

o61	UTBM service communication	L'Est Républicain	23 février 2013
		Montbéliard	Convention de jeux - Troll Penché - vie étudiante

**Jeux** L'association Le Troll Penché de l'UTBM des Portes du Jura organise un tournoi de jeu tout le week-end

# Plongée au cœur du fantastique



■ Un plateau idéal pour les fins stratèges.

PASSÉ LE SEUIL du restaurant universitaire des Portes du Jura, un monde étrange et original saute aux yeux de l'innocent. Les étudiants de l'UTBM, avec leur association Le Troll Penché, surprennent et attirent du monde depuis 19 ans. Les hôtes ne manquent pas d'imagination, vêtus et grimés d'une façon qui pourrait paraître excentrique.

« Je me suis déguisé comme l'un de mes personnages préférés », explique Romain Thibaud, le coresponsable de l'organisation. La chevelure désordonnée collée au gel extrafort, façon manga, et un attirail métallique devant le visage, il donne le ton. Autour de lui, ses camarades sont en uniformes tout droit sortis du Monde de Narnia ou autres contes de Tolkien. Parce qu'ici, on est dans un monde virtuel.

## La vie sur un coup de dés

Aux étages, étroitement encadrés par une armée très particulière, les joueurs

s'installent aux tables qui sont disponibles. Pas plus de six à chaque fois, ils mettent en place le jeu qu'ils ont emprunté au rez-de-chaussée. Selon leurs goûts, ils ont le choix entre le jeu de rôle, le jeu de plateau, les figurines ou les cartes.

L'ordinateur est proscrit ici. Tout se fait de vive voix, avec le plaisir de partager un moment avec ses amis, et même des inconnus. Tous les âges sont les bienvenus. Soit on connaît les règles, soit on les apprend. Tout se passe vite et la joute peut débiter.

## Le domaine du tout possible

Un maître du jeu, désigné par ses partenaires, explique l'univers dans lequel tous vont être plongés. Ensuite, il leur faut choisir un personnage doté de pouvoirs spécifiques qui vont l'aider à mener ses missions à bien. Plusieurs embûches essaient son parcours.



■ Les joueurs n'ont qu'à bien se tenir. Ils sont sous bonne garde.

Photos Francis REINOSO

Grâce à l'échange de cartes et au lancement des dés, il peut avancer ou reculer, et même mourir.

Les scénarios ne connaissent pas de bornes. Il s'en invente de nouveaux régulièrement. Christophe Hermosilla crée des histoires. La dernière en date s'intitule Tiamat. « C'est une déesse mésopotamienne qui menace la terre. Pour la contrer, j'ai inventé des archétypes de super-héros. Ils maîtrisent tous un art martial et sont chargés d'éliminer leurs ennemis. Il y a des aventuriers, des tueurs à gage, des agents secrets. Ils agissent selon une trame spécifique. » Son équipier, Mustapha, a dessiné tous les

personnages. Le livret est sorti et est disponible pour 20 €. Les passionnés ont encore beaucoup de ressour-

ces pour pouvoir jouer toute la nuit et jusqu'à dimanche soir.

Paul-Henri PIOTROWSKY

## Le jeu de rôle

► Un jeu de rôle est une technique, ou activité, par laquelle une personne interprète le rôle d'un personnage, réel ou imaginaire, dans un environnement fictif. Le participant agit à travers ce rôle par des actions physiques, par des actions narratives ou par des prises de décision sur le développement du personnage.

Il existe plusieurs formes de jeu de rôle, qui peuvent être plus ou moins distinguées par leurs fonctions. Le jeu de rôle peut être notamment une technique thérapeutique (psychologie), une méthode pédagogique, une analyse ou bien une activité récréative. Parmi cette dernière, on distingue le jeu de rôle dit « sur table », donc un jeu de société, le jeu de rôle grandeur nature dans lequel les joueurs réalisent physiquement leurs actions et les jeux vidéos de rôle sur ordinateurs et consoles.