



アクティビティ・マガジン





ウォーハンマー・アライアンスへ ようこそ

ウォーハンマーは、あらゆる人が楽しむことができる素晴らしいホビーです。これは単なるゲームに留まらず、ミニチュアを「集める」「作る」「塗る」、コレクションを使ってゲームを「遊ぶ」、そして魅力的な物語を「読む」楽しみも含まれています。本書とウォーハンマーアライアンス・プログラムでは、この胸躍る旅路への第一歩を後押しします。



ストア案内

最寄りのウォーハンマーストアではスタッフが、ミニチュアの組み立てやペイントの仕方をアドバイスします。おすすめの書籍を紹介したり、ゲーム戦略に至るまで、ウォーハンマーホビーのあらゆる側面をサポートします。

二次元コードを読み込んで、最寄りのストアを探そう：



Stores.Warhammer.com

© Copyright Games Workshop Limited 2026. GW, Games Workshop, Citadel, White Dwarf, Warhammer, Warhammer 40,000, 40K, Space Marine, the 'Aquila' Double-headed Eagle logo, Warhammer Age of Sigmar, Battletome, Stormcast Eternals, the 'winged-hammer' Warhammer logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likenesses thereof, are either ® or ™, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world. All Rights Reserved.

ウォーハンマー・アライアンス・リソースパックに含まれているミニチュアの製品コード — 99380299053、99380199022

目次

進行トラッカー	1
集める — ウォーハンマー 40,000	2
集める — ウォーハンマー：エイジ・オヴ・シグマー	4
作る	6
組み立てガイド	8
塗る	10
インスピレーションを見つけよう	12
ユニット情報 — スペースマリーン・ インターセッサ	14
ユニット情報 — オルク・ボウイ	16
ユニット情報 — ストームキャスト・ エターナル・リベレーター	18
ユニット情報 — スケイヴン・クランラット	20
遊ぶ	22
ウォーハンマー 40,000 のゲーム	24
ウォーハンマー：エイジ・オヴ・シグマー のゲーム	28
読む	30
次のステップ	32

進行トラッカー

このページでウォーハンマーの旅路の全行程を記録できます。アクティビティを完了するたび、グループリーダーがスタンプを押して進行状況がここに示されます。



スペースマリン



作る



塗る



遊ぶ



集める

『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』の設定について、2～5ページで詳しく見てみよう。仲間と各陣営について話し合い、どの陣営が一番好きか、その理由も考えよう！

オルク・ボウイ



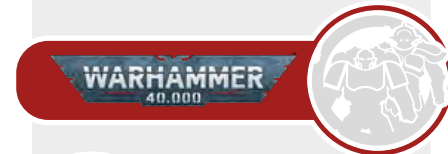
作る



塗る



遊ぶ



ストームキャスト・エターナル



作る



塗る



遊ぶ



読む

31ページのリンクから短編小説を読んでみよう。

グループで感想を話し合おう。どの物語が一番気に入っただろうか？

スケイヴン・クランラット



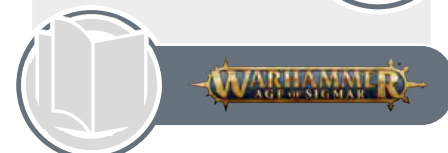
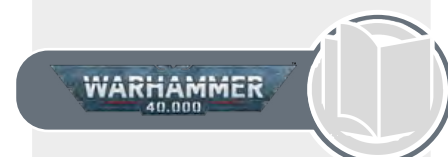
作る



塗る



遊ぶ





集める



時は 41 千年紀、古き文明や新興の諸帝国が無数の惑星において終わりのなき戦いを繰り広げている。
この宇宙に安息はない。あとに残るは戦争のみ。戦いに備えよ。

人類は滅亡の危機に瀕している。41 千年紀末期は、戦争に次ぐ戦争の時代となり、歴史、理性、希望は時の重みに磨り潰され、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。

人類は反逆者、異端者、異種族の脅威に四方を包囲されている。オルクの侵攻、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。これは勝利のためではなく、生存を懸けた戦いである。戦いに備えよ。

詳細情報

『ウォーハンマー 40,000』の銀河についてのさらなる情報はこちら：



Warhammer40000.com

インペリウム

〈帝国〉

絶え間ない戦いが人類の膨大な軍事力を鍛え上げてきた。銀河は敵に満ちた敵対的な場所なのだ。帝国の結束を一万年にもわたって維持できたのは、武力の支えあってこそである。第 41 千年紀は絶え間ない戦いの時代であり、生存を望むことができるのは、強き者のみ。星々の間に慈悲はなく、弱さは許されず、休息もないのである。



スペースマリーン

精鋭たるスペースマリーンは、銀河の恐怖に対する帝国の最前線防衛部隊である。個々のスペースマリーンは遺伝子強化により通常の人類よりも強靱で、俊敏で、勇敢であるよう改造されている。帝国が動員し得る最高の装備で武装し、装甲を纏う彼らにとって、打ち勝つことのできぬ敵は存在しない。帝国全土には何百ものスペースマリーン戦団が存在し、それぞれが独自の紋章、戦闘様式、そして栄誉の伝統を継承している。



異種族

星々をわたる種族は、人類だけではない。人類が初めて自らの恒星系を越えて旅立って以来、数多くの異星種族と遭遇してきたのだ。計り知れないほど古い種族もいれば、今まさに故郷の惑星を離れつつある新興勢力もあり、自然の力に近い存在までもいる。その理由が何であれ、全ての種族が銀河を自らのものとすることを望んでいる。



ケイオス

渾沌

歪んだ並行世界である〈^{ワープ}歪み〉には、銀河を侵略し腐敗させようとする渾沌の勢力が潜む。実空間でその大義を率いるのは混沌の宇宙海兵隊——皇帝に背き、渾沌の邪悪なる栄光を受け入れた裏切り者たちだ。激しい憎悪に駆られたこれらの破滅の戦士たちは、かつて守ると誓った帝国を今や食べ物にしている。





集める



それは動乱の時代。それは戦争の時代。それは、エイジ・オブ・シグマーである。

人智を超えるほど広大で、驚きと恐怖に満ちているこの世界で、^{モータル・レルム}〈定命の諸領域〉は神々、怪物、そして英雄たちが激突し、覇権をめぐる終わりのなき闘争が繰り広げられる戦場である。

〈定命の諸領域〉は8つの要素で構成された世界で、致命的なモンスター、危険な災害、長年の秘密で満ちている。これらの土地は、定命の者たちすべてにとっての原初の敵である渾沌神の支配下に置かれ、何世紀にも渡り苦しめられてきた。〈渾沌の時代〉は、かつて定命の諸領域を治めた神王、シグマーが、雷霆とともに天上の軍勢を送り込み、定命の者たちを解放し、古の帝国を奪還した。

ストームキャスト・エターナルとは神王の勇士、英雄たちは天界の不死者へと姿を変えた。秩序の部隊の最前線である戦士達は、定命の者たちを脅かすあらゆる脅威と対峙した。死ですら、勇士たちの歩みを止めることはできない。たとえ戦場で倒れようとも、その魂はシグマーの領域アズイルへと帰還し、〈再鍛〉を受けたのち、再び戦争へと送り返される。

詳細情報

〈定命の諸領域〉のさらなる詳細はこちら。



AgeofSigmar.com

〈秩序の大同盟〉

秩序の部隊は、市民の守護者——
渾沌の進行を食い止める、強固な“盾”だ。
煌めくストームキャスト・エターナル、
神秘的なセラフォン、さまざまなアエルフと
デュアーディンたち。かりそめの同盟のもと、
共通の敵に挑むべく集ったものたちだ。

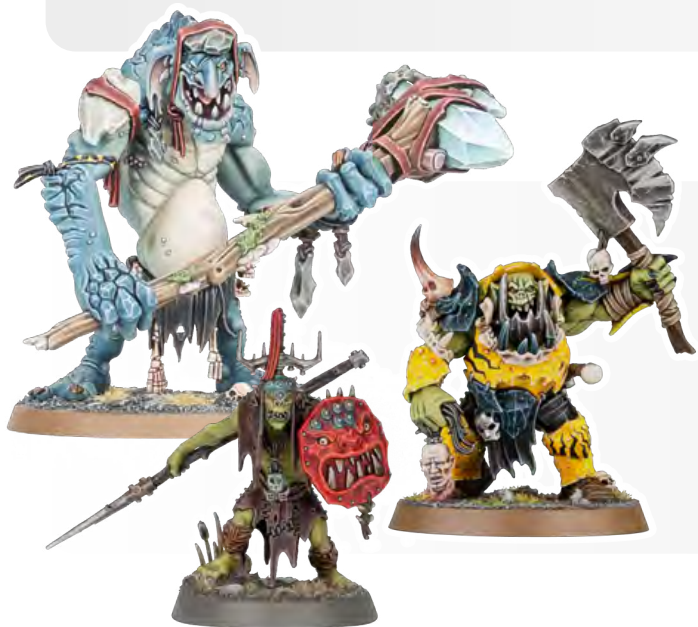


〈渾沌の大同盟〉

〈渾沌の神々〉が送り込んだのは、忌まわしき怪物、
凶暴な変異体、冒涇的な戦士たちからなる軍勢、
そしてそれらを統率し、現実の征服に執念を燃やす
豪傑たちだ。その傍らで、スケイヴンは諸領域に蔓
延り、〈偉大なる角持つ鼠〉の名のもと、略奪の限
りを尽くしている。

〈死の大同盟〉

“大死霊術師”ナガッシュが指揮するは、自らの領域、シャ
イシュから呼び寄せた軍勢だ。骸骨の軍勢、苦悶の亡霊、
骨の構造物、そして、冷酷無比かつ策略に長けた吸血鬼
たちが付き従う。



〈破壊の大同盟〉

破壊の軍勢は〈定命の諸領域〉中で暴れまわり、
どんな局面でも無策で戦いに突っ込む。その後には
滅んだ文明が残るのみだ。彼らの目的といえる
ものは、暴力への原初的な欲求を満たすこと、た
だそれだけである。



組み立ての基本

ミニチュアを組み立てるのは、ウォーハンマーの中でもすごく楽しい工程だ。プラスチックパーツの山から君だけの完璧なミニチュアを完成させる、最高の瞬間が待っている！

ウォーハンマー・アライアンスのリソースパックのミニチュアは、簡単に組み立てられるようになっている。パーツをグッと押し一つずつフレームから外し、それらをはめ込むだけだ。各パーツには突起が付いていて、別パーツの穴に差し込めるようになっている。二つをしっかりと押し込むだけで、簡単には外れなくなる。

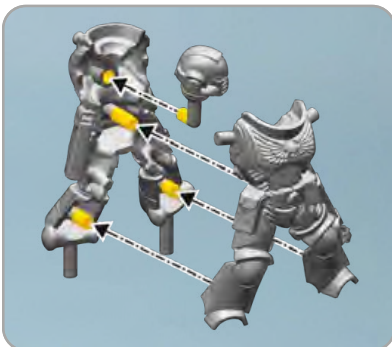
フレームからパーツを取り外す前に、この見開きの説明を読み、グループリーダーに確認を取ろう。その後は、8～9ページの手順に従って進めよう。



基本ーランナーからの押し出し



次に使いたいパーツを探そう。ランナーをしっかりと握り、逆の手でパーツを押し出して接合部から取り外す。矢印で示された部分を押し込むように注意すること。



パーツの接続方法は、説明書を確認しよう。接続する場所は、冊子の中の図で黄色にハイライトされている。



接続するパーツ同士に対応する穴と突起を確認する。



突起と穴を基準に2つのパーツを正しく合わせ、しっかりと、かつ優しく押し合わせる。その際、繊細な部分に圧力がかからないように注意すること。



次のパーツを探す前に、ピッタリはまっているかを確認する。同じようにフレームから外し、ひとつずつ組み上げてミニチュアを完成させていこう。



次の手順に進もう。さっき接続したパーツは青、次に接続する場所は黄色で、冊子の中の図にハイライトされている。

ツール使用に関する安全上の注意

ウォーハンマー・アライアンスのミニチュアを組み立てる際、ツールは不要だ。しかし、それ以外のミニチュアを作ろうと思ったら、ツールと接着剤が必要になってくるだろう。ツールの使い方の説明は、ウォーハンマー・アライアンスのウェブサイトで確認できるので、グループリーダーにお願いしてみよう。

ツールを使う場合は、以下のルールを絶対を守るように。

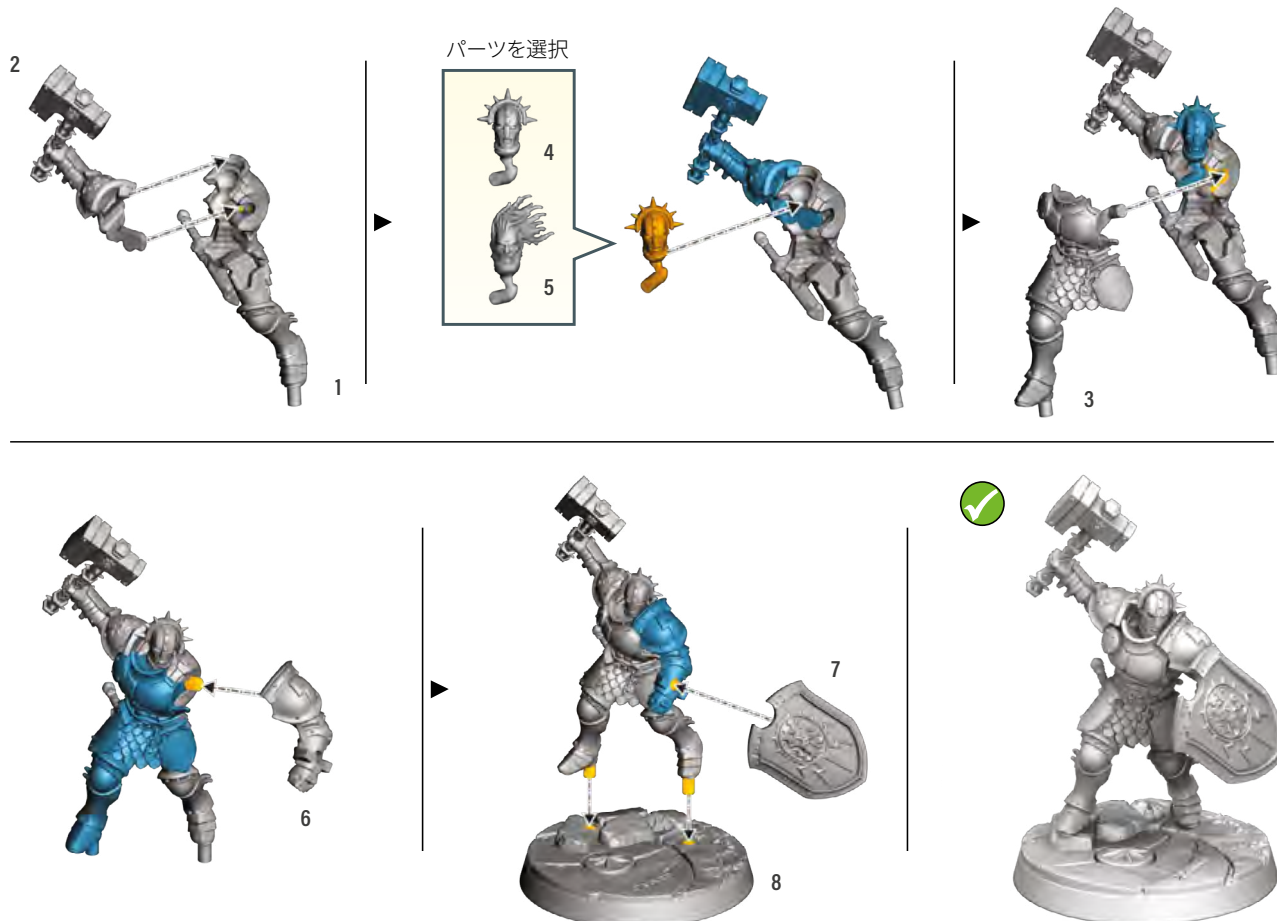
- » 組み立て方の説明をよく読み、安全手順に従うこと。
- » 年齢制限に従い、日本の法律をしっかりと守ること。
- » ニッパーやスクレーパーなど、各種模型用工具を使うときは落ち着いて作業し、取り扱いには注意すること。
- » 初めて使うツールは、グループリーダーに頼んで使い方を実演してもらうこと。
- » ツールを運ぶ際や他人に渡す際は、十分注意すること。



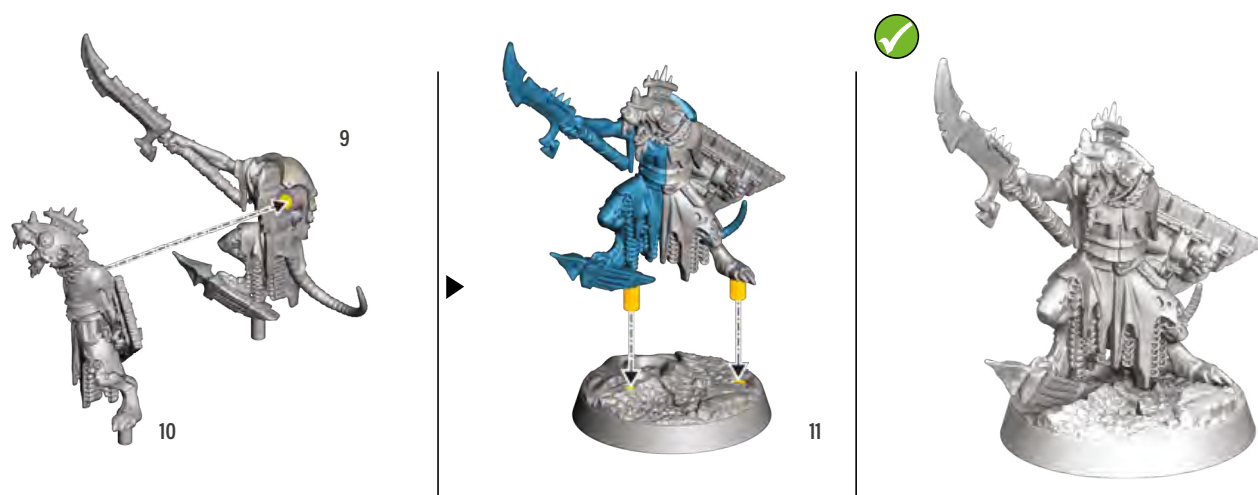
ミニチュアを組み立てる際は、前ページの説明通りにフレームからパーツを取り外し、このページの手順書を読んで組み立てること。

まず、フレームに記載された番号を確認して、該当パーツを見つけること。次に、ハイライトで示された接合部分に従い、順番通りに、慎重に押し合わせる。

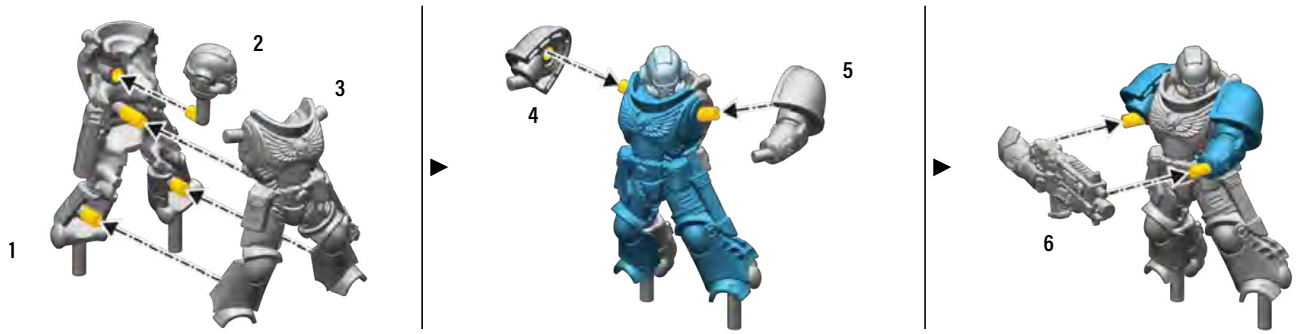
ストームキャスト・エターナル・リベレイター



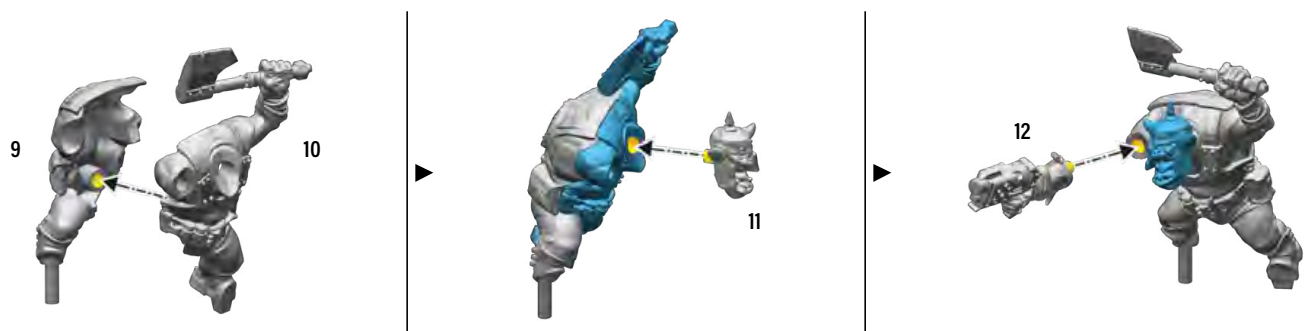
スケイヴン・クランラット



スペースマリーシ・インターセッサー



オルク・ボウイ





塗る



ペイントの基本

ペイントは簡単で、楽しい——はじめはアンダーコートかベースコートから塗っていきこう。次に、単色で順番に塗っていく。失敗は恐れなくて大丈夫——後で綺麗に修正できる。

グループリーダーにやりたいことを相談しよう。13 ページで配色例が確認できるぞ。14 ～ 21 ページのペイント手順に従うのもいいし、君の思いのまま塗ってみるのも楽しい。

ペイントには以下のツールが必要になる。ツールはすべて、ウォーハンマー・アライアンスのリソースパックに含まれている。

ウォーハンマーの塗料

ウォーハンマーの塗料はミニチュアペイントに最適化されている。何百もの色が存在している。

スターターブラシ

中サイズのブラシが、広い部分にも細かい部分でも使いやすい。

ペイントパレット

色を塗る前に、塗料をパレットに移すこと。ブラシに塗料を取り出す量を調整してくれる。

ミニチュア

これから塗装するミニチュアだ！
ペイントを始める前に、配色プランを考えておこう。

ペイントブラシを洗うために、コップに水と、ペーパータオルも用意しておくこと。

ペイントの安全上の注意

- » 安全基準に従うこと
- » 換気の良い場所でペイントすること
- » 塗料を目と口に近づけないこと
- » ラベルおよび安全に関する表示はすべて保管すること

はじめ方



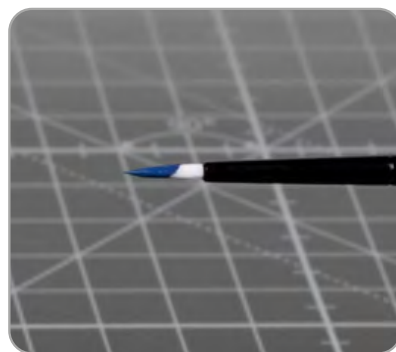
ブラシに塗料をのせる

塗料をよく振り、ブラシの先端を使って、少量の塗料を取り出す。



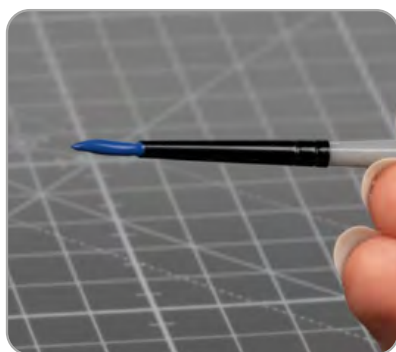
パレットに取り出す

塗料をパレットに、慎重に取り出す。場合によっては、塗料を複数回含ませる必要がある。



適切な塗料の量

さあ、ミニチュアをペイントしよう! 塗るときは、塗料の約三分の二だけに塗料をのせるように。



多すぎる塗料の量

ブラシの金属部分まで塗料が届いてしまっている場合は、多くのせすぎだ! 一度綺麗にして、もう一回試してみよう。



ブラシを洗おう

違う色を塗るとき、ペイントを終えるときは、綺麗な水でブラシを洗おう。



ブラシの手入れ

ブラシを洗った後は、ペーパータオルで優しく水をふき取ること。ブラシが綺麗になった場合は、塗料がなくなったとき。まだ汚れていたら、もう一度洗おう。

ミニチュアとブラシの持ち方

正しくブラシを持てば、ペイントはかなり簡単になる。金属パーツの近くを持ち、柄の上の方を持たないようにする。安定した持ち方のコツを写真で説明しよう。



手首を机の縁に当てると手が安定し、作業がしやすくなる。



細かくて難しい部分は、手首同士をくっつけるとさらに安定するぞ。同時に両肘を机に乗せると、さらに安定するしやすくなる。



また、手とミニチュアを机の上に乗せれば、しっかりと安定した状態で塗ることができる。

さらに一步先へ

ペイントの腕を次のレベルに進めたい? 新しいテクニックを試してみたい? 使える塗料のバリエーションをもっと増やしたい? ウォーハンマーには、数百もの塗料やブラシ、ツールがそろっている。さらに、アドバイスやテクニック、各種ガイドもたくさん用意されている。グループライダーや近くのウォーハンマーストアのスタッフに聞いてみるか、Warhammer Paints のウェブサイトをチェックしよう。



PaintWarhammer.com

インスピレーションを見つけよう



右にあるミニチュアはすべて、一つのセットの10個の塗料だけでペイントされている。

たった数色の塗料でも、配色の組み合わせ次第で、

自分だけのストームホストやスペースマリーン戦団を作り上げることができる。

アイディアとしてこれらの配色を使用しても、独自の配色を作成しても構いません。配色等の参考には、@OfficialWarhammer の YouTube チャンネルをおすすめします。

スケイヴン氏族

スケイヴンは卑劣で狡猾な鼠人であり、〈定命の諸領域〉の薄暗い地下に巢食っている。衣服や防具の色は自由だが、ボロボロで汚れているものが多い。



ストームホスト

ストームキャスト・エターナルは強力なストームホストへと編成されている。兵士たちの配色と紋章は、拠点とする領域を反映していることが多い。



スペースマリーン戦団

銀河には 1000 以上のスペースマリーン戦団が存在していて、選べる配色が無数にある。公式ブックで紹介されている戦団のひとつを参考にしてもいいし、自分だけの配色を生み出すのもいい!



オルク

オルクのアーミーは〈いくさだアァァ!〉と呼ばれる独自のスタイルを持ち、一体一体もまた非常に個性的だ。そのため、ペイントはほとんど思いのまま楽しめる!



スペースマリーン・インターセプター



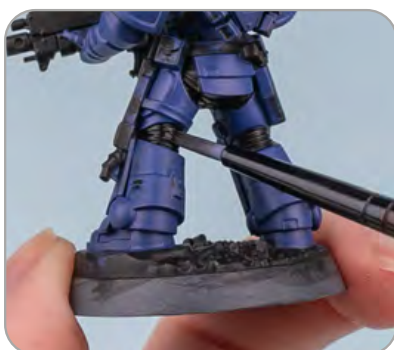
スペースマリーンは、太古の科学技術による遺伝子改造を経て創り出され、何百年にもわたる戦闘経験を積み上げてきた兵士たちだ。その巨躯は通常の人間の体格を凌駕し、高性能の機動装甲服を纏う。この銀河において、彼らが恐れるものは何もない。スペースマリーンは各々が数百を超える戦団に属しており、いずれの戦団も誇り高き歴史と独自の紋章を持つという。個々に強大な威力を誇る戦士たちであるが、それでも人類に求められる数には到底及ばない。それゆえ〈帝国〉の民は、その伝説的戦士たちの架空の物語のみを聞き、その姿を一度も目にすることなく生涯を終えるものがほとんどである。

スペースマリーン・インターセッサーをペイントしよう

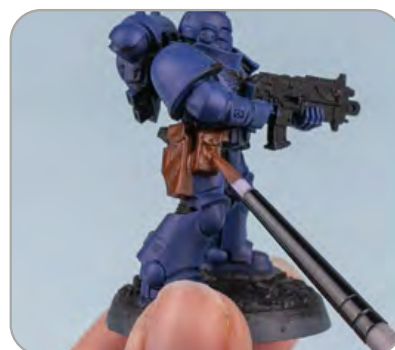
まずはケイオスブラックでアンダーコートするといい。ミニチュア全体をペイントしよう。



次に装甲をマクラグ・ブルーでペイントする。



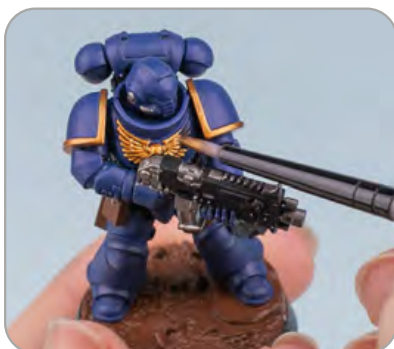
柔らかいリブ状の装甲をアバドン・ブラックでペイントする。



革のポーチ、ベルト、ミニチュアのベースをモーンファング・ブラウンでペイントする。



銃と装備品をレッドベルチャーで塗り分ける。



肩の縁や装甲の装飾部分をリトリビューター・アーマーでペイントする。



最後にベース部分の縁をアバドン・ブラックで仕上げる。

データシート

スペースマリーン・インターセッサーは強力なボルトライフルを装備し、その装甲は多くの小火器の攻撃を防ぐ。銃火を浴びせながら、自信をもって進軍せよ。

スペースマリーン・インターセッサー

移 6" 耐 4 防 3+ 傷 2 統 6+ 確 2



射撃武器	距離	回	射	攻	貫	タ
ボルトライフル [アサルト、ヘヴィ]	24"	2	3+	4	-1	1
白兵戦武器	距離	回	接	攻	貫	タ
クロースコンバットウェポン [精密攻撃]	白兵戦	3	3+	4	0	1

陣営： 節目の誓い

アビリティ

作戦目標優先確保: 自軍側指揮フェイズ終了時、このユニットが作戦目標を支配しているならば、その作戦目標は自軍によって確保される。

集中攻撃: 自軍の射撃フェイズ中、このユニットが射撃を宣言した場合、自軍はこのユニットは視認可能な敵ユニットを1個選択できる。攻撃を行う間、選択した敵ユニットを対象にしている場合、このユニットのボルトライフルは【回】を+2する。

属性キーワード: インファントリー、バトルライン、爆発物、帝国、タクティカス、インターセッサー・スカッド

陣営キーワード: 戦闘者



オルク・ボウイ

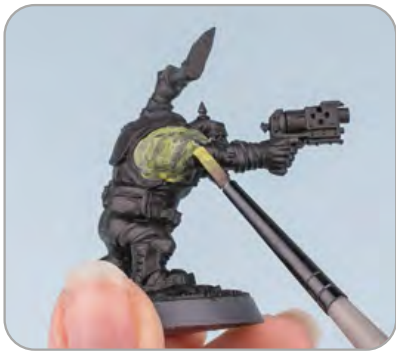


オルクは残忍かつ好戦的な種族であり、暴力と破壊そのものを楽しむ。銀河の全域に出没し、不運にも遭遇した者すべてに戦争を仕掛ける。

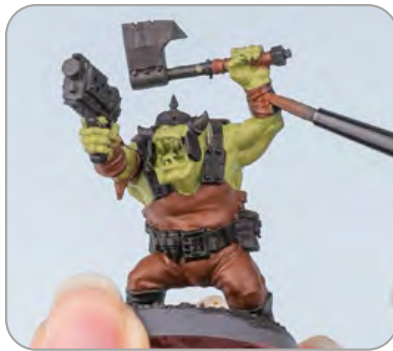
オルクは並外れて頑強で、驚異的な耐久力を持ち、痛みをほとんど意に介さない。放射線や物理的損傷、その他多くの種族にとって致命的となるあらゆる要因に対して生得的な耐性を備えており、その存在は対峙する者にとって真に恐ろしい敵である。彼らは自らの安全を顧みることなく、敵へと一直線に突撃し、凶暴な武器で斬り裂き、あるいは粗雑な銃火器を乱射して戦場を蹂躞する。

オルク・ボウイをペイントしよう

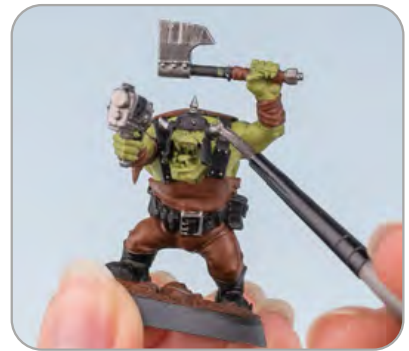
まずはケイオスブラックでアンダーコートするといい。ミニチュア全体をペイントしよう。



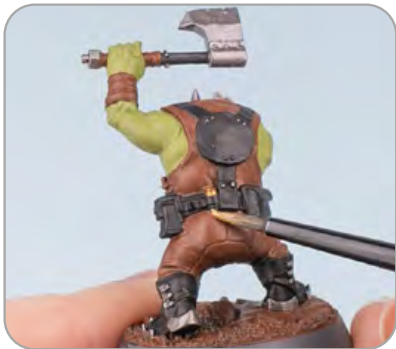
次にオルクフレッシュで肌の部分をペイントする。



革のポーチ、衣服、ミニチュアのベースをモーンファンク・ブラウンでペイントする。



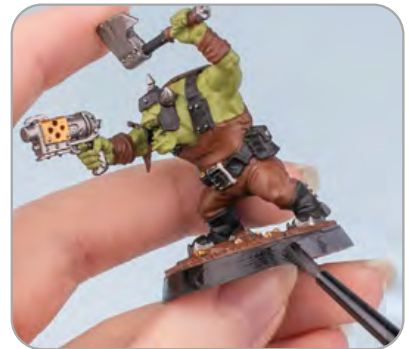
銃、斧、装備品をレッドベルチャーでペイントする。



リトリビューター・アーマーで弾薬筒をペイントする。



アバドン・ブラックを使ってベルト、ストラップ、斧の持ち手をペイントする。



最後にベース部分の縁をアバドン・ブラックで仕上げる。

データシート

オルク・ボウイは、簡素なスラッグ・ピストルと狂暴なアックスを装備し、好んで接近戦を繰り返す。防具は比較的貧弱だが、その耐久力は高く、簡単には倒れない。突撃させ、その怒りを解き放て！

オルク・ボウイ

移 耐 防 傷 統 確
6" 5 5+ 1 7+ 2

射撃武器	射程	回	射	攻	貫	ダ
スラッグ[至近]	12"	1	5+	4	0	1
白兵戦武器	射程	回	接	攻	貫	ダ
チョツバ	白兵戦	3	3+	4	-1	1

陣営：いくさだアァァ!

アビリティ

お宝を引っ掴め!: 自軍側指揮フェイズ終了時、このユニットが作戦目標を支配しているならば、その作戦目標は自軍によって確保される。

属性キーワード：インファントリー、バトルライン、モブ、爆発物、ボウイ

陣営キーワード：
オルク



WARHAMMER AGE OF SIGMAR

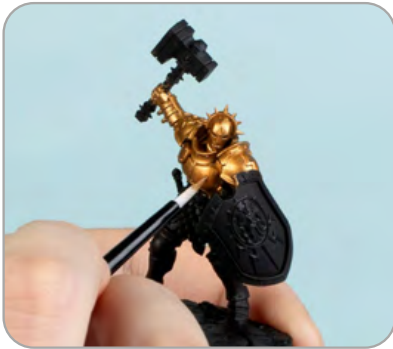
ストームキャスト・エターナル リペレイター



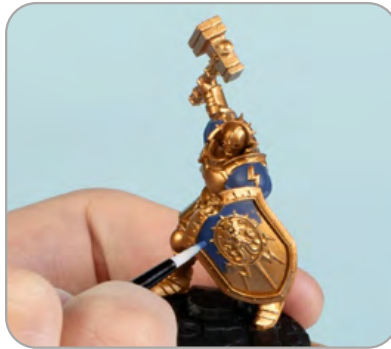
不死身のストームキャスト・エターナルは〈定命の諸領域〉で戦う、シグマーの勇士だ。強力な英雄たるストームキャスト・エターナルは、シグマーによって選抜かれ、天界の嵐の力を得た。煌めく装甲を身に纏い、破壊的な武器を駆使する彼らは〈定命の諸領域〉を奪還するシグマーの大いなる希望だ。シグマーの軍勢の最前線に立つ彼らの力と戦闘力は、諸領域を脅かす数多き恐怖と激突する。たとえ彼らが倒れたとしても、己の魂はアズィルへと帰還し、再鍛えられたのち、再び戦場へと送られるのだ。死でさえも、ストームキャスト・エターナルを奪うことはできない。

君のストームキャスト・エターナルを塗ろう

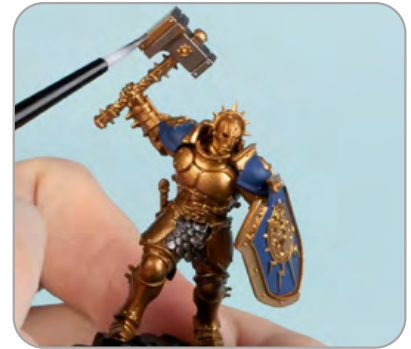
まず、アバドン・ブラックでミニチュア全体にアンダーコートを施すことをおすすめする。



ミニチュア全体をレトリビューター・アーマーで塗る。



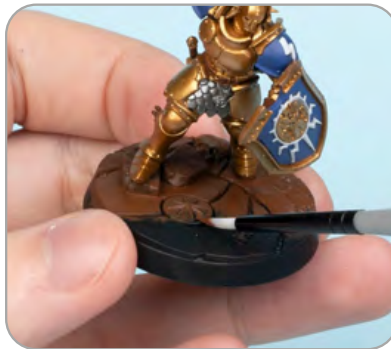
マクラーク・ブルーで肩の部分と盾を塗る。



武器と鱗鎧をレッドベルチャーで塗る。



盾と肩の細部をコラックス・ホワイトで塗る。



革製ストラップと武器の柄をモーンファンク・ブラウン塗る。



最後にベース部分の縁をアバドン・ブラックで仕上げる。

ウォースクロール

強力な鎧に身を包んだストームキャスト・エターナルを打ち倒すのは難しい。戦闘中、リベレイターは戦槌を使って敵を打ち砕き、いかなる攻撃に対しても、一步も退かずに踏みとどまる。



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	貫通値	ダメージ量	アビリティ
戦槌	2	3+	3+	1	1	クリティカル (致命的)

パッシブ

勇敢な守護者：シグマーの領地として招かれた大地を、リベレイターは堅守する。

効果：自軍側陣地内に全体が入っている作戦目標を争奪している間、このユニットは確保スコアに+3の修正を受ける。



キーワード

歩兵、豪傑、秩序の大同盟、ストームキャスト・エターナル、戦士聖隊

スケイヴン・クランラット

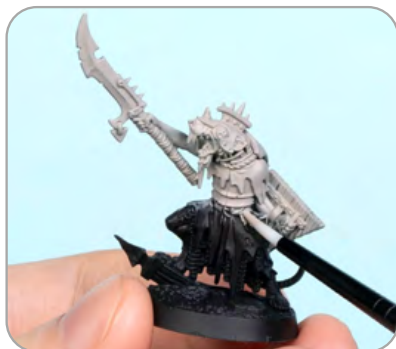


スケイヴンは、鼠人のごとき種族である。かれらは〈定命の諸領域〉を蝕み、破壊しようと企んでいる、真の渾沌の尖兵だ。個々は弱く、臆病な者が大半だが、この軍勢は圧倒的な数で構成されており、一見尽きることなき勢力を持っているかのように見える。モウルダー氏族の肉体改造の専門家から、スクリール士族のウォロック・エンジニアまで、さまざまな氏族がそれぞれの文化と専門性を持っている。

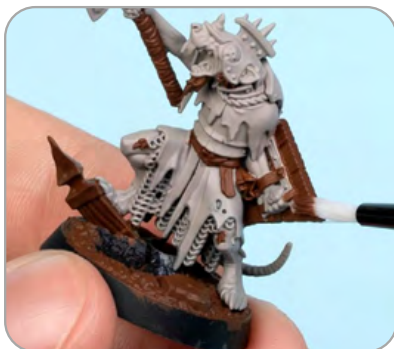


君のスケイヴン・クランラットを塗ろう

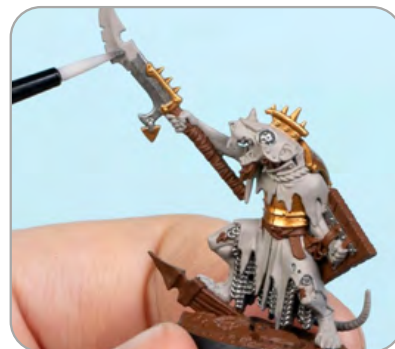
まず、アバドン・ブラックでミニチュア全体にアンダーコートを施すことをおすすめする。



ミニチュア全体にラルス・フレッシュを塗る。



毛、革、盾をモーンファング・ブラウンで塗る。



金属箇所にはレッドベルチャーとレトリビューター・アーマーを使う。



兜、舌、着衣の下部をメフィストン・レッドで塗る。



コラックス・ホワイトで歯、かぎづめ、古びたシャツを塗る。



最後にベース部分の縁をアバドン・ブラックで仕上げる。

ウォースクロール

クランラットは、手に入る武器なら何でも戦場に持ち込む。錆びついた剣から棍棒、フレイルに至るまで。間に合わせの盾と毛まみれの鎧は身を守るにはきわめて心許ない。だが戦いの中、たとえかれらが討たれようとも、どこからともなく次の兵士がやってくる。

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	アビリティ
錆びた武器	2	4+	5+	-	1	クリティカル (自動ウーンズ)

任意のターン終了時

殺気だった大群：クランラットは無限ともいえる数で、敵を圧倒しながら進軍する。敵に嘯みつき、刺し殺し、金切り声を上げては、血まみれた爪で同胞の死体を踏み越えてゆく。

効果：このユニット内の撃破された兵を D3 体復帰させることができる。

キーワード

歩兵、豪傑、楽士(1/20)、旗手(1/20)、渾沌の大同盟、スケイヴン、ヴァーミヌス





遊ぶ



さあ、はじめよう

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、ペイントしたミニチュアを用いてスピーディな戦略的バトルを遊ぼう。

ウォーハンマーの大きな魅力は、友人や家族と一緒にゲームをプレイできる点だ。『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』には、コンバットパトロールやスピアヘッドゲームのような小規模な個人戦から、決着までに数日、数週間、あるいは数か月もかかることのある物語形式のキャンペーンまで様々な遊び方がある。友人とゲームを楽しむことはもちろん、イベントに足を運び、新しい仲間と出会う機会もあるのだ。ウォーハンマーの楽しみ方は、君の想像力次第で広がってゆく。

ウォーハンマーをプレイする際、プレイヤーはフェイズごとに交互に自身の兵を移動させ、射撃し、魔法を唱え、白兵戦を行う。各ユニットの性能や何ができるのかといったことは、データシートやウォースクロールに記載されて

いる。14-21 ページにあるのがその例だ。攻撃が成功するかどうかの判定は、ダイスロールによって決定される。成功率は、ユニットの能力とプレイヤーの戦術的な判断次第だ。

『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』では、使用されるルールにいくつかの違いはあるが、どちらも学びやすく楽しくプレイできるゲームである。本冊子に収録されている最初のゲームをプレイした後は、より多くのルールや組み合わせ、戦術を用いた、さらに発展的なゲームに挑戦することができる。

ゲームの規模は自由に決めることができる。次のページで紹介するような少数のミニチュアを用いたゲームから、数百体ものミニチュアが戦う壮観なゲームまで、幅広い形で楽しむことができる。

ゲームをプレイしよう

ここからは、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ているミニチュアのみを使用して遊ぶ、『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』の入門用のゲームを紹介する。

データシートとウォースクロール

『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』の通常のゲームでは、各兵ごとに固有のデータシートまたはウォースクロールが用意されており、14-21 ページに掲載されているものがその例である。入門用ゲームでは、データシートやウォースクロールの要素から【移動特性】と【セーブ特性】といった一部の能力値のみを使用する。現時点では、兵の能力値をすべて使用する必要はない。ゲームを進めるにつれて、より多くのルールや組み合わせ、戦術が段階的に追加されていく。

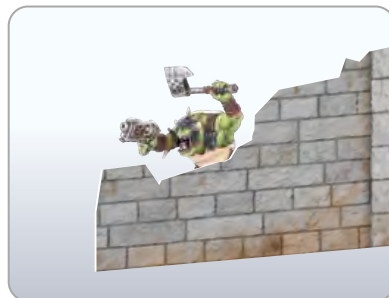
移動と射線



ルーラーを兵のベース前面に当てる。ベースの前面が、移動可能距離まで来るように、兵を移動させる。



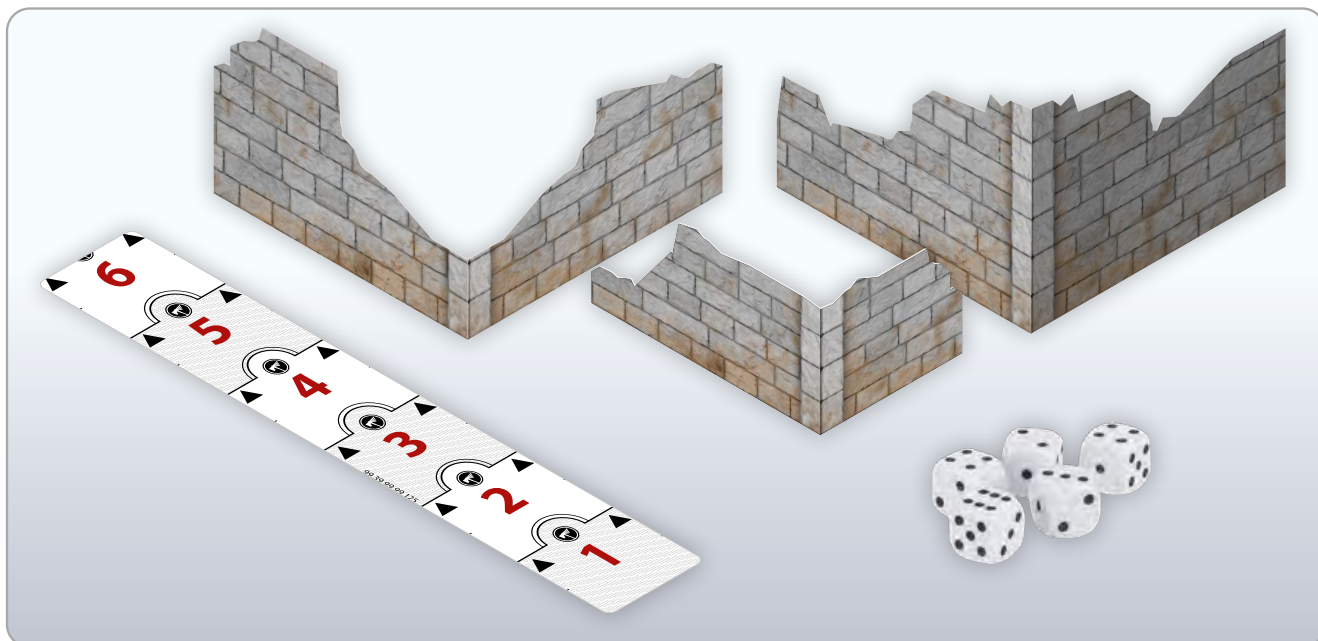
移動の際、敵の兵を通り抜けることはできない。また、遮蔽物となる壁を通り抜けたり、戦場の端から外に出たりすることもできない。



壁は射線を遮ることもある。兵が隙間越しに対象を視認できるかを確認すること。射線の確認は兵のどの部分から行ってもよく、自分の目の位置と正確に一直線に合わせる必要はない。

必需品

どちらのゲームでも、ダイスのほか、ホビーシートに収録されているルーラーと廃墟を使用する。25-26 ページに掲載されているバトルマットを切り取って用意する。



WARHAMMER 40,000

『ウォーハンマー 40,000』の遊び方

惑星アルマゲドンの人目につかない一角に、狡猾なオルクの技術屋たちが^メオルク式^ク転送装置^テを密かに設置した。この装置により、軌道上で待機する特殊航宙体から、戦力を迅速に地表へと送り込むことが可能となった。

オルクたちが次々とボウイを降下させ、人類側の防衛線を圧倒する前に、転送装置を破壊すべく一名の勇敢なスペースマリーン・インターセッサーが現地に送り込まれた。

必需品

23 ページに示したものの他に、次のものがが必要です。



スペースマリーン・インターセッサー



オルク・ボウイ



バトルマット



ダメージマーカーと
ターンカウンター

準備

スペースマリーンは^テオルク式^リ転送装置^ーに密かに接近し、今や非常に近くの場合まで辿り着いた。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オルク・ボウイを使用する。バトルマットに描かれた円内にミニチュアを配置し、引かれた線に合わせて廃墟を配置する。

プレイ方法

オルクたちはスペースマリーン存在に気づき、転送装置を守るために迎撃に向かっている。このゲームでは、オルクが先攻となる。プレイヤーは自身の兵を使用して、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。この制限時間は、バトルマットに付属す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、このターンカウンターを1枠分進める。

- » ターンカウンターが最後の枠に到達した場合、またはスペースマリーンが撃破された場合は、オルクの増援部隊が到着する。スペースマリーン側は撤退を余儀なくされ、ゲームは終了し、オルク側の勝利となる。
- » 制限時間内に転送装置を破壊すれば、スペースマリーン側の勝利となる。



個人またはウォーハンマー・アライアンスクラブでの利用に限り複写可能。© Games Workshop Ltd 2026



TURN

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

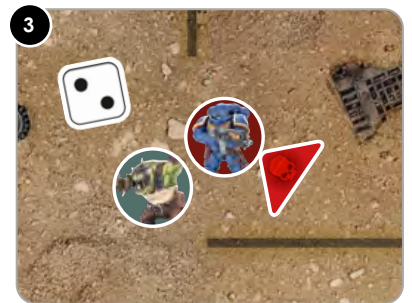
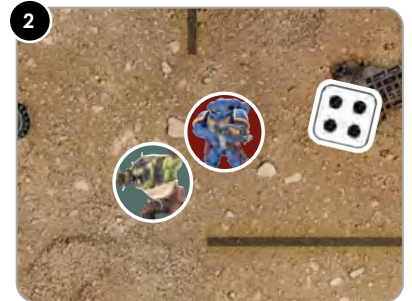


オルク側のターン

転送装置は、ボスが座乗するキル・クレーザーから、オルクの増援部隊を地表に転送することができる。戦場にオルク・ボウイが存在しない場合、赤い円のいずれか1か所に、新たなオルク・ボウイを配置する。ただし、スペースマリーンのベースが接している円には配置できない。新たなオルク・ボウイが到着できる回数に制限はない。

1. 23 ページの「移動と射線」に従って、オルク・ボウイを最大6mv まで動かす。
2. オルク・ボウイのベースがスペースマリーンのベースに接触している場合、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、オルク・ボウイの攻撃がスペースマリーンにヒットする。
3. オルクの攻撃は強力だが、スペースマリーンの装甲には、並みの攻撃は通用しない。スペースマリーン側のプレイヤーは、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！

オルクの移動と攻撃が終わると、下記の通りスペースマリーン側のターンとなる。



スペースマリーン側のターン

1. 23ページの「移動と射線」に従って、スペースマリーンを最大6mvまで動かす。
2. 射線が通っていれば、スペースマリーンはボルトライフルでオルクを射撃することができる。ダイスを1個ロールする。出目が3以上であれば、攻撃がオルクにヒットする。壁が射線を遮っている場合、撃ち抜くことができないということを覚えておこう。
3. スペースマリーンの攻撃は強力だが、オルクは分厚い皮膚と粗雑な装甲に守られている。オルク・ボウイ側のプレイヤーは、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5以上の出目が出ると、オルクの粗雑な装甲がダメージから守ってくれる。しかし、出目が4以下であった場合、オルク・ボウイは敗北となる！ 戦場からオルク・ボウイを撤退させよう。
4. スペースマリーンの移動と攻撃が終わると、上記の通り、オルク側が再びターンを実行する。

転送装置

スペースマリーンのベースが転送装置に接触しているが、オルク・ボウイのベースには接触していない場合、スペースマリーンは、転送装置を攻撃することができる。攻撃手順は、上記のステップ2と3のオルク・ボウイへの攻撃と同じである。ただし、転送装置はオルク・ボウイよりも頑丈なため、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。

転送装置が破壊された場合、スペースマリーン側のプレイヤーが勝利する！





『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かに持ち込んでおり、都市の食物や水を汚染し、その命脈そのものを内側から瓦解させようと目論んでいる。

ストームキャスト・エターナルは致命的な歪み石を発見するたびにこれらを排除しているが、スケイヴンの諜報員はなおも潜伏を続け、彼らを待ち構えている。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

23 ページに掲載されたもの以外に、ゲームをプレイするには以下が必要です。



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



バトルマット



ダメージマーカー、クエストトークン、ターンカウンター

準備

ストームキャスト・エターナルは、歪み石が潜設された場所に辿り着いた。だが、そこにはスケイヴンが待ち伏せていた。一方のプレイヤーはストームキャスト・エターナルを使用し、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個のクエストマーカーは表を伏せてシャッフルし（どのマーカー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、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。この制限時間は、バトルマットに付属す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、このターンカウンターを1枠分進める。



- » ターンカウンターが最後の枠に到達した場合、またはストームキャスト・エターナルが撃破された場合は、増援部隊が到着し、ストームキャスト・エターナルは撤退を余儀なくされ、ゲームは終了し、スケイヴン側が勝利する。
- » 制限時間内にストームキャスト・エターナルが3個の歪み石トークンを見つけた場合、ストームキャスト・エターナル側のプレイヤーの勝利となる。

ストームキャスト・エターナル側のターン

- 23 ページの「移動と射線」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接触している場合、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クラン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クランラットを攻撃する。
- 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・エターナルの攻撃がクランラットにヒットする。
- 成功したヒットごとに、クラン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、クラン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以下の出目でクランラットは撃破される！ その場合は戦場からクランラットを撤退させよう。
- 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

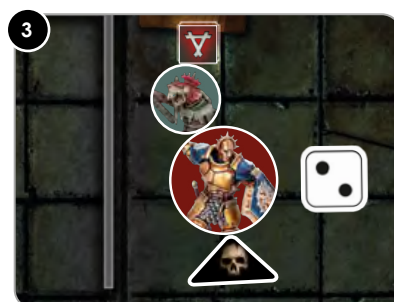
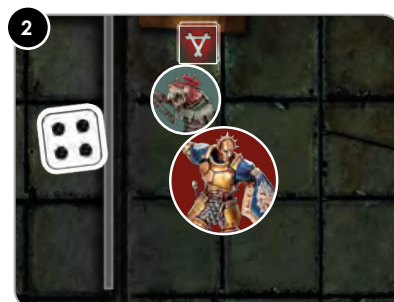
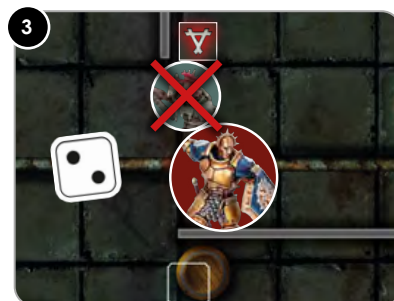
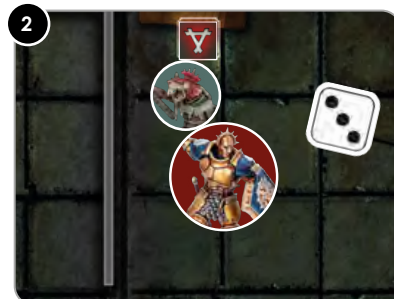
移動後、ストームキャスト・エターナルのベースがクエストトークンに接触している場合、そのトークンを調査することができる。そのトークンを裏返し、以下に従おう：



トークン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！



トークンがスケイヴンの紋章であり、かつ戦場にクランラットが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クランラットを1体配置する。



スケイヴン側のターン

- ターンカウンターを1 枠分進める
戦場にクランラットが配置されている場合、23 ページの「移動と射線」に従って、クランラットを最大 6mv 動かす。
このターンで戦場にクランラットが配置されていない場合、ステップ 4 に進む。
- 移動後、クラン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、クランラットの攻撃はストームキャスト・エターナルにヒットする。
- 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！
- ストームキャスト・エターナルは上記の通りターンを再度実行する。



読む



ウォーハンマーの世界

ウォーハンマーはアクション、喜び、勇気に満ちた素晴らしい物語で溢れている！ ウォーハンマーの物語は様々な方法で読むことができるぞ。以下のページに載っている無料の物語や下記の方法を足がかりとして、初めての冒険に出かけよう。

Black Library Fiction

Black Library ではウォーハンマーの世界の物語を伝える長編小説や短編小説を沢山出版しているぞ。

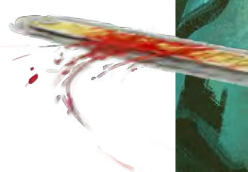
バトルームとコデックス

ルールと同様に、バトルームとコデックスは陣営の伝承で溢れており、陣営の背景や歴史を学ぶ素晴らしい方法だということを忘れないでください。これらすべては最寄りのウォーハンマーストアかオンラインで見つけることができる。

オンライン

Warhammer Community のウェブサイトは情報豊富な記事、ホビー仲間の塗装済みミニチュア、そしてあなたのお気に入りのゲームに関する最新情報が満載です。

ウォーハンマーの電子書籍やオーディオブックもたくさん用意されている。ホラー、犯罪、冒険など様々な陣営の物語があることから、君のお気に入りの作品を見つけることができるだろう。



無料のウォーハンマー小説

この二次元コードを読み取って無料の
Black Library の物語を読もう。



WarhammerAlliance.com/Free-Fiction

グループリーダーと、それぞれの物語の一番気に入った部分について話そう。物語を読むたびに1ページ目にあるスタンプを押してもらおう。

次の物語を見つけよう

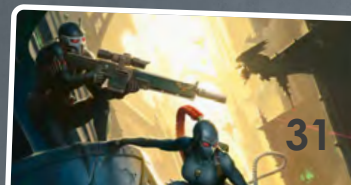
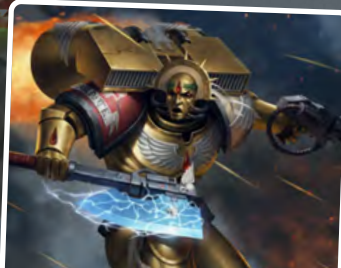
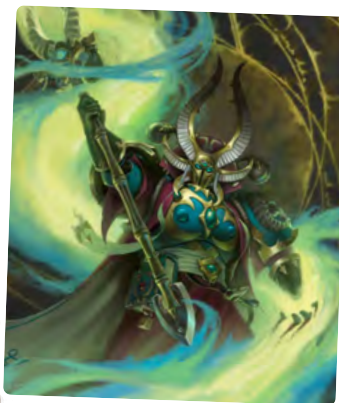
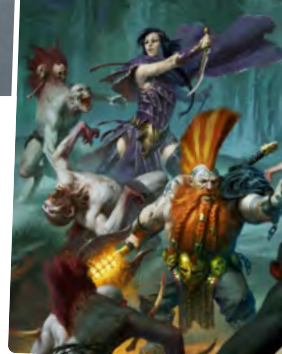
Black Library はウォーハンマー世界のあらゆる物語を描いた長編小説や短編小説を幅広く出版している。ホラー、犯罪、冒険など様々な陣営の物語があるから、君にぴったりの作品を探してみよう。

君にぴったりの作品を探してみる？

以下の二次元コードを読み取って
クイズに答えよう：



Warhammer-Community.com/
Choose-A-Book



次のステップ



バトルオナーはウォーハンマーの世界への旅を続ける手助けをしてくれる。プログラムを通して、新しい技術を学び、選んだアクティビティを達成し、最寄りのウォーハンマーストアでバトルオナー限定の報酬を受け取ろう。

バトルオナーに参加するための情報や無料のバトルオナーの小冊子の受け取り方については、最寄りのウォーハンマーストアのスタッフに尋ねてみてね！



BattleHonours.Warhammer.com



誰だって最初は
初心者だ



ウォーハンマーへの第一歩を全力サポート

ACADEMY.WARHAMMER.COM



最寄りのストア

ウォーハンマーストアはコミュニティの中心。入りやすく楽しく、家族とも楽しめる場所だ。コレクションを始める時も、新しいペイント技術に挑戦する時も、そして趣味についてただ会話する時でさえも、優しく知識豊富なスタッフがいつでも手助けしてくれる。誰もが楽しめる何かがそこにはある！

初めてのミニチュア

君の部隊を無料のミニチュアで大きくしよう！

ストアで君だけの最初のミニチュアを作って、塗って、持ち帰ろう。もちろん無料だ！



コレクタブル・コイン

毎月、ストアではテーマに沿ったコインが手に入る！

ウォーハンマーストアでどのように集めるか聞いてみよう。



選べるペイントセット

新しい塗料セットと一緒に君のコレクションと塗装技術を高めよう。

好きな塗料を 10 個選ぶとそのうちの 1 個が無料になる！



STORES.WARHAMMER.COM



君のウォーハンマーの旅路はここから始まる！

ウォーハンマーの世界へようこそ。

ここでは伝説的英雄たちと陰謀を巡らす悪党たちが、終わりのなき戦いを繰り広げている。

ウォーハンマーというホビーには誰もが楽しめる魅力が詰まっている。

圧巻のコレクションを組み立てたり、精巧なミニチュアを作ったり、
塗装を通じて芸術的センスを磨くこともできる。

さらに、新たな仲間と出会い、最高の戦術や戦略を競い合うゲームの世界も広がっている。

招待状

最寄りのウォーハンマーストアでホビーをさらに楽しもう。

無料でミニチュアがもらえて、体験プレイもできる！

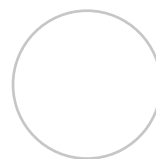
友だちや家族を誘っての体験也大歓迎だ。

ウォーハンマー・アライアンスのグループに所属していなくても大丈夫。

君に会えるのを楽しみにしているよ！



Stores.Warhammer.com



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