

# MOUSQUETS & TOMAHAWKS

## Foire aux questions et Errata

23.02.2026

### Livre de règles

#### Page 19 - Repérage

Ajouter à la fin du chapeau :

Le repérage est essentiel : pour pouvoir tirer (avec n'importe quelle arme) ou charger une unité, celle-ci doit être visible et donc avoir été repérée.

#### Page 24 - Mouvement et bonus

Préciser :

Une unité qui n'a aucun ennemi à moins de 24" bénéficie d'un bonus de mouvement de +2". Elle peut toutefois terminer son mouvement à moins de 24" d'un ennemi.

#### Page 29 - Vigilance

Une unité en état de vigilance perd cet état si elle reçoit un autre ordre. Elle le perd également si elle est contrainte de reculer ou de fuir.

#### Page 36 : Fuite

Ajoutez le paragraphe suivant à Fuite.

« Quand une unité fuit, elle ignore toutes les pénalités de mouvement dues au terrain. Elle conserve néanmoins les bonus de distance de mouvement (qu'ils soient octroyés par un trait, une route ou toute autre raison). »

#### Page 46 - Artillerie - Tir au boulet

Remplacée par :

Une pièce d'artillerie ne peut tirer au boulet qu'en ligne droite, dans le prolongement de son fût. Elle peut toutefois se réorienter avant de tirer, comme n'importe quelle unité (en subissant le malus approprié).

Les boulets ont une portée de 120" et une Puissance variable, mais qui ne change pas avec la distance.

Avant de tirer, placez un marqueur à l'endroit d'impact. Il peut s'agir de n'importe quel point du champ de bataille, pas nécessairement d'une unité. Tracez une zone rectiligne de 6" de long et 1" de large, à partir du marqueur et dans le prolongement de l'axe du tir. Toutes les figurines, même partiellement situées dans cette zone, sont touchées par le boulet. Plusieurs unités peuvent être affectées.

Lancez ensuite le dé pour toucher. Sur un résultat de 0, le boulet ou le chargement est défectueux : le tir n'a pas lieu (les marqueurs Feu sont néanmoins placés).

La réussite ou l'échec au jet pour toucher déterminera la Puissance du tir, comme indiqué ci-dessous.

- Effectuez un jet pour tuer les figurines de la première unité touchée. Si le jet pour toucher était réussi, la Puissance est de 2+, de 5+ dans le cas contraire.
- Effectuez ensuite un jet pour tuer les figurines de la deuxième unité touchée. Si le jet pour toucher était réussi, la Puissance est de 4+, de 7+ dans le cas contraire.
- Effectuez ensuite un jet pour tuer les figurines des éventuelles autres unités dans la trajectoire du boulet. Si le jet pour toucher était réussi, la Puissance est de 6+, de 9+ dans le cas contraire.

Après le tir, placez 3 marqueurs Feu près du canon.

#### Page 50 : Charrette

Dans le tableau, le couvert pour la charrette doit être Léger et pas Aucun.

#### Page 56 - Traits

Ajouter : **Servant**

Chaque figurine qui compose une unité bénéficiant de ce trait compte pour quatre afin de déterminer le coût de l'aptitude de commandement Ordre (voir Mousquets & Tomahawks, Ordre, p. 17). Il est à noter également que cette unité est toujours considérée en formation dispersée. Cela corrige aussi la version de Shakos & Baïonnettes.

#### Page 58 - Ordre serré (correction)

Remplacer le paragraphe par :

Une unité peut adopter l'ordre serré dans un terrain accidenté ou très accidenté. Toutefois, les bénéfices décrits ci-dessous ne s'appliquent que si l'intégralité de l'unité se trouve en terrain dégagé.

#### Page 59 - Feu de salve

Ajouter après le premier paragraphe :

Pour déclencher un feu de salve, l'unité doit obligatoirement avoir repéré au moins une unité ennemie. Une unité non repérée ne peut être touchée que s'il existe au moins une unité repérée parmi les cibles du tir.

### Questions / Réponses

**Que se passe-t-il si je charge une unité en fuite ?**

Elle doit obligatoirement choisir de réagir en fuyant (voir Réagir à l'ennemi, page 31).

**Le mouvement de fuite doit-il être rectiligne ?**

Un mouvement de fuite doit amener l'unité à s'éloigner le plus possible de la cause de la fuite (voir page 36). Elle a lieu par le chemin le plus court et évitera les obstacles, comme les terrains infranchissables, les autres unités, etc... Le bon sens doit primer dans ce cas.

**Une unité avec le trait Élite doit-elle obligatoirement passer ses tests de réactions avec 3D10 ?**

Non, elle peut choisir de ne lancer qu'un seul dé. Selon les circonstances, vous préférerez utiliser l'une ou l'autre option.

## Tuniques Rouges & Tomahawks

### Page 12 : Guerre de 1812


Ajoutez « Votre force ne peut pas inclure d'unité allemande ».

### Page 19 : Mercenaires allemands

Ajoutez l'option suivante aux Mercenaires allemands :

Options		
Grenadiers	65 pts /unité	L'unité gagne le trait Élite et son Agressivité est de 4+. Sa Discipline devient Entraînés.


### Page 22 : Cavalerie française et Chasseurs

La Cavalerie française et les Chasseurs ont l'icône  mais ne devraient pas l'avoir.

### Page 22 : Chasseurs

Retirez Arme de jet de l'équipement de cette unité.


### Page 22 : Compagnies Franches de la Marine

La Compagnies Franches de la Marine ont l'icône  mais ne devraient pas l'avoir.

Ajoutez l'option suivante :

Options		
Tomahawks	3 pts /unité	L'unité gagne l'équipement Arme de jet

### Page 23 : Chef de la milice canadienne, milice canadienne et levées locales

Le chef de la milice canadienne, la milice canadienne et les levées locales ne devraient pas avoir l'icône  .

### Page 39 : Raid.

Remplacez le premier paragraphe par « Placez 4/6 points de déploiement sur la table, réparties entre deux bords de table adjacents. »

## Questions / Réponses

Si ma force est composée de deux types de troupes uniquement, représentant chacun exactement 50% des effectifs, quel est le type de la force ?

Vous choisissez le type de votre force parmi les deux types de troupes.

Combien d'options peut choisir une unité ?

Autant que vous désirez, tant que ces options ne se contredisent pas.

Dans la mission Engagement, un Officier tué au corps-à-corps compte-t-il comme 10 figurines éliminées ?

Non, un Officier ne compte que comme 5 figurines, quelle que soit la raison de son élimination.