



Trollball Kla'Henera : Règles v.2018.0

Sommaire :

1. Généralités

- 1.1 Bases*
- 1.2 Match*
- 1.3 Orgas et arbitres*
- 1.4 Sécurité*
- 1.5 Compétences*

2. Equipes

- 2.1 Composition des équipes*
- 2.2 Capitaine*
- 2.3 Les Factions & Univers*
- 2.4 Valeurs d'équipes*
- 2.5 Les équipes*
- 2.6 Recrutement de joueurs*
- 2.7 Changement d'équipe*
- 2.8 l'Alchimiste*
- 2.9 Les Pom-Pom Girl/Boy*
- 2.10 Entretiens de l'équipe*

3. Gains et popularité

- 3.1 Popularité de l'équipe*
- 3.2 Primes de match*
- 3.3 Coûts des primes de match*

4. Monnaie et paris

- 4.1 Monnaie*
- 4.2 Paris*

5. Evènements mi-temps

1. Généralités

1.1 Bases

Un match de Trollball oppose deux équipes de 5 joueurs costumés selon un thème sur un terrain. Leur objectif est de marquer un maximum de points. Il y a deux façons de marquer des points. Tuer toute l'équipe adverse ou mettre le ballon dans l'embut adverse.

Les joueurs ont la possibilité d'éliminer leurs adversaires à chaque engagement en réalisant une touche franche avec le tranchant de leur arme factice (répondant aux critères de sécurité et de taille décrites plus loin).

Un joueur qui sort du terrain (met un pied dehors ou sur la ligne) doit sortir du terrain et se faire tabasser par le public (les pauvres ont le droit de s'amuser non ?). Il perd tous ses points de vie et reste inconscient en dehors du terrain.

Si une balle sort du terrain l'arbitre peut décider de faire relancer la balle par le public ou le faire lui-même. Un joueur ne peut pas tenir la balle et utiliser ses armes en même temps.

1.2 Match

A. Terrain

Le terrain est un rectangle de **20m de long sur 10m de large** adaptable selon les possibilités du terrain. Les contours et la ligne médiane séparant le terrain en deux parties égales sont tracés au sol ou représenté par un cordage. À chaque extrémité du terrain se trouve une zone d'en-but elle aussi délimité.

Seuls les joueurs et les arbitres peuvent se trouver sur le terrain (sauf exception validée par l'arbitre).

B. Durée

Les matchs d'une durée de 14 minutes, sont composés de deux mi-temps de 7 minutes. À la mi-temps, les équipes changent de côté. Une pause de 5 minutes est effectuée entre chaque mi-temps.

C. Balle

Le Trollball se pratique en général avec une balle en mousse et latex ou tout autre objet pouvant faire office de balle préhensible et sécuritaire. Les balles sont fournies par l'organisation.

1.3 Orgas et arbitres

Les organisateurs et les arbitres représentent l'autorité durant les Trollball. Si vous avez des questions sur le jeu, la logistique, les présentes règles ou un différend avec un autre joueur à régler, ce sont eux qu'il faut aller voir. Les décisions des arbitres et orgas n'ont pas à être contestées par les joueurs.

Chaque match est encadré par 3 arbitres :

- Un arbitre principal qui lance le début et la fin de chaque match, les mi-temps et les arrêts de jeu, qui compte les essais et inscrit les scores sur la feuille de tournoi.
- 2 arbitres de touche qui sont garants du respect des règles.

Il est formellement interdit de taper les arbitres pendant les matchs !

Coups de corne ou sifflet :

- 1 coup de corne ou sifflet = début d'engagement ou arrêt de jeu (match).
- 2 coups de corne ou sifflet = essai marqué ou remise en jeu.

A. Carton jaune

Si un joueur reçoit un carton jaune, il sort immédiatement du terrain. Il est alors exclu du jeu pour le prochain engagement sans possibilité d'être remplacé.

Son équipe jouera donc un engagement avec un joueur de moins. Une fois qu'un nouvel essai est marqué, le joueur peut réintégrer son équipe.

Exemples : ne pas compter ses touches, donner un coup involontaire à la tête ou un coup violent involontaire, donner un coup d'estoc, comportement risqué, infraction mineure aux règles, à la sécurité, ou au bon déroulement du jeu.

B. Carton rouge

Si un joueur reçoit un carton rouge, il est immédiatement exclu du terrain pour toute la durée du match. Son équipe terminera donc le match avec un joueur de moins.

En cas de faute très grave, un joueur peut également être exclu du tournoi. Dans ce cas, son équipe pourra le remplacer au match suivant.

Exemples : coup violent volontaire, insulte, comportement anti-sportif, manque de fair-play flagrant, multiplication de cartons jaunes sur une même faute, casse volontaire de matériel, toute infraction grave aux règles, à la sécurité et au bon déroulement du jeu.

1.4 Sécurité

La sécurité est le point le plus important à respecter, les joueurs doivent éviter les situations dangereuses, pour eux et les autres. Si un joueur est surpris à ne pas respecter les règles de sécurité édictées ci-dessous, il peut se voir exclu de l'événement.

A. Règles de sécurité

(Liste non exhaustive, d'autres éléments de sécurité demeurent dans l'ensemble de ce fichier de règles et d'autres ont pu ne pas être cités)

- Les feux sont interdits (sauf en cas d'autorisation délivrée par un orga). En guise de moyen de cuisson, seuls les réchauds sont autorisés ;
- La consommation de stupéfiants est fermement interdite, tout joueur consommant des stupéfiants sur le site de jeu se verra exclu de l'événement sans aucun droit à un remboursement ;
- La consommation d'alcool est tolérée pour les personnes majeures et est interdite pour les mineurs ;
- Tout joueur surpris en état d'ébriété sera exclu de l'événement sans aucun droit à un remboursement ;
- Les armes blanches sont interdites, les couteaux, canifs repliables et autres doivent rester dans les sacs en dehors des repas ;
- Les seules armes autorisées sont celles qui auront été validées par les Orgas durant le Check ;
- Si par accident, vous cassez quelque chose, prévenez un organisateur. Cacher une bêtise ne la fera pas disparaître et une faute avouée est à moitié pardonnée.

B. Le « Check »

Les armes, armures, projectiles, arcs et arbalètes doivent être soumis au « Check » en début de jeu. Effectué par un responsable, le Check déterminera si une arme, une armure ou autre est sécuritaire et est donc autorisée en jeu.

Remarque :

- L'achat d'une arme neuve chez un professionnel ne garantit pas que celle-ci soit acceptée durant le check.
- A tout moment du jeu un arbitre peut vérifier vos armes, et vous demander de les ranger si elles ne répondent plus aux normes de sécurité.
- Chaque participant est responsable de son équipement et doit s'assurer que celui-ci ait été entièrement checké. L'association pourra tenir pour responsable tout joueur ayant omis de faire checker son équipement.

Les armes de contact présentant les défauts suivants seront refusées :

- La structure travaille au travers de la pointe, du pommeau ou d'une face de l'arme,
- La structure de l'arme n'est plus collée à la mousse environnante,
- La mousse est compacte ou insuffisante sur la pointe ou la garde,
- L'arme a des extrémités dures ou tranchantes (exemple : clous, gemmes),
- La structure de l'arme est faite d'un matériau inadapté (exemple : aluminium, bois),
- L'arme est trop lourde et a une inertie trop importante,
- La densité de la mousse utilisée est trop faible pour rembourrer suffisamment et protéger de la structure,
- La densité de la mousse est trop élevée sur un endroit particulier de l'arme (exemple : grosse tête de marteau),
- Une partie de l'arme a été réparée avec du scotch et la mousse en est devenue trop compacte,
- Le type de l'arme est incompatible avec la sécurité générale.

Les boucliers présentant les défauts suivants seront refusés :

- Il présente des boulons ou clous des deux faces qui dépassent au point de pouvoir égratigner et déchirer les vêtements, la peau ou les armes qui le frappent,
- Le pourtour n'est pas rembourré ou le rembourrage est insuffisant (pour les boucliers en structure rigide comme le contre-plaqué),
- Il y a des copeaux ou des échardes de bois ou d'autres éléments qui peuvent endommager les vêtements, la peau ou les armes qui le frappent.

Les flèches et carreaux présentant les défauts suivants seront refusés :

- La flèche fait plus de 80cm hors tête. (afin de limiter la puissance),
- Le vol est inadapté, ce qui donne une trajectoire imprécise. (ex: la flèche se retourne),
- La flèche n'a pas au moins trois empennages,
- Le carreau n'a pas au moins deux empennages l'un en face de l'autre,
- Le talon est impropre, endommagé ou manquant,
- La matelassure est insuffisante au point d'impact,
- La matelassure du point d'impact est de diamètre inférieur à 5cm,
- La face d'impact est couverte de latex ou le latex est à moins de 6mm de celle-ci. (Cela annule l'amortit de la matelassure),
- La pointe métallique n'a pas été enlevée, et/ou le fut n'est pas arrêté par un élément adéquat,
- Le fût est fait d'un matériau inadapté et/ou s'effrite (ex: tige de chevilles, fibre de verre),
- Le fût n'est pas attaché à la tête de la flèche ou du carreau de manière sûre.

Les arcs et arbalètes présentant les défauts suivants seront refusés :

- La force de l'arc ou de l'arbalète dépasse les 25 livres à 28 pouces (13,6kg à 71cm),
- La corde est usée et risque de céder,
- Le bois est fendu,
- La corde travaille avec trop de jeu dans les poupées.

Armures métal, cuir, mousse et latex sont admises avec les restrictions suivantes :

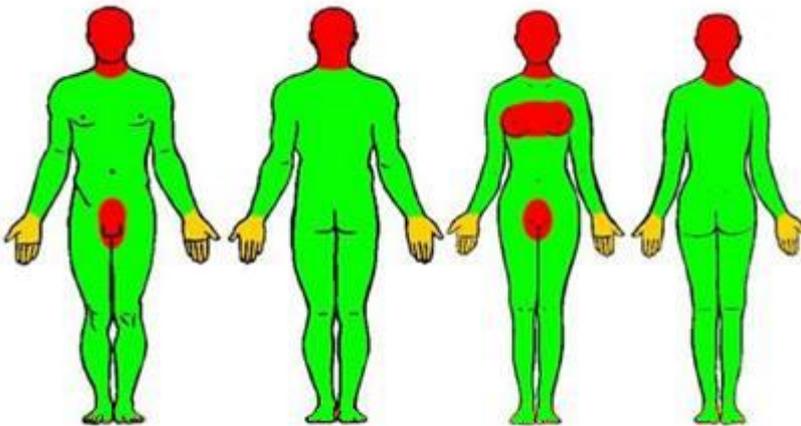
- Les armures de métal ne doivent pas présenter de parties tranchantes,

- Les armures ne doivent pas comporter de parties dangereuses que ce soit pour le porteur ou bien les autres joueurs (ex : pointes, cornes réelles sur les casques, boulons, etc).

Bâtons de marche et autres décorations de costume ou de campements :

- Tous les éléments de décoration qui ne servent pas à la simulation de combat sont tolérés (exemple parlant : pas de vrais pièges à loups en décorations devant ou dans le camp),
- Les vrais couteaux devront être rangés dans les camps lors des phases d'action,
- Les bâtons de marche sont autorisés sauf en combat,
- Les bannières d'armée sont autorisées (elles ne doivent pas être utilisées pour attaquer ou pour se défendre).

C. Sécurité en combat



En rouge (la tête et les parties sensibles) : interdit (et donc ne compte pas)

En jaune (les mains) : ne compte pas

En vert (le reste) : autorisé

Il est interdit de :

- Frapper en estoc ;
- Frapper avec un bouclier (Raffut);
- D'effectuer un contact physique violent quel qu'il soit (Coups de poing, de pied, morsure, tirage de cheveux, plaquage, etc ...).

Il est nécessaire de :

- Mesurer la puissance de ses coups (ceci pour le bien de votre arme et de votre adversaire) ;
- Stopper le combat et vérifier l'état de son adversaire si celui-ci présente des signes de faiblesse/blessures ;
- Stopper le combat en cas de chute involontaire de son adversaire (sauf accord préalable de sa part pour continuer l'affrontement).

Il est possible de :

- Crier « STOP ! » afin de figer l'action et d'éviter les accidents. Si un joueur crie « STOP ! », ne cherchez pas à savoir pourquoi : arrêtez tout ! Soyez beaux joueurs et n'abusez pas du Stop s'il n'est pas justifié. Des exemples de justifications : En cas de danger physique manifeste (un protagoniste dans les barbelés, combat au bord d'un dénivelé important, risque de piétinement, mauvais coup donné ou reçu, etc.) ou en cas de blessure.

D. En cas d'accident

Protéger :

- Protéger la victime d'un nouvel accident (établir un périmètre de 5 mètres environ autour de la victime) ;
- Protéger la victime d'attentions malavisées (ne pas laisser un non secouriste toucher la victime, lui soulever la tête, etc) ;
- Ne pas prendre le risque de devenir une seconde victime (ne pas se mettre en danger pour secourir une victime).

Alerter :

- S'entourer d'autres personnes compétentes (appeler un orga, appeler un secouriste qui gèrera l'affaire) ;
- Si personne ne vient et que la situation est urgente, il faut appeler le 15 ou le 18 soi-même.

Secourir :

- Retirer le blessé d'une zone de risque immédiat, toujours sans prendre de risque ;
- C'est dans tous les cas le fait d'une personne compétente : on ne fait que ce que l'on sait bien faire.

1.5 Compétences

On distingue les compétences passives des compétences à utilisation. Les compétences passives sont actives en permanence et les compétences à utilisation sont utilisables par coup d'envoi.

A défaut, une compétence est utilisable un nombre de fois indiqué par coup d'envoi, ainsi, esquive 2 pourra être utilisée deux fois par coup d'envoi.

NOM	Type	Effet
Arme	Passif	Vous pouvez vous battre avec une arme de 105 cm maximum.
Arme à deux mains	Passif	Vous pouvez vous battre avec une arme de 150 cm maximum.
Arme d'hast	Passif	Vous pouvez vous battre avec une arme a bâton (type lance, hallebarde, etc.) de 210 cm maximum.
Ambidextrie	Passif	Vous pouvez vous battre avec une arme dans chaque main. Une de 105 cm et une de 90cm maximum.
Bouclier	Passif	Vous pouvez porter un bouclier. 105x65 cm ou 85 cm de diamètre maximum.
Esquive	Utilisation	Lorsque vous prenez un coup, vous pouvez annoncer « esquive ». Vous ne prenez aucun dégât et n'avez pas a jouer le recul du coup. Continuez à courir !
Monstre	Passif	Vous jouez un monstre (troll, ogre, etc.). Vous avez 3 point de vie (ou plus selon costume), ne pouvez pas courir mais vous battez à vitesse réel. Vous vous battez avec vos armes naturelles (poings, griffes,..)

Artilleur	Passif	Vous possédez trois armes de lancer en mousse et sans armature qui infligent 1 dégât chacune. Vous n'avez pas le droit de les ramasser une fois lancées.
Stabilité	Passif	Vous résistez à « glisse » et « impact »
Impact	Utilisation	Vous assénez un coup de bouclier à votre adversaire, il doit reculer de 4 pas. Annoncez « impact ! » Peut dans certain cas être utilisé en projectile ou avec les poings des monstres.
Glisse	Utilisation	L'adversaire ciblé glisse et doit toucher le sol avec ses fesses. Annoncez « glisse ! »
Célérité	Passif	Vous pouvez commencer à partir légèrement avant le coup d'envoi. Courez !
Soin X	Utilisation (X)	Une utilisation permet de ramener à 1 point de vie un joueur au sol (ou 2 PV si le joueur en possède 2). Vous devez avoir les mains posées sur ses épaules et dire « par mon pouvoir je te guéris ! » On ne peut pas soigner un monstre. Ne remet pas l'armure.
Cuir	Passif	Vous portez une armure en cuir. Ajoutez 1 à vos points d'armure.
Maille	Passif	Vous portez une armure de maille. Ajoutez 2 à vos points d'armure.
Endurcis	Passif	Rajoutez 1 point de vie à votre total.
Projectiles magique	Passif	Vous possédez 3 projectiles magiques qui infligent 1 dégât chacun. Vous ne pouvez pas les ramasser.
Perce armure	Passif	Vos attaques ignorent l'armure de l'adversaire. Ouch !
Idole des foules	Passif	Même si l'arbitre est soumis à Pot de vin, votre touchdown est comptabilisé !
Arracher le Ballon	Utilisation	Vous devez vous trouvez à moins d'un mètre de votre adversaire, taper des mains et crier « arracher ». Votre adversaire doit lâcher le ballon et vous le donner ! (Utilisable une fois par mi-temps).

2. Équipes

2.1 Composition des équipes

Une équipe est composée de **4 à 6 joueurs (1 capitaine et 3 à 4 équipiers)**.

Chaque équipe ne peut avoir qu'un seul Capitaine ainsi qu'un seul Titan !

Le Capitaine est obligatoire.

Il est obligatoire de choisir sa faction avant de former son équipe.

Les équipiers peuvent être choisis librement parmi les différentes classes disponibles, le nombre de fois que vous le souhaitez, en prenant en compte les bonus et malus de leur faction.

De base, et si une compétence ne précise pas le contraire, un joueur a 1 PV.

2.2 Capitaine

Le Capitaine a la lourde tâche d'encadrer son équipe. Il doit faire de son mieux pour qu'elle fasse preuve de Fair-Play et, si possible, l'emmener jusqu'à la victoire. C'est aussi lui qui gère la fiche de son équipe et qui en est responsable. A chaque début de match, il affronte en Duel le Capitaine de l'équipe adverse, en choisissant au hasard une épreuve de l'arbitre.

Liste des épreuves :

- Choux fleur. Le fameux jeu
- Chi fou mi.
- Éloge de l'arbitre.
- Duel en 3 touches

Remarque : Le Capitaine peut désigner un joueur de son équipe pour le remplacer lors d'un Duel.

2.3 Les Factions & Univers

Extrait de l'Archive :

« Il y a 170 ans, alors que l'Ancien Royaume s'effondrait et que les royaumes de Trügar et d'Evez s'élevaient, certains mortels ne trouvaient plus leurs places nulle part dans le monde : il s'agissait des joueurs de Trollball, un sport bien plus ancien qu'on ne le croit, mais qui auparavant n'était qu'un banal sport de balle.

Ces joueurs passionnés ne trouvaient plus aucun endroit où pratiquer leur art, leur raison de vivre, puisque les lois du monde n'étaient plus unifiées par un seul royaume. Certains étaient prêts à tout pour jouer ! Ils continuaient de pratiquer, entre eux, en voyageant, oubliant au fil des ans les règles et contraintes du sport faute d'arbitre... C'est au fil de ces matchs, de plus en plus chaotiques et violents, que naquit la pratique du Trollball telle que nous la connaissons aujourd'hui.

Les habitants de Kla'Henera se passionnèrent de plus en plus pour ce sport délirant (et interdit), et les matchs tout comme les paris prirent peu à peu une ampleur démesurée. Jusqu'au fameux match où l'armée elle-même dû intervenir pour éviter à tout un public de s'étriper, sur le continent de Valtalun.

Suite à ce sinistre événement, un juge se manifesta : il se fit appeler le juge Ephain. Intéressé par tous les remous provoqués par le Trollball, il proposa à tous les joueurs désirant faire carrière de se réunir une île située entre Tralgane et Sargane afin de pouvoir s'adonner à leur passion. Il posa une contrainte : celle d'un arbitre...mais il ne précisa pas si celui-ci devait être incorruptible, ce qui eut de lourdes conséquences comme vous le savez déjà...

Au fil des ans l'île fut surnommée "L'île des vainqueurs", car au trollball, aucune équipe ne vit bien longtemps en cas de défaites trop répétées...seuls les vainqueurs habitent donc cette île !»

Des années passèrent depuis que l'île des vainqueurs fut proclamée île du Trollball. Des guerres, des batailles, des royaumes brisés. De nos jours, le Trollball n'est plus seulement un sport, mais aussi un enjeu politique ! Ceux qui se font la guerre se battent également dans les arènes pour avoir le soutien du peuple, car les champions de tournois sont toujours adulés malgré les tensions existantes.

Aujourd'hui plus que jamais, et surtout depuis la mort d'Eryn Anverden, les cinq factions en place comptent bien s'imposer grâce à leurs nombreuses équipes, pom pom girl et alchimiste en place. Ils savent que la victoire ne se fera pas uniquement sur les champs de batailles, mais aussi sur le terrain de l'île des vainqueurs.

Le Duc :

Le Duc s'estime plus apte à prendre la charge royale d'Eryn sur ses épaules que n'importe qui d'autre. Il s'oppose donc au conseil qui veut décider d'un Roi qui ne sera pas lui. Il s'oppose aussi à la commune, car la noblesse se doit de régner sur le peuple et à l'Eglise car il estime que la religion doit être au service des nobles et non l'inverse. L'Archive, elle, est mal vue. Des intellectuels tout au plus.

Particularité :

Trois-quarts interdits. Les améliorations des élites coûtent 25PC de moins.

L'Archive :

Le savoir, c'est le pouvoir. Le but de l'Archive est de récupérer tous les savoirs existants, à n'importe quel prix. Elle ne supporte pas que certaines factions lui refusent l'accès à leurs connaissances.

Particularité :

Un coureur maximum. Les potions des Alchimistes n'ont pas d'effets secondaires.

Le Pape :

Le pouvoir vient des Dieux qui contrôlent tout. Il est donc légitime que le chef de l'église devienne le nouveau roi et contrôle les royaumes. Ceux qui pensent le contraire ne sont que des hérétiques.

Particularité :

Les trois-quarts coûtent 25PC de plus. Les titans coûtent 75PC de moins.

La Commune :

Dirigé par Lazare, il pense que le peuple doit gouverner. Le pouvoir ne doit pas être à la charge des nobliaux du Duc, ni des parvenus du conseil, ni des serviteurs des Dieux. Quant aux archivistes, ils ne sont que des intellectuels suffisants qui cachent le savoir aux petites gens.

Particularité :

Elite interdit sauf Berzerker. Bénéficie d'un « hooligans » gratuit par match.

Le Conseil :

Il s'estime légitime car ils étaient les conseillers d'Eryn Anverden et souhaite une évolution des choses. Ils ne veulent pas du Duc, car ils le considèrent comme trop autoritaire. Lazare est un rebelle et un agitateur et le Pape un fou furieux. L'Archive, quant à elle, est devenue un problème par son comportement.

Particularité :

Un soutien maximum. + 1 en popularité et réduction sur le tableau des primes de match.

2.4 Valeur d'équipe

Chaque équipe possède **1000 PC** pour faire sa composition. L'argent non dépensé va dans le portefeuille de l'équipe. Le coût de la Valeur d'équipe est estimé par la valeur des participants au match (coup de base + compétences achetés). Lorsque deux équipes ont des différences de valeurs d'équipes, la plus faible gagne la différence de point en Pièce de Cuivre temporaire qui ne peuvent servir qu'à acheter des pots de vin.

Exemple :

Equipe A : 2000 de Valeur d'équipe

Equipe B : 1500 de Valeur d'équipe

L'équipe B aura 500 PC afin d'acheter des pots de vin pour ce match. L'argent est perdu après le match.

2.5 Les équipes

A. Les Capitaines :

- **Vétéran du Pic** (uniquement sous validation orga) :

Permet de jouer son personnage de l'ancienne campagne.

Coût : 350 pc

Compétences de bases : Légendes (compétence unique à choisir dans le livret des légendes), Armes, Deux mains

Améliorations : Remplacer deux mains par Arme d'Hast (50 pc), Ambidextrie (75 pc), Artilleur (100 pc), Endurcis (100 pc), Cuir (75 pc)

- **Prêtre Suandre** :

Coût : 250 pc

Compétences de bases : Soins 3, Glisse, Arme

Améliorations : Glisse 2 (75 pc), Endurcis (75 pc)

- **Chef de guerre** :

Coût : 250 pc

Compétences de bases : Deux mains, Endurcis

Améliorations : Cuir (50 pc), Maille (75 pc, cuir obligatoire), Endurcis 2 (100 pc)

B. Les Elites

- **Abordeur** :

Coût : 200 pc

Compétences de bases : Arme, Ambidextrie

Améliorations : Cuir (75 pc), Stabilité (125 pc), Endurcis (125 pc), Artilleur (100 pc)

- **Garde de fer nain** :

Coût : 200 pc

Compétences de bases : Arme, Maille

Améliorations : Bouclier (125 pc), Stabilité (150 pc)

- **Danseur de guerre elfe** :

Coût : 175 pc

Compétences de bases : Arme, Ambidextrie

Améliorations : Stabilité (75 pc), Perce armure (150 pc)

- **Archimage** :

Coût : 300 pc

Compétences de bases : Glisse 2, Impact 2

Améliorations : Glisse 3 (100 pc), Soins 1 (75 pc), Soins 2 (75 pc, soins 1 obligatoire), Projectile Magique (150 pc)

- **Légit** :

Coût : 250 pc

Compétences de bases : Arme d'hast, Endurcis

Améliorations : Parce Armure (75 pc), Endurcis 2 (75 pc)

- **Amiral** :

Coût : 250 pc

Compétences de bases : Ambidextrie, Stabilité, Arme

Améliorations : Cuir (50 pc), Endurcis (50 pc), Endurcis 2 (75 pc, Endurcis 1 obligatoire)

- **Berserker** :

Coût : 200 pc

Compétences de bases : Deux mains, Endurcis

Améliorations : Endurcis 2 (100 pc), Stabilité (100 pc)

- **Paladin** :

Coût : 200 pc

Compétences de bases : Arme, Bouclier

Améliorations : Soins (75 pc), Maille (150 pc)

- **Prétorien d'Agramor** :

Coût : 175

Compétences de bases : Deux mains

Améliorations : Perce armure (100 pc), Cuir (75 pc), Endurcis (100 pc)

C. Les Trois-quarts

- **Guerrier** :

Coût : 150 pc

Compétences de bases : Deux mains

Améliorations : Cuir (75 pc)

- **Réserviste** :

Coût : 100 pc

Compétences de bases : Arme

Améliorations : Cuir (75 pc)

- **Secouriste** :

Coût : 125 pc

Compétences de bases : Arme

Améliorations : Soins 1 (75 pc)

- **Tirailleur** :

Coût : 100 pc

Compétences de bases : Arme

Améliorations : Artilleur (150 pc)

- **Défenseur** :

Coût : 100 pc

Compétences de bases : Bouclier

Améliorations : Cuir (50 pc), Impact (125 pc)

- **Sorcier de village** :

Coût : 125 pc

Compétences de bases : Glisse

Améliorations : Arme (100 pc), Glisse 2 (100 pc)

- **Martelier** :

Coût : 150 pc

Compétences de bases : Arme (masse ou marteau), Impact

Améliorations : Impact 2 (100 pc)

D. Les Soutiens :

- **Mystique** :

Coût : 175 pc

Compétences de bases : Soins 2

Améliorations : Glisse (75 pc), Impact (125 pc)

- **Mage** :

Coût : 175 pc

Compétences de bases : Glisse 2

Améliorations : Impact (75 pc), Soins (125 pc)

- **Shaman** :

Coût : 175 pc

Compétences de bases : Projectiles Magiques

Améliorations : Soins 1 (100 pc), Soins 2 (100 pc, soins 1 obligatoire)

- **Troll** :

Coût : 225 pc

Compétences de bases : Monstre, Stabilité

Améliorations : Impact 1 (75 pc), Impact 2 (100 pc, Impact 1 obligatoire), Impact 3 (150 pc, Impact 2 obligatoire)

- **Lycanthrope** :

Coût : 250 pc

Compétences de bases : Monstre, Perce armure, Stabilité

Améliorations : Célérité (150 pc), Endurcis (100 pc)

- **Minotaure** :

Coût : 200 pc

Compétences de bases : Monstre, deux mains

Améliorations : Impact (100 pc)

E. Les Coureurs

- **Runner Gobelin** :

Coût : 250 pc

Compétences de bases : Esquive, Stabilité

Améliorations : Idole des foules (400 pc), Esquive 2 (125 pc), Arracher le ballon (300 pc)

- **Runner Elfe Noir** :

Coût : 175 pc

Compétences de bases : Esquive

Améliorations : Esquive 2 (100 pc), Idole des foules (325 pc)

- **Runner Nain** :

Coût : 150 pc

Compétences de bases : Stabilité

Améliorations : Arracher le ballon (200 pc), Cuir (75 pc), Endurcis (100 pc)

F. Les Titans (Sur validation Orga)

Tous les titans ont 4 PV et Stabilité.

- **Titan végétal** :

Coût : 425 pc

Compétences de bases : Deux mains, Impact 3, produit 3 ressources en début de journée.

Améliorations : Endurcis (75 pc), Impact 4 (150 pc)

- **Titan d'Acier** :

Coût : 375 pc

Compétences de bases : Endurcis, Ambidextrie, Perce Armure

Améliorations : Impact (100 pc)

- **Titan de mana** :

Coût : 450 pc

Compétences de bases : Glisse 4, Impact, Projectiles magiques

Améliorations : Impact 2 (175 pc)

G. Amélioration d'équipe

Une seule amélioration par équipe :

- Toute l'équipe peut avoir Célérité : 450 pc.
- Tous vos trois-quarts peuvent avoir Endurcis : 325 pc.
- Réduction de 25 pc pour chaque prime de match : 150 pc.

2.6 Recrutement de joueurs

Il peut arriver que, pour une journée, votre équipe ait un joueur en moins à cause d'une absence. Dans ce cas-là, trois choix s'offrent à vous si vous ne voulez pas faire une journée avec trop peu de joueurs :

- Vous pouvez recruter un nouveau joueur avec l'argent que votre équipe a en banque : c'est un joueur permanent qui pourra acheter des compétences au fur et à mesure. Le prix d'achat est celui indiqué dans les règles de création d'équipe. Le recrutement se fait avant le tournoi avec le remplissage de fiche d'équipe ou pendant la journée.

- Vous pouvez demander à une équipe de la même faction de vous prêter un joueur, mais celui-ci peut demander à se faire payer ! Il est par contre interdit de pactiser avec les joueurs des autres factions.
- Vous pouvez recruter un joueur mercenaire avec l'argent que vous avez dans les poches : ce joueur sera forcément un trois-quarts et ne pourra pas acheter de compétences en plus de celles de base. Le prix dépend du joueur que vous voulez recruter pour le match ou la journée. Le recrutement se fait forcément en RP.
- Vous n'avez plus du tout d'argent ? L'arbitre se fera une joie de vous attribuer un joueur. Le joueur aura forcément le rôle de trois quarts et ne pourra pas acheter de compétence en plus de celle de base. Il sera "gratuit". Par contre, tout à un coût, vous aurez des malus lors des récompenses de match. Le recrutement se fait forcément par RP auprès de l'arbitre, du président de la FITA ou du juge.

2.7 Changement d'équipe

Si un joueur est inactif, vous pouvez le revendre à la FITA pour la moitié de ses PC.

- Si vous voulez aller dans une autre équipe de votre faction, il suffit de le signaler à la FITA. Il s'agit d'un simple échange. Le joueur garde ses compétences et passe simplement sur l'autre équipe. Attention, un changement officiel d'équipe (et non un prêt de joueur) ne peut se faire qu'une fois par Tournois.
- Si vous voulez aller dans l'équipe d'une autre faction, il faut d'abord en avertir les orgas. Un RP de trahison doit s'effectuer afin de justifier votre changement de camps. Votre personnage est sous la protection du juge Ephain tant qu'il reste sur l'île, mais s'il met un pied en dehors, il sera tué par la faction qu'il a quitté. On ne déserte pas pour aller chez l'ennemi ! Votre personnage perd ses améliorations que la nouvelle équipe devra racheter. Son ancienne équipe ne récupère pas l'argent de ce joueur.

2.8 L'Alchimiste

Les équipes peuvent désormais posséder un alchimiste. Celui-ci peut créer des potions pour doper des joueurs. Même si les alchimistes ont des équipes attirées, la Fita n'a posé aucune réglee quant à la revente aux autres équipes de ces préparations.

Afin de réaliser ses potions, l'alchimiste doit trouver les ingrédients et prendre le temps de faire ses recettes. Toutes les préparations ont un effet secondaire. Il est vivement conseillé aux alchimistes de se procurer un sablier de 3 minutes.

La liste des potions sera donnée aux alchimistes

2.9 Les Pom-Pom Girl/Boy

Gratuit à l'achat, les Pom-pom sont là pour motiver les joueurs mais pas que puisqu'une fois par match, les Pom-pom peuvent déclencher un des deux effets suivants :

- Déclencher l'effet « hooligans » des primes de match.
- Draguer un champion et l'empêcher de participer à un coup d'envoi.

Pour se payer, les Pom-pom réduisent de 1 le résultat du dé des gains de match.

2.10 L'entretien de l'équipe

Une équipe qui gagne beaucoup, c'est une équipe qui augmente considérablement son niveau de vie. Pour représenter cela, au-delà de 2300 de valeur d'équipe, une équipe devra payer 50 pc par jour de match, 100pc à 3300 et ainsi de suite...

3. Gains et popularité

3.1 Popularité de l'équipe

La popularité de l'équipe est représentée par un indice (qui commence à 0) et sert à déterminer les gains d'une équipe après un match (les gains offerts par la ligue, hors paris).

Équipe gagnante : 1d6 + popularité x50pc

Équipe perdante : 1d6 + popularité x25pc

L'indice de popularité peut être augmenté en dépensant de l'argent (représentant la pub), selon les scores des matchs, etc.

3.2 Les primes de match

Les primes de match sont des bonus que l'équipe peut acheter pour un match avec l'argent qu'elle dispose (le nombre précédant le nom étant le maximum numéraire dont l'équipe peut bénéficier de cet avantage).

0-2 Pot(s) de vin mineur(s) :

Vous avez payé l'arbitre pour obtenir un coup d'envoi à la place de l'équipe adverse !

0-1 Pot de vin majeur :

Tous les arbitres sont corruptibles. Grâce au pot de vin, l'arbitre peut fermer les yeux sur un touchdown mis par l'équipe adverse.

0-1 Sponsor :

Vous êtes sponsorisé par une grande marque de bière ou un forgeron célèbre. En cas de victoire, vous pouvez relancer votre dé de gains (le deuxième s'applique même s'il est inférieur au premier) et ajouter 1 à son résultat. En cas de défaite, vous perdez la totalité des gains de popularité du match. Attention, votre sponsor pourra réclamer un pourcentage des paris.

0-2 Champion(s) :

Vous avez engagé une des légendes du Trollball. Elle se battra avec votre équipe pour tout le match (dossier champions à venir)

0-3 Hooligan(s) :

Vous avez payé une partie du public pour envahir le terrain à un moment où l'équipe adverse a l'avantage.

0-2 Banane(s) :

Une banane a été placée sous les pieds d'un joueur adverse. Il glissera quand le coup d'envoi sera donné (comme avec l'annonce « glisse »). Stabilité n'est d'aucun secours.

0-1 Arbitre dyscalculique :

Vous avez droit à un 6^e joueur sur le terrain. Il a le profil d'un Trois-quarts de votre équipe (sauf si vous achetez aussi champion, dans ce cas-là le champion sera le 6^e joueur)

0-2 Dopage(s) : Le joueur ciblé du dopage acquiert une compétence en rapport avec son poste. Il se pourrait (fortement) qu'elle soit accompagnée d'un effet négatif.

3.3 Coût des primes de match

Pape	
Pot de vin mineur	100pc
Pot de vin majeur	250pc
Sponsor	75pc
Hooligan	125pc
Banane	25pc
Arbitre dyscalculique	200pc
Dopage	775

Lazare	
Pot de vin mineur	125pc
Pot de vin majeur	250pc
Sponsor	75pc
Hooligan	75pc
Banane	25pc
Arbitre dyscalculique	200pc
Dopage	750

Archive	
Pot de vin mineur	125pc
Pot de vin majeur	200pc
Sponsor	50pc
Hooligan	100pc
Banane	25pc
Arbitre dyscalculique	200pc
Dopage	700

Duc	
Pot de vin mineur	75pc
Sponsor	50pc
Banane	25pc
Dopage	700
Pots de vin majeur	225pc
Hooligan	125pc
Arbitre dyscalculique	200pc

Conseil	
Pot de vin mineur	100pc
Pot de vin majeur	225pc
Sponsor	75pc
Hooligan	100pc
Banane	25pc
Arbitre dyscalculique	175pc
Dopage	700

4. Monnaie et paris

4.1 Monnaie

Sur l'île des vainqueurs est née une monnaie bien particulière : les pépites de cuivre. Cette monnaie n'est valable que sur cette île et les autres pépites ne sont pas acceptées. Il y a néanmoins des points d'échanges pour ceux qui le souhaitent en sachant que « 2 cuivre = 1 or ».

L'argent des Trollball se gèrent de deux manières différentes :

L'argent des personnages :

Il est palpable et se joue donc avec les pépites. Chaque joueur commence avec un nombre de pépites défini et devra se débrouiller par la suite pour en avoir plus sans se ruiner. Il y a de nombreuses façons pour gagner de l'argent :

- Se faire embaucher dans une équipe pour 1 match quand il manque un joueur

- Se faire sponsoriser pour la raison que vous voulez
- Devenir Pom Pom Girl ou Mascott d'une équipe
- Faire des paris sur votre équipe préférée (ou celle qui est sûre de gagner)

Bref, à vous d'user de votre imagination car il a autant de raisons de gagner de l'argent que d'en perdre.

L'argent des équipes :

Il est sur papier, gardé à la banque par le Bookmaker - parce que ça va être dur de gérer des centaines de PC (Pièce de cuivre) en vrai ! Ainsi, les joueurs d'une équipe ne peuvent pas utiliser l'argent de leur équipe à des fins personnelles.

4.2 Paris

Les paris sont de type 1vs2. Il n'y a donc que deux possibilités de résultats :

- Victoire de l'équipe 1
- Victoire de l'équipe 2

Le bookmaker établit les probabilités de chaque résultat en %.

Les probabilités dépendent de la popularité de l'équipe, du nombre de match remporté, des compétences de l'équipe, des joueurs présents, de leur statistique personnelle ainsi que des différents pots de vin payé à l'arbitre pour le match.

Les probabilités sont ensuite transformées en cote sportive. À savoir que plus une équipe a de chance de gagner, moins la cote sera élevée.

Pour savoir combien vous allez gagner, il suffit de multiplier votre pari par la cote. Rien de plus simple !

Vous pouvez parier n'importe quelle somme et même les équipes peuvent parier avec l'argent qu'ils ont à la banque. Néanmoins, le résultat est toujours arrondi à l'inférieur donc faites attention à ne pas parier de sommes trop basses au risque de ne rien gagner.

5. Evènement Mi-temps

A chaque mi-temps l'arbitre principal tire au hasard un « évènement » qui durera pendant toute la mi-temps.

Les événements sont les suivants sur un d10 :

1,3, 5, 7, 8, 9 :

Le match se passe sans histoire. Tout va bien, c'est louche.

2 Le ballon ! Le ballon ! :

La balle va dans le public. Les joueurs doivent donc gagner le premier coup d'envoi au combat. On n'aime pas le jeu d'elfe !

4 Amusez-vous public ! :

Le public se voit distribué 4 armes de jet qu'il peut jeter sur les joueurs, celle-ci provoqueront des impacts.

6 La main collante :

Des plaisantins ont mis de la glue sur le ballon, les joueurs ne peuvent pas se faire de passe pendant la mi-temps. Ils doivent se donner la balle de main en main.

10 Balles brûlantes :

Un magicien trouve l'idée géniale de faire chauffer le ballon très fort ! Les joueurs ne peuvent pas garder la balle dans leurs mains plus de deux secondes et sont obligés de la passer.