












	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								

-  **障害物**：マスにいるキャラクターに射撃や突撃攻撃を行う際、命中判定に+2の修正。
-  **照明**：破壊するとジオラマ全体が暗闇になる。判定の難易度に+2修正。
-  **拠点**：マスにいるキャラクターの数と同じだけ、〔反応力〕か〔攻撃力〕のいずれかが上昇。
-  **ダメージ源**：進入したキャラクターは1D6+3点のダメージを受ける。

-  **壁**：キャラクターは、壁の書かれた辺を超えて移動できない。
-  **爆発物**：破壊するとこのマスを中心とした3×3マスの範囲に4D6点のダメージ。
-  **スリップゾーン**：進入したキャラクターは矢印のついた先端のマスまで強制移動。
-  **退路**：ジオラマの外に出ることができる。そのキャラクターは血戦から離脱する。

-  **B** **ワープ**：進入したキャラクターは、退路のあるマスに強制移動。
-  **奈落**：進入したキャラクターに、2D6点のダメージ。退路のマスに強制移動。
-  **D2** **崩落**：この数字ラウンドの終わりにこのマスは破壊され、進入できなくなる。

