TERRAIN	
CRATERES	Si unité entièrement dans terrain, et **infanterie** et ciblée par un tir > Bénéfice du couvert.
BARRICADES	Règles de visibilité normales. Si ennemi est derrière barricade, à 1" du terrain, on peut charger si on fini à 2" de l'ennemi et le + près possible du terrain.
	Phase de combat : on peut combattre ennemi s'il est à moins de 2" du terrain, même si on est derrière la barricade.
	Phase de tir : Bénéfice du couvert si Infanterie à 3" du terrain et partiellement visible.
DEBRIS + STATUES	Peut escalader + passer par-dessus MAIS pas finir mvt dessus.
	Si visibilité partielle > Bénéfice du couvert.
COLLINES/-BATIMENTS	Pereil que statues sauf qu'on peut se mettre dessus tant qu'on **déborde pas**.
BOIS	Si on est dehors et qu'on regarde dedans ou à travers : couvert pour l'ennemi. Pareil pour fig pas entièrement dans le bois. Celles entièrement dedans voient bien en dehors.
RUINES	**Infanterie + Monstres peuvent passer à travers les murs.** On ne peut pas voir à travers les murs, mais on peut voir à travers les fenêtres les éléments DANS la ruine. On ne peut voir à travers les fenêtres pour voir derrière le TERRAIN "ruine" (tout le terrain, y compris son empreinte).
	Ceux dans les ruines peuvent voir dehors, et à travers fenêtres.
	Si on est entièrement dans les ruines (empreinte) OU si partiellement visible > Bénéfice du couvert.
	ATTENTION : Une unité partiellement dans une ruine (ex : une fig sur 5) ne peut pas voir à l'extérieur (derrière) le terrain, il ne peut voir que DANS la ruine. Si l'unité ou le modèle est entièrement dans le terrain, il peut voir en dehors.

Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
https://readable.com