



### GENERALITES

L'objectif de GF étant focalisé sur les combats d'infanterie, la gestion des véhicules est délibérément modélisée dans l'esprit du système de base, et reste prévue pour l'intervention subsidiaire d'un très petit nombre d'engins dans le cadre de scénarios conventionnels.

Chaque modèle représente donc un véhicule réel, qui constitue un GC à part entière dont le point de référence correspond à l'embase de l'arme principale, ou à l'emplacement du conducteur pour un engin désarmé.

En plus de définir toutes les mesures ainsi que la situation tactique, ce point de référence permet également de visualiser la ligne médiane imaginaire, perpendiculaire à l'axe d'orientation du véhicule et qui détermine les notions d'incidence *avant* et *arrière*.



Chaque véhicule est caractérisé par :

- ✓ sa taille : petite (S), moyenne (M) ou grande (L),
- ✓ sa mobilité (faible, moyenne ou supérieure),
- ✓ son Potentiel Offensif Optimal (POO), correspondant aux capacités offensives globales de l'engin vers l'avant, et selon s'il attaque une cible blindée ou non,
- ✓ son Potentiel Offensif Minimal (POM), idem mais vers l'arrière,
- ✓ son Potentiel Défensif Optimal (PDO), correspondant à la protection globale de l'engin vers l'avant,
- ✓ son Potentiel Défensif Minimal (PDM), idem mais vers l'arrière.

### ACTIONS

Chaque véhicule est traité comme une base autonome, au même titre qu'un Sous-Off chef de Section, et génère donc 1d3 PA par tour.

La procédure d'activation est en tous points similaire à celle des autres GC, mais seules deux actions sont possibles :



- **Bouger**, de 1, 2 ou 3 UD par action, selon si la mobilité du véhicule est faible, moyenne ou supérieure, au coût de 1 PA par action de mouvement. Par exemple, un véhicule de mobilité « moyenne » pourra parcourir un maximum de 4 UD si le joueur consacre 2 actions – et donc 2 PA – pour son déplacement. Note : l'orientation d'un véhicule peut être modifiée seulement lors d'une action de mouvement.
- **Tirer**, au coût d'1 PA par action de tir. Les restrictions sont identiques à celles des autres GC ; par exemple, un véhicule qui effectue deux actions de mouvement verra sa puissance de feu limitée à un seul tir.

Le mouvement à partir d'un terrain désigné comme *difficile* est soumis à un test de « breakdown », réussi en tirant 5 ou + sur 1d6. S'il s'agit d'un véhicule chenillé, on ajoute 1 au résultat pour un engin de faible mobilité, 2 pour une mobilité moyenne, ou 3 si supérieure. En cas d'échec, l'action avorte : le véhicule reste enlisé et le PA a été dépensé pour rien.

### TIRS

La capacité de tir est déterminée en fonction du **potentiel offensif** du véhicule (cf. tableaux). A l'exception des chasseurs de chars, on prend le POM si la cible est située au-delà de 6 UD. La procédure « To hit » est conforme à la règle de base ; toutefois, la règle d'embuscade ne s'applique pas à l'encontre des véhicules, et un modificateur spécifique s'applique au score pour toucher un véhicule :

- 1 pour cibler un véhicule de grande taille ou de faible mobilité,
- + 1 pour cibler un véhicule de mobilité supérieure ou de petite taille.

Portées de tir des véhicules :

- 6 UD pour un équipement de mitrailleuses seules, ou 8 UD s'il s'agit de HMG,
- 8 UD pour un équipement de 20 à 37mm,
- 10 UD pour tout autre armement jusqu'au 75 court,
- 12 UD pour du 75 long,
- illimitée en termes de jeu pour tout autre armement de calibre supérieur.

Sauvegardes des « Hits » sur les véhicules blindés :

- ✓ prendre le PDO ou le PDM du véhicule ciblé, selon l'angle de provenance du tir,
- ✓ retrancher la valeur « AT » du tireur,
- ✓ ajouter + 1 si le tireur est « bleu », ou - 1 s'il est « vétéran ».

Tirer 1d6 ; la sauvegarde est effective si un score **inférieur ou égal** à ce total est obtenu.

Si la sauvegarde échoue avec un écart de :

- 1 ; l'équipage est juste sonné, et ne pourra pas faire feu à sa prochaine activation,
- 2 ou 3 ; le véhicule est immobilisé, ou détruit si déjà immobilisé,
- 4 ou + ; le véhicule est détruit.

En cas de « hit » affectant un véhicule non blindé, tirer 1d6 :

- 1 / 2 : le véhicule est détruit,
- 3 / 6 : le véhicule est immobilisé, ou détruit si déjà immobilisé.

Un véhicule détruit ou immobilisé est laissé sur place pour le restant du scénario, dans la mesure où son épave peut constituer une entrave à d'éventuelles lignes de tir.

Il n'y a pas de notion de corps-à-corps à l'encontre des véhicules : les armes telles que les Piat, Panzerfaust, etc. ainsi que les explosifs sont gérés suivant la procédure de tirs à courte portée.



**Exemple de tir :** un StuG III G équipé d'un 75mm long 40/L48 cible un Sherman à 12 UD, soit environ 700m réels. Le joueur effectue un seul tir, soit un jet de 2d6 sur lesquels il obtient respectivement 2 et 6. A cette distance, seul le 6 est un « hit », mais son adversaire doit néanmoins effectuer une sauvegarde : comme la LdT est comprise dans l'incidence frontale du Sherman, le joueur prend son PDO (4) auquel il retranche la valeur AT du StuG (2), soit un total de 2. Par malchance, le joueur allié tire un « 6 », soit un écart de 4 points, et le Sherman est détruit.

### CARACTÉRISTIQUES DES PRINCIPAUX VÉHICULES BLINDÉS

	Taille	Mobilité	POO (AT)	POM (AT)	PDO	PDM	Coût
Renault R35	S	Faible	1d6 (1)	1d6 (1)	4	2	12
Somua S35	M	Moyenne	1d6 (3)	1d6 (3)	4	2	18
B1Bis	L	Faible	2d6 (3)	1d6 (3)	5	3	20
Renault D2	M	Faible	1d6 (3)	1d6 (3)	4	2	16
Hotchkiss H39	S	Moyenne	1d6 (2)	1d6 (2)	4	2	16
AMR35	S	Moyenne	1d6 (0)	1d6 (0)	3	1	10
FCM36	S	Faible	1d6 (1)	1d6 (1)	4	2	12
FT17	S	Faible	1d6 (0)	1d6 (0)	2	1	8
Panhard P178	M	Supérieure	1d6 (1)	1d6 (1)	3	1	14
Panzer I	S	Moyenne	2d6 (0)	2d6 (0)	2	1	10
Panzer II	S	Moyenne	1d6 (1)	1d6 (1)	3	1	12
Pz 35/38 (t)	M	Moyenne	2d6 (1)	1d6 (1)	3	1	14
Panzer III H/J	M	Moyenne	2d6 (2)	1d6 (2)	3	1	16/18
Panzer IV D/G	M	Moyenne	3d6 (2)	2d6 (2)	4	2	20/22
PzJg1	S	Moyenne	1d6 (2)	NA (-)	2	0	10
Marder	M	Moyenne	1d6 (3)	NA (-)	3	0	12
StuG III E/G	S	Moyenne	2d6 (2)	NA (-)	4	2	14/16
Nashorn	L	Moyenne	2d6 (4)	NA (-)	3	0	18
Hetzer	S	Moyenne	2d6 (3)	NA (-)	4	3	16
Panther	M	Moyenne	3d6 (4)	2d6 (4)	5	3	24
Tiger	L	Faible	4d6 (3)	3d6 (3)	6	4	28
Königtiger	L	Faible	4d6 (4)	3d6 (4)	7	5	32
JagdPanther	M	Moyenne	2d6 (4)	NA (-)	6	3	22
Elefant	L	Faible	3d6 (4)	NA (-)	7	4	26
SdKfz 222	S	Supérieure	1d6 (1)	1d6 (1)	2	1	10
SdKfz 231	M	Supérieure	1d6 (1)	1d6 (1)	3	1	14
Puma	M	Supérieure	1d6 (3)	1d6 (3)	3	2	18
Camion blindé	L	Faible	1d6 (0)	1d6 (0)	1	1	6
CV35	S	Moyenne	1d6 (0)	NA (-)	2	1	8
M11/39	M	Moyenne	1d6 (2)	1d6 (0)	3	1	12
M14/41	M	Moyenne	2d6 (2)	1d6 (2)	3	2	16
L640	S	Moyenne	1d6 (1)	1d6 (1)	2	1	10
M40	M	Moyenne	3d6 (2)	NA (0)	3	1	14
AB41	M	Supérieure	1d6 (1)	1d6 (1)	3	1	14
Vickers E / 7TP	M	Moyenne	2d6 (0)	2d6 (0)	3	1	12
TK3	S	Moyenne	1d6 (0)	NA (-)	2	1	8
TKS 20mm	S	Moyenne	1d6 (1)	NA (-)	3	1	10
WZ 29	M	Moyenne	2d6 (0)	1d6 (0)	2	1	10
WZ 34	M	Supérieure	1d6 (1)	1d6 (1)	2	1	12



Universal Carrier	S	Moyenne	1d6 (0)	NA (0)	1	0	6
Mk VI (HMG)	S	Moyenne	2d6 (0)	1d6 (0)	2	1	10
Matilda I (HMG)	M	Faible	1d6 (0)	1d6 (0)	4	2	12
Matilda II	M	Faible	2d6 (2)	1d6 (2)	5	3	18
Cruiser	M	Moyenne	2d6 (2)	1d6 (2)	2	1	14
Crusader	M	Moyenne	2d6 (2)	1d6 (2)	3	1	16
Churchill	L	Faible	2d6 (3)	1d6 (3)	5	2	20
Grant/Lee	L	Moyenne	3d6 (3)	2d6 (2)	3	1	18
Cromwell	M	Supérieure	3d6 (2)	2d6 (2)	3	2	20
Comet	M	Moyenne	3d6 (4)	2d6 (4)	4	2	24
M8	S	Supérieure	1d6 (1)	1d6 (1)	2	1	12
M4 Sherman	M	Moyenne	3d6 (2)	2d6 (2)	4	2	20
M4 (76)	M	Moyenne	3d6 (3)	2d6 (3)	4	3	24
TDM10	M	Moyenne	2d6 (3)	2d6 (3)	3	1	20
M5 Stuart	S	Moyenne	2d6 (1)	2d6 (1)	2	1	14
M24 Chaffee	M	Supérieure	2d6 (2)	2d6 (2)	3	2	18
Type 94	S	Faible	1d6 (0)	1d6 (0)	2	1	8
Type 97 Te-Ke	S	Moyenne	1d6 (1)	1d6 (1)	2	1	10
Type 89 Chi-Ro	M	Faible	2d6 (1)	1d6 (1)	2	1	12
Type 95 Ha-Go	S	Moyenne	1d6 (2)	1d6 (2)	2	1	14
Type 97 Chi-Ha	M	Moyenne	2d6 (2)	2d6 (2)	3	1	16
BA 20/FAI	S	Moyenne	1d6 (0)	1d6 (0)	1	1	8
BA 10	M	Supérieure	1d6 (2)	1d6 (2)	2	1	14
T26	M	Moyenne	1d6 (2)	1d6 (2)	3	1	14
BT7	M	Supérieure	1d6 (2)	1d6 (2)	3	1	16
KV1	L	Faible	3d6 (2)	2d6 (2)	5	3	22
KV2	L	Faible	4d6 (1)	3d6 (1)	5	3	22
KV85	L	Faible	3d6 (3)	2d6 (2)	5	3	24
T34/41	M	Supérieure	3d6 (2)	2d6 (2)	3	2	20
T34/85	M	Moyenne	3d6 (3)	2d6 (3)	4	2	22
T70	S	Moyenne	1d6 (2)	1d6 (2)	3	1	14
BA64	S	Supérieure	1d6 (0)	1d6 (0)	2	1	10
JS2	L	Moyenne	3d6 (4)	2d6 (4)	6	4	28
SU76	S	Moyenne	2d6 (3)	NA (-)	3	1	12
SU100	M	Moyenne	2d6 (4)	NA (-)	4	2	18
SU122	M	Moyenne	4d6 (1)	NA (-)	4	2	18



## CAPACITÉS DE TRANSPORT

	Taille	Mobilité	POO	POM	PDO	PDM	Transport*	Coût
Chevaux/vélos	S	Moyenne	-	-	-	-	-	2
Side-car	S	Supérieure	1d6	-	-	-	1 base	6
Jeep/voiture TT	S	Supérieure	-	-	-	-	1 base	6
Camionnette	S	Moyenne	-	-	-	-	2 bases	6
Petit semi-chenillé	M	Moyenne	1d6	-	2	1	3 bases	8
Camion	L	Moyenne	-	-	-	-	6 bases	8
Grand semi-chenillé	M	Moyenne	1d6	-	2	1	4 bases	10
Tank	Selon	Selon modèle	-	-	-	-	2 bases	Selon

\* : en plus du conducteur ; 1 PA pour débarquer/embarquer du véhicule

## CAPACITÉS ANTICHAR DES « SOFT »

Type de base :	Capacité AT :	Portée AT :	Coût
Infanterie (grenades/mines)	2d6 (1)	Au contact seulement (1 UD ou -)	-
Autres piétons	1d6 (0)	Au contact seulement (1 UD ou -)	-
MMG/HMG	2d6/3d6 (0)	6 UD/8 UD	-
Fusils antichars	1d6 (1)	6 UD	3/4/5
Bazooka/Panzerschrek	2d6 (2/3)	2 UD	5/6/7
PIAT/Panzerfaust	3d6 (2/3)	Au contact seulement (1 UD ou -)	4/5/6
Canon antichar léger*	1d6 (2)	8 UD	4/5/6
Canon antichar moyen*	1d6 (3)	12 UD	5/6/7

\* : 1 PA pour mettre en position de tir, pour réorienter ou pour attacher à un tracteur ; mouvement à bras d'hommes limité à 1 UD par activation, et tir dans arc frontal.



Photos *in situ* prises aux conventions *Avaricum* et *Retour vers le Ludique*, et modèles peints par Jean Luc Chaulet et Stéphane Langlois