらに踏み込む

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他のミニチュアのペイントを行うことで、もう一つのセッションを簡単に追加することができます。またその場合、使う可能性のある配色はさまざまであるため、同じことを繰り返していると感じさせることはありません。より新鮮に感じてもらう方法として、初めてのミニチュアで使っていない、ペイントの新しい技法を紹介することもいいでしょう。『戦いの栄誉』の冊子か、以下に記載されているウェブサイトで参照できます。

ウォーハンマーの他のミニチュアを持参できるのであれば、生徒はビークルやモンスター、動物など、十分異なった種類のミニチュアをペイントするといいいでしょう。そうすることで、自身のスキルの幅を広げたり、新しいことに挑戦できたりします。また参加者は、それを通して『戦いの栄誉』のスタンプを獲得できることを覚えておきましょう。

グループプロジェクトを実行する場合や、あるいはペイントは好きでも細かい作業は好きではない参加者には、ゲームテーブル用の特殊地形や作戦目標を塗ってもらうといいいでしょう。そうすることで、ゲームテーブルの見栄えが良くなったり、ゲームの新たな戦術的課題を表現したりすることができます。全員が一緒に取り組んだクラブの特殊地形は、参加者が誇りに思う作品になることでしょう。

特定の技法を学んだり、特定のミニチュアを塗ったりするセッションを計画したい場合は、ウェブサイトにてミニチュアのペイントレッスンや解説の数々を視聴し、参考にすることができます。



このセッションの全項目は、『戦いの栄誉』のスタンプを獲得できる対象です。『戦いの栄誉』のアクティビティに記載されているミニチュアのセットや種類、または「君のやり方で塗ろう」のいずれかを選択しましょう。



このアクティビティを行うことで、生徒の**創造性と想像力**が向上するとともに、**芸術的スキル**を使う練習にも役立ちます。



多くのウォーハンマーホビイストにとって、ゲームをプレイすることはホビーの中でも重要な要素です。友人や家族と集まったり、大会やゲームショップで新しい人たちに会ったりすることは、楽しく、価値があり、やりがいのある経験を得ることができます。このアクティビティは、異なるゲームの種類やダイスロールの仕方、データシートとウォースクロールの読み方、そしてスポーツマンシップの遵守などを含む基礎的な概念に、生徒たちが慣れ親しむことを目的としています。入門用のミニゲームは簡単ですが、考えすぎたり、ルールの勉強に時間を費やしてしまいがちです。セッションをスムーズに行進するために、聞かれるかもしれない質問に答えられるように準備しておきましょう。

必要なもの

- ・ 『戦いの栄誉』冊子
- ・ 選んだゲームのシナリオに対応したミニチュア
- ・ 上記ミニチュアの情報シート
- ・ ゲームボード
- ・ ミニゲームボードのトークンとアクセサリ
- ・ ダイス

できる限り生徒たちを1対1でペアにしましょう。



準備

『戦いの栄誉』に記載されたゲームのシナリオに目を通し、その内容を知りましょう。ウォーハンマー40,000のシナリオについては [ページ 30](#) を、ウォーハンマー:エイジ・オブ・シグマーは [ページ 34](#) を参照しましょう。ゲームボードかゲームマット、ダイス、そして情報シートを用意して、ゲームができる環境を整えましょう。生徒たちが自宅にミニチュアを持って帰っている場合は、自身のミニチュアを持参するよう指示しましょう。予備のミニチュアがある場合は、生徒が自身のミニチュアを忘れたときに備えて準備しておきましょう。

ステップ 1: 28ページと29ページに記載されたさまざまなゲームの形式については、数分かけてクラスで説明しましょう。そうすることで、生徒たちはゲームに異なる規模や種類があることを知ることができます。

ステップ 2: 年齢やウォーハンマーの親しみの度合いに応じて、ダイスの読み方や、データシートとウォースクロールの参照の仕方を少し時間をかけて解説しましょう。また、データシートやウォースクロールを参照する方法は、成功か失敗かを判断するデモンストレーションを行いながら説明するといいでしょ。ただし、詳しい情報は『戦いの栄誉』のシナリオに記載されているため、説明に時間を費やしすぎないようにしましょう。

ステップ 3: 生徒にゲームボードの準備やゲームのルールを一読してもらいましょう。

ステップ 4: プレイを開始しましょう。様子を見回って、励ましたり、理解ができているか確認したり、疑問点を解決する手助けをしたりするといいでしょう。

ステップ 5: 結果が出たら、集計しましょう。

ダイスロールの音が止んだら、生徒はそれぞれ [ページ 28](#) の「初めてゲームをプレイする」アクティビティを達成します。達成した証として、チェックボックスに印をつけましょう。

PLAY

Playing Warhammer is a fun social activity, and lets you use the miniatures you've built and painted in fast-paced, strategic battles. The activities in this section will get you rolling dice and having fun in no time!

Remember to show your advisor your progress

Get Started

Read about the different Warhammer games in the box below and on the next page and choose what you are interested in.

Play Your First Game

Now it's time to play some games and roll some dice!
You could try one of the minigames on the next few pages, head to a Warhammer store and play an introductory game, or try some of the other options here.

Types of Game

As well as Warhammer 40,000 and Warhammer Age of Sigmar, there are other many games set in the Warhammer worlds. However you prefer to play, there's an option for you.

Skirmish Games
If you're looking for fast paced, cinematic action using just a few miniatures, these are for you. Lead your warband to glory in Wargry, or undertake dangerous missions as elite special operators in Kill Team.

Board Games
Prove your skill in a deeply tactical game of Warhammer Underworlds, or work together with your friends against the minions of the vampire lord Rakusur in the cooperative board game Warhammer Quest: Cursed City.

Ways to Play

There are many ways to play Warhammer 40,000 and Warhammer Age of Sigmar, from small individual Combat Patrol and Spearhead games to narrative campaigns that can take days, weeks, or even months to complete. You can play games with your friends, or go to events and make new ones. The opportunities to play Warhammer are only limited by your imagination, and each represents an opportunity to earn a stamp for the Play your Way activity.

Talk with your advisor about what you would like your next gaming experience to be and they will provide advice on how to make it happen.

Spearhead and Combat Patrol
When you want to play a fast-paced game in a short amount of time, Spearhead and Combat Patrol games are perfect. A Spearhead box for Warhammer Age of Sigmar or a Warhammer 40,000 Combat Patrol gives you a great force for playing compact, exciting games.

Narrative Play
Narrative games can tell a story, or be part of a wider Path to Glory or Crusade campaign. In these campaigns, you earn rewards for your forces that carry over into future games, and help your commander's rise to power as the story goes on. Narrative play is great when you want to tell a story with your collection, or build it up slowly over many games.

Matched Play
Matched play sets clear rules for selecting miniatures and scenarios. This ensures both sides are balanced, and must use carefully laid plans and smart decision-making to prevail. Matched Play is ideal when you want to be able to play a balanced, fun game using any of the models in your collection.

Game Sizes

You will find games in our worlds suitable for any amount of time and any number of miniatures. Warhammer Age of Sigmar and Warhammer 40,000 can be played at any size, from small clashes with a handful of units played in under an hour to massive battles with hundreds of miniatures that take all weekend. There are also the skirmish and board games detailed on the previous page - and more besides!
However you like to play, there's an option for you.

Welcome to Warhammer.com

セッション 4: ゲームをプレイする

ネクロン・ウォリアーとクルールボウイ・ガットリッパのミニチュアの使い方

ウォーハンマーストアなどにあるスターター用のミニチュアや初心者ガイドの雑誌に収録されているミニチュアは、あらゆる初心者にとって簡単に手に入れることができます。冊子内で紹介しているゲームでは、それらのミニチュアを用いてプレイするといいでしょ。

ウォーハンマー・アライアンスのリソースパックには、異なるミニチュアが複数含まれています。単純にティラニッド・ターマガントの代わりにネクロン・ウォリアーを、スケイヴン・クランラットの代わりにクルールボウイ・ガットリッパを使って、ゲームをそのまま実行することができます。『戦いの栄誉』冊子のルールを使って、まずはゲームを運営し、その後このルールに変えることをお勧めします。

生徒の作業が早めに終わった場合:

生徒がよりゲームに慣れることができるよう、生徒が独自のシナリオで再度ゲームをプレイしたり、役割を交代してみたり、終了した他のグループと組み、どういった結果になるかを確認したりするよう促すといいでしょ。ダイスの出目確率について考えさせたり、違った戦術を試して、結果の違いをしてみるよう提案するのもいいいでしょう。

ヒント

時間がある場合は、ペアと陣営を交換して、他の陣営としてプレイするよう促しましょう。生徒たちが負けたことに悔しがっていたら、すべての結果のうちの半分は負ける結果になることと、これは競争ではなく、勝つことよりも、友人たちとゲームをプレイして楽しむことが一番大切であることを教えてあげましょう。

さらに踏み込む

クラブメンバーが持っている他のミニチュアを用いても、同じゲームをプレイすることができます。メンバーのデータシートとウォースクロールで当該アビリティを探しましょう。ミニチュアやデータシートが大きく異なれば、一方が大きく有利になる可能性があることを覚えておくといいでしょ。

ウォーハンマー・アライアンスの指導者用素材には、他にもさまざまなゲームが用意されています。参加者は、ウォーハンマー40,000とウォーハンマー:エイジ・オブ・シグマーの完全版ゲームをプレイし始めることに興味を示すかもしれません。ルールブック専用のライブラリーを、クラブに作ることを考えるのもいいいでしょう。これらのゲームの主要ルールは、オンラインで無料で手に入れることができます。『戦いの栄誉』の冊子に載っているリンクを参照しましょう。

ゲームは、他のアクティビティのスタートポイントにもなります。例えば、おもしろい特定のゲームで起こったことについて、参加者が物語を書いたり、「続編」として一方が復讐を狙うといった独自のシナリオを作ったりするかもしれません。

このセッションの全項目は、『戦いの栄誉』冊子の「集める」、「遊ぶ」、「読む」セクションでスタンプを獲得できる対象です。そこに記載されている項目か、「君のやり方で集めよう」、「君のやり方で遊ぼう」、「君のやり方で読もう」のいずれかを選択しましょう。



このアクティビティを通して、生徒は**問題解決**や、**数学**、**確率**、**チームワーク**の練習ができます。

ミニゲームでリソースパックのミニチュアを用いる

ウォーハンマーストアなどにあるスターター用のミニチュアや初心者ガイドの雑誌に収録されているミニチュアは、あらゆる初心者にとって簡単に手に入れることができます。冊子内で紹介しているゲームでは、それらのミニチュアを用いてプレイするといいでしょ。ウォーハンマー・アライアンスのリソースパックには、異なるミニチュアが複数含まれています。単純にティラニッド・ターマガントの代わりにネクロン・ウォリアーや、スケイヴン・クランラットの代わりにクルールボウイ・ガットリッパを使って、ゲームをそのまま実行することができます。あるいは代わりにこのウォーハンマー・アライアンスのリソースパックに収録されたミニチュア用ルールを使うことも可能です。

それらのミニチュアの基本的なウォースクロールやデータシートは、リソースパックに収録されている情報カードに載っており、プレイ中簡単に参照することができます。また、代わりにそのページを印刷し、参加者に配布するのもいいでしょう。

アサルト・インターセッサ



6"	4	3+	2	6+	2
アスタルテス・チェーンソード	3	3+	4	0	1

データシートのヒント

『戦いの栄誉』の冊子とは異なる武器、強力なアスタルテス・チェーンソードをここでは装備しているため、アサルト・インターセッサはスペースマリーン側のターンのステップ2でダイスを2個ロールする代わりに、3個ロールします。

ネクロン・ウォリアー



5"	4	4+	1	7+	2
ガウスフレイヤー	1	4+	4	0	1

使い方

ティラニッド・ターマガントを使う代わりに、ネクロン・ウォリアーを使います。ゲーム中、“ティラニッド”や“ターマガント”を“ネクロン”や“ネクロン・ウォリアー”に置き換えましょう。

追加のルール

『機体再生プロトコル』- ネクロン・ウォリアーが撃破された時、それを戦場から取り除く代わりに、横に倒して置いておきましょう。ネクロンのターン開始時に、横に倒したネクロンの数だけダイスをロールします。ロール結果が5+であれば、ネクロンを再び立たせましょう。この場合、撃破にはならず、通常通り移動や射撃を行えます。5体すべてのネクロン・ウォリアーが横に倒れている場合、このルールは適用できず、スペースマリーンの勝利となります。

データシートのヒント

ネクロン・ウォリアーは、6mvではなく5mvしか移動することができません。スペースマリーンに攻撃された際は、4+の【防御力】を有していることを覚えておきましょう。

移動力
5"

体力 2

防御力 3+

1 確保力

ウォースクロール：ストームキャスト・エターナル

ヴィンディクター



	近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
✂	ストームスピア	2	3+	3+	1	1

キーワード 歩兵、秩序の大同盟、ストームキャスト・エターナル、ウォリアー・チャンパー

ウォースクロールのヒント

『戦いの栄誉』の冊子とは異なる武器、強力なストームスピアをここでは装備しているため、ヴィンディクターはストームキャスト・エターナル側のターンのステップ2でダイスを1個ロールする代わりに、2個ロールします。

移動力
5"

体力 2

防御力 5+

1 確保力

ウォースクロール：クルールボウイ

ガットリッパ



	近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ
✂	邪悪なハッカ	1	4+	4+	-	1

キーワード 歩兵、破壊の大同盟、クルールボウイ

使い方

スケイヴン・クランラットを使う代わりに、クルールボウイ・ガットリッパを使います。ゲーム中、“スケイヴン”や“クランラット”を“クルールボウイ”や“ガットリッパ”に置き換えましょう。

ウォースクロールのヒント

クルールボウイ・ガットリッパは6mvではなく5mvしか移動することができません。しかし、【体力】は1ではなく2あるため、より屈強なのです。

『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て、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。

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。ここではウォーハンマー・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いいでしょう。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い良いでしょう。

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。ここでは、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

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おう（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。

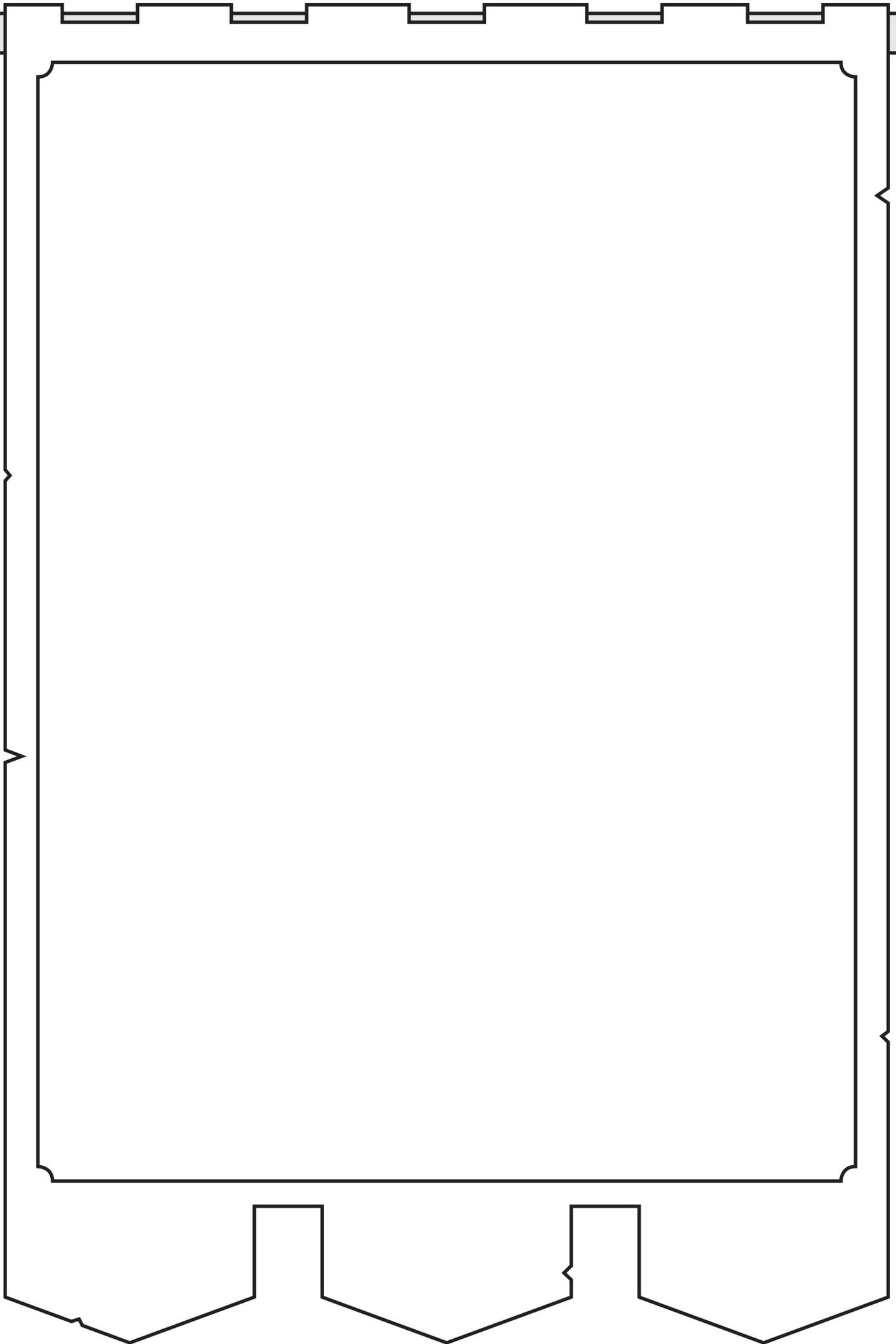
他の人のミニチュアを丁寧に扱きましょう。

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
- 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:

使った塗料:

完成したミニチュアで好きな部分2つ:

次のミニチュアでの目標1つ:

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、年齢制限付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工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れ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工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ります。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。



健康と安全に関する備考欄

このページを使用し、お住まいの国や、使用する塗料・道具に関連する安全上の要件や法律をメモしておくことをお勧めします。

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。



『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。

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。

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。

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



『ウォーハンマー40,000』の良いところは、友人とゲームをする機会があることだろう。このテンポの早いスターターミッションは、入門編として完璧なゲームだ。そして君に、「移動フェイズ」を学ぶという挑戦を与えてくれる。

データシート

データシートには、各ミニチュアごとの移動力が記載されている。各数値は記号で表示されるものもあれば、単語で表すものもある。このゲームでは、記号を使用する。

このミッションでは、丸で囲った数値に注目しよう。スペースマリーン・インターセッサとネクロン・ウォリアーのデータシートは、アライアンス・パックの「作る&塗る」ガイドシート、および本指導者ガイド後半に記載されている。

アサルト・インターセッサ・スカッド

6" 4 3+ 2 6+ 2

射撃武器	18"	1	3+	4	-1	1
ヘヴィ・ボルトピストル [ピストル]						
白兵戦武器	4	3+	4	-1	1	
アスタルテス・チェーンソード						

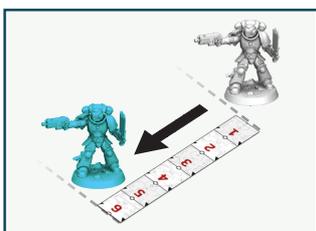
データシートアビリティ:
このユニット内の兵が敵を対象に白兵戦攻撃を行なう場合、ウーンズロールの出目1をすべてリロールする。攻撃対象の敵ユニットが作戦目標マーカ―の確保範囲内にいる場合、代わりにウーンズロールを何個でもリロールできる。

属性キーワード: インファントリー、バトルライン、グレナード、帝国、タクティカス、アサルト・インターセッサ・スカッド

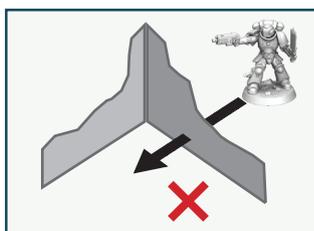
移動の手順



その兵のデータシートに書かれた【移動力】を確認しよう。

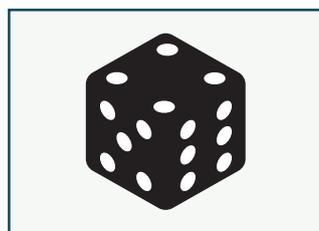


その兵は、【移動力】に書かれたmv数まで移動することができる。どこまで動けるかはルーラーで測る。



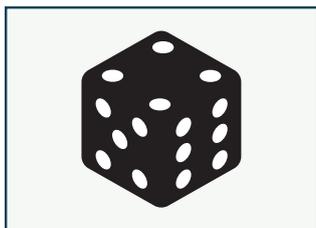
移動する際、その兵は情景モデルや他の兵を通り抜けることはできない。

全力移動の手順



ダイスを1個ロールしよう。出たダイスの目を、その兵の【移動力】に足そう(この値を使えるのは、このターンの間だけだ)。

セーヴィング



セーヴィングを行うには、ダイスを1個ロールし、その兵のデータシートを確認しよう。



ロール結果が、データシートに記載されている【防御力】以上または同等の場合、攻撃は跳ね返される。



ロール結果が、データシートに記載されている【防御力】より低いまたは同等場合は、その兵はダメージを受けることになる。



受けたダメージの数がデータシートの【負傷限界値】数と等しくなった場合、その兵は撃破され、ゲームから取り除かれる。

ミッション:STC欠片の回収

技術の時代には、どんなものでも作ることができる神秘的な機械があったらしい。標準プレート生産(STC)と呼ばれる生産システムは、銀河系における古代人類が使用していた。数千年前に失われたこのシステムは、ほんの小さな欠片さえ非常に貴重な遺物とみなされる。

君のスペースマリーンユニットは、広大な砂漠の谷間にあるという、STCの欠片を探すために派遣された。センサーによると、遺物のすぐ近くまで来ているようだ。しかし、廃墟の壁にガウス兵器の光が見えるため、この砂漠には自分たちの他にも誰かいることがわかった。ネクロンがSTCの欠片を狙っているのだ。どうやら、このミッションは一筋縄ではいかないようだ…

このミッションをクリアするには、ネクロンの攻撃を回避しながら、STCの欠片を回収し、砂漠の脱出ポイントに到達すること。

必要なもの



プレイヤー1人につき
スペースマリーン・インター センサー1体
プレイヤー1人につき
ネクロン・ウォリアー1体



ダイス1個以上



ルーラー1個以上



バトルマット



廃墟/バリケード



作戦目標マーカー

初期配置

以下の作戦目標マーカーを用意しよう：



欠片マーカー
1個



空き地マーカー
2個



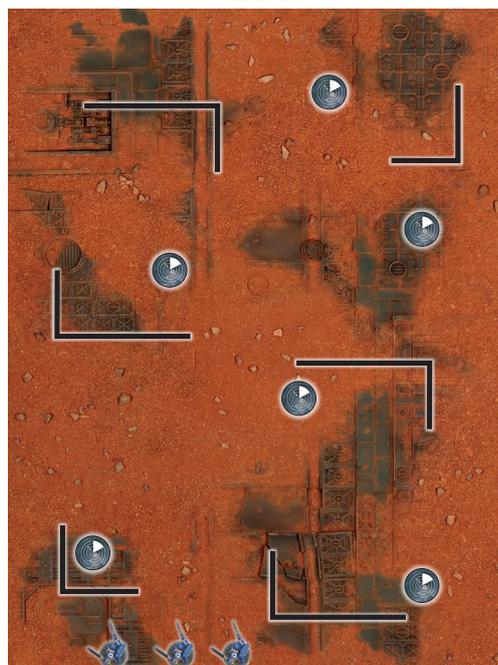
脱出ポイントマーカー
1個



プレイヤー1人につき
ネクロンポータルマーカー
1個(最大6個)

- バトルマットにバリケードを配置する。脱出ポイントマーカーは後で使うために端に置いておく。
- 残りのマーカーは裏向きにしてシャッフルする。各プレイヤーは、順番にマーカーを裏向きにして、マットの端から3mv以上、他のマーカーから6mv以上離れた場所に置く。ゲーム中、プレイヤーはこれらのマーカーを調査し、欠片を探すことができる。
- プレイヤーは、スペースマリートをバトルマットの同じ辺に触れるように配置する。

配置例

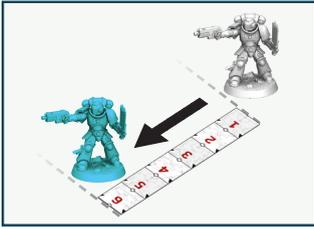


勝利条件

欠片を持ったスペースマリーンが捕獲されることなく、安全に脱出マーカーに到達しなければならない。

ミッションルール

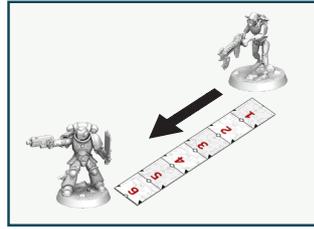
ゲームはバトルラウンドに分かれている。各バトルラウンドでは、一番若いプレイヤーが先にアクションを行い、その後時計回りにプレイを進めていく。



バトルラウンドでは、各プレイヤーはスペースマリーン・インターセッターを、通常移動アクションか全力移動で移動させる。



スペースマリーンが通常移動アクションを行った場合、「欠片の探索」アクション(下記参照)を行うことができる。全力移動した場合、このアクションを行うことはできない。



戦場にネクロン・ウォリアーがいる場合、ネクロンの「護衛プロトコル」に従って移動を行う。



すべてのプレイヤーが自分のスペースマリーンを移動させ、すべてのネクロン・ウォリアーが移動したら、新しいバトルラウンドを開始する。

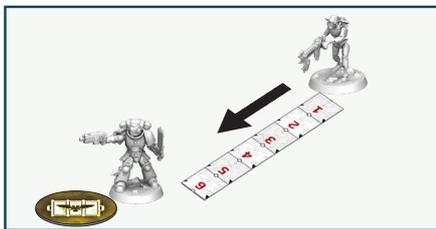
アクション:欠片の探索

スペースマリーン・インターセッターのベースが未探索の作戦目標マーカーに触れている場合、ダイスを1個ロールする。出目が3以上の場合、そのマーカーをひっくり返す。

マーカーの内容	結果
空き地	何も起こらない。
ネクロンポータル	マーカー上にネクロンウォリアーミニチュアを配置する。 君は攻撃を受ける。
欠片	このスペースマリーンがSTCの欠片を発見。 欠片を見つけたプレイヤーにマーカーを渡す。

欠片を見つけたら、脱出マーカーを、欠片を見つけた場所から最も遠いマーカーの隣に置く。また、残っている未探索のマーカーをすぐに裏返し、ネクロンポータルマーカーが出た場合はネクロン・ウォリアーを配置しなければならない。

ネクロン「護衛プロトコル」



ネクロン・ウォリアーを1体選び、欠片を持っているスペースマリーンか、欠片がまだ発見されていない場合は最も近いスペースマリーンに向かって、そのネクロン・ウォリアーの最大【移動力】と同じmv数を移動させる。



ネクロン・ウォリアーのベースがスペースマリーンに触れた場合、動きを止めて捕獲を試みる。攻撃されているスペースマリーンのプレイヤーは、セーヴィングを行う。

アサルト・インターセプター・スカッド

6" 4 3+ 2 6+ 2



射撃武器	射撃	射撃範囲	射撃回数	射撃ダメージ	射撃修正	射撃特殊
ヘヴィ・ボルトピストル[ピストル]	18"	1	3+	4	-1	1
白兵戦武器	白兵戦	白兵戦範囲	白兵戦回数	白兵戦ダメージ	白兵戦修正	白兵戦特殊
アスタルテス・チェーンソード	4	3+	4	-1	1	

データシートアビリティ:

このユニット内の兵が敵を対象に白兵戦攻撃を行なう場合、ウーンズロールの出目1をすべてリロールする。攻撃対象の敵ユニットが作戦目標マーカールの確保範囲内にいる場合、代わりにウーンズロールを何個でもリロールできる。

属性キーワード: インファントリー、バトルライン、グレナード、帝国、タクティカス、アサルト・インターセプター・スカッド



ネクロン・ウォリアー

5" 4 4+ 1 7+ 2



射撃武器	射撃	射撃範囲	射撃回数	射撃ダメージ	射撃修正	射撃特殊
ガウスフレイヤー[会心ヒット、ラビッドファイア 1]	24"	1	4+	4	0	1
白兵戦武器	白兵戦	白兵戦範囲	白兵戦回数	白兵戦ダメージ	白兵戦修正	白兵戦特殊
クローズコンバットウェポン	1	4+	4	0	1	

データシートアビリティ:

このユニットの機体再生プロトコルが発動した際に、【負傷限界】の回復ポイント数を決定するダイスをリロールできる。

属性キーワード: インファントリー、バトルライン、ネクロン・ウォリアー





リファレンス・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ある無料の『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:

WARHAMMER-COMMUNITY.COM/WARHAMMER-40000-DOWNLOADS/

基本ルール

基本原則	4	距離の測定	7
ユニットの隊形	6	視認の判定	8
接敵範囲	7	ダイス (D6、D3、リロール)	9
データシート	37	策略	41

バトルラウンド

1: 指揮フェイズ 11 指揮ポイント - 11 戦闘ショック - 11 初期兵数/半壊状態 - 12	5: 突撃フェイズ 29 ユニットの突撃 - 29 特殊地形を超えた突撃 - 30 飛行可能な兵の突撃 - 30												
2: 移動フェイズ 13 ユニットの移動ステップ - 13 増援ステップ - 16 特殊地形を超える移動 - 15 飛行 - 15 兵員輸送 - 17 航空機 - 53	6: 白兵戦フェイズ 32 先手ステップ - 32 接敵移動 - 33 白兵戦攻撃の実行 - 33 再編移動 - 35												
4: 射撃フェイズ 19 武器アビリティ - 25 攻撃の実行 - 21 ブラスト武器 - 26 巨砲は眠らず - 20 スペシャルセーブ値 - 22	ウーンズロール <table border="1"> <thead> <tr> <th>攻撃側の【攻撃力】 VS 攻撃対象の【耐久力】</th> <th>D6</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>【攻撃力】が【耐久力】の2倍(以上)</td> <td>2+</td> </tr> <tr> <td>【攻撃力】が【耐久力】より大きい</td> <td>3+</td> </tr> <tr> <td>【攻撃力】が【耐久力】と同等</td> <td>4+</td> </tr> <tr> <td>【攻撃力】が【耐久力】より小さい</td> <td>5+</td> </tr> <tr> <td>【攻撃力】が【耐久力】の半分(以下)</td> <td>6+</td> </tr> </tbody> </table>	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】より大きい	3+	【攻撃力】が【耐久力】と同等	4+	【攻撃力】が【耐久力】より小さい	5+	【攻撃力】が【耐久力】の半分(以下)	6+
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】より大きい	3+												
【攻撃力】が【耐久力】と同等	4+												
【攻撃力】が【耐久力】より小さい	5+												
【攻撃力】が【耐久力】の半分(以下)	6+												

ウォーハンマー40,000の完全版ルールを学ぶ準備ができたかい？

メモを取りながらゲームをプレイすると、ルールを覚えやすい。下のシートをプリントして、各フェイズで起こったことをボックスに記入しながらゲームを覚えよう。

このシートは、アプリ、オンライン、またはハードカバーのコアルールと組み合わせて使用できるようデザインされている。

デタッチメント・アビリティ:

強化

策略:

戦闘/初期配置前:

1: 指揮フェイズ

2: 移動フェイズ

4:射撃フェイズ

5:突撃フェイズ

6:白兵戦フェイズ

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】より大きい	3+
【攻撃力】が【耐久力】と同等	4+
【攻撃力】が【耐久力】より小さい	5+
【攻撃力】が【耐久力】の半分(以下)	6+

ウォーハンマー:エイジ・オブ・シグマーの世界に飛び込んで、英雄と悪役が繰り広げる幻想的な物語を楽しもう。視界が悪く戦術的な沼地でのミッションは、このゲームを一度もプレイしたことがない君には完璧な入門編となる。そして君に、「移動フェイズ」を学ぶという挑戦を与える。

ウォースクロール

ウォースクロールには、各ミニチュアごとの移動力が記載されている。各数値は記号で表示されるものもあれば、単語で表すものもある。このゲームでは、記号を使用する。

このミッションでは、丸で囲った数値に注目しよう。ストームキャスト・エターナル・ヴィンディクターとクルールボウイ・ガットリッパのウォースクロールは、アライアンス・パックの「作る&塗る」ガイドシート、および本指導者ガイド後半に記載されている。

移動力
5"

体力 2 3+ 防御力

1 確保力

ウォースクロール:ストームキャスト・エターナル ヴィンディクター

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
ストームスピア	2	3+	3+	1	1	対突撃(+1貫通値)

任意の接近戦フェイズ

盾の壁を構えよ:勇猛なる戦士ヴィンディクターは、敵軍の勢いを打ち砕く盾の壁である。

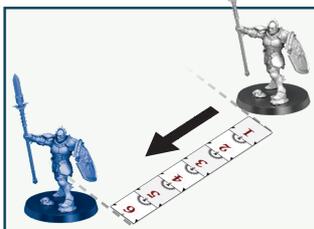
効果:このユニットがこのターン中に突撃しておらず、かつこのターン中に突撃を実行している敵ユニットと近接戦闘中である場合、ダイスを1個ロールする。ロール結果が4+であれば、そのターン中、このユニットは『先手効果』を得る。

キーワード 歩兵、秩序の大同盟、ストームキャスト・エターナル、ウォリアー・チャンパー

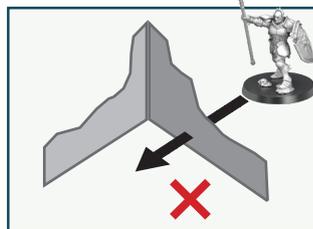
移動の手順



その兵のウォースクロールに書かれた【移動力】を確認しよう。

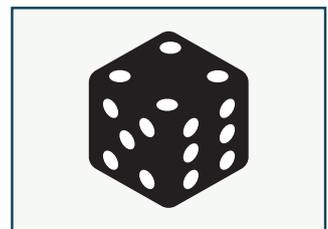


その兵は、【移動力】に書かれたmv数まで移動することができる。どこまで動けるかはルーラーで測る。



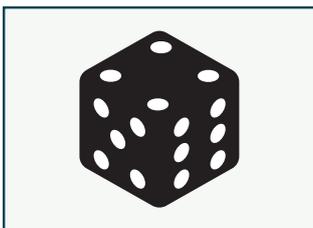
移動する際、その兵は情景モデルや他の兵を通り抜けることはできない。

全力移動の手順



ダイスを1個ロールしよう。出たダイスの目を、その兵の【移動力】に足そう(この値を使うのは、このターンの間だけだ)。

セーヴィング



セーヴィングを行うには、ダイスを1個ロールし、その兵のウォースクロールを確認しよう。



ロール結果が、データシートに記載されている【防御力】以上または同等の場合、攻撃は跳ね返される。



ロール結果が、データシートに記載されている【防御力】より低いまたは同等場合は、その兵は傷を負うことになる。



受けたダメージの数がデータシートの【負傷限界値】数と等しくなった場合、その兵は撃破され、ゲームから取り除かれる。

バトルプラン: ストームボルトの解放



何世紀も前、シグマーは最高の宝物を、悪人の手に渡らないように、封印されたストームボルトに隠した。しかし、この領域に起こった地震の影響により、ガウルの沼地からストームボルトが発見された。想像を絶する古代の宝物があるという噂は、ストームキャスト・エターナルの関心を引いた。だが、この沼地に潜むクルールボウイズはこれを阻止しようと企んでいるのだ。

君のユニット、ストームキャスト・エターナルは、このストームボルトを開放するために派遣された。巨大な建造物は広大な迷路の奥深くに封印されており、戦士たちは隠された一連の圧力板を踏まなければならない。しかし、沼地の暗闇には血に飢えたガットリッパが潜んでいるので、慎重に進む必要がある。

このミッションをクリアするには、4つの圧力板を見つけ、ストームボルトを開放してその中に入ること。

必要なもの



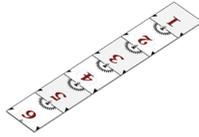
プレイヤー1人につき
ストームキャスト・エターナル
1体



プレイヤー1人につき
クルールボウイズ・ガット
リッパ1体



ダイス1個以上



ルーラー1個以上



バトルマット



廃墟/バリケード



作戦目標マーカー

初期配置

以下の作戦目標マーカーを用意しよう：

配置例

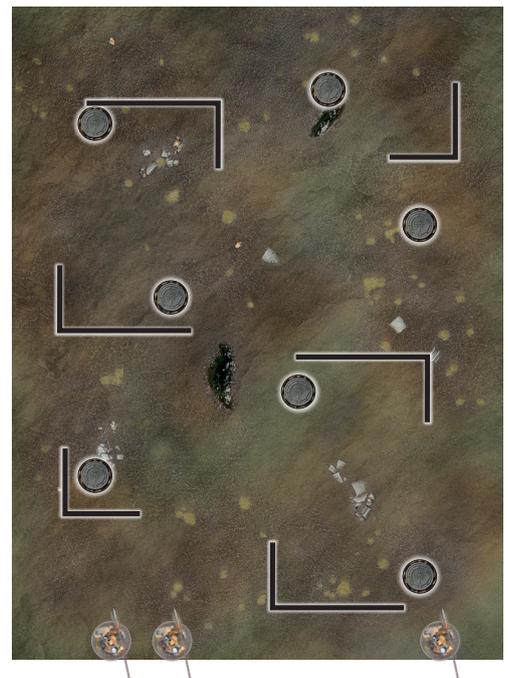


圧力板マーカー
4個



プレイヤー1人につきクルールボウイズ
奇襲マーカー1個(最大6個)

1. バトルマットにバリケードを配置する。
2. マーカーは裏向きにしてシャッフルする。各プレイヤーは、順番にマーカーを裏向きにして、マットの端から3mv以上、他のマーカーから6mv以上離れた場所に置く。ゲーム中、プレイヤーはこれらのマーカーを調査し、圧力板を探すことができる。
3. プレイヤーは、ストームキャスト・エターナルをバトルマットの同じ辺に触れるように配置する。(いずれの辺でも可) 反対側の端が、ストームボルトの入口となる。



勝利条件

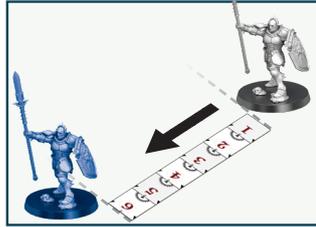
ヴィンディクターは4つの圧力板を全て起動し、入り口(ヴィンディクター初期配置の反対側)からストームボルトに入らなければならない。

バトルプランのルール

ゲームはバトルラウンドに分かれている。各バトルラウンドでは、一番若いプレイヤーが先にアクションを行い、その後時計回りにプレイを進めていく。



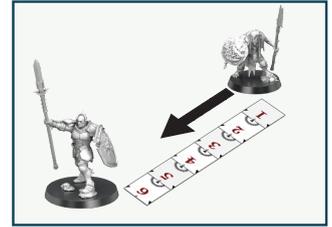
ストームキャスト・エターナルズ・ヴィンディクターを動かす前に、プレイヤーは未探索の作戦目標マーカーを1つ選んで裏返し、それがクルールボイズ・ガットリッパか圧力板のどちらであるかを確認する。ガットリッパである場合、そのマーカーをミニチュアと入れ替える。



その後、各プレイヤーはヴィンディクターを、通常移動アクションか全力移動で移動させる。

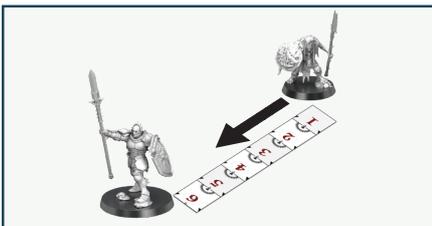


ヴィンディクターが通常移動アクションを行った場合、圧力板の上で移動を終了して起動させる。全力移動した場合、このアクションを行うことはできない。



戦場にガットリッパがいる場合、「クルールボイズの移動ルール」に従って移動を行う。その後、すぐに新しいバトルラウンドを開始する。

クルールボイズの移動ルール



クルールボイズ・ガットリッパを1体選び、最も近いストームキャスト・エターナル・ヴィンディクターに向かって、そのガットリッパの最大【移動力】と同じmv数を移動させる。



ガットリッパのベースがヴィンディクターに触れた場合、動きを止めて捕獲を試みる。

攻撃されているヴィンディクターのプレイヤーは、セーヴィングを行う。

ウォースクロール

移動力 5"
体力 2
確保力 1
防御力 3+

ウォースクロール: ストームキャスト・エターナル

ヴァンディクター

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
ストームスピア	2	3+	3+	1	1	対突撃(+1 貫通値)

任意の近接フェイズ

盾の壁を構えよ: 勇猛なる戦士ヴァンディクターは、敵軍の勢いを打ち砕く盾の壁である。

効果: このユニットがこのターン中に突撃しておらず、かつこのターン中に突撃を実行している敵ユニットと近接戦闘中である場合、ダイスを1個ロールする。ロール結果が4+であれば、そのターン中、このユニットは『**先手効果**』を得る。



キーワード

歩兵、秩序の大同盟、ストームキャスト・エターナル、ウォリアー・チャンパー

移動力 5"
体力 2
確保力 1
防御力 5+

ウォースクロール: クールボウイ

ガットリップパ

近接武器	回数	ヒット	ウーンズ	貫通	ダメージ	アビリティ
邪悪なハッカ	2	4+	3+	-	1	クリティカル(致命的)

任意の近接フェイズ

恐怖センジツ: ガットリップパはあらゆる手口を使って、敵を狼狽させる。

効果: ダイスを1個ロールする。ロール結果が3+であれば、このフェイズ中、このユニットを対象とする攻撃のヒットロールは-1の修正を受ける。このアビリティは、**英雄**による攻撃には効果を発揮しない。



キーワード

歩兵、破壊の大同盟、クールボウイ

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

リファレンス・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ある無料の『ウォーハンマー：エイジ・オブ・シグマール コアルール』のページ番号と一致しています：

WARHAMMER-COMMUNITY.COM/WARHAMMER-AGE-OF-SIGMAR-DOWNLOADS/

ターンの開始

バトルラウンドの開始時 13

ヒーローフェイズ

指揮アビリティ 29

魔法 33

移動フェイズ

ユニットの隊形 15

特殊地形 16

遠隔フェイズ

遠隔フェイズのアビリティ 14

レンジアタック 17

突撃フェイズ

突撃フェイズのアビリティ 14

近接フェイズ

近接フェイズのアビリティ 14

メレーアタック 17

ターン終了

作戦目標 27

バトルラウンドの終了時 27

ダイス 5

距離の測定 5

キーワードとアビリティ 7

初期配置 11

攻撃

攻撃手順 17

ダメージ手順 19

加護セーブ 19

スペシャルルール 23

上級ルール

指揮アビリティ 29

特殊地形 31

魔法 33

アーミー編成 35

戦術目標 40



プレイ方法学習シート



エイジ・オブ・シグマの完全版ルールを学ぶ準備ができたかい？

メモを取りながらゲームをプレイすると、ルールを覚えやすい。下のシートをプリントして、各フェーズで起こったことをボックスに記入しながらゲームを覚えよう。

このシートは、アプリ、オンライン、またはハードカバーのコアルールと組み合わせて使用できるようデザインされている。

アーミー:

戦闘陣形:

伝承:

強化:

ターン開始

ヒーローフェイズ

移動フェイズ

遠隔フェイズ

突撃フェイズ

近接フェイズ

ターン終了

メモ

多人数でゲームをプレイする際のヒント

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

クラブで多人数でゲームをプレイするためのいくつかの提案を以下に記載します。

チームゲーム

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

ミニチュアの制限

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

時間の制限

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

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

ランダムにプレイ

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

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

リサイクル!

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

リソースパックのその先へ

その他のウォーハンマーゲーム

ウォーハンマー・アライアンスのリソースパックは、勇気を語る未来的なウォーハンマー40,000、そして広大で空想的な魔法の諸領域を描くウォーハンマー：エイジ・オヴ・シグマーの、2つの主要なゲームを題材にしています。あなたの『戦いの栄誉』の冊子もまた、それらのゲームを題材に、さまざまなアクティビティを紹介しています。



参加者は、その2つのゲームや設定だけでも十分楽しむことができますが、同時にウォーハンマーゲームのミニチュアを用いて、あなたのグループでセッションを運営したり、『戦いの栄誉』のプログラムの項目を達成させたりすることも可能です。また、例えばウォークライのウォーバンドを、ウォーハンマー：エイジ・オヴ・シグマーのアーミーの中核として使用することができるように、ほとんどのミニチュアは2つ以上のゲームに使用することができます。ホビイストの多くは、複数のウォーハンマーゲームや設定を楽しんでいるのです。他にどのようなゲームや設定があるのか見てみましょう。

小規模戦闘ゲーム

キルチーム

ウォーハンマー40,000を舞台としたこのゲームでは、各プレイヤーが使用できるミニチュアの数が少ないため、少人数のグループにおすすめです。また、組み立て、ペイント、ゲーム、そのすべてを体験することができる上、小さなスペースでプレイでき、ゲームの所要時間も短いため、クラブ活動に最適です。

プレイヤー人数：2人



所要時間：
90～120分



ウォークライ

キルチームと似ているこのゲームは、ウォーハンマー：エイジ・オヴ・シグマーの〈定命の諸領域〉を舞台としています。栄光を求め戦いを繰り広げる小規模なウォーバンドを用いて、素早く臨場感溢れるアクションを味わえます。そのためクラブメンバーは、ミニチュアをカスタマイズすることや、新しい戦略と戦術を試すこと、また時間を有効的に使うことに集中できます。ルールに慣れたら、昼休みの間にウォークライのゲームを終わらせられるようになるでしょう。

プレイヤー人数：2人



所要時間：
30～60分



『戦いの栄誉』のスタンプを集める

ウォークライやブラッドボウルをプレイすると、ウォーハンマー：エイジ・オヴ・シグマーなどの主要なゲームの代わりに、「遊ぶ」のアクティビティスタンプを獲得することができます。また、『ウォーハンマー・クエスト：呪われし街』の英雄を塗ると、キャラクターをペイントしたことになり、モンスターを複数組み立てると、「増援」アクティビティを行ったとみなされます。完了した項目に対する報酬の獲得や、他のゲームや設定に適應する項目についての詳細は、最寄りのウォーハンマーストアのスタッフにお聞きください。あなたとあなたのクラブに、更なる支援を快く提供してくれます。

ミニチュアの桌上ゲーム

ブラッドボウル

ファンタジー世界のフットボールを題材とした、このオリジナルゲームは、激しいスポーツの残酷な戦いを、オルクやエルフ、ゴブリンなどと組み合わせ、愉快で混沌としたゲームです。スポーツ好きなメンバーにはぴったりでしょう。比較的小規模なチームであれば、お気に入りのキャラクターを数体ペイントして、合同チームを作ることも可能です。

プレイヤー人数: 2人*



所要時間:
60~80分



ウォーハンマー・アンダーワールド

このゲームは、ミニチュアを使った戦略的ゲームの戦闘と、デッキ構築型カードゲームの戦術や計画を組み合わせられた形式を特徴としています。すぐにプレイできるカードセットとプッシュフィット式のミニチュアのボックスが収録されているため、非常に始めやすいゲームです。また、ゲームのプレイ方法は短時間で覚えることができる上、相手を出し抜くための戦略を考える機会が多く用意されており、スピーディな戦いや切磋琢磨できる体験を楽しむことができます。

プレイヤー人数: 2人*



所要時間:
30~60分



*ボックスを2つ使用する場合は
最大4人

ウォーハンマー・クエスト:呪われし街

『ウォーハンマー・クエスト:呪われし街』は、仲の良いクラブにうってつけの協力型桌上ゲームです。プレイヤーはそれぞれ1~2体の英雄を操り、協力し合って、残酷な吸血鬼の支配下に置かれた苦悩する市民を解放しなければなりません。そこに登場するさまざまなモンスターや個性豊かな英雄たちを、メンバーがそれぞれ分担してペイントするのもいいでしょう。ミニチュアを塗り終わった時には、その達成を共有し合うことができます。さらに、作り上げたミニチュアはクラブの誇りにもなるため、一つのボックスで素晴らしいグループプロジェクトとして活躍してくれます。また、このゲームには、キャンペーン要素も備わっているため、クラブが一連の冒険を進め、ゲームをクリアすることもできます。

プレイヤー: 1~4人*



所要時間:
120~180分



*1ゲームあたりの人数。キャンペーンはさらに多くの人数でプレイすることができ、誰がプレイするかによって異なる英雄が各アドベンチャーに参加することができます。



ウォーハンマー・クエスト:呪われし街

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
クルールボウイ・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・オブ・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のでしょうか?

- ・ 現地に住んでいる人はいるのでしょうか?居住地や野营地、都市はどうでしょうか?
- ・ 文明の痕跡や廃墟はあるのでしょうか?
- ・ そこにはどんな重要な場所/資産/武器があるのでしょうか?
- ・ 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か?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か?

- ・ 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。

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、今ではアズイ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

ストームキャストの中には、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。

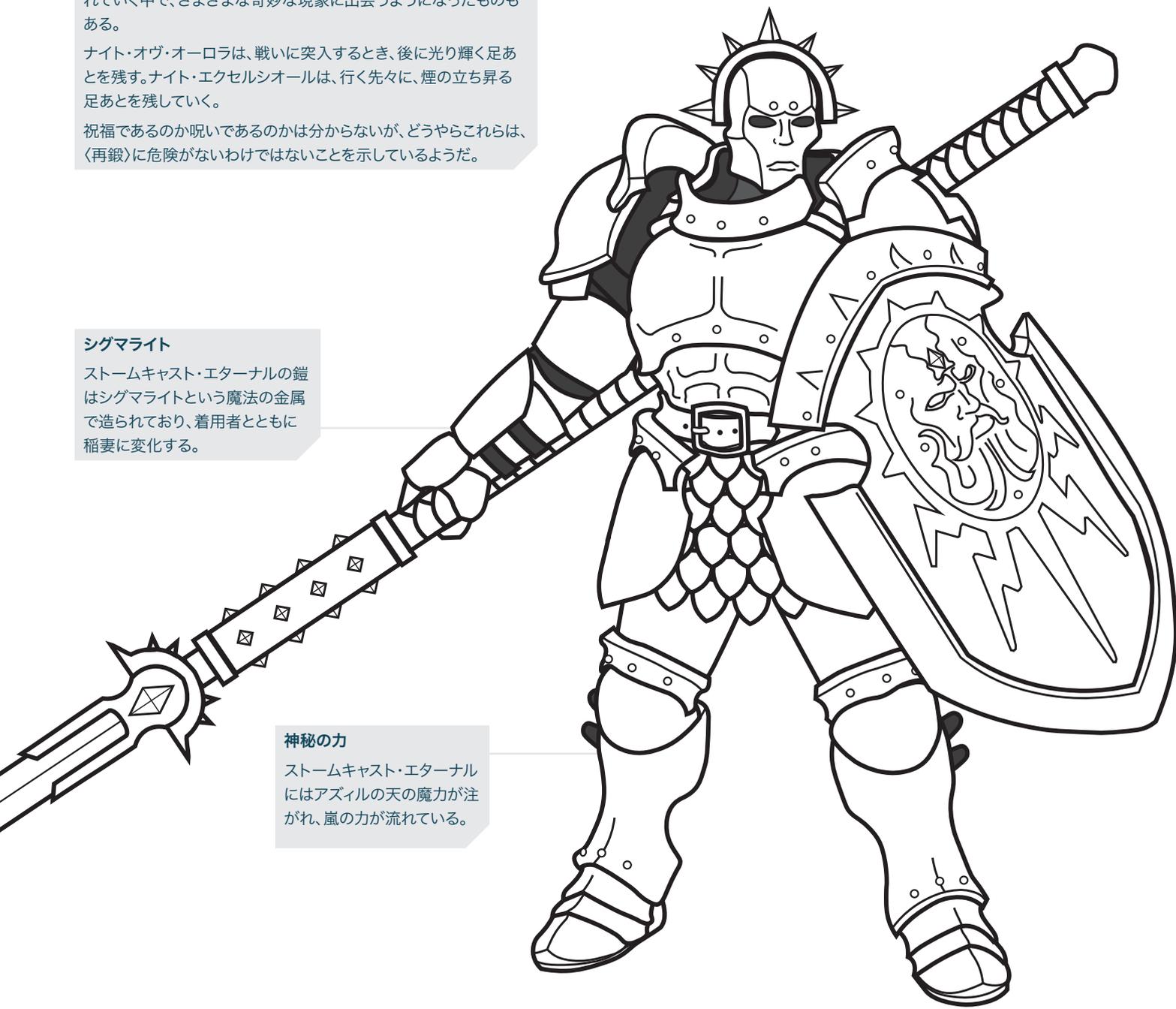
祝福であるのか呪いであるのかは分からないが、どうやらこれらは、〈再鍛〉に危険がないわけではないことを示しているようだ。

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イルの天の魔力が注がれ、嵐の力が流れている。



クルールボウイズ・ガットリッパ

このページを参考にして、クルールボウ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。

オールのウォークランのなかでも、クルールボウ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

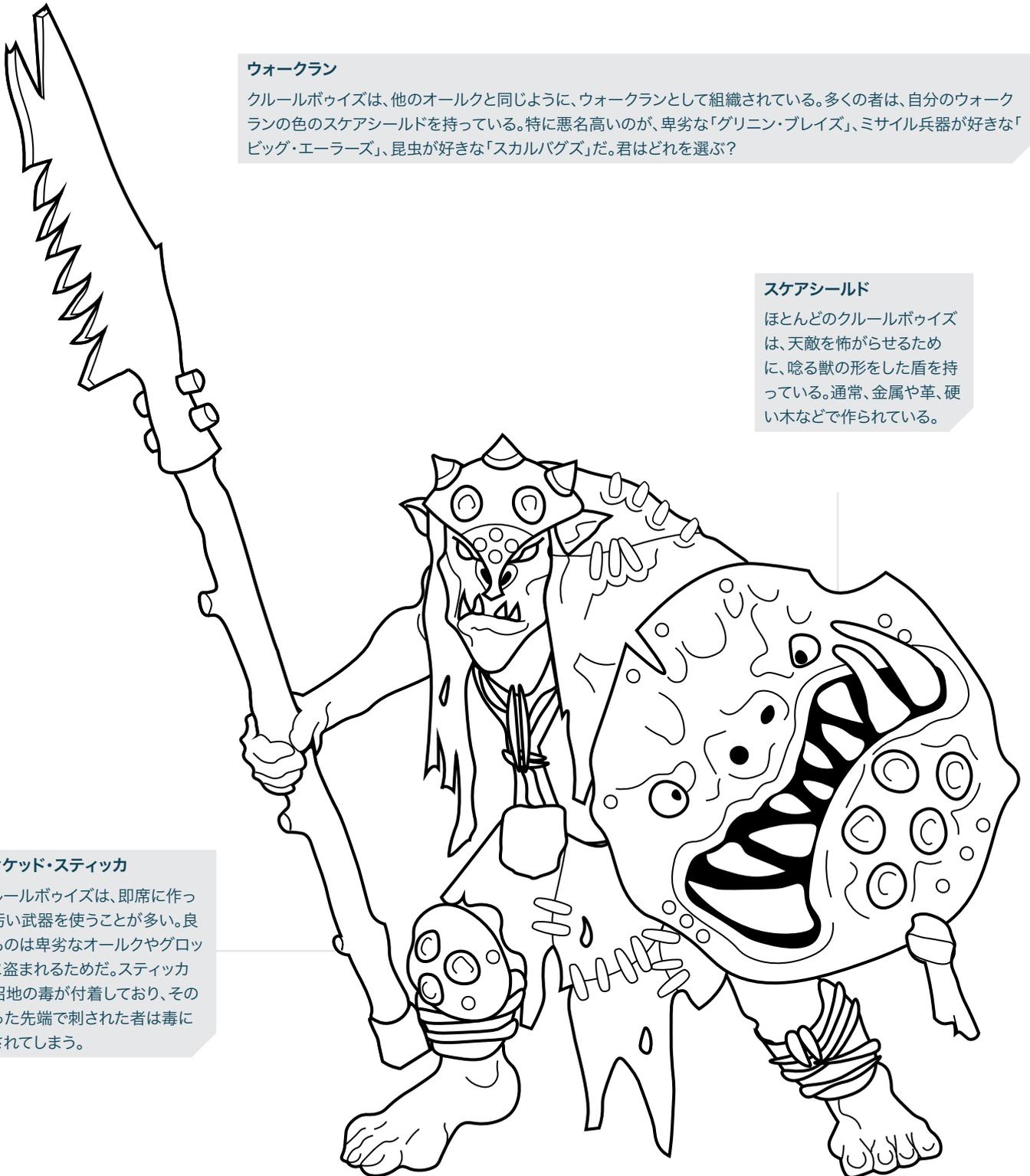
クルールボウイズは、他のオールと同じように、ウォークランとして組織されている。多くの者は、自分のウォークランの色のスケアシールドを持っている。特に悪名高いのが、卑劣な「グリニン・ブレイズ」、ミサイル兵器が好きな「ビッグ・エーラーズ」、昆虫が好きな「スカルバグズ」だ。君はどれを選ぶ？

スケアシールド

ほとんどのクルールボウイズは、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

クルールボウイズは、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。

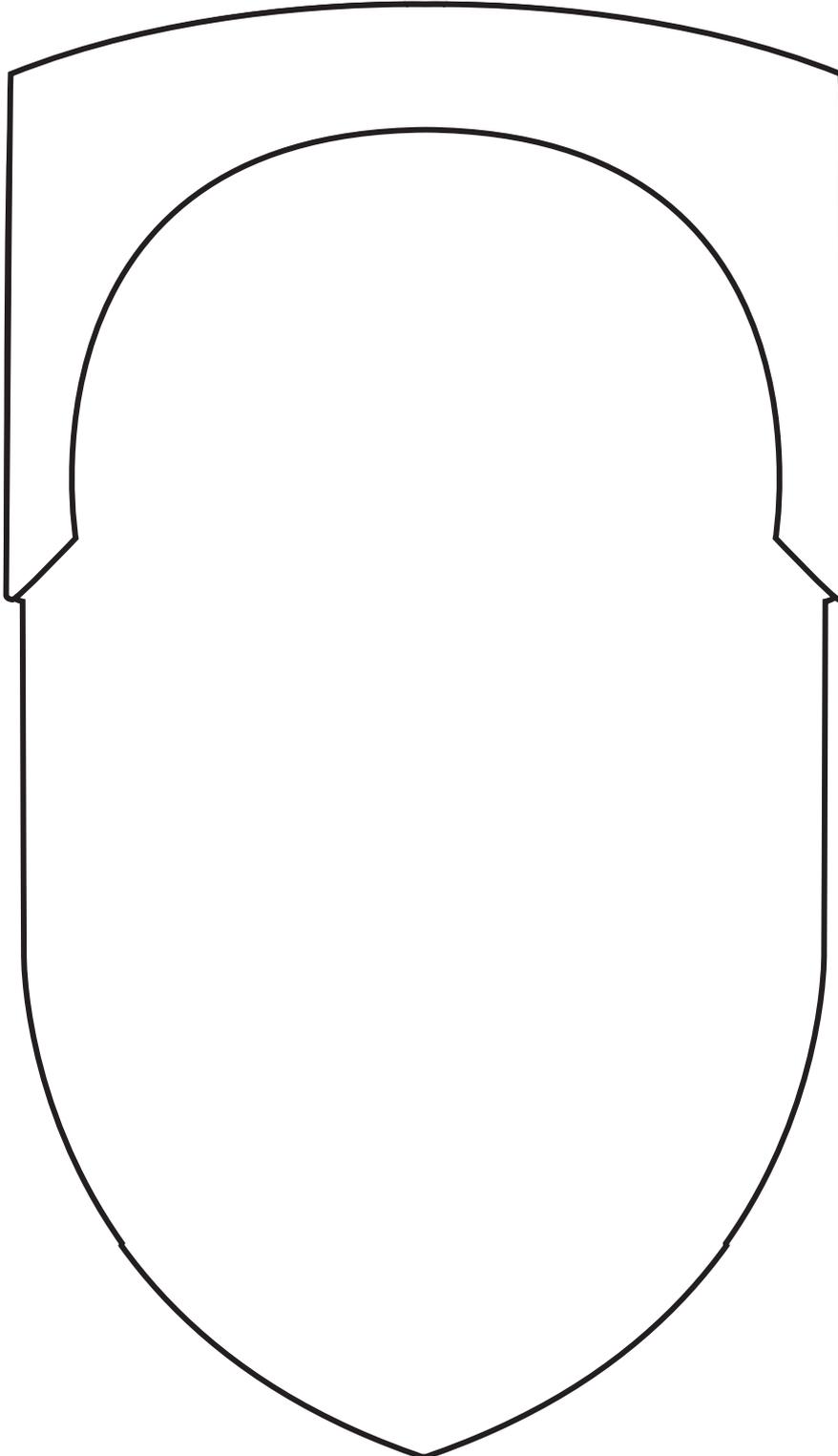


ストームキャストの盾をデザインする

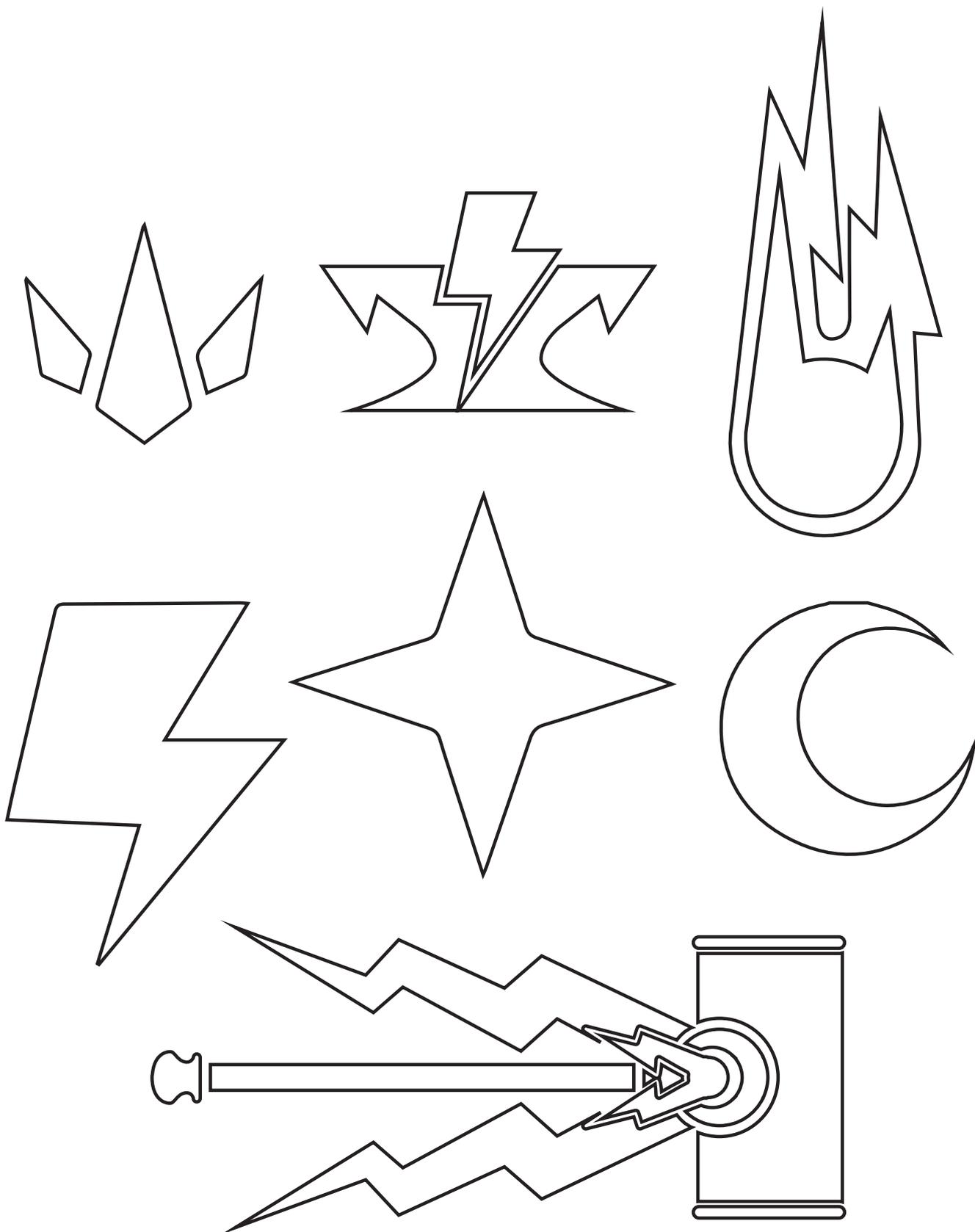


ストームホストはそれぞれが独自のシンボルを持っており、盾に紋章として刻まれています。以下のアウトラインを使って、自分で考えた盾の紋章をデザインしてみましょう。

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。



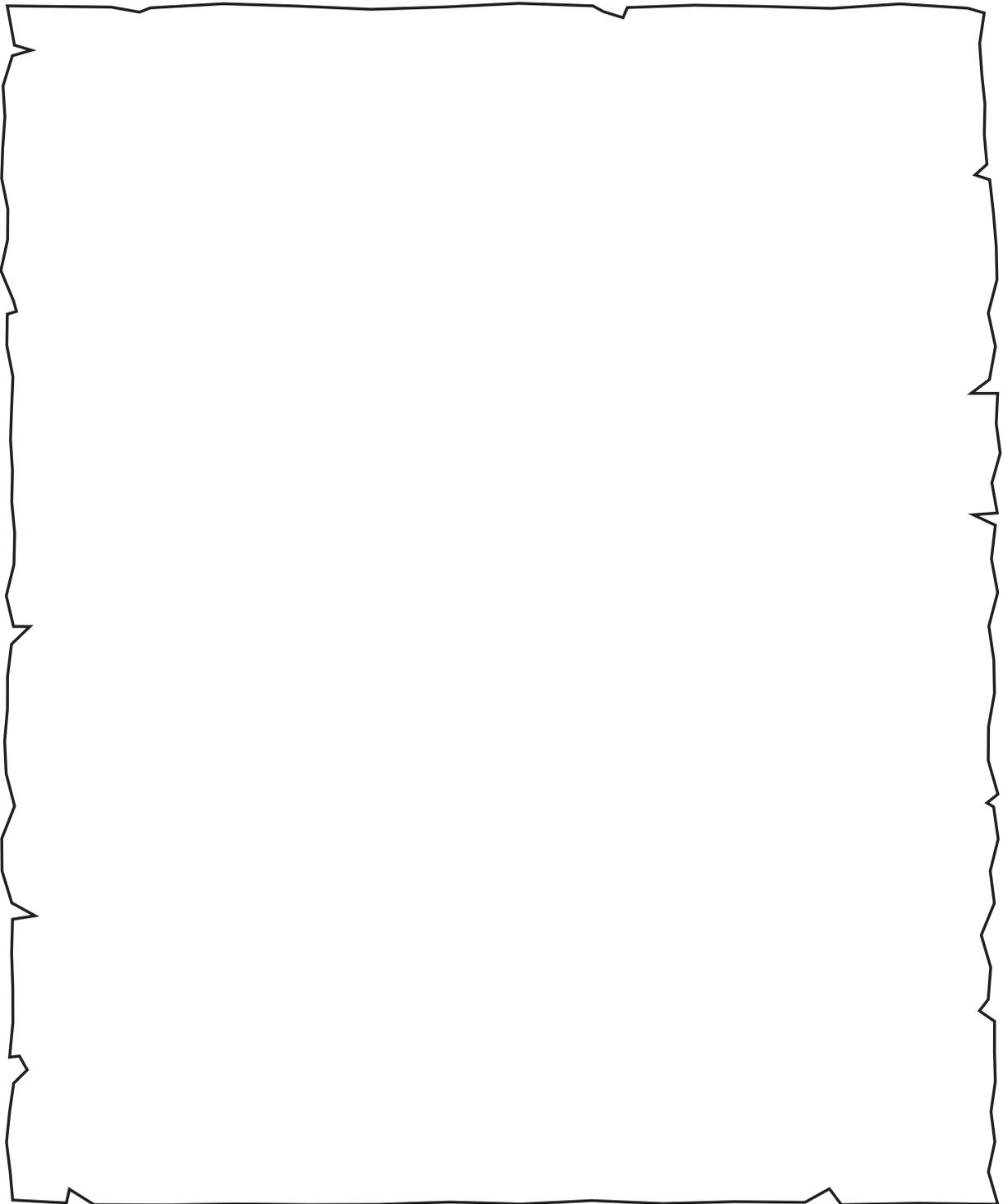
ストームキャストの日記を作る



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。

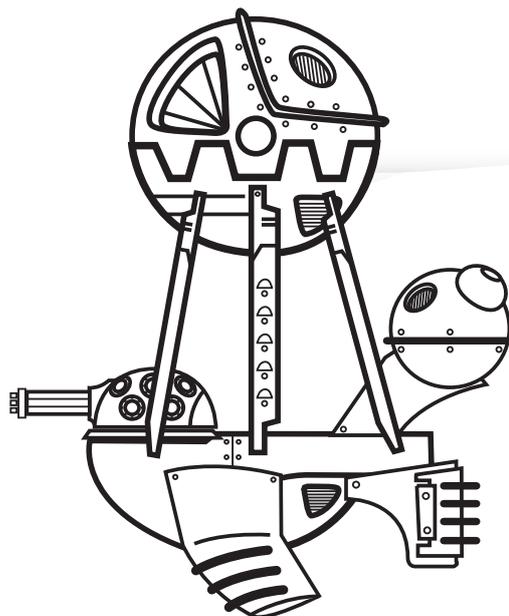


カラドロンのオーヴァーロードは、空の支配者であり、何よりも利益を追い求める恐れ知らずのデュアーディンの飛行士です。彼らは大砲や爆弾、弾丸をばらまくデッキガンなどで重武装した鋼鉄製の船で雲間を航行し、デーモンやモンスターの怒りに対して、圧倒的な火力で対峙します。この技術と科学の結晶は、偉大なるカラドロンの帝国の生命線である、エーテルゴールドと呼ばれる、空気よりも軽い鉱物を動力源としています。

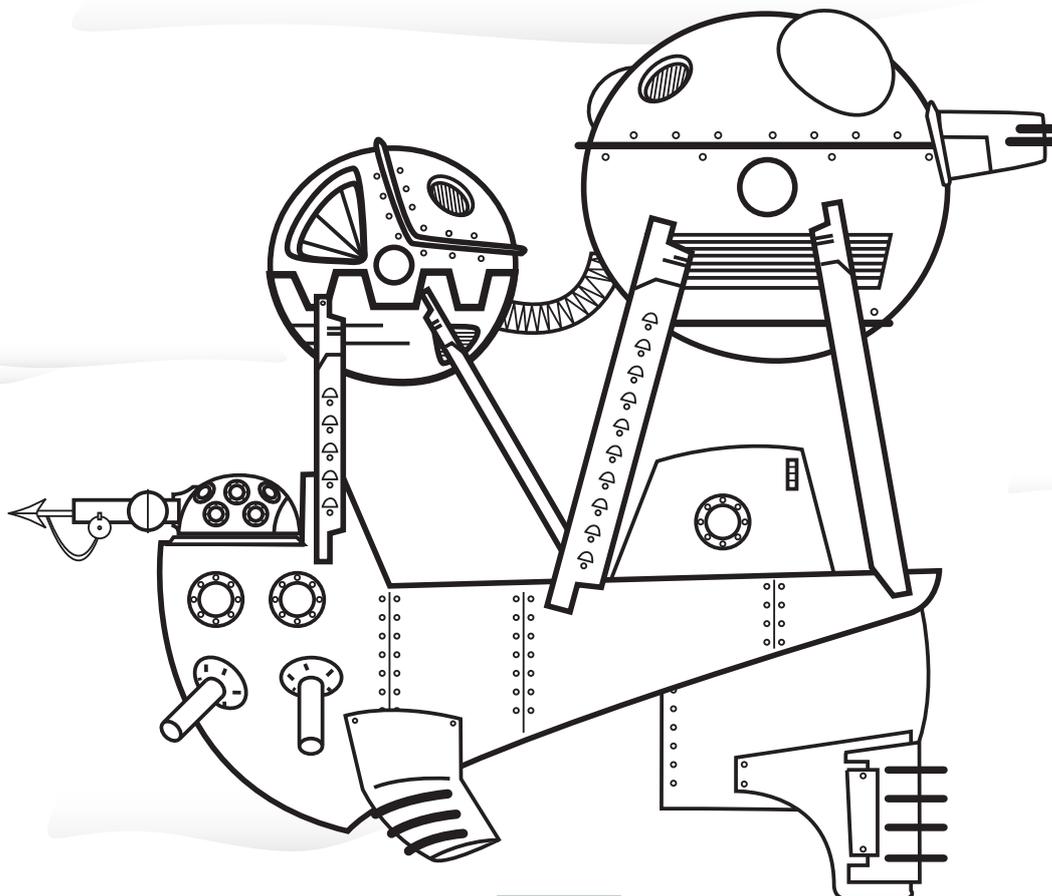
エンジニアリングスキルを活かして、自分だけの飛行艦を作りましょう。エーテルゴールドの採掘に適した、カスタム部品を追加することも検討してみましょう。

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。



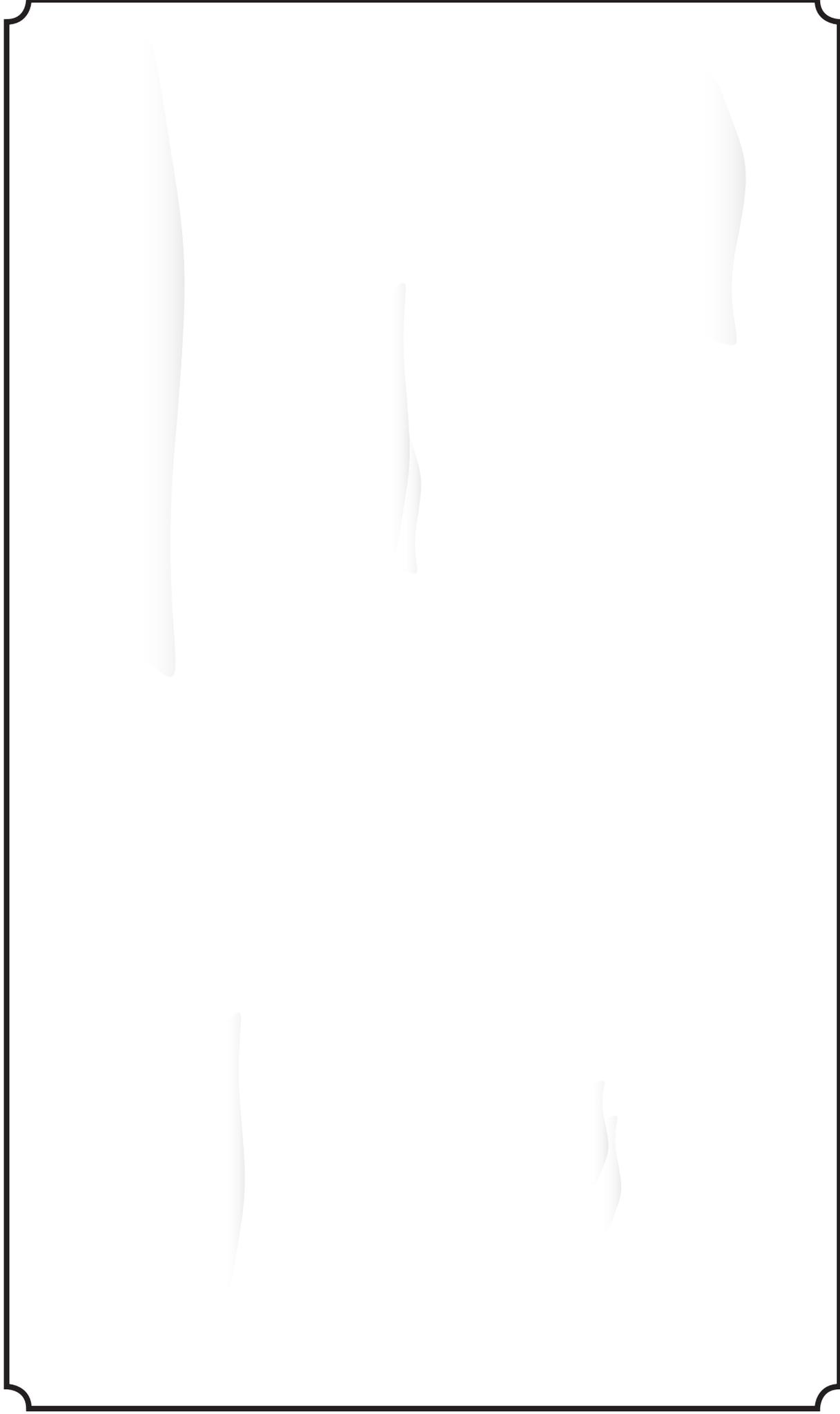
船のサンプル:

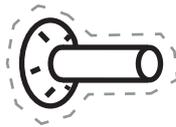
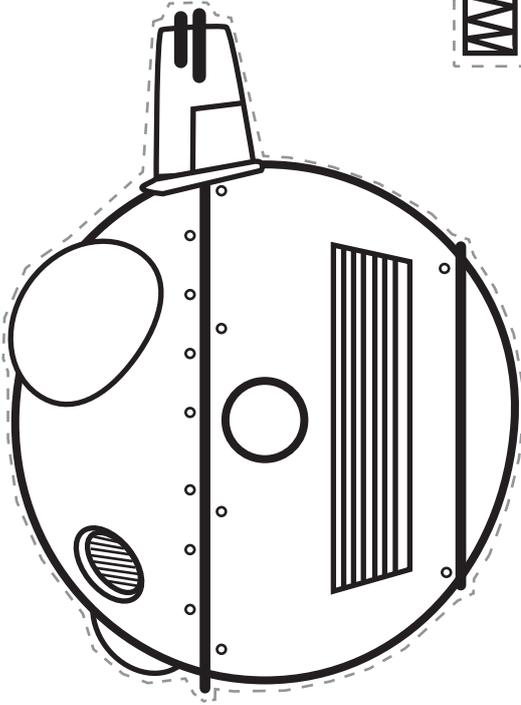
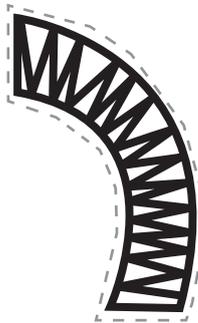
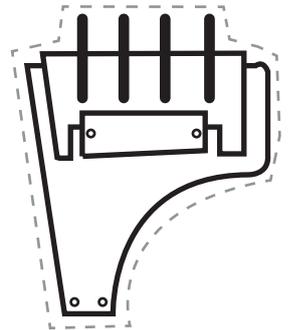
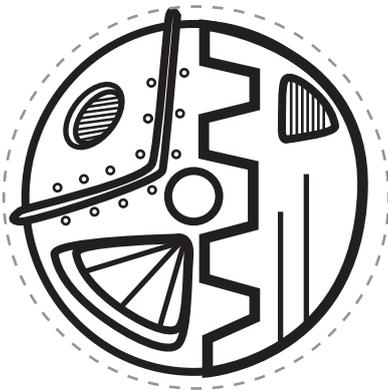
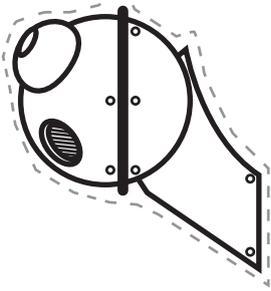
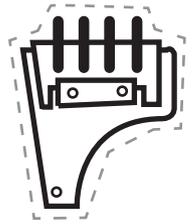
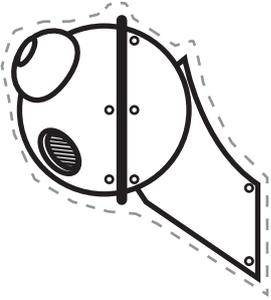


船長の名前:

船の名前:

制作者:





配色の計画を立てる

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。

〈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

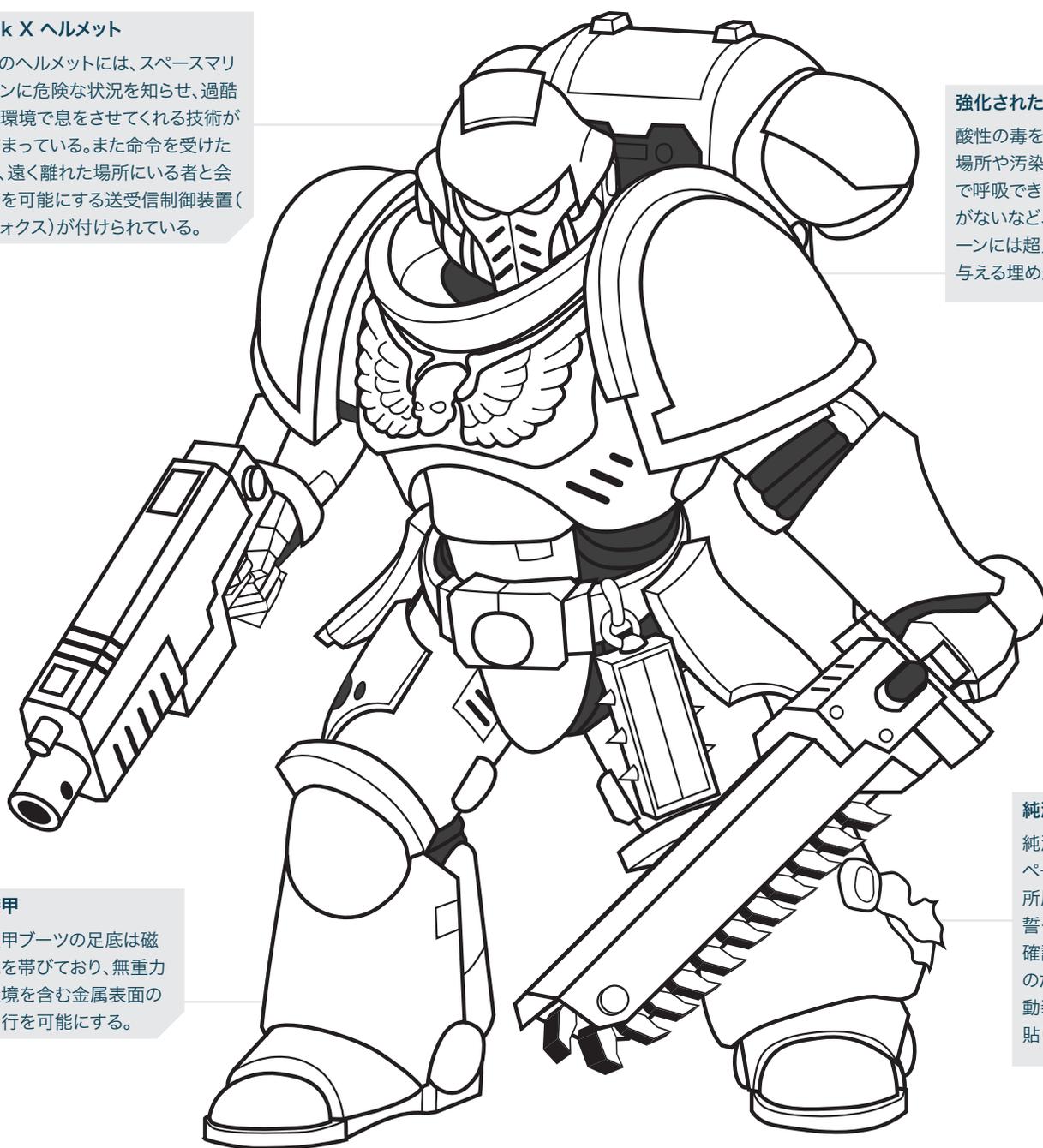
酸性の毒を吐く・低酸素の場所や汚染された大気中で呼吸できる・睡眠の必要がないなど、スペースマリーンには超人的な能力を与える埋め込まれている。

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蠟で貼り付けられる。



配色の計画を立てる

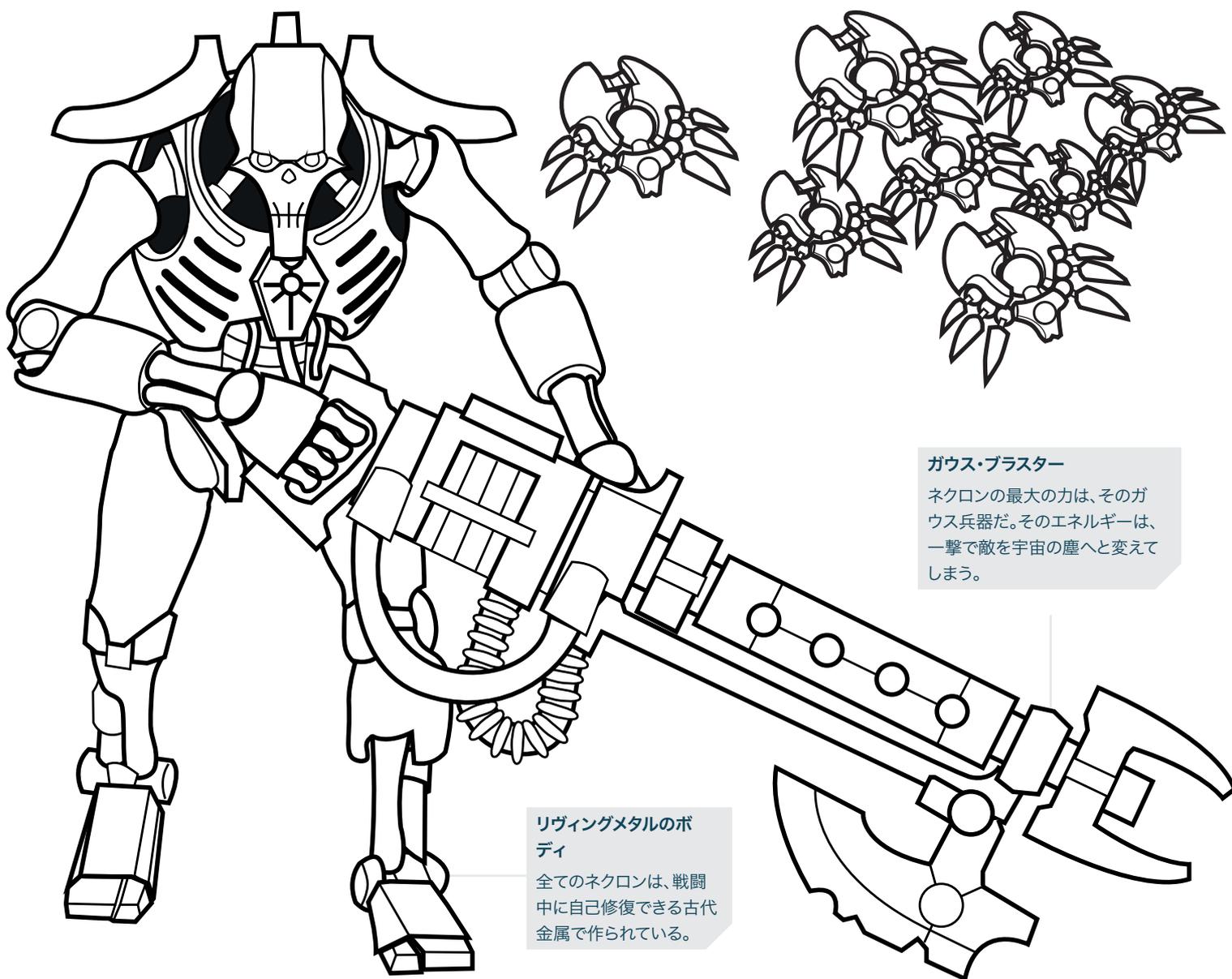
ネクロン・ウォリアー

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。

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ある。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。

リビングメタルのボディ

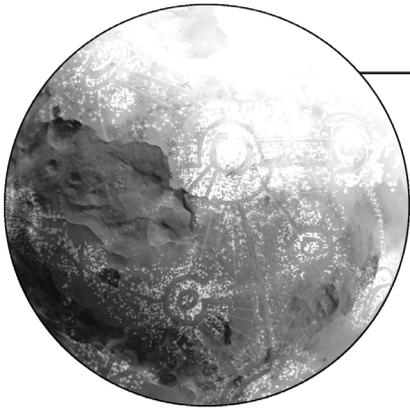
全てのネクロンは、戦闘中に自己修復できる古代金属で作られている。

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、戦団の軍隊を雇う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。

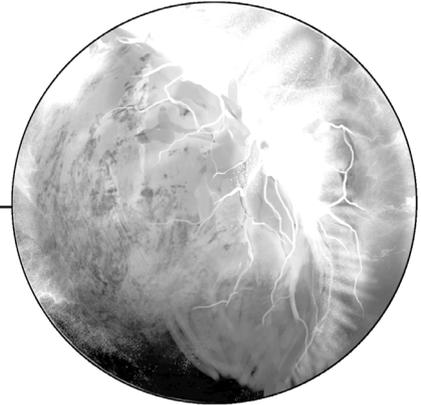
惑星を描く際には、惑星に使用する色や、宇宙のアノマリー、星、月の配置を考えてみましょう。

銀河セクターの名前：



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。

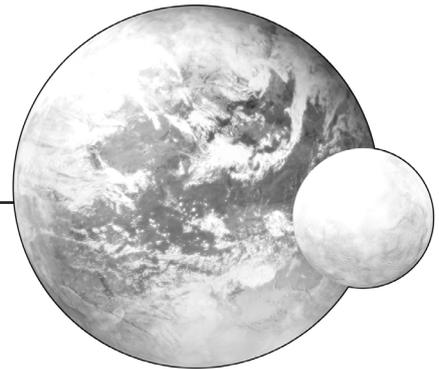


破壊された惑星



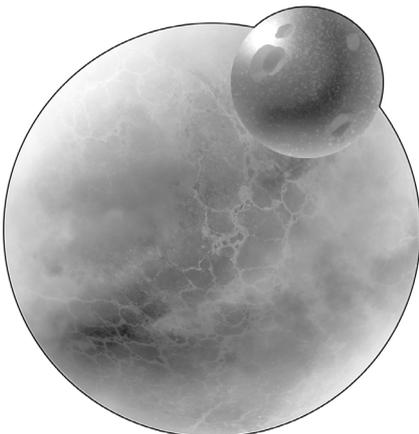
フォージワールド

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。



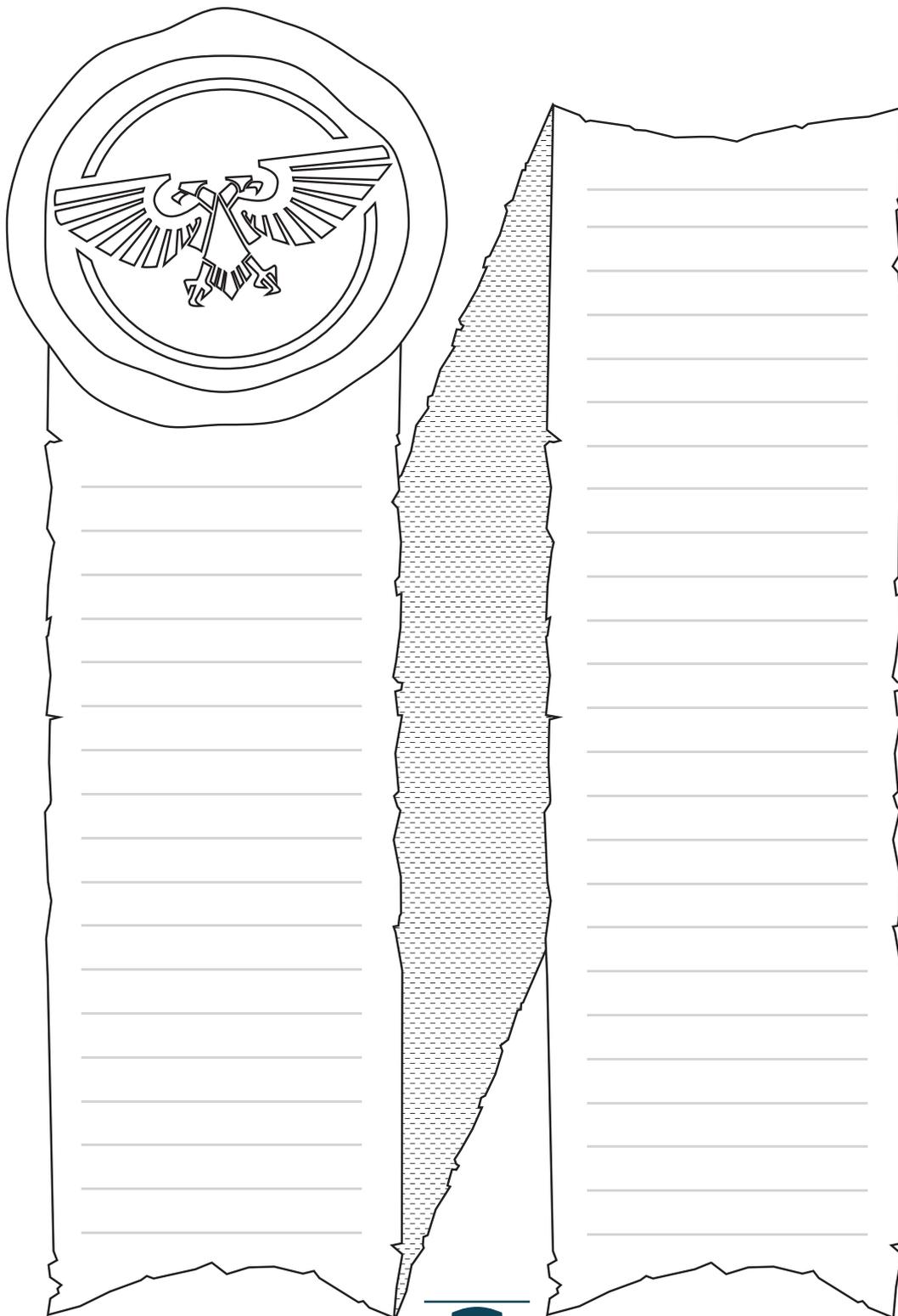
デスワールド

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。

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が、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。

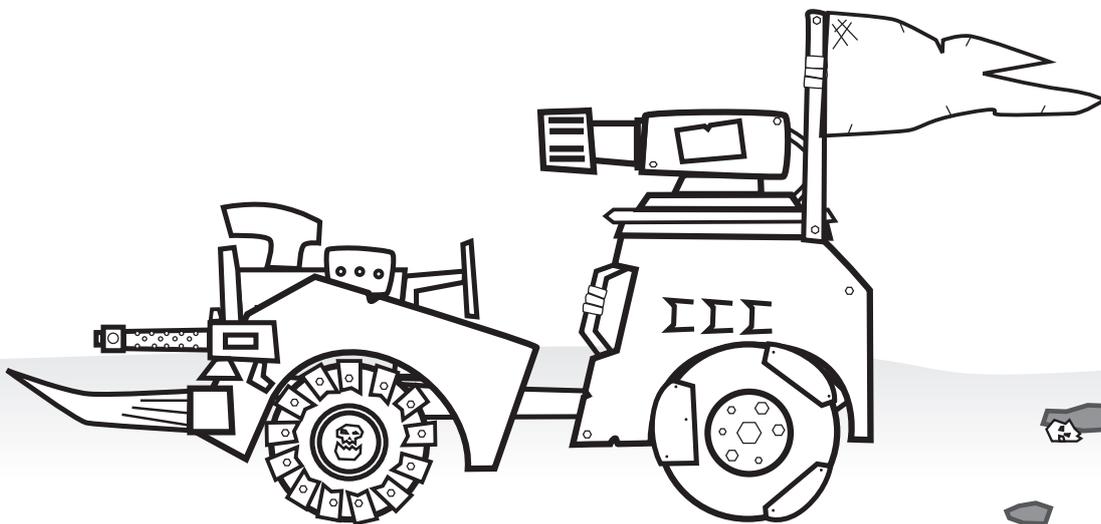
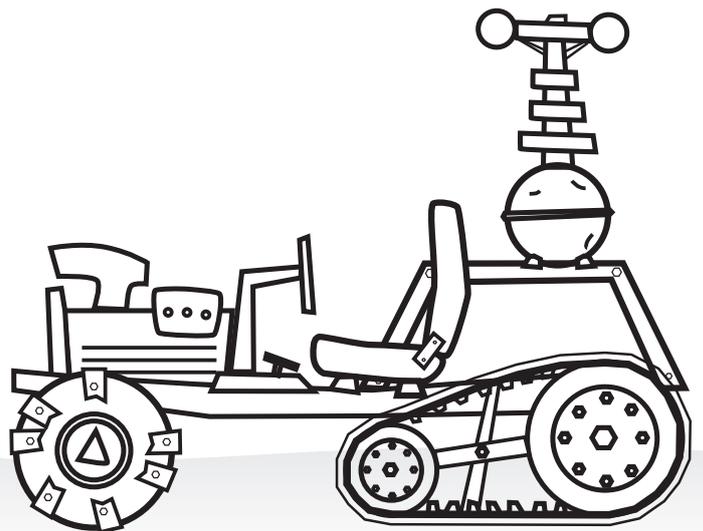
オルクは残忍さと狡猾さの両方を兼ね備えていることで有名であり、レースではその両方が試されます。オルクにとって、凄まじく速く走るだけで勝てることは素晴らしいことです。でも銃や卑怯な罠を使って相手を倒すことができれば、もっと素晴らしいのです!

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!

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:



オルクレーザーを作る!



運転手の名前:

レーザーの名前:

制作者:

A large, empty rectangular area with a black border, intended for drawing or writing. The area is divided into two sections by a vertical line. The left section is white, and the right section is light gray. There are small icons in the top corners: a hand holding a pencil in the top-left and a hand holding a pencil in the top-right.