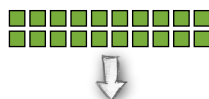


# FORMATIONS D'UNITÉS pour HAIL CAESAR FANTASY

## I. FORMATIONS STANDARDS

### 1.1) En ligne de bataille



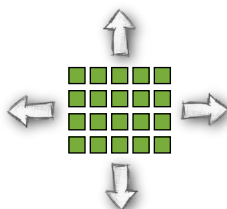
- Aucun bonus/malus particulier
- seule formation possible permettant à l'infanterie lourde de serrer les rangs et aux règles phalange, lance & pique de fonctionner.

### 1.2) En colonne



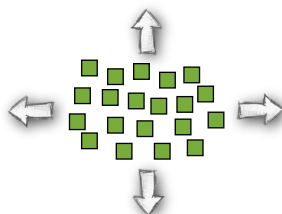
- permet de faire un mouvement gratuit même après avoir raté un ordre.
- ne peut déclarer aucune charge
- ne peut effectuer aucun tir
- ne dispose que d'un dé de combat quelle que soit sa taille
- donne -2 en sauvegarde de moral au tir comme au corps à corps

### 1.3) En carré



- ne peut se déplacer en aucune façon
- peut seulement changer de formation et ne peut alors pas bouger dans le même tour même si l'ordre donne plusieurs mouvements
- 1 dé de combat maximum en tir
- 2 dés de combat par côté maximum
- ne peut faire aucun soutien.
- ne possède ni flancs, ni arrière
- donne +1 en moral (mais attention ne se cumule pas avec la règle serrer les rangs puisque ce dernier n'est autorisé que pour les unités en ligne de bataille)
- tous les résultats de "retraite" (au tir) ou de "replis" (au combat) sur les tests de panique sont automatiquement transformés en "Indomptable" (s'ils impliquent également le résultat désorganisé, alors ce dernier s'appliquera tout de même aussi)

### 1.4) En rangs dispersés



- Permet de traverser la plupart des terrains difficiles sans malus
- Archers montés, cavaleries légères et tirailleurs (donc pas l'infanterie légère) ne sont pas affectés par les malus de distance pour les tests de commandement s'ils sont en formation dispersée
- la règle de proximité fonctionne à partir de 6" au lieu de 12.
- Ne peuvent déclarer de charge sauf contre d'autres unités en formation dispersée ou dans un bâtiment
- Peuvent choisir de fuir les charges
- Disposent de 360° de vision pour tirer
- Infligent un malus de -1 aux tirs aux unités qui les prennent pour
- Peuvent faire du soutien mais ne peuvent eux même être soutenus au corps à corps

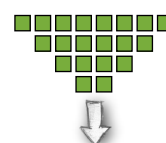
## II. FORMATIONS SPÉCIALES

### 2.1) En tortue



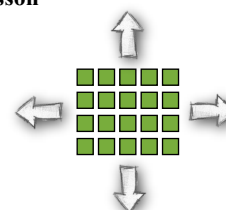
- Mouvement normal
- Compte comme étant de face, de tous les côtés
- Ne peut déclarer de charge
- Ne peut faire aucune attaque à distance
- Ne peut faire aucun soutien
- Infligent un malus de -1 aux tirs dont ils sont la cibles
- Adoptent la ligne de bataille quand ils sont engagés
- +2 en sauvegarde de moral

### 2.2) En fer de lance



- formation en triangle pouvant inclure une unité de combat en soutien à l'intérieur + un train de bagages.
- Mouvement gratuit en cas d'échec à l'ordre
- Bien qu'elle ait toujours des flancs et un arrière, tous ces côtés sont considérés comme de face pour ce qui est du tir ou du combat (elle ne subit donc pas de malus de -1 pour être attaquée de flanc ou d'arrière par exemple)
- bonus de +1 en moral pour le tir et le corps à corps
- peut utiliser tous ses dés d'attaque de tous les côtés
- Ne peut soutenir ni être soutenu sauf par les éventuelles unités incluses dans le fer de lance
- En combat les ennemis sur les flancs ou l'arrière se replient normalement, mais l'unité qui est de face sera "transpercée", elle sera désorganisée et devra alors effectuer un mouvement pour laisser la place au fer de lance de façon appropriée, au besoin en se mettant en formation dispersée et en arrangeant sa disposition si il n'y a pas assez de place
- si le fer de lance transperce ou détruit une unité ennemie, il peut effectuer jusqu'à 3 mouvements droit devant lui (autant que possible) et peut effectuer une percée ou une charge si un ennemi se présente.

### 2.3) En shiltron/hérisson



- L'unité gagne un bonus de +1 en sauvegarde de moral
- L'unité considère tous ses côtés comme étant de front.
- L'unité peut bouger mais seulement d'un mouvement.
- L'unité à la règle phalange (1).
- Les valeurs de *Choc* et de *Mêlée* de l'unité sont réduites de 2.
- L'unité bénéficie des règles de la pique comme si elle était en ligne de bataille.

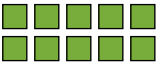
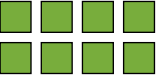
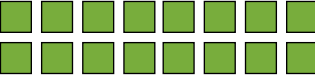
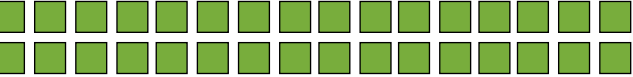
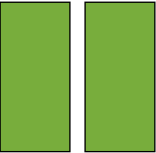
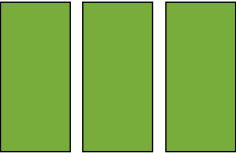
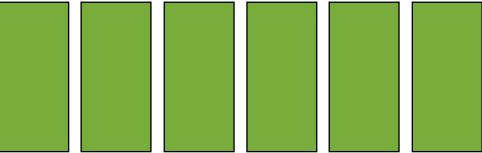
## III. FORMATION DE GROUPE

### 3.1) En tête de cochon

- Consiste à coller deux unités ensemble à l'arrière d'une troisième qui fera office d'"avant"
- l'unité à l'avant ne peut recevoir de soutien mais les deux unités derrière elle comptent comme en soutien.



# Feuille de taille d'unité pour Hail Caesar Fantasy

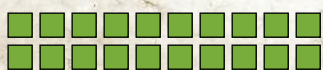
| Taille de socle          | Taille des unités (*)                                                               |                                                                                     |                                                                                       |
|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|                          | Modeste                                                                             | Standard (**)                                                                       | Imposante (**)                                                                        |
| 20mm<br>(Infanterie)     |    |    |     |
| 25mm<br>(Infanterie)     |    |    |     |
| 40mm<br>(Infanterie)     |    |    |     |
| 25x50mm<br>(Cavalerie)   |    |    |     |
| 50mm<br>(Cavalerie)      |    |    |     |
| 50x100mm<br>(Char)       |   |   |    |
| Variable<br>(Artillerie) |  |  |  |

(\*) Unique : certaines unités sont de taille unique, elle ne possède qu'un seul socle de taille variable.  
 (\*\*) Horde : Si l'unité peut devenir une horde, elle double son nombre de rang.

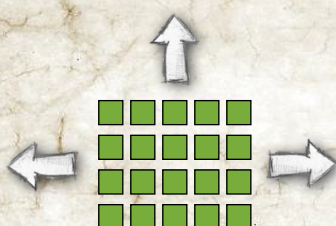
## Formation d'unité

Voici les différentes formations possible à Hail Caesar Fantasy. Les exemples suivants le sont pour une unité d'infanterie de socle 20mm et de taille standard.

### Ligne de bataille (par défaut)



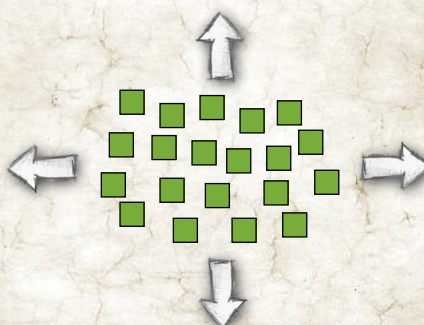
### Carré/Shiltron/Hérisson



### Colonne



### Dispersée



### Coin



### Tortue



Orientation de l'unité