

Realm of the Ice Witch

公認翻訳カードテキスト

翻訳: 森池 篤

訳注: テキスト中の網掛け部分は公式のFAQなどを反映した箇所です。

Arctic Notes

氷の魔女である Cholizar が王国を継承し、彼女の冬の呪文は国土を冷やしきり凍土と化しました。これは多くのカードの効果により表されます。

Winter Spell (冬の呪文)

カジュアルプレイでは、ゲーム開始時に「Winter Spell of the Ice Witch」を抜き出し、場の中央に表にして置きます。

Winterize (冬化)

このゲームの間、このカードの効果を受けたスペースには凍土のトレイトが追加されます。砂漠のスペース以外のほとんどすべての野外のスペース、ダンジョンのスペースもこの影響を受けます。この影響は永続するので、適切な色(青やクリアなどのビーズがよいでしょう)の凍土トークンを対象のスペースに置き、凍土であることを表します。

Winter Spell of the Ice Witch

このカードはゲーム開始時に自動的にプレイされ、場に表にして置きます。

Winterize (冬化)

プレイされればただちに、最初のプレイヤーは自分が選択したスペース1つに凍土トークンを置きます。このスペースは凍土として扱われます。これ以降、各プレイヤーは自分のターン開始時にダイスを1個振り、4+が出た場合、凍土トークン1個置きます。

凍土のスペースでメレー○やマジック○のボーナスが得られる場合、凍土トークン1個につき追加で+1のボーナスを得ます。

このカードは Cholizar が討伐されればディスカードします。

ヒーローカード

Bodones Ving, Human Wwarblade

特殊能力: Undaunted (不屈)

チップした場合、あなたは栄誉(Glory)を2消費すればアンチップしてもかまいません。

Enraka Tyvus, Half-Celestial Valkyrie

特殊能力: Demon Ward (デーモンに対する守護)

あなたに対してプレイされた1枚の悪魔(Demon)に対し、レスポンス(Response)としてその悪魔(Demon)の危難(Peril)と同じだけ栄誉(Glory)を消費してもかまいません。対象の悪魔(Demon)はコストとして再び規定の危難(Peril)を消費するか、そのプレイヤーの手札に戻します。この特殊能力はターン1回制限です。

Nadalia, Half-Elf Warrior-Witch

凍土のスペースではマジック○+1を得ます。

特殊能力: Winterize (冬化)

危難(Peril)を2獲得することで、あなたのヒーローがいるスペースに凍土のトレイトを追加します。この効果はこのターンの間だけ持続し、砂漠のスペースでは使用できません。

Onoku Kai, Human Arctic Channeler

特殊能力: Channel Arctic Wind (雪嵐との同化)

栄誉(Glory)を#消費し、あなたと同じスペースにいる対象のモンスター1枚は、このターンの間マジック○-#を受けます。この特殊能力はターン1回制限です。

Ryghus Gar, Human Boreal Scout

特殊能力: Arctic Knowledge (極地の知恵)

あなたが自分のターンを凍土のスペースで終了すれば、自分のディスカード/ドローフェイズに1枚多くカードを引き、それを手札に加えます。

Thaewyn Draexis, Human Frostblade

特殊能力: Demon Slayer (悪魔殺し)

悪魔(Demon)に対するすべての攻撃に+1を加えます。

クエストカード

Arrange the Mineral Rocks (鉱石アレンジメント)

分類: チャンスクエスト/ヒーロックスクエスト

スペース: Eriilian Hot Springs

達成条件: このクエストを達成するためには、あなたのヒーローが Eriilian Hot Springs にいる時に、ダイス2個を振っていずれも奇数を出さなければなりません。1回の試みにつき、栄誉(Glory)を2消費してダイスを1個減らしてもかまいません。ターン中再び達成を試みる毎に行動力(Movement)を1ずつ消費します。

達成報酬: レベル1上昇。栄誉(Glory)1獲得。ライフ1回復。

Bring the Heating Stones (熱石の入手)

分類: クエスト効果/護衛クエスト/ヒーロックスクエスト

スペース: Volcanic Plateau → Eriilian Hot Springs

達成条件: あなたのヒーローが Volcanic Plateau にいれば、熱石を表すマーカートークンをこのクエストカードの上に置きます。このクエストを達成するためには Eriilian Hot Springs でマーカートークンをディスカードします。

クエスト効果: あなたが熱石を所有している間、あなたがいるスペースに凍土のトレイトを追加することはできません。

達成報酬: レベル1上昇。栄誉(Glory)1獲得。ライフ1回復。

Count the Ages (年代測定)

分類: チャンスクエスト/ヒーロックスクエスト

スペース: Cursed Ice Shelf

達成条件: このクエストを達成するためには、あなたのヒーローが Volcanic Plateau にいる時に、ダイス2個ですべて偶数を出さなければなりません。1回の試みにつき、栄誉(Glory)を2消費する毎にダイスを1個減らして振ることができず。ターン中再び達成を試みる毎に行動力(Movement)を1ずつ消費します。

成功(Succeed): あなたは、あなたのヒーローを隣接するいずれかの砂漠のスペースに再配置してもかまいません。

達成報酬: レベル1上昇。栄誉(Glory)1獲得。ライフ1回復。

Defeat the Frigid Demon (極寒デーモンの討伐)

分類: 討伐クエスト/ヒーロックスクエスト

スペース: Glacier Canyon

達成条件: このクエストを達成するためには、あなたが Glacier Canyon にいる時に極寒デーモンを敗北させなくてはなりません。

極寒デーモン: モンスター・悪魔(Demon)

マジック☆: ウウンドを1与えます。

達成報酬: レベル1上昇。栄誉(Glory)3獲得。ライフ1回復。

Defeat the Frost Demon (霜デーモンの討伐)

分類: 討伐クエスト/ヒーロックスクエスト

スペース: Cursed Ice Shelf

達成条件: このクエストを達成するためには、あなたが Cursed Ice Shelf にいる時に霜デーモンを敗北させなくてはなりません。

霜デーモン: モンスター・悪魔(Demon)

メレー☆: ウウンドを1与えます。

達成報酬: レベル1上昇。栄誉(Glory)3獲得。ライフ1回復。

Evade the Polar Patrol (極地パトロール隊から逃げ切る)

分類: 脅威クエスト/ヒーロックスクエスト

スペース: いずれかの凍土のスペース

達成条件: このクエストを達成するためには、いずれかの凍土のスペースにいる間にムーブメント脅威(Threat)11+をクリアしなければなりません。ただし、そのスペースから最も近い入り口までの間に存在するスペース毎に出目に+1できます。ターン中再び達成を試みる毎に行動力(Movement)を1ずつ消費します。

失敗: ウウンドを1受けるか、あなたの左隣のプレイヤーがあなたのヒーローを隣接するいずれかの好きなスペースに再配置するか、いずれかを選択します。

達成報酬: レベル1上昇。危難(Peril)3獲得。ライフ1回復。

Fight the Power(Cholizarの力に抗う)

分類: 犠牲クエスト/ヒロイッククエスト

スペース: Forbidden Hollow

達成条件: このクエストを達成するためには、あなたがForbidden Hollowにいる時にライフを1と栄誉(Glory)を2消費します。

達成報酬: レベル1上昇。危難(Peril)4獲得。

Recover the Fire Orb(炎の宝珠の奪還)

分類: 犠牲クエスト/アーティファクト/ヒロイッククエスト

スペース: Volcanic Plateau

達成条件: このクエストを達成するためには、あなたがForbidden Hollowにいる時にライフを1と栄誉(Glory)を5消費します。

アーティファクト: レベル1上昇。あなたのヒーローがいるスペースは砂漠のトレイトがあるものとして扱います。あなたのターン中にあなたのヒーローが入ったスペースに凍土トークンがあれば、それらをすべて取り除きます。

Recover the Frozen Knight(凍れる騎士の奪還)

分類: クエスト効果/護衛クエスト/ヒロイッククエスト

スペース: Polar Frost → Glacier Canyon

達成条件: あなたのヒーローがPolar Frostにいれば、凍れる騎士を表すマーカートークンをこのクエストカードの上に置きます。このクエストを達成するためには Glacier Canyonでマーカートークンをディスカードします。

クエスト効果: あなたが凍れる騎士を輸送している間、すべての悪魔(Demon)はあなたに対してマジック0+1を得ます。

達成報酬: レベル1上昇。栄誉(Glory)2獲得。ライフ1回復。

Rescue Emmy(エミーの救出)

分類: 護衛クエスト/ヒロイッククエスト

スペース: いずれかの凍土のスペースで探索:7+ → いずれかの入り口

達成条件: エミーを発見するためには、いずれかの凍土のスペースにいる時にダイスを1個振り、7+を出さなければなりません。ただし、そのスペースから最も近い入り口までの間に存在するスペース毎に目出目に+1できます。1回の探索につき行動力(Movement)を1ずつ消費します。あなたがエミーを発見した場合、エミーを表すマーカートークンをこのクエストカードの上に置きます。このクエストを達成するためにはいずれかの入り口でマーカートークンをディスカードします。

達成報酬: レベル1上昇。栄誉(Glory)2獲得。ライフ1回復。

Rescue Olaf Flanda(オラフ・フランダの救出)

分類: クエスト効果/護衛クエスト/ヒロイッククエスト

スペース: Temple of Cholizar → Northern Village

達成条件: あなたのヒーローが Temple of Cholizar にいれば、オラフ・フランダを表すマーカートークンをこのクエストカードの上に置きます。このクエストを達成するためには Northern Village でマーカートークンをディスカードします。

クエスト効果: あなたがオラフ・フランダを護衛している間、すべての悪魔(Demon)はあなたに対してメレー0+1を得ます。

達成報酬: レベル1上昇。栄誉(Glory)2獲得。ライフ1回復。

Slay the Giant Yeti(ジャイアント・イエティの討伐)

分類: 討伐クエスト/ヒロイッククエスト

スペース: Shadowy Peaks

達成条件: このクエストを達成するためには、あなたがCursed Ice Shelfにいる時にジャイアント・イエティを敗北させなくてはなりません。

ジャイアント・イエティ: モンスター・妖魔(Fiends)

メレー☆: ウウンドを1与えます。

達成報酬: レベル1上昇。栄誉(Glory)3獲得。ライフ1回復。

Slay the Winter Wym(冬ワームの討伐)

分類: 討伐クエスト/ヒロイッククエスト

スペース: Frozen Lake

達成条件: このクエストを達成するためには、あなたがFrozen Lakeにいる時に冬ワームを敗北させなくてはなりません。

冬ワーム: モンスター・ドラゴン(Dragon)

マジック☆: ウウンドを1与えます。

達成報酬: レベル1上昇。栄誉(Glory)3獲得。ライフ1回復。

Traverse the Icebound Swamp(氷沼を踏破する)

分類: 脅威クエスト/ヒロイッククエスト

スペース: Icebound Swamp

達成条件: このクエストを達成するためには、Icebound Swampにいる間にメレー脅威(Threat)5+をクリアしなければなりません。ターン中再び達成を試みる毎に行動力(Movement)を1ずつ消費します。

失敗: ウウンドを1受けます。

達成報酬: レベル1上昇。栄誉(Glory)2獲得。ライフ1回復。

マップカード(特記事項があるマップカードのみです)

Cursed Ice Shelf(呪われた氷棚)

あなたのターンに、このスペースにあなたのヒーローが入れば、あなたのヒーローのレベルと等しい危難(Peril)を追加で獲得します。

Erlian Hot Springs(エリリアの熱泉帯)

栄誉(Glory)を1と行動力(Movement)を1消費すれば、あなたのヒーローのライフが1回復します。これはターン1回制限です。

Forbidden Hollow(禁断の盆地)

このスペースにいるもっともレベルの高いヒーローのレベルと等しいだけ、このスペースにいるすべての敵のマジック0攻撃とマジック脅威(Threat)にボーナスが与えられます。

Frozen Lake(凍れる湖)

いつでも、あなたのヒーローがこのスペースに入った場合、あなたは自分の手札から1枚をディスカードします。あなたがFire Orb(クエストカードのRecover the Fire Orb(炎の宝珠の奪還)参照)を持っていれば、自分の手札から2枚をディスカードするか、あなたのヒーローをチップさせるか、いずれかを選択しなければなりません。

Glacier Canyon(氷河の峡谷)

このスペースでは1ターンに1枚のモンスターしか攻撃することができません。

Icebound Swamp(氷結沼)

このスペースにいるもっともレベルの高いヒーローのレベルと等しいだけ、このスペースで攻撃する悪魔(Demon)はすべての攻撃にボーナスが与えられます。

Northern Village(北方の村)入り口(Entrance)です。

このスペースではあなたは他のヒーローにチャレンジを行うことはできません。

あなたは栄誉(Glory)を2消費して、未達成のヒロイックな個人クエストを1枚ディスカードして新しい個人クエストを1枚引いてもかまいません。

Polar Forest(極地の森)

このスペースにいるもっともレベルの高いヒーローのレベルと等しいだけ、このスペースにいるすべての敵のメレー0攻撃とメレー脅威(Threat)にボーナスが与えられます。

Shadowy Peaks(影の頂)

このスペースにいるもっともレベルの高いヒーローのレベルと等しいだけ、このスペースで攻撃するすべての敵はすべてのメレー0攻撃にボーナスが与えられます。

Temple of Cholizar(コライザーの寺院)

このスペースの凍土のトレイトを除去したり変更することはできません。このスペースにプレイされる悪魔(Demon)のコストは危難(Peril)が2少なくなります。ただし、最低は0です。

Volcanic Plateau(火山高原)

あなたのターンに、このスペースにあなたのヒーローが入れば、行動力(Movement)を1消費しない限りウウンドを1受けます。

ブーン(Boon。恩恵)カード

Arctic Walker(極地の知恵)

ヒーロー、パーマネント、技能(Skill)
あなたのヒーローはスピード◇+1を得ます。
さらに、あなたのヒーローは凍土のスペースではメレー○+1を得ます。

Arctic Walker(極地の戦士)

ヒーロー、パーマネント、体術(Maneuver)
あなたのヒーローはスピード◇+1を得ます。
あなたのヒーローは凍土のスペースではメレー○+2を得ます。

Destroy Demon(悪魔の破壊)

Response、インスタント、守護(Ward)
対象の敵の悪魔(Demon)は攻撃を行う前にディスカードされます。あなたのヒーローは、その悪魔(Demon)の残りのライフに等しいライフを得ます。

Omnisus' Favor(オムニサスの意向)

Anytime、インスタント、祝福(Blessing)
あなたのヒーローがこのターン中に行ったダイスロール1回を振り直し、さらにカードを1枚引きます。

Spell Burst(呪文バースト)

Anytime、インスタント、呪文(Spell)
あなたのヒーローは1回のマジック○攻撃に+3を得ます。ダイスロールの後でこのカードをプレイしてもかまいません。

Warmth(温もり)

Anytime、インスタント、呪文(Spell)
ライフが1回復します。
あなたのヒーローがいるスペースから凍土トークンを1個除去します

トレジャーカード

Arctic Gate(極地のゲート)

ヒーロー、パーマネント、ゲート(Gate)
このカードは凍土のスペースにしかプレイすることができません。対象のスペースとこのカードの両方にマーカートークンを置きます。
あなたのヒーローフェイズに、あなたは行動力(Movement)を1消費してあなたのヒーローを対象のスペースに再配置してもかまいません。この効果はワープ(Warp)として扱います。

Arctic Nomad(極地の游牧民)

ヒーロー、パーマネント、傭兵(Mercenary)
あなたのヒーローはメレー○+1を得ます。
さらに、あなたのヒーローは凍土のスペースにいる時はチップされません。いつでも、あなたはこのカードをディスカードしてウインドを1減らしてもかまいません。

Arctic Squash(極地かぼちゃ)

ヒーロー、インスタント、植物(Plant)
このカードをプレイしたら、ライフが1回復します。
このカードを凍土のスペースでプレイしたら、ライフが2回復します。

Fire Bomb(火の爆弾)

ヒーロー、パーマネント、武器(Weapon)
あなたのヒーローはメレー○+1を得ます。
レスポンス(Response)として、あなたはこのカードをディスカードします：このスペースからすべての凍土トークンを除去します。あなたのヒーロー以外のすべてのヒーローとすべてのモンスターは、メレー脅威(Threat)6+をクリアしないとウインドを1受けます。

Frost-Bound Celestial(氷界の住人)

ヒーロー、パーマネント、使い魔(Familiar)
あなたのヒーローはマジック○+1を得ます。
あなたのヒーローは凍土のスペースではマジック○+2を得ます。
いつでも、あなたはこのカードをディスカードしてウインドを1減らしてもかまいません。

Potion of Heroism(ヒロイズムのポーション)

Anytime、インスタント、ポーション(Potion)
あなたのヒーローは、このターンの終了時までレベル+1を得ます。

Soul of Ice Blade(氷の刃)

ヒーロー、パーマネント、武器(Weapon)
あなたのヒーローはメレー○+1を得ます。
あなたのヒーローが悪魔(Demon)にメレーによるウインドを与えた場合、ライフが1回復し、危難(Peril)を3獲得します。

ペイン(Bane。害悪)カード

Arctic Shift(極地転移)

ダンジョンロード、インスタント、転移(Shift)
対象の凍土のスペースを、適正な位置に自由に配置し直すことができます。

Avalanche(雪崩)

ダンジョンロード、インスタント、罠(Trap)
凍土のスペースでの脅威(Threat)の目標値を+4します。
悪魔(Demon)はこのターンの間、メレー○+1を得ます。
失敗(Fail)：ウインドを1与え、敵はチップされます。
成功(Succeed)：敵は荣誉(Glory)を1得ます。

Bite the Hand that Feeds(飼い犬に手を噛まれる)

ダンジョンロード、インスタント、呪い(Curse)
あるパックのモンスター1枚を対象とします。
そのモンスターは、ただちにそのモンスターの所有者であるプレイヤーのヒーローを攻撃します。

Blizzard(ブリザード)

ダンジョンロード、インスタント、天候(Weather)
ウィルダネスのスペースにいる各ヒーローは、あなたの選択した隣接するスペースに再配置されます。
凍土のスペースにいるヒーローは、メレー脅威(Threat)5+をクリアしなければウインドを1受けます。

Combine Warp(集結ワープ)

ダンジョンロード、インスタント、ワープ(Warp)
対象のヒーローを他のヒーローがいるスペースに再配置します。

Infernal Arcana(地獄の秘術)

ダンジョンロード、パーマネント、増幅(Enhancer)
あなたのコントロールするすべてのモンスターはマジック○+1を得ます。ただし、悪魔(Demon)であればマジック○+2を得ます。
いつでも、あなたはこのカードをディスカードして、このターンの間すべての悪魔(Demon)にマジック○+3を与えてもかまいません。

Infernal Might(地獄の力術)

ダンジョンロード、パーマネント、増幅(Enhancer)
あなたのコントロールするすべてのモンスターはメレー○+1を得ます。ただし、悪魔(Demon)であればメレー○+2を得ます。
いつでも、あなたはこのカードをディスカードして、あなたのコントロールする悪魔(Demon)1枚をディスカードされる効果を無効にしてもかまいません。この悪魔(Demon)のカードはウインドを受けていない状態であなたの手札に戻ります。

Phantom Sunder(破壊の幻)

Anytime、インスタント、呪い(Curse)
対象のトレジャーはこのターンの間、効果を発揮できません。

エンカウンターカード モンスターは☆と特殊能力のみ訳出しています。

Cholizar the Ice Witch(氷の魔女、コライザー)

ダンジョンロード、モンスター、悪魔(Demon)

あなたのバックからプレイされた場合、いずれかのスペースに凍土トークンを1個配置します。

守護(Ward)の効果を受けません。

凍土のスペースでは、すべての攻撃に+2を得ます。

メレー☆: ウウンドを1与えます。凍土のスペースであれば、ウウンドを2与えます。

マジック☆: ウウンドを1与えます。凍土のスペースであれば、敵はチップされません。

Cholizar's Pet(コライザーのペット)

ダンジョンロード、モンスター、悪魔(Demon)

このカードが攻撃する場合、同じスペースにいるすべてのヒーローはマジック脅威(Threat)5+をクリアしなければウウンドを1受けます。

凍土のスペースでは、メレー○+1を得ます。

メレー☆: ウウンドを1与えます。

Ice Demon(氷悪魔)

ダンジョンロード、モンスター、悪魔(Demon)

凍土のスペースでは、このカードのマジック○に敵のレベルを加えます。

Icicles(つらら): このカードが攻撃する場合、同じスペースにいるすべてのヒーローはメレー脅威(Threat)5+をクリアしなければ、それぞれの手札から2枚ずつディスカードします。

マジック☆: ウウンドを1与えます。

Ice Dragon(氷ドラゴン)

ダンジョンロード、モンスター、ドラゴン(Dragon)

凍土のスペースでは、すべての攻撃に+1を得ます。

メレー☆: ウウンドを1与え、敵はチップされます。

マジック☆: ウウンドを1与えます。

Infernal Captain(地獄の隊長)

ダンジョンロード、モンスター、悪魔(Demon)

凍土のスペースでは、このカードのメレー○に敵のレベルを加えます。

Frigid(極寒): このカードが攻撃する場合、同じスペースにいるすべてのヒーローはマジック脅威(Threat)6+をクリアしなければ、それぞれの手札から2枚ずつディスカードします。

メレー☆: ウウンドを1与えます。

Infernal Contract(地獄の契約)

ダンジョンロード、インスタント、罠(Trap)

(罠(Trap)は同じスペースにいるすべてのヒーローに影響を与えます)

このカードのマジック脅威(Threat)の目標値に、追加で消費した危険(Peril)と同じ数を加えます。

失敗(Fail): 敵は自分の手札をただちにすべてディスカードしなければなりません。

成功(Succeed): 敵はカードを1枚引きます。

Polar Patrol(極地のパトロール隊)

ダンジョンロード、モンスター、ドラゴン(Dragon)

凍土のスペースでは、このカードのマジック○に敵のレベルを加えます。

メレー☆: ウウンドを1与えます。

マジック☆: ウウンドを1与え、敵は危険(Peril)を3獲得します。

Shivering Rat(悪寒鼠)

ダンジョンロード、モンスター、害獣(Vermis)

凍土のスペースでは、このカードのコストは危険(Peril)1だけ減ります。

メレー☆: ウウンドを1与えます。

Skeletal Ice Man(骸骨の水男)

ダンジョンロード、モンスター、アンデッド(Undead)

凍土のスペースでは、このカードのコストは危険(Peril)1だけ減ります。

メレー☆: ウウンドを1与え、敵は名誉(Glory)を1失います。

Ice Demon(氷悪魔)

ダンジョンロード、モンスター、悪魔(Demon)

Freeze(凍り付き): このカードが攻撃する場合、同じスペースにいるすべてのヒーローはマジック脅威(Threat)5+をクリアしなければ、チップされます。

メレー☆: ウウンドを1与えます。ただし、敵がチップしていればウウンドを2与えます。

Yeti(イエティ)

ダンジョンロード、モンスター、妖魔(Fiend)

凍土のスペースでは、このカードのメレー○に+2を得ます。

攻撃する場合、(追加のコスト無しで)同じスペースにいるすべてのヒーローに攻撃を行います。

メレー☆: ウウンドを1与え、敵はあなたの選択した隣接するスペースに再配置されます。

Translated by Atsushi Moriike with permission from Atlas Games.

Dungeoneer: Realm of the Ice Witch © 2005 Thomas Denmark.

Dungeoneer, the Dungeoneer logo and Realm of the Ice Witch are trademarks of Thomas Denmark, use under license by Trident, Inc., d/b/a Atlas Games.

All rights reserved. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher.