



遺構の地面

地形

機械

高さ:本文

探知

自動

解析

自動

解除

不可

▶ **効果**：何も効果を持たない地形だが、それぞれ S q 内に記述された [高さ] をもつ。



パルク遺構の壁面

地形

機械

探知

自動

解析

自動

解除

不可

▶ **効果**：この S q には進入できず、射線をさえぎる。いまだ形を保つ遺構の丈夫な壁。



遺構連絡橋

地形

機械

高さ:6

探知

自動

解析

自動

解除

不可

▶ **効果**：[接触] 対象は「射程: 2 S q」以上の [射撃攻撃] [魔法攻撃] の射程に + 2 S q する。ただしこの効果は攻撃の対象の存在する S q の [高さ] が 5 以下である場合のみ得られ、対象がこのプロップから離れるまで持続する。



流水の傾斜路

地形

トラップ

天然

探知

自動

解析

自動

解除

不可

▶ **効果**：隣接する S q が [高さ n] を持つ場合、それをなかったかのように移動してよい。この S q に存在するキャラクターが何らかの B S を受けたとき、即座に難易度 1 5 の [運動判定] を行うこと。

[判定失敗] 矢印の方向に 1 S q の [即時移動 (強制)] を行なう。足元を水が流れる不安定な傾斜路。



蔓草の壁

壁

天然

物品

探知

自動

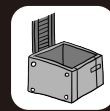
解析

自動

解除

不可

▶ **効果**：このプロップが設置された辺は通行不能となり、両側の射線をさえぎる。このプロップは破壊可能であり、【HP】 8 4、【防御力】 2 0、[弱点: 火炎] をもつ。このプロップは P R 1 0 として扱う。



昇降機

オブジェクト

機械

探知

自動

解析

自動

解除

不可

▶ **効果**：[起動: メインプロセス] 即座に [シーンに存在しない] 状態になる。このラウンドのクリンナップフェイズに、プロップ名で指定された S q に [行動済み] 状態で登場する。