

# MOUSQUETS & TOMAHAWKS

## Foire aux questions et Errata

27.09.2020

Ce document recense et corrige les erreurs qui ont pu se glisser dans la première impression de Mousquets & Tomahawks. Nous présentons nos excuses aux joueurs pour ces omissions, contradictions ou erreurs.

### *Livre de règles*

---

#### **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**

Ajoutez la phrase suivante au premier paragraphe de la seconde colonne.

« Lors d'un tir manqué au boulet, si le résultat du dé est 0, le boulet était défectueux ou un incident s'est produit. Le tir n'a pas lieu, mais les 3 marqueurs Feu sont malgré tout placés près du canon ».

#### **Page 50 : Charrette**

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

### *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.

**Un feu de salve peut-il affecter des figurines qui ne sont pas en ligne de vue ou repérées des tireurs ?**

Pour déclencher un feu de salve, il faut auparavant une cible c'est-à-dire au moins une figurine ennemie visible. Ensuite, toutes les figurines dans la zone sont affectées, qu'elles soient visibles ou non.

**L'artillerie tirant au boulet subit-elle le malus pour tuer en cas de jet pour toucher supérieur à 9 ?**

Oui.

## *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 :

<i>Options</i>		
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**

Ajoutez l'option suivante :

<i>Options</i>		
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.