



동굴의 지면

지형 ☒ 천연 ☐

탐지 자동 ☒ 해석 자동 ☒ 해제 불가

▶**효과:** 아무런 효과도 없는 지형. 동굴의 축축한 지면.

동굴의 벽

지형 ☒ 천연 ☐

탐지 자동 ☒ 해석 자동 ☒ 해제 불가

▶**효과:** 이 Sq는 통행하거나 파괴할 수 없으며, 양측의 사선을 막는다. 반짝이끼가 자라서 희미하게 빛나는 동굴의 바위벽.

바위기둥

천연 ☒

탐지 자동 ☒ 해석 자동 ☒

▶**효과:** 이 Sq는 통행하거나 파괴할 수 없으며, 양측의 사선을 막는다. 동굴의 천장과 지면을 연결하는 바위기둥.

작전 회의 테이블

오브젝트 ☒ 기계 ☐ 물품 ☐

탐지 자동 ☒ 해석 자동 ☒ 해제 불가

▶**효과:** [접촉] 대상은 [경감(지근 이외에서의 공격): 8]을 얻는다. 이 효과는 대상이 이 프롭을 벗어날 때까지 지속한다.

고블린이 사용하는 조잡한 작전 회의용 테이블. 술이나 먹다 만 말린 고기, 손으로 그린 지도 등이 널려 있다.

잡화더미

오브젝트 ☒ 기계 ☐

탐지 자동 ☒ 해석 (보통) ☒ 해제 불가

▶**효과:** [기둥: 메인 프로세스] 재물표(금전or물품)에서 굴림을 1회 할 수 있다. 이 효과는 시나리오당 1회만 발휘된다.

고블린이 들여온 자재 중에서 비교적 가치가 있는 것이 난잡하게 쌓여 있다.