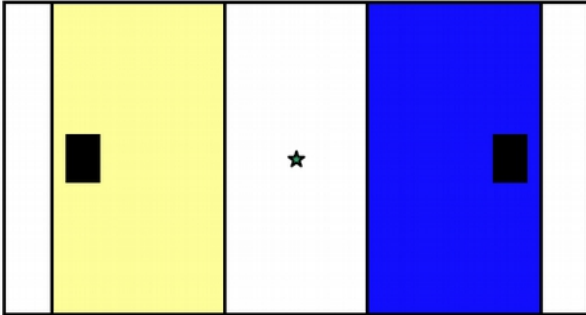


Conf'foot.

Olé, olé, olé, ollllllléééééééééé.



Situation :

Décor de scénario : 2 buts sont placés à 15 cm de chaque petit côté, sur la ligne médiane. Ils sont représentés par une carte Confrontation (chacun). Ils sont considérés comme ayant 5 cm de haut (grande taille) et sont infranchissables.

Éléments mobiles : Un ballon magique est placé au centre du terrain. Il est représenté par un socle d'infanterie, ce ballon n'existant pas en ce qui concerne les lignes de vue et tous les combattants peuvent passer par-dessus sans pénalité (personne ne peut cependant finir son mouvement sur le ballon).

Attention ! Le ballon ne suit pas absolument les règles de prise !

Règles spéciales :

Dribbler avec le ballon : s'il n'y a que des combattants alliés au contact du ballon, l'un d'entre eux peut dribbler avec. Ce combattant subit un malus de 2.5 en MOU et est soumis aux mêmes restrictions qu'un combattant portant un marqueur. Si des combattants des 2 camps sont en contact avec le ballon, le combattant doit d'abord de désengager (même s'il n'est pas lui-même en contact avec des combattants adverses).

Frapper le ballon : un combattant peut envoyer le ballon vers un point du terrain, cette action se résout comme un tir avec les différences suivantes :

- le combattant utilise la meilleure valeur entre INI et TIR.
- les portées sont définies par FOR/FORX2/FORX4

Dans tous les cas, seules les caractéristiques inscrites sur la carte sont prises en compte, aucun malus/bonus n'est jamais pris en compte (les pénalités de tir sont normalement comptées pour ce test).

Si le test est un succès, poser le ballon sur le point visé.

Si le test est un échec, faites un jet de déviation à partir du point d'arrivée.

N'importe quel combattant sur la trajectoire d'une frappe peut tenter une interception. Il effectue un test d'INI ou de d'ATT (prendre la meilleure caractéristique, sans bonus) de difficulté 7.

Si le test est un succès, le combattant intercepte le ballon (qui est placé devant lui, au contact).

Si ce test est un échec, rien ne se passe.

Passer le ballon : suivre la même procédure que pour frapper le ballon, mis à part que la cible est désormais un combattant allié.

Si le test est un succès, le combattant qui réceptionne doit faire un test d'INI ou de DEF (prendre la meilleure caractéristique inscrite sur la carte, sans bonus) dont la difficulté est 3 points inférieure de celle du tir.

Si le test est un succès, le combattant réceptionne la passe (le ballon est placé devant lui, au contact).

Si le test est un échec, faites un test de déviation à partir du combattant visé.

Tirer avec le ballon : suivre la même procédure que pour frapper le ballon, mis à part que la cible est désormais le but adverse. Le ballon ne peut entrer dans le but que par la face avant de celui-ci.

Si c'est un succès, c'est un but !

Si c'est un échec, faites un jet de déviation à partir du centre du but. Si le ballon est toujours sur le but (même partiellement), c'est le but !

Lorsqu'un joueur marque, le ballon réapparaît au centre de la table (ou aussi proche que possible) avant l'activation de la carte suivante.

Lorsque le 3ème but est marqué, le ballon disparaît.

Il est possible de frapper dans le ballon lors d'un combat, mais seulement si le combattant a une puissance à celles de tous ses adversaires au contact ou au contact du ballon). Le combattant subit un malus supplémentaire de -2 pour son test de tir.

Le commandeur de chaque camp bénéficie d'un bonus de +2 en puissance pour frapper le ballon lors d'un combat.

Déploiement.

Ligne de bataille.

Objectif.

Le joueur doit marquer autant de but que possible.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour chaque but marqué.

Bonus (max=100).

100 PA si le commandeur adverse est mort, a fui hors de la table ou est en déroute à la fin de la partie.