

Intr|gomat|e

Le Libret d'Acceuil

Septembre 2020

1- Introduction

Intrigomatie est un jeu de rôle grandeur nature, semi réel, qui se déroule dans un univers médiéval fantastique. Les joueurs sont des nobles qui essaient de gravir l'échelle du pouvoir.

L'action se déroule en continue, tout au long de l'année : les joueurs peuvent s'écrire entre eux et communiquer avec les maitres du jeu. A noter que pour les joueurs, un mois en temps réel représente un an pour les personnages du jeu.

Tous les deux ans, les personnages sont convoqués par le roi, à une assemblée, et les joueurs se rassemblent donc au PLO (Patronat Laïc d'Octeville), à Cherbourg-en-Cotentin.

Pour ajouter un aspect plus immersif au jeu, celui-ci s'appuie sur un principe de jeu de plateau qui permet de gérer des aspects économiques et militaires. Les aspects diplomatiques (les relations entre les personnages) sont gérés dans la partie jeu de rôle grandeur nature mais également durant les échanges par mail évoqué précédemment.



Définitions :

Jeu de rôle :

le joueur incarne un seul personnage, avec un passé, des objectifs, des traits de caractère...

Ses compétences (les langues parlées, capacité de gestion des fiefs...) sont décrites dans une fiche de personnage. Si les choses tournent mal et que le personnage meurt, le joueur doit alors en créer un nouveau. Dans un jeu de rôle toutes les règles ne sont pas connues des joueurs et certaines choses sont pilotées par le maître du jeu, sans que les joueurs en ait une connaissance approfondie.

Grandeur Nature :

Le joueur incarne son personnage en agissant, en parlant, en se costumant comme lui pendant les assemblées.

Semi-réel :

Beaucoup de choses ne sont pas réelles, mais seulement simulées (la magie, les combats et même le assassinats, ...)

Médiéval Fantastique:

C'est un univers qui se rapproche le plus de *Donjon et Dragon*, *Le seigneur des Anneaux*, *Game of Thrones*...

2- Les Livrets

Afin de rendre le jeu plus complet, nous l'avons dotés de différents livrets présentés ci-dessous. Vous les trouverez sur le site : intrigomatie.fr, au sein des multiples rubriques.

Le livret d'accueil

Contient une description générale du jeu, c'est celui que vous tenez actuellement dans vos mains.

Le lore

Il s'agit d'une Description du monde d'intrigomatie (niveau technologique, géographie, magie...)

Le livret de gestion des fiefs

Vous trouverez dans ce livret, le système de fonctionnement de la gestion économique de votre jeu.

Le livret des règles du jeu

Ce livret comprends l'entiéreté des règles du jeu : magie, résolution des combats, création de potion, etc

Respecter ces règles est extrêmement important pour le bon déroulement du jeu.

Le livret du roi

C'est l'assemblage des lois établies par les nobles dans le jeux. Enfreindre ces lois n'est pas interdits par les règles du jeu.

Exemple : voler de l'argent à un autre noble.

2- Comment cela se joue ?

Tous les deux mois, les joueurs se réunissent dans une salle du PLO, 105 rue Jacques Prévert à Cherbourg en Cotentin.



Les joueurs sont costumés. **(voir chapitre sur les costumes)**
Ils incarnent leur personnage pour la soirée et interagissent avec les autres joueurs pour gagner titres et pouvoirs !

L'histoire continue tout le long de l'année. Cela permet aux joueurs de construire leurs ambitions au fil du temps mais il est possible de jouer un personnage ponctuel le temps d'une soirée. *(Voir « plusieurs formats possibles »).*

A- Plusieurs formats possibles :

Nous vous proposons plusieurs manières de jouer :

- Soit vous incarnez un personnage qui a été créé de toute pièce par les maîtres du jeu, avec son rôle prêt à jouer pour la soirée. Ce format vous permet de tester le jeu sans avoir de réelles implications dans l'univers d'**Intrigomatie**.

Vous pourrez alors, ajouter des compétences à ce personnage afin de tester l'intégralité du jeu.

- Soit vous créez votre personnage, avec **3 choix de niveau de difficulté** (Roturier / Noble / Baron) pour vous lancer dans la grande aventure d'**Intrigomatie** !

B- Comment parler durant une partie ?

Il ne s'agit pas d'une pièce de théâtre, le texte n'est pas écrit et il n'y a pas de spectateur.

Pour vous donner une idée de la façon dont se parlent les joueurs, nous vous conseillons d'écouter les dialogues de la série *Kaamelott* (Le vouvoiement est de rigueur, mais le vocabulaire est assez ordinaire...)

Faites tout de même attention, Vous ne pouvez pas discuter du dernier match de football où autre durant la partie Roleplay.

Q- Se costumer :

Dans un jeu de rôle grandeur nature, le costume est essentiel, c'est un élément important pour la qualité de la soirée des autres joueurs, comme les costumes des autres joueurs agrémentent votre soirée. Il faut donc, par respect des autres joueurs, essayer de faire un effort sur les costumes.

Pour que l'ensemble des joueurs ait le même imaginaire de ce monde, voici quelques références possibles : *Game of Thrones, Winterfell, Charlemagne, Béowulf la légende viking* (film de Sturla Gunnarsson, 2005) ; *Tristan et Iseult* (film de K.Reynolds, 2006). En ayant des références communes, nous assurons une certaine homogénéité des costumes.

Malheureusement, les costumes médiévaux ne sont pas les plus simples à assembler. Malgré cela, ne soyez pas freinez par l'aspect « *costume* », nous sommes très tolérants, surtout envers les nouveaux joueurs. Nous vous conseillons quelques boutiques en ligne tels que : *la boutique médiéval, mytholon* ou encore *mon GN*.

Voici un exemple de costume minimum :

- Une tunique assez longue, pour masquer le haut du pantalon
- Une ceinture de cuir classique
- Un pantalon de toile, vitez les jean bleu.
- Chaussure de ville, bottes de cuir, évitez les chaussures de sport de couleurs vives.

Vous pouvez également, pour vous inspirer , regarder les costumes dans les films. Essayer de trouver dans les magasins et brocantes, des éléments utilisables (doublures en fourrure, manteau ou veste de fourrure, ou encore la descente de lit en fausse fourrure disponible à 7€ chez ACTION, etc)

Pour donner de l'épaisseur un costume,il ne faut pas hésiter à ajouter des « couches », comme dans cette exemple de « costume » :

- deux tuniques, une à manches longues et une à manches courtes, ou une tunique et un tabart.
- un foulard qui cache le cou
- une cape
- une ceinture avec une bourse, une dague...
- Un collier et des bagues
- une capuche, coiffe ou un chapeau adapté
- une besace de toile, ou un sac de cuir
- un pantalon sombre, des chaussures de ville ou des bottes de cuir

A Noter :

- il existe deux types de costumes : « propres » et « sales »
- Les costumes dit « propres » sont entretenus et rangés dans une armoire entre les GN
- Les costumes dit « sales » ne sont jamais lavés, pas entretenus, ils ont l'air vrai, sortis d'un film...





Le jeux de Rôle Médiéval Fantastique

Lieux :



105, rue Jacques Prévert, Cherbourg-en-cotentin.



Intrigomatie@outlook.fr



07.82.03.00.96



www.intrigomatie.fr



@Intrigomatie