



#### Равнина

**Блокировка ЛВ:** нет  
**Движение:** нет влияния  
**Битва:** нет влияния  
**Поджог:** предел пожара 4  
**Специальные правила:** нет



#### Холм

**Блокировка ЛВ:** да  
**Движение:** нет влияния  
**Битва:** против отряда на холме кидается максимум 3 кубика атаки (перед модификаторами), если атакующий НЕ находится на холме. Для стрелков с холма нет блокировки ЛВ отрядами.  
**Поджог:** нельзя поджечь  
**Специальные правила:** нет

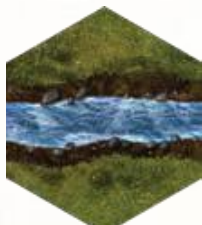


#### Лес

**Блокировка ЛВ:** да  
**Движение:** отряд должен остановиться, когда входит  
**Битва:** против отряда на холме кидается максимум 2 кубика атаки (перед модификаторами). Отряд в лесу кидает максимум 2 кубика атаки (перед модификаторами).  
**Поджог:** предел пожара 3. Когда пожар достигает 3 уровня - лес уничтожается (поместите на него жетон опустошения)  
**Специальные правила:** лес с жетоном опустошения считается равниной

#### Река/Река в лесу

**Блокировка ЛВ:** нет для реки; да для реки в лесу  
**Движение:** НЕпроходима  
**Битва:** нет влияния  
**Поджог:** нельзя поджечь  
**Специальные правила:** нет



#### Здание

**Блокировка ЛВ:** да  
**Движение:** отряд должен остановиться, когда входит  
**Битва:** отряды в здании получают *Укрытие 1*, кроме случаев, когда они связаны боем (а жетон связывания отображает их Дом). Стрелки в здании кидают максимум два кубика атаки (перед модификаторами).  
**Поджог:** предел пожара 4. Когда пожар достигает 4 уровня - здание уничтожается (поместите на него жетон опустошения)  
**Специальные правила:** здание с жетоном опустошения считается равниной

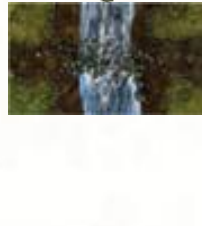
#### Дорога/Дорога в лесу

**Блокировка ЛВ:** нет для дороги; да для дороги в лесу  
**Движение:** если отряд движется только по гексам дороги, то может пройти один дополнительный гекс (дополнительный гекс может и НЕ быть дорогой)  
**Битва:** нет влияния  
**Поджог:** предел пожара 4 для дороги; 3 для дороги в лесу (смотри эффекты пожара как для обычного леса)  
**Специальные правила:** отряды могут *Продвигаться* на один дополнительный гекс больше (итог должен составлять максимум 2 гекса) или *Преследовать* на один дополнительный гекс больше (итог должен составлять максимум 3 гекса), пока всё движение происходит по дороге. Жетоны местности используются, чтобы показать дополнительные свойства местности (обычно сотворённые человеком) на различных участках местности. Если НЕ оговорено отдельно, то эффекты жетонов заменяют эффекты местности, в которой они находятся.



#### Болото

**Блокировка ЛВ:** нет  
**Движение:** отряд должен остановиться, когда входит. Отряд в болоте может либо переместиться на один гекс, либо объявить атаку по обычным правилам.  
**Битва:** Отряды в болоте теряют *Стойкость*. Стрелки получают +1 дополнительный кубик атаки, если цель находится в болоте.  
**Поджог:** нельзя поджечь  
**Специальные правила:** нет



#### Брод

**Блокировка ЛВ:** нет  
**Движение:** пехота должна остановиться, когда входит. Кавалерия, вошедшая в брод, уменьшает оставшееся число шагов на 1 (например, если кавалерия с подвижностью 4 вошла в брод на втором шаге, то у неё остаётся всего единица движения вместо двух)  
**Битва:** Отряд, контратакующий из брода, бросает максимум 2 кубика (перед модификаторами)  
**Поджог:** нельзя поджечь  
**Специальные правила:** нет

#### Деревянный мост

**Блокировка ЛВ:** нет  
**Движение:** считается дорогой  
**Битва:** нет влияния  
**Поджог:** предел пожара 3. Когда пожар достигает 3 уровня - мост уничтожается - уберите его с поля, все жетоны пожара также убираются с этого гекса.  
**Специальные правила:** на мост нельзя объявлять *Продвижение* или *Преследование*



#### Каменный мост

**Блокировка ЛВ:** нет  
**Движение:** считается дорогой  
**Битва:** нет влияния  
**Поджог:** нельзя поджечь  
**Специальные правила:** на мост нельзя объявлять *Продвижение* или *Преследование*



#### Часток

**Блокировка ЛВ:** да  
**Движение:** НЕпроходима  
**Битва:** нет влияния  
**Поджог:** предел пожара 4. Когда пожар достигает 4 уровня - часток уничтожается - уберите его с поля.  
**Специальные правила:** нет



#### Палатка

**Блокировка ЛВ:** нет  
**Движение:** нет влияния  
**Битва:** нет влияния  
**Поджог:** предел пожара 1. Когда пожар достигнет 1 уровня - палатка уничтожается - уберите её с поля  
**Специальные правила:** различны, подробнее смотри в сценарии

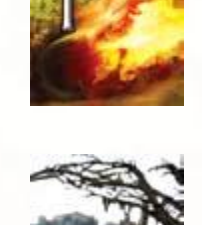
#### Осадная башня

**Блокировка ЛВ:** да  
**Движение:** НЕпроходима  
**Битва:** нет влияния  
**Поджог:** предел пожара 1. Когда пожар достигает 1 уровня - башня уничтожается - уберите её с поля  
**Специальные правила:** различны, подробнее смотри в сценарии



#### Пожар

**Блокировка ЛВ:** нет  
**Движение:** отряды НЕ могут входить. Отряды, находящиеся в гексе с пожаром, НЕ могут двигаться  
**Битва:** Отряды, находящиеся в гексе с пожаром, НЕ могут атаковать  
**Поджог:** нельзя поджечь  
**Специальные правила:** смотри раздел Пожар на стр. 25 правил BOW:Core Set



#### Опустошение

**Блокировка ЛВ:** нет  
**Движение:** гекс с этим жетоном считается равниной  
**Битва:** гекс с этим жетоном считается равниной  
**Поджог:** смотри специальные правила  
**Специальные правила:** жетон опустошения отменяет все эффекты любой местности, на которой он находится (она считается равниной)

