

Movements Effects					Combat Effects				
Terrain	Infantry	Cavalry	Artillery	Commander	Small-Arms Fire	Artillery Fire	LOS through	Attack	Charge
HEX									
Chiaro	1	1	2	1	NE	NE	YES	NE	NE
Oliveto	1	1	2	1	NE	NE	-1	NE	-1
Parco	1	1	2	1	NE	NE	YES	NE	NE
Bosco	2	3	3	1	-1	NE	NO	-1	P
Ferrovia	1	1	2	1	OT	OT	OT	OT	OT
Villaggio	2	3	3	1	-1	-1	NO	-1	P
Città (*)	2	4	4	1	-2	-2	NO	-2	P
Edifici fortificati (**)	2	OT (a)	OT	1	-2	-2	-2	-3	P
Edifici singoli	OT	OT	OT	OT	OT	OT	OT	OT	OT
Anfiteatro (***)	2	OT (a)	OT	1	-2	-2	NO	-2	P
Acquedotto Vanvitelli (b)	2	2 (a)	3	1	-1	-1	-2	-2	-2
Strada principale	1	1	1	1/2	OT	OT	OT	OT	OT
Strada secondaria	1	1	1	1/2	OT	OT	OT	OT	OT
Strada infossata (c)	2	4	4	1	-1	-1	YES	-1	P
HEXSIDE									
Barricata	+1	2	2	0	-1	-1	-2	-1	-2
Torrente	+1	+1	2	0	NE	NE	NE	NE	NE
Fiume	P	P	P	P	NE	NE	NE	P	P
Guado	+1	+1	2	0	NE	NE	NE	-1	-2
HEX ELEVATION CHANGES									
Su un livello	+1	+1	+2	0	-1	-1	NE	-1	-1
Su oltre un livello	+1 CDR	+1 CDR	+4 D	+1	-1	-1	NE	-2	-2
Giù un livello	0	0	0	0	-1	1	NE	+1	+1
Giù oltre un livello	CDR	+0 D	P	+1	-1	+2 Adjacent:P	NE	-1	-1

(*) : compresa la Reggia di Caserta

(**): sono il Convento dei Cappuccini, Castelmorrone, Villa Gualtieri.

(***): solo una unità di fanteria può utilizzare i vantaggi dati dall'anfiteatro

(a): cavalleria può transitare nell'esa ma non può fermarvisi

(b): i costi indicati sono per percorrere la parte alta dell'acquedotto; a fondovalle, sotto l'acquedotto, passa una strada

(c) : costo per attraversare l'esa senza percorrere la strada