

059	UTBM service communication	L'Est Républicain	24 février 2014
		L'Aire urbaine	Convention de jeux - Troll penché - jeux de rôle - vie étudiante

Audincourt

Convention des étudiants de l'Utbm : Troll de jeux...

En Aire urbaine



Photo Francis REINOSO

■ Débutée samedi matin, la convention du Troll penché avait investi la Filature pour fêter son vingtième anniversaire, ce week-end.

Audincourt



Troll penché en gravitation

Les étudiants de l'UTBM ont fêté ce week-end, à la Filature, à Audincourt, le XX^e anniversaire de leur convention du Troll penché. Quelque 350 participants ont eu le loisir de se retrouver pour donner libre cours à leur passion du jeu de rôle sur le thème du voyage galactique.

Les neurones en gravitation



■ Le jeu de rôle oblige les participants à imaginer des stratégies individuelles utiles au collectif.

Les étudiants de l'UTBM ont fêté ce week-end, à la Filature, à Audincourt, le XX^e anniversaire de leur convention du Troll penché.

Transportation en mode on ne peut plus réel pour la convention annuelle du Troll penché qui était organisée,

ce week-end, par l'association des étudiants de l'UTBM. Délaissant le campus universitaire des Portes-du-Jura, c'est en effet dans le cadre spacieux et volumineux de La Filature, à Audincourt, que les quelque 350 participants ont eu le loisir de se retrouver pour, d'une part, donner libre cours à leur passion du jeu de rôle et, d'autre part, fêter dignement le 20^e anniversaire de cet événement. « On voulait marquer le coup pour les vingt ans de cette



■ Chaque joueur remplit sa mission depuis son pupitre dans le vaisseau spatial virtuel exposé à mille périls. L'équipage tente l'impossible pour regagner sa base saine et sauf.

Photos Francis REINOSO

convention et sortir du cadre exigü du restaurant universitaire de l'UTBM », explique Romain Thibaud, élève ingénieur en informatique (3^e année), grand chef d'orchestre de cette manifestation ludique.

Hier à midi, les « survivants » de ce marathon débuté la veille à 10 h et clôturé hier soir, à 18 h, avaient la tête plutôt dans le cirage que dans les étoiles. Car le thème du voyage galactique, retenu cette année, leur avait mis les neurones sens dessus-dessous à force de gravitations interstellaires et de batailles rangées entre vaisseaux spatiaux exposés à mille et un périls...

Pour la circonstance, un simulateur de vol spatial avait été spécialement créé. Les joueurs composant l'équipage se répartissant les rô-

les entre le commandant de bord, l'officier des communications, l'ingénieur mécanicien, le pilote du vaisseau, etc. Par équipes de six joueurs, ils se sont relayés non-stop tout au long de la nuit de samedi à dimanche, créant ainsi un événement dans l'événement, un fil rouge diraient les initiés.

Autre temps fort de cette convention, le jeu imaginé par le Montbéliardais Konrad le Juste (lire encadré) et le jeu Insectopia proposé par un auteur bisontin. Les joueurs, qui incarnaient des insectes étaient un peu déroutés par la procédure qui ne prévoyait pas, comme c'est généralement le cas, de tirer les dés pour découvrir des indices mais de plonger la main dans un sachet rempli de pastilles qui leur per-

mettaient de gagner des réussites. « L'art de ce jeu consiste à gérer des réussites. Ce qui lui confère un aspect stratégique passionnant, laissant somme toute peu de place au hasard », se réjouissait un étudiant.

Gestion d'équipe

Équipe, réussite, gestion... autant de concepts qui, alliés au plaisir du jeu font l'attrait de cette convention pour les organisateurs qui doivent gérer une équipe d'une vingtaine de bénévoles et un budget de 4.500 €. « C'est une bonne préparation à un futur rôle de chef de projet », confesse Romain, conscient que son avenir professionnel se jouera en entreprise, mais pas virtuelle celle-là...

José GONZALVEZ

« Konrad le Juste » fait le buzz

► Temps fort de cette convention, le jeu imaginé par le Montbéliardais Konrad le Juste, qui a réussi à bluffer une assistance toujours en quête de nouveauté. Il faisait partie des trois auteurs de jeux de rôle invités pour le week-end et a proposé une partie impliquant non seulement deux équipes dirigées par un maître chacune et amenées, à leur insu, à interagir ensemble « en construisant la même histoire sans le savoir », détaille l'organisateur Romain Thibaud, mais également à interagir avec toute la salle. « C'est nouveau, original, ça surprend », avouait la communauté du jeu de rôle, peu habituée à voir des joueurs quitter leur table, véritable alcôve de calme, pour aller quêter des indices auprès des autres participants dans la salle. La partie, qui a duré plus de sept heures, les a laissés KO...