

Tabella degli Effetti del Terreno

	Terreno	Costo al Movimento	Effetti sul Bombardamento (Off.eDif.)	Effetti per l'Assalto	Note
Chiaro Liv.1		1 *	NO	NO	* 2 MP per Unità d'Artiglieria
Chiaro Liv.2					
Chiaro Liv.3					
Chiaro Liv.4					
Chiaro Liv.5					
Chiaro Liv.6					
Chiaro Liv.7					
Alta Mont. (Liv.8)		2 *	- 1 Col.Sx. **	- 1 Colonna Sx.	* Solo unità d'Artiglieria di Montagna possono entrarvi, pagando tutti i loro Punti Movimento (muovono solo 1 hex). Proibito ad altre unità d'Artiglieria. Nessuna restrizione per la Fanteria. * Solo bombardamento(off.).Non applicabile al Fuoco Difensivo.
Cima		NO	NO	NO	
Variazione di Livello		+ 1 * **	NO	- 1 Col.Sx. ***	* Fanteria paga +1 Punto Movim. per Livello in salita(solo). ** Solo Artiglieria di Montagna.Altra Artiglieria non può passarlo (se non su Strada/Carraia). *** Per Livello, assaltando in salita; + 1 colonna dx nel Fuoco Dif. della Fanteria (solo) che spara da un livello più alto.
Lato di Dirupo		Proibito *	NO	- 3 Col.Sx. **	* Solo Fanteria di Montagna può attraversarlo, pagando tutto il movimento (muovono 1 solo hex). ** Solo Fanteria di Montagna può assaltare attraverso.
Bosco		2	- 1 Colonna Sx.	- 1 Colonna Sx.	

	Terreno	Costo al Movimento	Effetti sul Bombardamento (Off.eDif.)	Effetti per l'Assalto	Note
Paese		1	- 1 Colonna Sx.	- 1 Colonna Sx.	
Località		NO	NO	NO	
Livello Trincea		+ 1	- 1 Col.Sx. *	- 1 Col.Sx. * **	* per Livello di Trincea (non applicabile al Fuoco Dif.); ** + 1 colonna dx. nel Fuoco Dif. per Livello di Trincea dell'unità che spara, purché non Artiglieria. Usare il Livello minore se si spara da due o più livelli diversi.
VP locazione		NO	NO	NO	
Strada		1/2	NO	NO	Per le unità che viaggiano su Strada non conta alcuna terreno nell'hex o sui lati di hex.
Carraia		1	NO	NO	Per le unità che viaggiano su Strada non conta alcuna terreno nell'hex o sui lati di hex.
Fiume maggiore		Proibito *	NO	NO	* L'unico Fiume maggiore nel gioco è l'Adige (che parte dai lati di hex 5307-5308).
Fiume		+ 1	NO	- 1 Col.Sx. *	* Per le unità che assaltano attraverso.
Ferrovia		1	NO	NO	Trattare le Ferrovia come Carraie per tutti gli scopi.
Fronte Italiano		NO	NO	NO	
Fronte AH		NO	NO	NO	
Linea di Settore Fonte di Rifornimento		NO	NO	NO	