



GN éthiQC

CONVENTION SUR LES JEUX DE SOCIÉTÉ ET DE RÔLES



Le jeu,
c'est dans
nos gènes !

Programmation 2017



Plan de l'événement



- | | |
|------------------------|------------------------|
| 1 Animations publiques | 8 Conférences experts |
| 2 Ateliers | 9 Mégagames |
| 3 Auditorium | 10 Tournois |
| 4 ProtoGNs | 11 Wargames |
| 5 Murders | 12 Jeux de société |
| 6 Arène | 13 Jeux de rôles |
| 7 Évasion | 14 Jeux de rôles indie |

Bienvenus à GNéthiQC! Nous sommes heureux de vous accueillir et vous suggérons un parcours pour prendre le temps de découvrir toutes les activités que recèle cet événement.

N'hésitez pas à parler avec les gens de chaque zone, ils seront ravis d'échanger avec vous!

Et puis, pourquoi ne pas profiter de l'occasion pour jouer avec de nouvelles personnes?
Bonne convention!

Quelques règles

Bienvenue à GNéthiQC ! La convention met de l'avant un code d'éthique qui a pour but d'être un outil de réflexion utilisé pour que toutes les parties (joueurs, participants, organisateurs) soient respectées. Il ne s'agit pas d'un outil d'évaluation ou de contrôle, mais plutôt un outil de référence et un reflet des valeurs importantes du comité d'organisation. Voici quelques conseils visant à rendre l'événement agréable pour tout le monde !

Soyez respectueux · se · s

Utilisez un langage respectueux des valeurs humaines et spirituelles de chacun.

Lorsqu'il s'agit de mise en scène (lors d'une scène de jeu de rôle par exemple), il se peut que le contexte exige un parler spécifique au jeu ou à l'émotion transmise, ainsi que des conflits propres au jeu. Si le joueur se sent brusqué ou heurté (par-delà du contexte du jeu), il est invité à en parler avec les membres de l'organisation.

Dans le même esprit, indiquez lors de jeux ayant un aspect psychologique s'il y a des déclencheurs potentiels.

Nous vous demandons de ne pas flâner dans les espaces qui ne sont pas utilisés pour la convention

Soyez responsables

Une inscription à un jeu ou à l'organisation de celui-ci exige une participation active de la part du joueur ou de l'organisateur. Une absence peut avoir un impact considérable sur le jeu, et peut parfois mener à l'annulation de celui-ci. Une inscription doit donc garantir une participation.

Comme les intrigues de certains jeux ne peuvent être jouées qu'une fois, il est nécessaire de ne pas ébruiter les trames ni les histoires des personnages.

Déclarez sans délai, aux membres de l'organisation, tout accident.

Vous êtes responsables de votre état de santé physique et mentale. Si vous ressentez un malaise (physique ou psychologique), il est de votre responsabilité d'en faire part à un membre de l'organisation.

Respectez l'environnement

Ne jetez jamais les ordures sur le sol (pas même une fois sorti du bâtiment) et disposez de vos résidus dans le bac approprié: compost, recyclage ou déchets.

Utilisez les transports en commun ou la plateforme pour le covoiturage !

Répondez à notre petit sondage à l'accueil pour la compilation du bilan carbone.

De la nourriture sera vendue sur place, mais si vous souhaitez amener des collations, évitez au maximum les emballages plastiques inutiles !

Merci beaucoup et bonne convention !

Animations publiques

- 1 -

- 10h - 11h **Démonstration AMHE - toutes armes**
Par Philippe Charlebois
- 11h - 12h **La science au service du RP - Partie 1 - La matière**
Par Frédérick Allard
- 13h - 15h **Clay-O-Rama : créer et détruire**
Par Marc Fortin-Labrie
- 16h - 18h **Tournoi des GN du Québec**
Présenté par Alexandre Brière
- Démonstration**
et
Partie ouverte au public
prix à gagner !
- 18h - 19h30 **La science au service du jeu - Partie 2 - Le feu**
Par Frédérick Allard
- 20h - 21h **Show de sabres-lasers**
Par The Force Academy
- 21h - 22h **Démonstration AMHE - épée longue**
Par Philippe Charlebois



- 9h - 22h **Géopolitique maritime**
Par Christophe Capiello - Arkadiamédiéval
- 9h - 22h **Découvrez les Rituels et l'Alchimie !**
Par Mélanie Poirier - Les Cycles du Clair-Obscur
- 9h - 22h **La vie après les bombes**
Par Julie Bélec - Ruins'n'Radz
- 9h - 22h **LARP - Le Monde des Ténèbres**
Par Marc Plamondon - Canada à Minuit
- 9h - 22h **Peintures, patines et prothèses: le costume post-apo**
Par Charles Frenette - Bélénos
- 9h - 18h **Initiation à Wedago**
Par Patrick Ouvrard - Patrix Communications
- 13h - 18h **Initiation aux arts du feu (sans le feu)**
Par Julien Constantineau - Académie des Arts du Feu
- 9h - 22h **Récupération de cuir 101**
Par Charles Frenette - Bélénos
- 9h - 22h **Création de costumes avec peu de moyens**
Par Mylène Roy-Bélanger - Atelier du Renard Écarlate
- 9h - 22h **Travail du cuir pour les nuls**
Par Mylène Roy-Bélanger - Atelier du Renard Écarlate



- 9h - 10h **Mot de bienvenue**
Par Blanche Séricourt
- 10h - 11h **Découverte des GNs au Québec**
Par Mélina Cyrenne
- 11h - 12h **Introduction aux AMHE**
Par Philippe Charlebois
- 12h - 13h **Des Jeux et des Femmes**
Par Mélina Cyrenne
- 13h - 14h **Jeux de rôles pédagogiques**
Par Pleen le Jeune
- 14h - 15h **Le jeu, un levier pour éduquer**
Par Sarah Guilbault
- 15h - 16h **Grandeur nature et développement de communautés**
Par David Robert et Sarah Lamontagne
- 16h - 17h **Événementiel et GN**
Par Eric Paul Parent
- 17h - 18h **L'art d'organiser une prestation de feu pour les nuls**
Par Julien Constantineau
- 18h - 19h **Événements éco-responsables : ça rapporte ?**
Par Martine Fugère
- 19h - 20h **Le Calendrier des GN du Québec**
Par Maxime Gaudreault
- 20h - 21h **Idées pour historiciser son GN**
Par Philippe Charlebois
- 21h - 22h **Effets spéciaux : pour le GN et au-delà !**
Par Elias Prudhomme



Envie de jouer de manière plus immersive ? Venez tester les proto-GNs! Il s'agit de jeux de société qui peuvent être joués de manière toujours plus théâtrale, toujours plus vivante, pour toujours plus d'émotions et de plaisir !

10h à 12h : Générique-général MED FAN

Le Moyen-Âge... Une période sombre et difficile... Ou pas, contrairement aux clichés! Pourtant, pour le plaisir du jeu, nous rentrerons dans un univers proche des Terres du Milieu. Là-dedans, vous affronterez le regard de Sauron (***Oui Seigneur des Ténèbres***), vous tenterez de détruire l'Anneau (***Résistance***) ou essayerez de résister aux assaut nocturne des puissants Nazgûls (***Loup-Garou***). Prêt à relever ces défis et réécrire la mythologie?

12h à 14h : STAR WARS

Dans une galaxie lointaine, où l'Empire domine... Serez-vous capable de résister au regard du seigneur Sith (***Oui Seigneur des Ténèbres***)? Serez-vous un rebelle ou un impérial (***Résistance***)? Laissez-vous les plus sombres côtés des Wookies vous dominer (***Loup-Garou***)? Pour le savoir, une solution. Venez jouer avec nous... Et que la Force soit avec vous!

14h à 16h : POST-APOCALYPTIQUE

La Route est longue... La Route est dure... La Route est tout ce qui compte! Dans cette ambiance Mad Max, vous pourrez tenter de vous tailler une place parmi les raiders... En vous attirant les bonnes grâces du Seigneur du Bitume (***Oui Seigneur des Ténèbres***)! Vous pourrez aussi tenter de créer votre propre clan en détruisant la puissance actuelle (***Résistance***). Enfin, peut-être ne résisterez-vous pas à l'usure de la Route et deviendrez-vous des fous dangereux (***Loup-Garou***)... Osez affronter votre Destin... Et venez jouer si vous l'osez!

16h à 18h : Sur mesure / Sur demande spéciale

Envie de jouer de manière plus immersive? Venez tester les proto-GNs! Il s'agit de jeux de société qui peuvent être joués de manière toujours plus théâtrale, toujours plus vivante, pour toujours plus d'émotions et de plaisir! Au programme? Dans les ambiances StarWars, médiévale-fantastique et post-apocalyptique, vous pourrez voir des déclinaisons diverses du Loup-Garou, Oui Seigneur des Ténèbres ou encore Résistance, trois classiques du bluff en bonne compagnie!

18h à 20h : SPEED DATING (avec Dating geek Québec)

Toi ! Tu te promenais à la convention et la femme là-bas te fait craquer ? Et toi, le bel homme te fait de l'oeil et tu te demandes comment l'approcher ? Plus facile à dire qu'à faire... Ou pas! Invite la personne au SPEED DATING des geeks célibataires ! Et inquiète-toi pas, si tu ne sais pas trop quoi dire, on t'a préparé une liste de questions que tu peux poser.

20h à 22h : LIBRE

Amenez vos jeux, venez entre amis. Une salle. Une ambiance au choix. Amenez vos jeux d'ambiance et profitez-en!



Les Murders, aussi appelées Soirée Meurtre, Soirée Enquête, Soirée Mystère ou Huis-Clos, ne sont pas un synonyme aux soirées meurtres et mystères si communes au Québec ! Il s'agit d'un GN pour un petit nombre de participants (entre 6 et 20) et généralement de courte durée (2 à 12 heures), plus accessible à l'univers du GN. Les costumes sont habituellement plus modernes (vêtements de soirées) et l'intrigue se déroule dans des salles, des résidences et des lieux publics loués. Le court délais de ces évènements n'exige pas non plus une préparation de survie pour un week end complet comme les GN en extérieurs. Comme ils sont habituellement joués dans des lieux plus urbains, le Game Design de ces soirées implique des systèmes de jeu plus figurés ne permettant pas les combats physiques à l'arme de mousse.
Envie d'essayer ?

Dieu est Mort !

«Dieu est mort...

Sans doute un accident. Qui aurait voulu tuer le Créateur tandis qu'il était des ses voyages entre les dimensions?
Qui aurait abaissé la manette le reliant à cette réalité? Car d'accord, anges et démons ne sont pas toujours d'accord, mais là...
Il s'agit sûrement d'un accident...»

10h - 13h30 14h - 17h30 18h - 21h30

Un Serpent de Cendres

Ce huis clos pour 12 joueurs traite du côté sombre de la religion : que se passe-t-il quand des anciens membres d'une secte se retrouvent cinq ans plus tard ?

11h - 13h 15h - 17h



Désireux de voir ce que peuvent réaliser des GNistes? L'arène est pour vous! Il s'agit non seulement du lieu idéal pour admirer ou tester les prouesses sportives des combats de GNs, mais aussi un moyen de voir une réalisation concrète. Cette construction, entièrement démontable et remontable, a été réalisée par «Les Terres de Bélénos» simplement pour pouvoir mieux diffuser leur passion des GNs au travers le Québec. En son sein, un animateur vous proposera des entraînements à l'épée en mousse pour petits et grands!

Alors, que ce soit sur les gradins ou dans l'arène... Embarquez et venez jouer!

Prix du meilleur combattant
Deux épées de GN remises aux vainqueurs !!!



EnigmeA - Un jeu d'invasion

Par EnigmeA

EnigmeA est un jeu du type "Escape room" version mini. Une mission, résolvez les énigmes, les casse-têtes et décryptez les messages pour révéler tous les secrets qui se cachent dans la boîte.

9h - 22h Durée 45 min

Virus - Un jeu d'évasion

Par Hérôle

Un jeu d'évasion, c'est quoi? Le jeu consiste en général à parvenir à s'échapper d'une pièce dans une durée limitée et se pratique principalement en groupe de plusieurs personnes. Les joueurs doivent chercher des indices disséminés dans une pièce, puis les combiner entre eux pour pouvoir avancer dans l'énigme et sortir de la pièce. Avec les jeux «Enigma» de Hérôle, vous interagissez aussi avec un personnage.

Oserez-vous essayer notre jeu?

15\$

10h - 21h Durée 25 min



Conférences expert

- 8 -

- 10h - 11h **Le monde fascinant des jeux de rôles**
Par Stéphane Theriault
- 11h - 12h **Panorama des GN du monde**
Par Elias Prudhomme
- 12h - 13h **Économie de jeux**
Par Vincent Lessard
- 13h - 14h **Le jeu de rôle sur table, la technologie et les études supérieures**
Par Sébastien Savard
- 14h - 15h **La sécurité émotionnelle**
Par Vincent Lessard
- 15h - 16h **Le zen des campagnes de jeux de rôles à long terme**
Par Stéphane Thériault
- 16h - 17h **Les nouveaux courants du jeu de rôle**
Par Etienne Harvey
- 17h - 18h **Gestion de projet : lancer un GN !**
Par Nicolas Fournier et Emmanuel Laramée
- 18h - 19h **Speed Dating d'orgas**
Par l'Entraide entre Orgas de GN du Québec
- 19h - 20h **Terrains de GN**
Par le Calendrier des GN du Québec
- 20h - 21h **Outils de scénarisation**
Par Christophe Breysse



«Bonjour, nations de la Terre!

Il nous fait plaisir de voir que vous êtes venus vous défendre contre la menace alien, malgré le fait que vous ne soyez pas du tout préparés et que vous ne vous entendiez pas entre vous. Les humains sont si mignons quand ils agissent ainsi...»

Le scénario de NOUS NE SOMMES PAS SEULS se situe dans un futur proche, soit 2020 peut être exact. Bien qu'il n'y ait pas de hoverboards comme dans Back to the Future II (et cela nous attriste beaucoup), il y a des aliens. Cependant, leur existence n'est pas connue du grand public. Les gouvernements sont au courant, mais ne sachant pas quelles sont leurs intentions, ils gardent cette information secrète auprès des populations. Les médias le savent, mais ne sont pas en mesure de le prouver. Aurez-vous ce qu'il faut pour contrer la menace ?

Visites toutes les 30 min - 4 personnes à la fois

11h-17h30



9h - 22h **Magic - Tables libres**

Magic - Le clash des Mondes (Legacy)

L'univers de Magic s'effondre !

Issus de tous les plans qu'il regroupe, de mystérieux Planewalkers se sont donnés rendez-vous au point de convergence de cette catastrophe. Seul moyen de résoudre ce cataclysme : qu'un seul d'entre eux domine l'énergie qui y réside. Une tâche qui échouera au plus fort... Désigné par les affrontements de leurs armées assemblées au long de leurs voyages !!!

10h - 16h

9h - 12h **Ateliers Apprenti-Sage**
Par Pleen le Jeune - CIEPC

Olympiades Apprenti-Sage

Amusantes et intéressantes, les Olympiades Apprenti-Sage sont adaptées pour tous les enfants du primaire et du secondaire. Un modèle validé en accord avec les programmes du ministère permettra aux enfants de dialoguer et d'apprendre en s'amusant !

6-11 ans : 15h - 17h

11-16 ans : 19h - 21h



Vous êtes adeptes de stratégie? Le statut de général ne vous départirait pas?

Ces jeux sont pour vous. Mélange d'art brut pour la peinture des figurines et de réflexion pure pour les parties, ils vous proposent de faire s'affronter deux armées fictives représentées par des figurines détaillées. Le plus connu de ces jeux est sans conteste Warhammer, mais plusieurs autres possibilités comme les MechWarrior ou Warhammer 40'000 existent pour changer d'époques.

Avec des terrains réalisés par des passionnés, vous pourrez voir des mouvements tactiques comme même les jeux vidéos n'en offrent pas !

Parties de 1'000 à 1'500 points. Aucun super lourd, primarch ou deamon primarch permis, minimum 1 Qg et 2 troupes requis. Aucune règle forgeworld.



Jeux de société

- 12 -

Les jeux de société modernes sont de plus en plus nombreux! Il y en a pour tous les goûts! Que vous souhaitez conquérir des territoires, gérer des ressources, prendre des risques, «bluffer», construire un château, etc. Il y a un jeu pour vous! Venez découvrir des nouveaux jeux avec des animateurs passionnés qui seront vous faire découvrir le monde fascinant des jeux de société.

Accès libre et gratuit de 9h à 22h

Avec la participation de

Ludold

Ça me dit de jouer

La Récréation



Une Soirée en Métro

Par Stéphane Theriault

Vous êtes dans le métro en pleine nuit vers Longueuil. Puis un accident se produit, et vous vous retrouvez à marcher dans un tunnel obscure. Et voilà qu'une brèche laisse entrer l'eau du fleuve. Quel beau problème, hein ? Mais tout ça ne serait qu'une anecdote à raconter, sauf que...
MON DIEU, QU'EST-CE QU'IL Y A DANS L'EAU !?

Début de partie à 16h 6 joueurs - 4h

Courant Fractal

Par Jocelyn Brisebois

Présentation du JdR québécois Courant Fractal, trois scénarios différents seront offerts lors de l'évènement afin de vous faire vivre et connaître le monde de la Pangée Fractale.

Début de partie à 9h , 13h30 et 18h 5 joueurs - 4h

Wastburg

Par Cédric Ferrand

Dans Wastburg, vous incarnez de simples gardes dans une cité médiévale où la magie a foutu le camp. Vous n'êtes pas là pour sauver le monde ou lutter contre le Chaos mais pour gérer le quotidien très ordinaire de la Garde, dont le leitmotiv pourrait être « Se protéger et se servir ».

Début de partie à 13h 4 joueurs - 5h



Jeux de rôles indie

- 14 -

La Nuit du Mastodonte

Par Daniel Bonin

Les jeunes membres d'une guilde d'aventuriers doivent effectuer une mission des plus secrètes pour le bien de leurs collègues. Armés de leur courage et de leur ingéniosité, ils devront traverser les égouts de la ville afin de livrer un monstre féroce dans les locaux d'une guilde compétitrice.

Début de partie à 13h 6 joueurs - 4h

Le Temple des Serpents

Par Christophe Breysse

Embauchés dans l'expédition d'un sinistre sorcier, après plusieurs jours de marche laborieuse dans une jungle hostile, à la recherche du mythique Temple des Serpents, vous voyez enfin apparaître l'édifice en ruine. Quand soudain l'un des porteurs indigènes s'écroule mort, la tête fracassée par une pierre. Tout autour la jungle s'anime... que faites vous ?

Début de partie à 13h 4 joueurs - 4h

Call of Catthulhu / La danse des lumières valboisiennes

Par Marc Vallières

Call of Catthulhu est un jeu de rôle aux règles simples où ce sont les chats qui sauvent le monde et où les humains ne sont là que pour ouvrir la canne de thon!

Début de partie à 9h 5 joueurs - 4h

Fall of Magic (L'Automne de la Magie)

Par Etienne Harvey

La magie se meurt et le Mage meurt avec elle. Voyageons avec lui vers Umbra, là où la magie est née.

Fall of Magic (ou l'Automne de la Magie en français) est un jeu d'histoire collaboratif se jouant sur un véritable parchemin. Plus votre voyage avance, plus celui-ci se déroule et plus vous découvrez le monde.

Début de partie à 17h 4 joueurs - 3h

