

# Règlements et éthique

## ÂGE MINIMUM

**Carte Noire** vise un public adulte et propose des scénarios intenses pouvant ne pas convenir à un jeune public. L'âge minimum de participation est de **15 ans**.

## DROGUES & ALCOOL

**Aucune** consommation de drogues ni d'alcool n'est permise sur le terrain.

## ALLUSIONS À LA SEXUALITÉ

**Aucune** allusion à la sexualité. **Carte Noire** croit que les allusions et les blagues à contenu sexuel n'ajoutent rien au jeu de rôle. Ces allusions causent souvent des malaises et des malentendus. C'est pourquoi nous demandons aux participants de faire attention.

Les êtres humains étant égaux, il est interdit de les ridiculiser par leur sexe. Il est interdit de faire des avances ou des gestes allusifs et les participants avec des comportements déplacés seront exclus. De plus, **Carte Noire** se veut inclusif à la communauté LGBTQIA+ tant hors jeu qu'en jeu.

## ENTRÉE SUR LE TERRAIN

Avant votre arrivée à l'événement, votre **inscription en ligne doit être complétée**. Nous procéderons à vérifier vos armes en mousse et nous vous donnerons les ressources de votre personnage.

## RÉSPECT

Vous êtes responsable de votre comportement et de vos impacts sur les autres participants. Vous êtes responsable de chacun de vos coups, de vos mots et de vos actions. Veuillez faire preuve d'intégrité et respecter le consentement.

## ACCIDENTS

La mention « **S.O.S.** » est utilisée pour des situations de détresse réelle. En cas d'accident impliquant des blessures corporelles, **Carte Noire** s'engage à intervenir au meilleur de ses capacités. Une trousse de premiers soins est disponible à l'animation en tout temps.

## ARMES & ÉQUIPEMENT

**Carte Noire** se veut un événement immersif. **Votre décorum est important** et tous vos éléments de costumes et accessoires doivent être teintés de l'univers de **Carte Noire**. Vos armes de mousse doivent être en bon état et approuvées. Les arcs et arbalètes ne peuvent dépasser 25 livres de pression.

## JEU PHYSIQUE

Il n'est **pas permis d'avoir de contact** corps à corps avec un autre participant sans avoir préalablement son consentement. **Aucun coup à la tête n'est permis.**

## ENVIRONNEMENT

L'état de propreté du terrain est une responsabilité collective. Nous prôtons un événement sans traces. C'est-à-dire que, **lors de votre départ, les lieux que vous avez utilisés devront être dans un état identique ou supérieur** à celui dans lequel vous avez trouvé le terrain à votre arrivée.

# Démarrage rapide

Votre ami vous a invité à **Carte Noire** à la dernière minute, vous êtes de la partie, mais lui est mort en chemin ? Vous souhaitez entrer en jeu sans créer une fiche de personnage ? Cette page est pour vous!

## ~ Règles ~

### CARACTÉRISTIQUES DE DÉPART

- ◆ **4** Points de vie (PV) **maximum\***
- ◆ **0** point de troubles mentaux (TM)

### COMBAT

- ◆ Vous recevez un coup : - **1** PV
- ◆ Un participant vous informe d'un effet en jeu, vous l'acceptez et vous jouez l'effet conséquemment.

### VOUS MOURREZ SI

- ◆ PV = **0** -> Agonie -> Voir organisation
- ◆ TM = **10** -> Folie -> Voir organisation

### RÉCUPÉRATION

- ◆ + **1** PV / heure\*
- ◆ + **2** PV / potion de soin consommée

### MALUS

- ◆ 2<sup>e</sup> potions consommées = + **1** TM

### ASSASSINAT

Quelqu'un vous prend l'épaule et vous menace d'une arme. Inutile de vous débattre, votre seule chance de vous en sortir est de négocier en jeu avec l'assassin! Autrement, vous tomberez à **0** PV automatiquement. Vous pouvez faire un assassinat vous aussi 😊.

### URGENCE RÉELLE

Dites « **SOS** », tous s'arrêteront pour vous porter main forte.

## ~ Personnage ~

### VOTRE HISTOIRE

C'est simple, vous avez perdu la mémoire et cherchez à la retrouver!

*Les autres participants comprendront que vous êtes nouveaux à **Carte Noire** ou dans vos premières expériences d'événement immersif. Ils prendront soin de vous accompagner, lorsque nécessaire!*

### VOTRE COSTUME

Choisissez un des différents styles :

- ◆ Industriel
- ◆ Bohème
- ◆ Victorien
- ◆ Corsaire
- ◆ Steampunk
- ◆ Postapocalyptique (sans technologie)



Inspirez-vous ici : [cartenoire.ca/inspiration](http://cartenoire.ca/inspiration)

### NOS VALEURS

- ◆ Bienveillance
- ◆ Intégrité
- ◆ Immersion

« BON JEU! »

- L'équipe **Carte Noire** -

\*Ces caractéristiques sont ajustées par rapport aux règles du livre afin de permettre une entrée rapide en jeu sans compétence. Elles ne peuvent pas être conservées pour créer un personnage personnalisé.

