

**Attaque de flanc (ou d'arrière) contre une unité déjà engagée contre le flanc (ou l'arrière) d'une unité amie.**

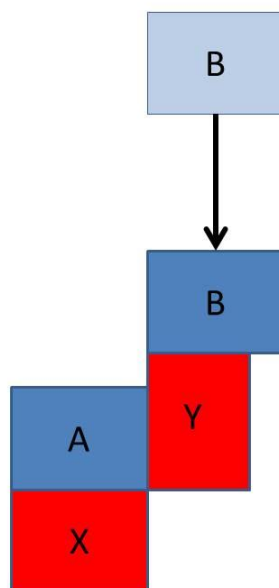
***Précisions : 2.i***

- *Attaque de flanc ou d'arrière (p 56 et 57)*
- *Adversaires multiples (p 59)*

**Question :**

Dans l'exemple ci -dessous,

- Au tour 1, A et X sont en mêlée et Y prend A de flanc. A survit au combat de ce tour, il est en désordre.
- Au tour 2, B charge Y de flanc pendant la phase de mouvement . B n'est pas une troupe légère.
- Durant la phase de combat du tour 2, quels sont les facteurs de combat qui s'appliquent aux différentes unités ?
  - En particulier Y compte-t'il toujours comme prenant A de flanc ?



**Réponse :**

1. Rappel des points de la règle

- a. Au moment où il est pris de flanc, Y est déjà engagé en mêlée (paragraphe mêlée, page 50), il perd donc immédiatement un point de cohésion au

moment de la conformation. (page 59, Adversaires multiples, 2<sup>ème</sup> paragraphe)

- i. Nota : selon ce même paragraphe, il n'est pas nécessaire que B effectue une charge, il peut contacter Y par un simple mouvement, mais la conformation réglementaire coin à coin (pages 52 et 53) doit être possible sinon le contact est illégal.**
  - b. Les effets de la prise de flanc/arrière restent valables tant que l'unité a un ennemi sur son flanc ou arrière (page 57) , donc les malus spécifiques de prise de flanc ou d'arrière continuent de s'appliquer contre A. Cette situation cessera dès que Y se sera conformé contre B , c'est-à-dire à la fin de la phase de mêlée du tour 2. Donc, lors de la phase de combat du tour 3, A n'aura plus de malus de prise de flanc.
  - c. Y devra combattre B en mêlée pendant ce tour 2, il ne peut donc pas apporter de soutien à X contre A.
2. Bilan des facteurs pour la phase de combat du tour 2, hors modificateurs de terrain (résolution de la mêlée pages 55 et 56):
  - a. X = modificateur de base normal
  - b. A=
    - i. modificateur de base à 0 pour attaque de flanc,
    - ii. modificateur de désordre (- 1) ,
    - iii. total = (- 1)
  - c. Y =
    - i. modificateur de base à 0 pour attaque de flanc,
    - ii. Modificateur de désordre (- 1)
    - iii. Total = (-1)
  - d. B =
    - i. Modificateur de base + modificateur de situation (+1) pour le combat sur le flanc
3. Exemple :
  - a. A et B sont des fantassins lourds impact, X est un lancier lourd, Y est un javelinier.
  - b. A contre X
    - i. X = +1 (facteur de base)
    - ii. A = 0 (facteur de base) – 1 (désordre) = (- 1)
    - iii. Bilan = (+2) pour X
  - c. B contre Y
    - i. B = + 2 (Hi contre LMI en terrain clair) + 1 (impact) + 1 (attaque sur le flanc) = (+ 4)
    - ii. Y = 0 (facteur de base) -1 (désordre) = (-1)
    - iii. Bilan = (+5) pour B