



1マスを超える大きなベースを持つクリーチャーは、ベースが乗っているすべてのタイルの上にいるとみなします。例えば、アシャーダロン (Ashardalon) は青いタイルのすべてを占めていると考えます。また、緑色のタイルはすべてアシャーダロンに隣接したタイルです。

状態：幻惑 (Dazed)

ジバリング・マウザーの眩きを耳にした場合、集中ができなくなる場合があります。あるいはアンダーダークのファンガスの胞子に精神がやられてしまうこともあります。このような攻撃やその他の効果により、ヒーローが幻惑状態になることがあります。

- ◆ 攻撃やその他の効果でヒーローが幻惑状態になった場合、幻惑 (Dazed) マーカーをそのヒーローカードの上に置きます。各ヒーローには最大で1個しか幻惑マーカーは置かれませんが。
- ◆ ヒーローが幻惑状態である場合、そのヒーローフェイズにおいて、移動か攻撃のどちらか一つしか行うことができません。
- ◆ あなたのヒーローフェイズの終了時に、自分のヒーローの幻惑マーカーを取り除きます。
- ◆ パワーやその他の効果により、ヒーローフェイズ中に状態が取り除かれた場合、ただちに通常のアクション条件に戻り、そのターンのアクションを実行することができます。

DAZED

You can only Move or Attack, not both.
Discard this at the end of your Hero Phase.

POISONED

You take 1 damage at the beginning of your Hero Phase.
Discard this at the end of your Hero Phase if you roll a 10+.

状態：毒 (Poisoned)

蛇に噛まれて傷跡から毒が流れ込むことがあります。ダンジョンの床から有毒のガスが染み出てくることがあります。このような攻撃やその他の効果により、ヒーローが毒状態になることがあります。

- ◆ ヒーローが毒状態になった場合、毒 (Poisoned) マーカーをそのヒーローカードの上に置きます。各ヒーローには最大で1個しか毒マーカーは置かれませんが。
- ◆ あなたのヒーローが毒状態である場合、あなたのヒーローフェイズの開始時に、そのヒーローは1ダメージを受けます。このダメージは、宝物カードを使用したり、あなたが回復力トークンを使う必要があるかをチェックしたりする前に与えられます。
- ◆ あなたのヒーローフェイズの終了時に、ダイスをふります。その結果が10以上なら、毒マーカーを取り除きます。

攻撃 (ATTACKS)

ヒーローは自分自身のパワー (Power) か、宝物カード (Treasure Card) に含まれるマジックアイテムのパワーのどちらかを使用することで、攻撃することができます。ほとんどのヒーローのパワーはクラスによるものですが、ヒーローの中には種族パワーを持つ者もいます (ドラゴンボーンの「ドラゴン・ブレス」 (Dragon Breath) 等)。

アドベンチャーをはじめるときには、そのアドベンチャーで使用できるパワーカード (Power Card) を選択します。残ったパワーカードは脇に置いてください。最初の何回かは、アドベンチャーブックの前のほうに記載されているパワーカードを使用してください。ゲームに慣れたら、好きなパワーカードを選択しても良いでしょう。

攻撃するときは、パワー (パワーカードか宝物カードのいずれか) を選び、あなたの前に置いてください。そして、戦闘の項 (9ページ参照) に従って処理してください。

1日毎パワー (Daily Power)

1日毎パワーは、強烈な攻撃や劇的な効果を現します。

1日毎パワーを使用したら、あなたはカードを裏返し、他の効果 (通常は宝物カード) が再度カードを表向きにするまで使用できなくなります。1日毎パワーはゲーム内で使えるもっとも強力な攻撃です。

無限回パワー (At-Will Power)

無限回パワーは、比較的単純な攻撃、呪文または祈祷です。

特別な努力は必要なく、自由自在に使えます。1日毎パワーに比べて弱いですが、使ってもカードを裏返す必要はありません。

次のターンにも再度使用できます。

汎用パワー (Utility Power)

汎用パワーは、モンスターを積極的に攻撃するものではありませんが、かわりに特殊な効果で別の利点をもたらします。こうした利点には特殊な移動や、モンスターからの攻撃に対応するものが含まれます。これらのパワーの多くは、使用のために攻撃アクションを必要としませんが、能力を使用できるタイミングが指定されています。汎用パワーを使用したら、あなたはカードを裏返し、他の効果 (通常は宝物カード) が再度カードを表向きにするまで使用できなくなります。