

# Le TrollBall

tel que décrit dans le «*guide des sports traditionnels du monde connu*»

«Le Trollball tel qu'on le connaît tient ses origines vers la fin du deuxième âge, quelques années après la fondation du Royaume de Renoisie d'où il est originaire. Il aurait été inspiré d'une chasse rituelle d'une tribu de barbares maintenant disparue qui aurait vécu au centre de la Renoisie actuelle. Bien que le sport est âgé de près de deux mille ans, il n'a subi que très peu de changements au cours des siècles.

Plusieurs variations du TrollBall ont été recensées, mais la plus commune de ces variantes est sans doute la plus simple. Pour jouer au TrollBall, il faut deux équipes de sept personnes, qui comprennent six combattants et un guérisseur, un arbitre, un terrain de 100 pas par 80 et bien sûr une foule. Une tête de troll fait office de ballon, mais, faute d'avoir un troll mort sous la main, un ballon de la taille d'une citrouille fera l'affaire. Les adversaires se battent avec des armes en bois, afin d'éviter les blessures graves. Dans la version militaire renoise du sport, les glaives d'entraînement sont souvent utilisés. Chaque équipe a un but et des tabards, décorés aux couleurs de l'équipe. Les guérisseurs sont habillés en blanc.



La partie commence lorsque l'arbitre lance la tête de Troll et que celle-ci touche le sol plus ou moins au centre du champ de bataille. Les deux buts sont placés à chaque extrémité du terrain, et chaque participant, guérisseur inclus, doit y toucher jusqu'au signal de début de partie. Le but est de s'emparer de la tête de

troll et de la mettre dans le but adverse. Dépasser les limites du terrain «tue» le participant jusqu'au prochain tour.

Les règles de combat sont celles de point de touche, ou chaque membre est amputé si il est frappé par l'arme de son adversaire. Frapper au tronc signifie la «mort» du combattant. La «perte» d'un bras se traduit par la perte de ce que sa main tenait (arme, tête de troll ou autre) et la perte d'une jambe force le combattant à mettre un genou à terre et à se déplacer en rampant. Les guérisseurs ont un seul point sur l'ensemble du corps, mais peuvent franchir la limite du terrain derrière leur but pour échapper à leurs adversaires. Pour se faire

guérir, pendant ou entre les tours, le guérisseur doit ramasser et escorter le blessé, en marchant, jusqu'à son but. Une fois le panier atteint, le combattant peut retourner au combat. Le tour prend fin lorsque la tête est dans un des buts.



Trois tours équivalent à une manche, et cinq manches sont nécessaires pour finir une partie. Gagner un tour donne un point, gagner une manche en donne deux et gagner la partie donne 5 points à l'équipe. Ces points sont dépensables entre les parties pour acheter certains avantages.

<b>TROLLBALL</b>	
50 pt	2 armes longues (hallebardes, épées deux mains)
60 pt	+1 point d'armure au torse
100 pt	1 bouclier ou 2 armes courtes d'environ 2 pieds et demi ou le soigneur peut porter une arme
25pt	1 point d'armure pour 1 combattant (doit porter foulard rouge)
50pt	une arme de jet