RESTRICTIONS AU CONTACT

Lorsqu'un LI en terrain clair est susceptible de se retrouver en contact initial avec 2 adversaires simultanés dont l'un au moins est un LMI, MI, HI, CV ou Kn,

- *Lorsqu'il est chargé, le LI n'est pas tenu d'esquiver si après conformation :*
 - *son adversaire final en mêlée s'avère être une troupe légère, un éléphant ou un char à faux,*
 - *il se retrouve en situation d'apporter un soutien à une unité amie ;*
- *le LI est autorisé à charger si après conformation :*
 - *son adversaire final en mêlée s'avère être un LI, un Eléphant, un WarWagon, une Artillerie ou le camp adverse ;*
 - *il apporte un soutien à une unité amie .*

Certaines unités n'ont pas vocation à engager une mêlée et ne peuvent contacter l'ennemi que sous certaines conditions :

- Les archers, arbalétriers et la cavalerie légère ne peuvent pas charger l'ennemi sauf si :
 - L'ennemi est une troupe légère, de l'artillerie ou le camp ennemi **ou**
 - Le contact se fait sur le flanc ou l'arrière de l'ennemi **ou**
 - L'ennemi est un piéton qui est en train d'apporter un soutien.
- La LH peut aussi charger frontalement tout ennemi si la LH a la capacité *Impact* ou si l'ennemi est en désordre.
- Les unités mixtes peuvent charger les piétons. Elles peuvent contacter des montés déjà en mêlée ou les charger sur le flanc ou l'arrière.
- La LI peut seulement charger un ennemi si :
 - L'ennemi est de l'infanterie légère, un éléphant, un char à faux, de l'artillerie ou le camp ennemi **ou**
 - L'ennemi est dans un terrain accidenté ou difficile et est dans l'un des cas suivants :
 - Pénalisé en mêlée dans ce terrain, **ou**
 - Attaqué sur le flanc ou l'arrière, **ou**
 - En désordre.
- Les chariots de guerre et l'artillerie ne peuvent jamais charger ni venir au contact de l'ennemi pour apporter un soutien.

Une unité (autre que WWg et Art) peut toujours venir au contact de l'ennemi pour apporter un soutien ou contacter le flanc ou l'arrière d'un ennemi engagé en mêlée au moment de son mouvement. Par exemple une LI peut venir apporter un soutien même en terrain clair.

Contact illégal

Dans certains cas (suite à une esquive ou une poursuite par exemple), une unité peut se retrouver en mesure de contacter un ennemi qu'elle ne normalement pas le droit de contacter du fait de son type ou de sa position de départ. Il s'agit alors d'un

contact illégal. L'unité doit stopper son mouvement juste avant d'arriver au contact de l'adversaire.

Destruction de l'infanterie légère

Si de l'infanterie légère est contactée en terrain clair par une unité de LMI, MI, HI, CV ou Kn et qu'elle ne peut pas esquiver ou si elle est rattrapée, elle est éliminée. C'est aussi le cas si l'unité de LI est contactée en terrain clair par un ennemi autre qu'une troupe légère ou un éléphant lors de la phase de poursuite. La LI n'est pas détruite par les chameaux dans les broussailles ou les dunes de sable.

Une unité lourde déjà en mêlée ne peut pas détruire un LI par un simple contact. Si une LI est contactée en terrain clair par une unité lourde, l'attaquant doit se conformer comme pour une mêlée. La LI est alors détruite automatiquement lors de la phase de mêlée. Une unité lourde qui contacte plusieurs LI ne peut en détruire qu'une seule lors de la phase de mêlée et éventuellement une autre lors de la phase de poursuite. Les autres LI contactées sont décalées d'une UD pour rompre le contact

Si, suite à une déroute ou à une rupture de combat, une unité de LI se retrouve seule au contact (même par un coin) d'un ennemi qui la détruirait automatiquement en cas de contact (une HI par exemple), elle est alors reculée d'une UD. Si le recul est bloqué par un autre ennemi, la LI est détruite.

CONFORMATION

La conformation consiste à aligner les unités coin à coin de façon à simplifier la résolution des combats.

La conformation est obligatoire sauf si cela oblige une unité amie ou ennemie à sortir de la table ou d'un terrain ou à entrer dans un terrain **qui la désavantage au combat**. Dans ce dernier cas la conformation est optionnelle et au choix du propriétaire. La conformation est réalisée par le joueur en phase.

Une fois que le premier contact a été établi, le joueur continue son mouvement :

- *D'abord en glissant son unité ou son groupe d'une UD au maximum afin de s'aligner coin à coin avec l'ennemi,*
 - *en cas de contact frontal l'alignement se fait coin avant contre coin avant avec l'ennemi le plus menaçant au moment de l'entrée en Zone de Contrôle,*
 - *en cas de contact de flanc l'alignement se fait coin avant contre coin avant,*
 - *en cas de contact sur l'arrière, l'alignement se fait coin avant contre coin arrière de l'ennemi ;*
- *puis en pivotant si nécessaire pour que le front de ses unités soient totalement en contact avec l'ennemi.*

La conformation doit s'effectuer du maximum possible sans sortir de table. L'entrée dans un terrain pénalisant au combat reste optionnel (voir paragraphe précédent).