

# INCARNATIS

Découvrez **LA LECTURE AUGMENTÉE**

Une nouvelle expérience de lecture, mais aussi  
un nouvel univers de divertissement et une initiative inspirante

**UNE BELLE HISTOIRE À PARTAGER...**





C'est...

## 1 Un univers de divertissement à lire, à écouter et à jouer

InCarnatis se matérialise par un ensemble de réalisations intégrées à un même univers fictionnel : livres, jeux, récits audio, musiques... à destination d'un large public. Le socle éditorial est une trilogie de romans enrichis avec des médias additionnels, accessibles au fil des pages en scannant des QR codes.

Une nouvelle expérience de **lecture augmentée et disruptive qui donne envie de lire !**

## 2 Un projet inspirant

Porté par Marc Frachet avec une équipe à géométrie variable selon les projets, InCarnatis est une initiative personnelle qui vise à donner vie à un rêve. Une démarche d'auteur et de passionnés, tout autant qu'un projet de vie pour son créateur qui en a eu les premières idées en 1987 ! **Une aventure qu'il aime partager** en festivals, mais aussi lors d'interviews, de conférences, tables-rondes et master classes.

## 3 Une fiction alternative

Dans le fond, InCarnatis est un méta univers éditorial science-fiction fantastique fantasy qui s'étend de la Préhistoire jusqu'au 25<sup>ème</sup> siècle et qui s'intègre dans l'Histoire de l'humanité. Il prend appui sur un certain nombre de postulats pour proposer **un univers à la fois original et familier**, marqué par l'existence de la Science Arcanique, la mère de toutes les magies, que maîtrisent notamment deux sociétés secrètes qui s'affrontent dans l'ombre de l'Histoire...

## 4 Un univers et une démarche appréciés par un large public

Véritable démarche d'auteur, InCarnatis s'est révélé dans de nombreux événements un peu partout en France, où le public a pu découvrir ce nouvel univers et la lecture augmentée ainsi que différents jeux. Mais c'est aussi une rencontre avec **une initiative hors normes, inédite et inspirante**, avec un auteur, une équipe et des comédiens spécialisés dans le doublage, une famille...

# INCARNATIS

## UN UNIVERS DE DIVERTISSEMENT

En appui sur une démarche de création artistique intégrée et avec la volonté de partager auprès d'un large public ce nouvel univers, InCarnatis est à découvrir à travers un certain nombre de réalisations dont le socle est une trilogie de romans enrichis avec des médias additionnels. Accessibles au fil des pages en scannant des QR codes, ils proposent une nouvelle expérience de lecture augmentée et disruptive qui donne envie de lire !



MP3

### 1.2. À ÉCOUTER

3h30 de musiques originales, de scènes et de récits audio joués par un casting extraordinaire.



### 1.1 À LIRE

LE SOCLE ÉDITORIAL  
Un grand conte épique en lecture augmentée, 1000 pages ponctuées par 52 médias additionnels – 22 voix.



### 1.3 À JOUER

Aventure de jeu de rôle.  
Escape game audio.  
Mini jeux PC et en réalité virtuelle



« InCarnatis, la Vénus d'Emerae », le socle éditorial

## La trilogie de romans augmentés

Un grand conte épique de Marc Frachet, ancré au 24<sup>ème</sup> siècle sur Terre et prenant ses racines dans la Préhistoire

Cliquez ou scannez



Voir les bandes-annonces et télécharger les 120 premières pages



Tome 1 – juin 2016 (304 pages)

### Le Retour d'Ethelior

16 médias additionnels  
participation de 3 comédiens



Tome 2 – oct. 2018 (312 pages)

### La Prophétie

20 médias additionnels  
participation de 6 comédiens



Tome 3 – FIN 2021 (416 pages)

### La Bataille d'el Razel

16 médias additionnels  
participation de 21 comédiens

De 12 à  
112 ans !

### La lecture augmentée

Une expérience de lecture disruptive qui conjugue les médias pour raconter l'histoire et prolonger l'immersion.

*Terre, 2385. Deux siècles après les catastrophes naturelles inexplicables des Lunes Sombres, les aéroplaneurs de la Guilde commercent dans le monde entier, entre Teks et Domas, agissant dans la plus grande neutralité face à la montée du Technofascisme. Révolté contre l'injustice, Yarel Grinh cherche à s'opposer. Tourmenté par d'étranges visions depuis son enfance, le jeune aérostier se lance dans une grande quête initiatique et se découvre d'étonnants pouvoirs liés à un Art magique ancestral : la Science Arcanique...*

McF éditions – Distribution : La Générale du Livre. Référencement FEL / Electre – Disponible en librairies et en ligne.

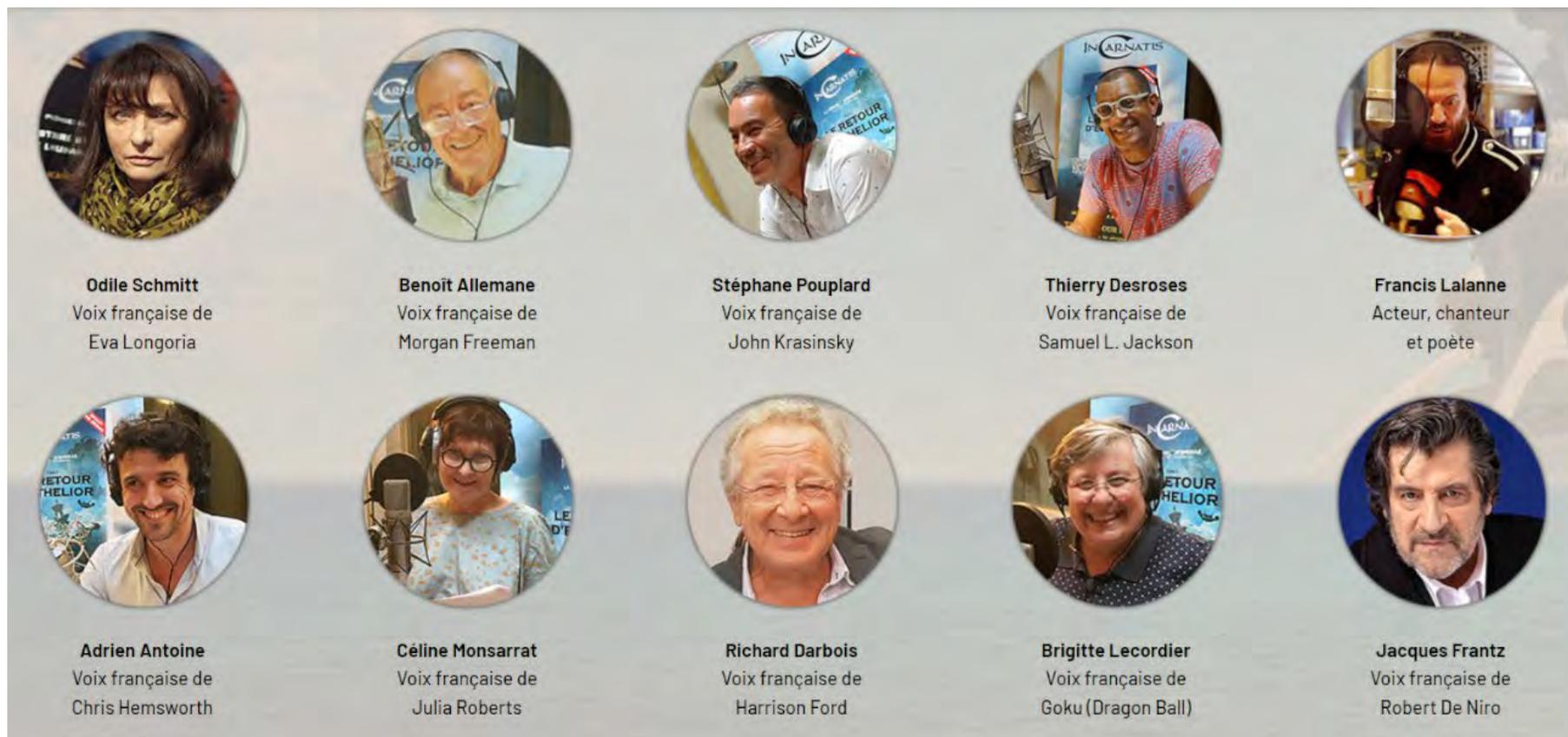
**LA LECTURE AUGMENTÉE, UNE NOUVELLE EXPÉRIENCE IMMERSIVE ET INTERACTIVE ET UN NOUVEAU STORYTELLING QUI DONNENT ENVIE DE LIRE** la lecture est grande cause nationale



La trilogie « InCarnatis, la Vénus d'Emerae », c'est

## **un incroyable casting de voix connues et appréciées !**

22 voix différentes participent aux scènes et récits audio additionnels au texte, parmi lesquelles une quinzaine d'acteurs-comédiens de doublage, voix officielles de stars hollywoodiennes...



Mais aussi, Jérémie Covillault (VF de Benedicte Cumberbatch), Frédérique Tirmont (VF de Meryl Streep), Patrick Poivey (VF de Bruce Willis), Julien Escalas (chanteur Magoyond, Naheulband) et d'autres jeunes talents...

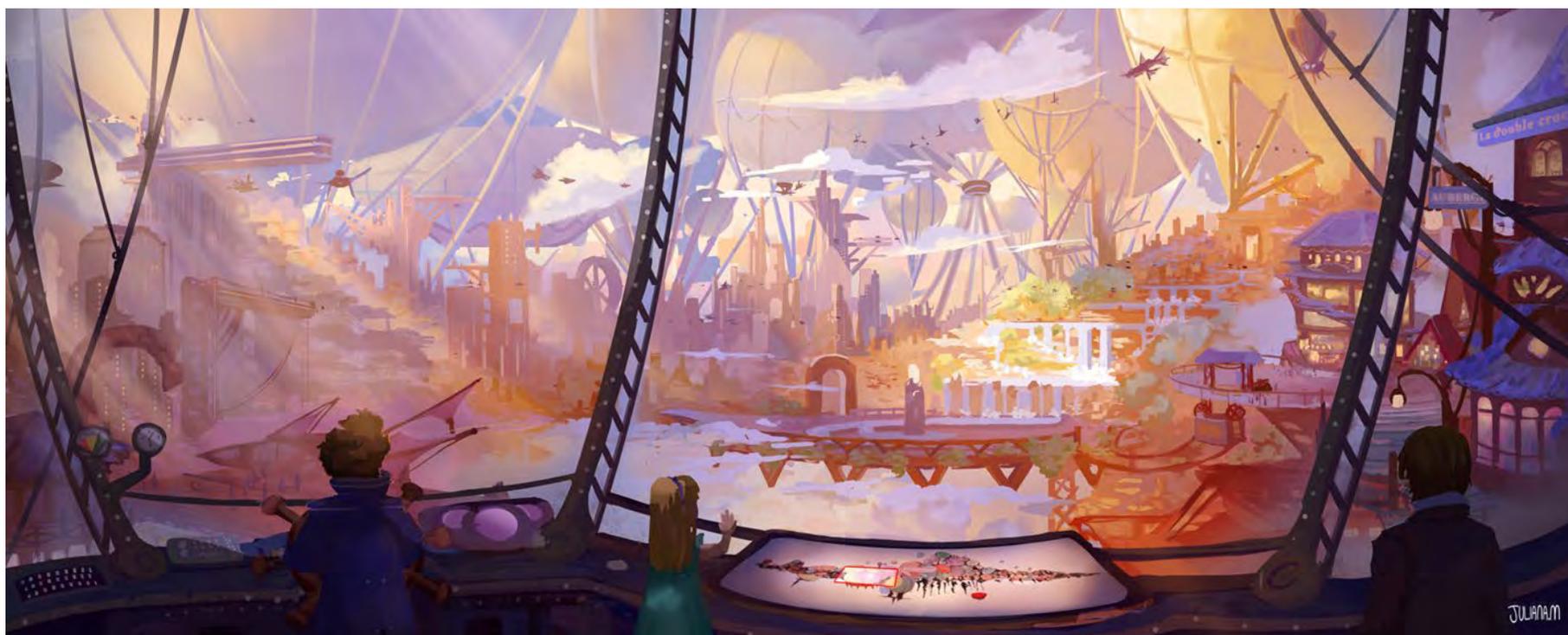


La trilogie « InCarnatis, la Vénus d'Emerae », c'est  
**des illustrations et des objets en réalité virtuelle**

12 illustrations dont 2 fresques à 360° ainsi que 3 artefacts en réalité virtuelle sont également accessibles au fil des pages en scannant les QR codes.



Voir un  
artefact en  
VR



Les premières illustrations ont été réalisées par Etienne Le Roux, auteur de bande dessinée qui a conçu l'univers graphique général de la trilogie, auquel se sont joints Michaël Fabre, Brice Payet, Stanislas Puech, Maxime Pelletier et Juliana Mackowiak (autrice de l'illustration du tome 3 ci-dessus), avec une direction artistique de Stéphane Gassin, Marc Frachet et Lory Frachet.



Un univers à découvrir aussi en écoutant

## Musiques, récits et scènes additionnels

Musiques originales, récits et scènes audio joués par extraordinaire casting de comédiens spécialisés dans le doublage sont à retrouver dans les bandes-originales étendues des 3 volumes de la trilogie.



Écouter une musique



Écouter un récit audio



### 28 musiques originales

Majoritairement symphoniques, elles ont été composées par Jean-Marie Philibert et Marc Frchet (avec la participation aux arrangements de Yohann Bourdin pour certaines d'entre elles et d'une chorale), pour accompagner la lecture de certaines scènes des livres ainsi que les récits audio complémentaires proposés au fil des pages.

### 22 récits et scènes audio additionnels

Mis en musique ou en sound design, ils renforcent le récit à certains endroits. Avec la participation de 22 voix, dont les voix françaises de Morgan Freeman, Eva Longoria, Samuel L. Jackson, Chris Hemsworth, Meryl Streep, Harrison Ford, Robert de Niro, Benedict Cumberbatch, Bruce Willis... et la participation de Julien Escalas, Francis Lalanne et Brigitte Lecordier.



**Plus de 3h30 d'audio !**

À découvrir en festival et à télécharger en MP3



Un univers à découvrir également en jouant

## Aventure de jeu de rôle

« InCarnatis, Rebel Union »



### Un jeu de rôle prêt à jouer avec personnages prêtirés

Jeu de rôle transmédia incluant des médias additionnels, avec notamment la participation de l'acteur Richard Darbois (VF de Harrison Ford)

- Parties de 2 à 3h00 en présentiel ou en distanciel (sur la plateforme Roll20.net).
- Jusqu'à 6 joueurs débutants ou confirmés, dès 12 ans.
- Un scénario écrit par Iago Larue, Marc Frachet et Jean-Marie Philibert, conçu autour du 3<sup>ème</sup> volume de la trilogie de livres dont les événements se déroulent en parallèle et mènent naturellement les joueurs vers les livres pour en savoir plus sur l'univers du jeu.
- Une aventure qui plongera les joueurs dans la peau de résistants infiltrés au Tek d'Aksys, berceau du Technofascisme sur Terre en 2385. À l'occasion des 10<sup>èmes</sup> jeux anniversaires du régime, ils seront envoyés en mission pour sauver des centaines de milliers de personnes en danger dans des mondes virtuels.



- 1 livret de 64 pages + 1 livret d'aides de jeu de 40 pages disponible en téléchargement dans la boutique InCarnatis.
- Matériels de jeu additionnels en festivals : battlemaps, dés, fiches de personnages, casques audio, kakémonos...



Écouter le briefing de mission pour les joueurs

**Approuvé par des centaines de joueurs en salons & festivals !**

De nouvelles aventures sont en préparation...

Un univers à découvrir autrement en jouant à

## deux mini jeux dès 8 ans et sans limite d'âge

Conçus autour de l'univers des livres pour en favoriser la découverte auprès des plus jeunes (mais pas uniquement !) et les emmener vers la lecture



Tester  
l'escape  
game audio



### Escape game audio, un concept inédit !

#### « InCarnatis, Tunnel Mortel »

(coproduction Franco-canadienne avec Spoken Adventures)

Objectif : **s'évader du tunnel en utilisant les objets présents sur l'image, avant qu'une vague d'acide déferle pour tout ronger sur son passage...**

6 à 8 mn de jeu qui se jouent en regardant l'image et en parlant à l'application Spoken Adventures.

L'image & l'application sont téléchargeables gratuitement.

L'image imprimée est offerte aux visiteurs en festival.

Un jeu imaginé par Marc Frachet et développé par Spoken Adventures.

### Mini jeu PC sur tablette

#### « InCarnatis, le Taquin des frères Grinh »

Objectif : **recomposer les images en bougeant les cases.**

9 images sont proposées ainsi qu'une animation interactive de la transformation de la Terre lors des Lunes Sombres en 2199.

Durée variable. Jouable en ligne et en festival sur le stand.

Un jeu imaginé par Stéphane Gassin, mis en musique par Jean-Marie Philibert et développé par Thomass Montaine, avec la participation de Brigitte Lecordier (VF Goku Dragon Ball) pour la voix en introduction et en conclusion.

### Un univers de jeux apprécié dans différents contextes...

Médiathèques, salons, événements...

Un univers à découvrir également avec un  
**mini jeu en réalité virtuelle**

« InCarnatis, la Pêche aux Lumières »



**Une expérience immersive avec un casque**

D'une durée paramétrable de 2 à 12 minutes, « InCarnatis, la Pêche aux Lumières » plongera le visiteur dans un superbe environnement dont la seule contemplation le ravira. D'autant plus s'il s'agit de sa première expérience dans un monde virtuel !



- Le joueur s'amusera avec des poissons-lucioles, petites créatures sympathiques qui aiment jouer et dont il aura à éteindre leur lumière quand ils sortent de l'eau. Chaque poisson-luciole éteint rapporte des points avant de retomber dans l'eau et de se rallumer.  
**Le but du jeu ?**  
**Marquer un maximum de point en un minimum de temps.**
- Dès 8 ans et sans limite d'âge.
- Un jeu conçu par Stéphane Gassin et mis en musique par Jean-Marie Philibert avec la participation de Francis Lalanne pour la voix introductive.

**Approuvé par des milliers de joueurs !**

Uniquement en salons, festivals et événements.

# INCARNATIS

## Un projet inspirant, un chemin de vie...

Porté par Marc Frchet, avec une équipe à géométrie variable selon les projets, l'initiative InCarnatis vise à créer un nouvel univers de divertissement.

Une démarche d'auteurs et de passionnés, tout autant qu'un projet de vie pour son créateur qui en a eu les premières idées en 1987 !

Une aventure qu'il aime partager en festivals, mais aussi en interviews, en conférences, tables-rondes et master classes.



Les 3 associés fondateurs d'ACCI Entertainment



Mathilde, la plus jeune fan 8 ans et déjà grande lectrice !



Marc Frchet aux Geek Days (2019)



Paris Manga & Scifi Show 2019 avec notamment Benoît Allemame, Patrick Poivey et Odile Schmitt



Master classe à la Cité des Sciences en 2018

## Marc FRACHET, l'auteur

20 ans d'âge mental + 34 ans d'expérience

**une double vie assumée** 😊



### **Un pied exécutif porter des projets, les siens ou ceux des autres**

- \* Développeur économique et territorial en Essonne depuis 2006.
- \* En charge d'une pépinière et hôtel d'entreprises depuis 2017.
- \* Entrepreneur pour porter le développement de l'univers intermédia InCarnatis.

### **Un pied créatif et artistique donner vie à un rêve d'ado, refaire le monde !**

- \* Un parcours pro atypique orienté autour du « Génie Artistique ».
- \* Musicien, compositeur.
- \* Conception, écriture, composition & showrunning d'un « univers intermédia ».

**En 2010, sur la base de réalisations artistiques préexistantes, Marc a lancé avec 2 associés, Stéphane GASSIN et Jean-Marie PHILIBERT, un projet de création d'un univers de divertissement Science-fiction fantastique en appui sur un concept novateur de roman augmenté...**

**#Passion**

**#Amitié**

**#Famille**

**#Entrepreneuriat**

**#Innovatif**

**#Ambition**

**#Collaboratif**

# 14 ans de production pour donner vie à un rêve après 23 ans de gestation et d'apprentissages !



**2010**

lancement du projet de roman augmenté

**2013**

1<sup>ère</sup> campagne de crowdfunding



**2016**

parution tome 1 + BO + 1<sup>ères</sup> parties JdR en salon



**2017**

2<sup>ème</sup> campagne de crowdfunding



**2018**

parution tome 2 + BO + mini jeu VR



**2019**

3<sup>ème</sup> campagne de crowdfunding



**2020**

parution livret jeu de rôle

**2021**

parution tome 3 (novembre) + escape game audio



**2022**

parution jeu de taquin sur PC + BO T3

**2023**

Nouvelle campagne de crowdfunding pour un nouvel ouvrage s'intégrant dans une nouvelle collection : Saint-Germain



**2024 : sortie de Saint-Germain fin août**

# INCARNATIS

Le Pouvoir de la Science Arcanique

3

## Une fiction alternative, de la Préhistoire au 25<sup>ème</sup> siècle

InCarnatis est un méta univers éditorial science-fiction fantastique fantasy qui s'étend de la Préhistoire au 25<sup>ème</sup> siècle. Il prend appui sur un certain nombre de postulats intégrant les grands mystères de l'univers, les mythes & légendes, l'Histoire et la nature de l'humanité, pour proposer un univers à la fois original et familier. Le fil conducteur est l'existence de la Science Arcanique, la mère de toutes les magies. Celle-ci a des impacts sur l'évolution de l'humanité, notamment à travers l'affrontement, dans l'ombre de l'Histoire, de deux sociétés secrètes : les Djinns et l'Orden Veritas

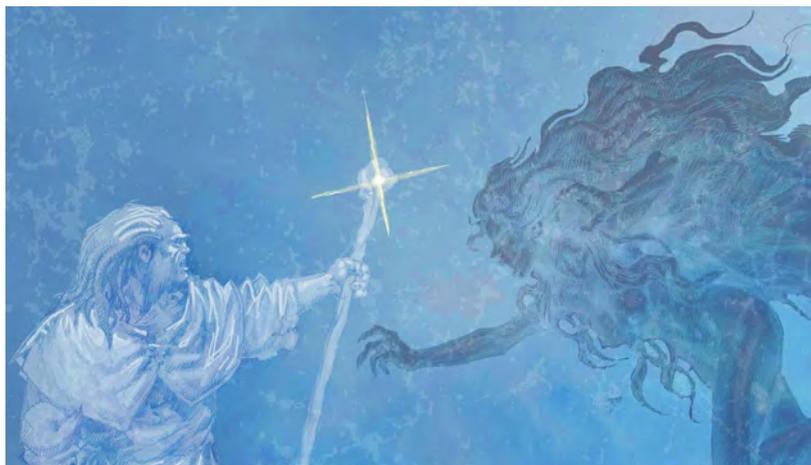


## Le Pouvoir de la Science Arcanique

ne s'exerce pas de la même façon selon les époques...

### Une fiction globale, une réalité alternée

Une trame éditoriale générique, conçue globalement, de la Préhistoire au 25<sup>ème</sup> siècle autour de l'affrontement des Djinns et de l'Orden Veritas, deux sociétés secrètes maîtrisant la Science Arcanique, la mère de toutes les magies, reposant notamment sur la réincarnation. Un épisode majeur au 24<sup>ème</sup> siècle sur Terre est développé dans la trilogie de romans augmentés à travers les aventures d'un jeune aérostier, Yarel Grinh. Celui-ci est confronté à une nouvelle forme d'obscurantisme : le Technofascisme.



### Des postulats structurants, sources d'histoires & scénarios

- ✓ La réincarnation est un phénomène naturel avec l'ISTRIA.
- ✓ Il existe une énergie universelle : l'EXTERIS.
- ✓ La SCIENCE ARCANIQUE permet d'utiliser l'Exteris et l'Istria pour accomplir des faits extraordinaires s'apparentant à de la magie.
- ✓ Les Maîtres et les Démons de l'Exteris, descendants de Néandertal, s'AFFRONTENT dans l'ombre de l'Histoire humaine.
- ✓ Il existe un « Autre Monde », la planète KALÉA.
- ✓ La TERRE au 24<sup>ème</sup> siècle sera telle qu'imaginée après une grande série de catastrophes naturelles inexplicables et la géopolitique qui s'est développée sur 2 siècles après.



2199 : un nouveau départ

## Le Pouvoir de la Science Arcanique

### À propos des thèmes sous-jacents

- ✓ Le rapport de l'individu à l'univers et au Temps...
- ✓ l'information, la mémoire, la connaissance...
- ✓ Le Bien Vs. le Mal...
- ✓ La spiritualité...
- ✓ L'organisation de la Société humaine...



### À propos des sources d'inspirations

- ✓ Les grands mystères de l'univers
- ✓ Les 3 grandes questions qui taraudent l'humanité
- ✓ Les mythes, les légendes, la Société humaine...
- ✓ Quelques auteurs et réalisateurs



« Une forme d'ignorance éclairée à l'aune de l'imaginaire ! »

## Le Pouvoir de la Science Arcanique



Un monde où tekens, domiens et guildéens doivent faire face au Technofascisme...

# INCARNATIS

## Un univers et une initiative appréciés par un large public

InCarnatis s'est révélé dans de nombreux événements un peu partout en France, où le public a pu découvrir ce nouvel univers pour toute la famille à travers la lecture augmentée, mais aussi en rencontrant l'auteur, l'équipe, des comédiens et jouer à différents jeux.



Inauguration du parc de réalité Virtuelle Cahem à Caen

Comic Con Paris 2018

## +160 événements depuis fin 2015

Salons, festivals, dédicaces, conférences, tables-rondes, conciergeries, comités d'entreprises... parmi lesquels :



VIDÉO l'envers du décor  
InCarnatis au TGS en  
novembre 2018





## InCarnatis, Saint-Germain : nouveauté à paraître en 2024

Prépublication dans le Républicain de l'Essonne en 10 épisodes du 4 juillet au 5 septembre

France, 1760. En pleine guerre contre l'Angleterre.

Lavoisier, alors étudiant âgé de 17 ans, enquête avec Diderot, célèbre encyclopédiste, sur le Comte de Saint-Germain, mystérieux gentilhomme se prétendant alchimiste et s'étant fait octroyer le domaine de Chambord par le Roi de France.

Une aventure qui va remettre en cause bon nombre de ses certitudes sur le monde...



Un casting de rêve pour les scènes audio additionnelles !



### Saint-Germain, premier livre d'une nouvelle collection : les Chroniques d'Ethelior

Saint-Germain marque le début d'une nouvelle collection au sein de l'univers fictionnel InCarnatis : Les Chroniques d'Ethelior. Celle-ci proposera des romans augmentés en one shot se déroulant à différentes époques et ayant comme point commun la Science Arcanique et ses impacts sur la société humaine.

→ Un nouveau roman augmenté viendra enrichir cette collection en 2026 : « InCarnatis, Ulysse ».

# INCARNATIS

À votre disposition pour échanger 😊



**Marc FRACHET**  
**+33 (0)6 16 19 27 28**

**contact@incarnatis.com**

**@McFrachet**



**McF**  
éditions

www.incarnatis.com



**@incarnatis**