

Puis soudain.... Le silence.

Comme si l'univers tout entier s'était arrêté l'espace d'une seconde.

Un immense malaise m'a rempli la poitrine, une déchirure intérieure, la sensation d'avoir été ... éjecté de chez moi, que quelque chose venait de se rompre.

C'est quelques mois plus tard que j'ai appris que hors de cette barrière, cette prison, je n'étais plus dans mon monde.

PLAN.ET est un multivers où chaque existence parallèle à la Terre a suivi un chemin différent, que ce soit dans son développement technologique, culturel, théologique ou astronomique. D'innombrables possibilité et variante de la Terre peuvent voir le jour. Chacune de ces existences parallèles porte le nom de **PLAN**!

Du jour au lendemain, sans savoir pourquoi des morceaux des différents PLAN, plus ou moins gros, se sont retrouvés sur une Terre inconnue, sauvage et dangereuse, cette Terre qui portera plus tard le nom de **PLAN.ET.** Cet événement cataclysmique fut alors nommé : la **Collision des Plans.**

PLAN.ET est un endroit étrange mais surtout dangereux. Il s'agit d'un ensemble de biomes et de ruines où la loi du plus fort définit l'existence des êtres y vivant. La végétation est luxuriante, parfois incompréhensible, parfois hostile. Des créatures en tout genre, organiques, robotiques, spectrales, errent sur PLAN.ET et s'en prennent à ceux qui croisent leur chemin, que ce soit physiquement ou en brouillant leurs esprits à jamais.

Autrement dit, sur PLAN.ET, le plus dangereux et de s'y trouver. Toutefois, les PLANs agissent comme des havres de paix dans ce milieu hostile (quoique bien relatif ...), et peu osent en sortir et encore moins vivre en dehors. Les quelques rares individus ayant essayé de vivre hors d'un PLANS ont soit réussi, soit sont morts. Et la majeure partie des expéditions ne sont jamais revenues. Le mystère de ce qu'est PLAN.ET reste entier, car aucun natif n'a été croisé.

Voici maintenant 20 ans que la collision des plans a eu lieu. Chaque PLAN s'est adapté à sa manière, au moins temporairement, et cherche un moyen de rentrer chez soi. il y a tout juste un an, alors que les PLANs vivaient repliés sur eux-mêmes malgré quelques contacts inter-PLAN, chacun d'eux reçut un androïde délivrant un message d'invitation à une rencontre, la toute première, dans une zone sécurisée sur PLAN.ET, afin de partager les découvertes de ces dernières années et de résoudre les mystères qui entourent ce monde. Ce sera aussi l'occasion de rencontrer les autres PLAN amenés ici contre leur gré ...

(Le message arrivera sous forme d'annonce pour le GN prochainement)

CE QUE NOUS SOUHAITONS

Vous faire découvrir un univers riche

PLAN.ET possède de nombreuses particularités uniques. Chaque PLAN possède ses propres compétences, son histoire, sa culture, qui vous offrira bien des choix dans le développement de votre personnage et sa personnalisation. Vous pourrez explorer divers endroits de cet univers avec le Wargame qui influencera le cours des choses et de votre développement dans ce monde.

Le Rôle-play et le beau jeu avant tout

PLAN.ET vous propose un jeu fondé sur le ROLEPLAY : réalisme, fairplay (acceptation de la défaite, de la mort) et performance théâtrale feront de ce GN une réussite et un agréable moment pour tous !

Même si le jeu propose un système de PV et armure, qui est essentiellement présent pour les combats, c'est surtout votre jeu et votre implication dans les scènes qui vous permettront d'apprécier au maximum ce GN.

Cherchez, improvisez des plans plus ou moins élaborés, résolvez vos propres objectifs et celles de votre groupe : vivez votre histoire avec vos compagnons !

Implantez vous dans ce monde

Pour bien vous amuser sur le GN et vivre quelque chose d'unique, plusieurs systèmes sont à votre disposition :

- **Personnalisation**: en cumulant votre choix de PLAN, les choix internes au sein de ce PLAN et vos compétences, votre personnage sera unique et se démarquera de bien des manières.
- **Développez vous**: vous pouvez développer votre personnage dans de nombreuses directions possibles au cours de votre histoire. Il ne tient qu'à vous de les choisir et faire vos choix.
- **Impliquez vous** : ce n'est pas en restant en retrait que vous pourrez progresser, vous avez des objectifs et des liens. Il ne tient qu'à vous de vous en emparer afin de créer votre jeu.

THEMATIQUES ABORDEES

L'univers de PLAN.ET est sombre et impitoyable envers ceux qui croient que ce monde leur appartient. Hors des PLANs, il y a de nombreuses situations inexplicables et troublantes qui peuvent survenir à n'importe quel moment. Ainsi, de nombreuses situations peuvent vous faire reculer : manipulation, violence physique ou moral, insultes, esclavagisme, fanatisme, décès, démence, torture et racisme (entre PLANS selon l'évolution de vos rapports).

Toutes ces scènes et situations peuvent survenir à n'importe quel moment, vous devez être sûr que les personnes présentes sont toutes d'accord pour jouer la scène en question. Si des personnes ne sont pas d'accord, vous pouvez leur proposer d'autres mises en place, décréter la finalité sans la jouer, diminuer l'intensité ou la jouer uniquement au son pour l'immersion des autres.

La mort

Le danger est omniprésent sur PLAN.ET, vous êtes plus faible que la majorité des créatures qui existent. De fait, l'éventualité que votre personnage meure reste élevée hors de son PLAN. Soyez préparé à cette situation (et surtout à l'accepter si ça doit arriver).

Cela ne veut pas dire que toutes les créatures sont mortelles et que rien ne puisse être fait contre les êtres qui habitent PLAN.ET. Le danger est présent sous différentes formes, il peut vous blesser physiquement ou mentalement et parfois même de façon inexplicable (du moins, pour vos personnages). Au final, tout dépend de votre attitude face au danger et même si la prudence peut vous garder en vie, gardez à l'esprit qu'aller au devant du danger peut amener des récompenses à la hauteur du défi. A vous de vous préparer aux conséquences.

La santé mentale et la folie

Un pan important du jeu est dédié à la santé mentale de votre personnage. Certains évènements ou certaines créatures peuvent mettre votre personnage dans un état où il questionnera son rapport à la réalité et à son propre esprit. Cela peut, plus ou moins doucement, l'amener à la folie. Les points de santé mentale sont comme les points de vie, mais à l'inverse des PV, plus la folie augmente, plus vous vous rapprochez de votre fin. Au fur et à mesure du GN vous perdrez peut-être la raison : les organisateurs s'occuperont de gérer ce point et vous préviendront durant le GN à partir d'un certain seuil.

La folie se découpe en deux parties :

- D'abord des troubles psychologiques et traumatismes qui se manifesteront pour une durée limitée.
- Puis la folie, qui possède plusieurs seuils et qui est permanente.

Chaque joueur et joueuse possédera une folie attribué en avance par l'organisateur de la faction, et gardée secrète jusqu'au moment opportun. Cette dernière pourra être changée si jamais le joueur n'est pas à l'aise avec. Cependant il devra obligatoirement en avoir une et la jouer. Quoi qu'il en soit, il vous sera demandé au moment de l'inscription ce qui peut vous mettre mal à l'aise (types de troubles psychologiques) dans le but de vous proposer quelque chose en accord avec vos envies.

LE GN

Dans le GN de cette année vous trouverez :

- Beaucoup d'interactions et de découvertes des autres PLANS et leur culture. Certains PLANs se connaissent déjà, mais cette rencontre sera l'occasion de découvrir les autres.
- Le combat ne sera pas prédominant durant ce GN, voir même une minorité. Si c'est pour vous un élément central de votre jeu, alors nous ne vous conseillons pas de venir.
- De la réflexion et des prises de décisions importantes qui décideront du futur du GN et de son impact sur le monde. Que ce soit dans le wargame ou dans le jeu en lui même.
- Découverte du monde de PLAN.ET, certains de ses secrets et ses créatures A-DO-RA-BLES.
- Des choix pour votre personnage qui vont l'amener à se développer
- Des émotions diverses que vous n'avez peut être pas l'habitude d'expérimenter dans la vie courante.

Ce GN n'est pas fait pour vous si vous souhaitez :

- Uniquement du combat. Ou beaucoup de combat.
- Des personnages pré-construits ou uniquement faits par les organisateurs.
- Refuser de mourir ou de perdre votre personnage.
- Un GN où la situation se résout d'elle-même sans avoir à chercher ou simplement en suivant la Trameline.
- Une fin systématiquement heureuse qui va dans votre sens.

Le rôle play et le beau jeu

Notre GN utilise un système de PV avec quelques annonces, principalement pour les mécaniques de combat. Toutefois, nous mettons une grande importance au rôle play ou au beau jeu.

Quand on dit être rôleplay, ou faire un beau jeu, c'est jouer de manière réaliste, se mettre à fond dans le rôle et toutes les situations pour se sentir immergé dans l'univers et l'instant. Par exemple même si les armes infligent que 1 dégât, vous prendre une hache à deux mains sur le coin de la face est bien plus douloureux et impactant physiquement, qu'une coupure avec une dague sur le bras. Ajustez votre réaction en conséquence.

Dans la victoire comme dans la défaite, vivez chaque moment et incarnez pleinement votre personnage jusqu'au bout.

Sachez que deux choses importent : la sécurité et le Fairplay, et vous n'aurez besoin de rien d'autre. Si vous souhaitez effectuer une action, faites-la. Cependant, ne forcez jamais un joueur qui ne souhaite pas jouer une situation trop particulière ou qu'il estime dangereuse.

Nous avons dédié une partie des règles sur l'interprétation des combats et comment vous devriez les jouer.

Règle d'or

Il vaut mieux SURJOUER un coup que ne rien jouer du tout.

Nous insisterons beaucoup sur ce point afin que vous puissiez tous vous amuser et voir des combats et des cènes qui vous feront vous sentir projeté dans l'univers et garder des moments mémorables de ce GN.

Régalez-vous, vivez chaque instant, car ce dernier pourrait être le dernier pour votre personnage.

Toutes les explications sur le rôle play et le beau jeu sont présentes dans les règles du GN.



Ne le regarde jamais, et si vos regards se croisent, fuis ! Illustration de Benthic

INFORMATIONS PRATIQUES

Thème: multivers, dark fantasy

Durée: Début le 17/07 à 9h - Fin le 19/07 à 13h

Terrain: Interlarps 86230 Usseau (https://goo.gl/maps/JcK8HtG8ky135i2J9)

Retrouvez à l'adresse suivante la Charte du terrain :

https://www.interlarpse.fr/interlarpse/charte

Tarif:

Nombre de participants maximum : PI:90€

Places PI: 10 / faction

Places PNJF (faction): 5 / faction

Places PNJV (volant): 20

PNJF (faction): 70€

PNJV (volant): 50€

Le PNJ Faction aura la possibilité de choisir une faction avec laquelle il pourra jouer, il écrira un background qui sera retravaillé par les organisateurs, comme pour les PJ. A ce titre, il sera traité comme un PJ avec des objectifs, informations, il sera libre de jouer son personnage lors de son temps libre. Mais il sera amené à incarner des rôles et aider à la logistique de temps à autre.

Le PNJ Volant est une personne qui n'aura pas de background ni d'information. Il aura des petits rôles lors de son temps libre et passera plus de temps qu'un PNJ faction à incarner des rôles et aider à la logistique.

Le GN est ouvert aux aux personnes de plus de 16 ans, ils devront avoir un tuteur légal, soit un parent présent soit un majeur responsable participant au GN.

Les joueurs sont attendus le **jeudi avant 18h.**

Le briefing se fera le jeudi soir à 20h.

La soirée reste hors jeu le jeudi et le jeu débutera dès votre réveil le matin à 9h.

Nos réseaux









Il est fortement conseillé de rejoindre le Discord afin d'échanger avec votre faction et l'équipe organisatrice. Discord possède une application pour portable.

Inscription, paiement et désistement

Les inscriptions, paiement et la création de votre personnage se feront tous sur le site des Echos des Limbes, ce dernier est toujours en court de création, il faudra attendre un peu, mais nous vous tiendrons au courant.

L'ouverture de la billetterie sera en octobre / novembre!

Si vous avez des questions, vous pouvez nous contacter directement sur le discord ou la page Facebook.

Une adresse mail est aussi disponible sur : plan.etlegn@gmail.com

Si vous souhaitez que votre BG soit retravaillé, il vous faudra créer votre personnage et son background sur le site avant le : **1 MARS 2026**

Passé cette date, vous devez quand même créer votre personnage mais votre BG ne sera sans doute pas retravaillé aussi en profondeur par l'organisateur.

En cas de désistement, ou d'échange de place, merci de prévenir l'équipe organisatrice par un mail. Les modalités de remboursement en cas de désistement sont disponibles dans les CGV.

Hébergement et repas

L'hébergement se fera en tente pour tous, PJ comme PNJ. Chaque participant devra apporter sa tente et aura un espace dédié pour établir son campement. Pour l'immersion, les tentes devront avoir une apparence en rapport avec votre PLAN. Si ce n'est pas possible vous pouvez toujours la recouvrir d'un tissu afin de camoufler les couleurs flashy. Toutes les tentes de type médiévale seront satisfaisantes pour vos camps. Si l'un comme l'autre est impossible, nous mettrons à disposition un endroit dans votre camp pour les tentes HRP, afin de les cacher.

Les repas du midi et du soir **ne sont pas compris** dans le PAF, nous vous fournirons uniquement les petits déjeuners du vendredi matin au dimanche. Pour les repas, un prestataire sera présent pour vous aider à vous rationner. Des horaires de repas sont imposées par l'organisation pour des raisons logistiques. Des frigos sont à dispositions mais en quantité très limité.

La taverne vous proposera également des boissons comme de la bière, cidre, jus de fruits, sirops et peut être des gaufres.

Nous n'accepterons pas la CB sur place!

VOS FICHES ET HISTORIQUE

Sur le site internet, une fois que vous avez pris votre place, vous pouvez accéder sur votre compte client à la création d'un personnage pour le GN.

Vous aurez des cases à remplir afin de saisir les informations pour votre personnage, et vous pourrez aussi créer le background de votre personnage. L'historique de votre personnage est un formulaire ou chaque choix que vous faites vous propose de nouveaux choix uniques. A chaque choix, vous avez la possibilité de rajouter des informations d'historique si vous le souhaitez.

Une fois terminé, vous aurez jusqu'au **1 Mars 2026** pour le modifier si nécessaire. Votre orga organisera une réunion avec vous et apportera les modifications directement dessus.

Vous aurez des objectifs à réaliser en lien avec votre historique. Sans être une obligation, ils vous permettent d'avoir toujours de quoi faire durant le jeu. En les suivant, vous suivrez plus aisément la Trameline.

L'historique retravaillé et modifié par votre orga vous sera renvoyé au plus tard deux semaines avant l'événement. Tous les documents complémentaires et livrets de compétences seront sur votre page de personnage.

Concernant vos costumes

Nous demandons un effort afin de vous immerger au mieux au GN, à l'univers et surtout à votre faction. Certains ont des couleurs, styles vestimentaires et autres atours primordiaux pour l'intégration et le jeu de groupe. Votre orga de faction peut vous aider pour votre costume, tant pour le style que pour d'éventuelles références visuelle ou des boutiques. Les autres joueurs pourront aussi vous aider pour trouver ce qu'il vous faut.

Nous nous réservons le droit de refuser quelqu'un n'ayant pas un costume raccord avec le reste du groupe, ou refusant d'en avoir un.

SECURITE PHYSIQUE ET EMOTIONNELLE

Sécurité physique

Nous avons un **LIVRET DE SÉCURITÉ** dédié à tous nos GN. **Il est impératif de le lire avant de venir au GN tout comme la charte de participation et les CGV présentes sur le site.** Pour votre sécurité physique, plusieurs choses sont mises en place :

- Les armes et armures seront vérifiées avant le début du jeu le jeudi soir par votre orga de faction. L'équipe d'orga se réserve le droit d'interdire une arme en jeu si elle peut présenter un risque pour la sécurité des autres joueurs.
- Le terrain sera rubalisé pour les zones dangereuses ou limites du terrain, et la limite vous sera expliquée lors du briefing le jeudi soir.
- Des secouristes seront présents dans les différentes factions qu'ils soient PJ, PNJF ou orga, ils vous seront présentés lors du briefing.
- Aucune arme réelle n'est autorisée sur le site et encore moins en jeu. L'équipe d'orga se réserve le droit d'expulser du GN les contrevenants.



Tu verras toujours des choses étranges se balader ou te regarder. Crois-moi, parfois, l'ignorance est le plus grand des trésors.

Sécurité émotionnelle

En plus de la sécurité émotionnelle classique, le GN fait aussi intervenir les thématiques de la santé mentale et de la folie. C'est pourquoi il sera apporté un grand soin à la sécurité émotionnelle dans ce GN. Les livrets de règles et de sécurité détaillent les éléments mis en place dans ce cadre. Nous récapitulons ici les éléments importants :

- Dans le formulaire d'inscription, nous vous demandons ce que **vous ne souhaitez pas expérimenter durant le GN et avec qui vous ne souhaitez pas jouer.**
- Une **zone sûre (safe zone)** sera sur le site de jeu avec un talki-walki afin de contacter un orga si besoin.
- Les organisateurs et des référents **zone sûre** seront présents tout au long du GN pour vous aider, ils auront un brassard blanc.
- Le safe word "**vraiment vraiment**" est mis en place pour indiquer aux autres joueurs que quelque chose ne va pas où vous gêne.
- Vous n'aurez jamais l'obligation de jouer un jeu où une scène qui ne vous plaît pas ou vous gêne.
- Absolument rien, que soit l'univers, l'ambiance ou les personnes, n'autoriseront un viol ou une agression sexuelle Rôle Play.
- Nous interdisons l'homophobie, la transphobie, misogynie et racisme.
- Si votre personnage devait avoir un caractère et une aversion particulière contre certaines races, peuples, sexes, ce devra être vu impérativement avec l'orga de faction.
- En cas de problème quelconque, **les organisateurs sont là pour vous aider** à ce que le jeu se passe dans le meilleur des cadres possibles.

Nous ne sommes pas responsables de votre vie privée et de ce que vous avez vécu avec d'autres personnes. Vos situations personnelles n'ont pas à empiéter sur les inscriptions des autres et l'équipe organisatrice n'a pas à effectuer d'enquête pour quelques raisons que ce soient.

Toutefois, vous pouvez nous signaler avec qui vous ne souhaitez pas jouer, d'autres informations si nécessaires, l'équipe organisatrice en tiendra compte et décidera ce qu'elle fera en vous tenant au courant.

Rappelons que le GN est un jeu où l'amusement de tous est la base de ce type d'événement, qu'importe la personne.

Comment bien vous préparer

Voici une petite liste des choses à prendre dans votre paquetage pour bien être prêt pour le jeu à venir :

- Votre costume et un costume de rechange au cas où. Prévoyez aussi des vêtements chaud si la météo n'est pas avec nous.
- Un sablier de 3 minutes. C'est l'unité de temps pour les compétences et certaines effets.
- Votre matériel de couchage, votre tente et de quoi vous couvrir la nuit.
- Votre décorum et éléments de jeu pour avoir un camp magnifique, pensez à l'éclairage aussi.
- Vos repas et votre matériel pour manger.
- Vos médicaments si vous êtes sous traitement ou sujet à certains risques (maux de tête, etc...)
- Notre équipe aura un tire-tiques, mais vous pouvez apporter le votre au cas où.
- De l'anti-moustique, le GN étant en foret il y a de forts risques de moustique.
- Votre matériel pour la douche, toujours biodégradable
- Des jerricanes seront à disposition, mais si vous en avez, prenez les pour avoir de l'eau en quantité suffisante.
- Vous pouvez accéder à votre espace client sur le site pour consulter vos documents de jeu et BG. Mais on vous encourage à les imprimer au cas où.
- Nous aurons un peu de matériel hygiénique pour les dames, mais nous vous encourageons à apporter le votre pour être à l'aise.

Mais où va l'argent?

Le PAF de chaque inscription nous permet d'investir dans ce GN et les suivants. Il est réparti de la manière suivante :

- 50% costumes et matériels
- 30% le terrain
- 10% les prestataires (repas, photographes, etc..)
- 2% petit déjeuné
- 7% logistique (transport, stockage,etc..)
- 1% le site internet et l'assurance