

INCARNATIS

AIDES DE JEU

REBEL UNION

CHAP. 1/4 : PANIQUE SUR LES RS

PLONGEZ DANS L'UNIVERS DE LA TRILOGIE DE ROMANS TRANSMÉDIA
INCARNATIS EN PLEIN TECHNOFASCISME SUR TERRE EN 2385.

ILLUSTRATIONS D'ÉTIENNE LE ROUX, PAUL FARO, MICHAËL FABRE
AVEC LA PARTICIPATION DE IAGO LARUE, STÉPHANE GASSIN ET JEAN-MARIE PHILIBERT.

Aides de jeu du scénario
Rebel Union, chapitre 1 : Panique sur les RS,
de Iago Larue et Marc Frchet, d'après l'univers transmédia « InCarnatis » de Marc Frchet.

CES DOCUMENTS SONT

À IMPRIMER

EXCLUSIVEMENT

EN RECTO SEUL

(donc PAS en recto-verso)

NOTE IMPORTANTE - Code de la Propriété Intellectuelle

Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant droit ou ayant cause est illicite.

COPYRIGHT © 2020 - ACCI Entertainment - Tous droits réservés.

DESCRIPTION DES DIFFÉRENTES PARTIES DE LA FICHE DE PERSONNAGE

Indique le nom, prénom et pseudo du personnage, l'appartenance à une des civilisations majeures, et son métier (sa fonction dans le groupe).

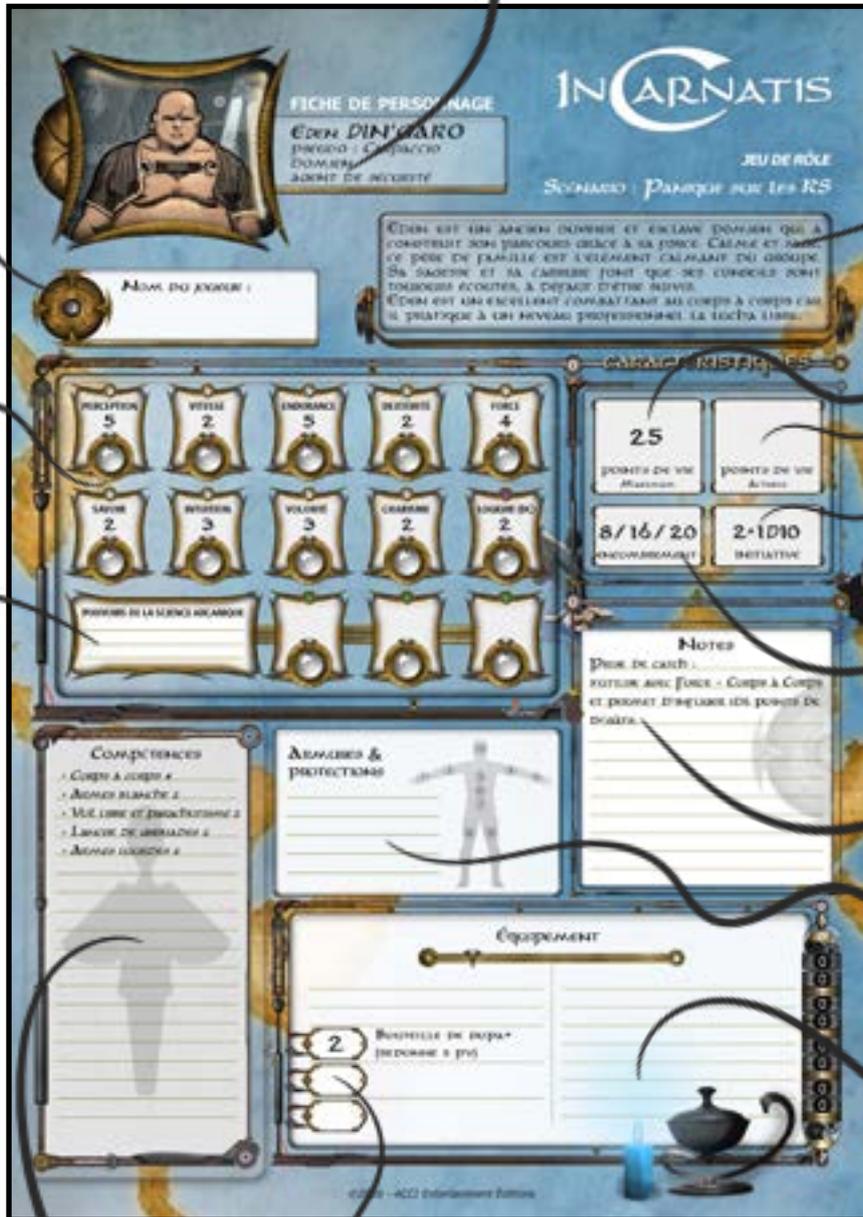
Notez ici le nom du joueur dans la vraie vie !

Décrit l'origine, le passé et les motivations du personnage.

Ces caractéristiques vont de 1 à 5. Ce sont les aptitudes innées de votre personnage.

La première ligne désigne les caractéristiques physiques, la seconde les caractéristiques mentales.

Cette 3e ligne définit les pouvoirs de la Science Arcanique et les caractéristiques permettant de l'utiliser.



Détermine l'état de santé.

Détermine votre niveau de points de vie actuel.

Votre vitesse de réaction durant les tours de jeu.

Indique votre seuil d'encombrement normal, modéré et maximal.

Permet de noter des informations que vous considérez comme importantes.

Armures, protections et localisation des coups.

Notez vos possessions : armes, munitions, objets, butins, potions...

Une compétence est une capacité acquise par l'enseignement pour laquelle le personnage est plus ou moins doué. Ces compétences vont de 1 à 5.

Permet de noter le nombre d'objets que possède le personnage en double, triple... comme des munitions, potions de soins...

RÉALISER UNE ACTION

$1D_{10} + \text{Caractéristique} + \text{Compétence} = \text{Total}$ (viser le score maximum)
 1 = Échec automatique : l'action est ratée
 0 = Critique : relancer le dé et l'ajouter au score précédent

EXEMPLES D'ACTIONS SIMPLES

- Baratiner : $1D_{10} + \text{CHA} + \text{Baratin}$
 - Tirer au pistolet : $1D_{10} + \text{DEX} + \text{Armes de poing}$
 - Déplacement silencieux : $1D_{10} + \text{DEX} + \text{Discrétion}$

INCARNATIS

FICHE DE PERSONNAGE

EDEN DIN'GARO

pseudo : *Carpaccio*

DOMIEN

AGENT DE SÉCURITÉ

JEU DE RÔLE

SCÉNARIO : *PANIQUE SUR LES RS*



EDEN EST UN ANCIEN OUVRIER ET ESCLAVE DOMIEN QUI A CONSTRUIT SON PARCOURS GRÂCE À SA FORCE. CALME ET SAGE, CE PÈRE DE FAMILLE EST L'ÉLÉMENT CALMANT DU GROUPE. SA SAGESSE ET SA CARRURE FONT QUE SES CONSEILS SONT TOUJOURS ÉCOUTÉS, À DÉFAUT D'ÊTRE SUIVIS. EDEN EST UN EXCELLENT COMBATTANT AU CORPS À CORPS CAR IL PRATIQUE À UN NIVEAU PROFESSIONNEL LA LUCHA LIBRE.

NOM DU JOUEUR :

CARACTÉRISTIQUES

PERCEPTION

5

VITESSE

2

ENDURANCE

5

DEXTÉRITÉ

2

FORCE

4

SAVOIR

2

INTUITION

3

VOLONTÉ

3

CHARISME

2

LOGIQUE (DC)

2

POUVOIRS DE LA SCIENCE ARCANIQUE

25

POINTS DE VIE
MAXIMUM

POINTS DE VIE
ACTUELS

8/16/20

ENCOMBREMENT

2+1D10

INITIATIVE

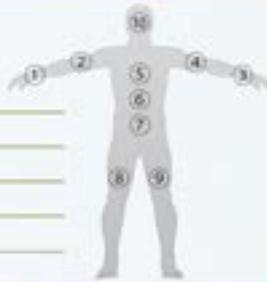
NOTES

Prise de catch :
s'utilise avec Force + Corps à Corps
et permet d'infliger 1D6 points de
dégâts.

Compétences

- Corps à corps 4
- Armes blanche 2
- Vol libre et parachutisme 2
- Lancer de grenades 2
- Armes lourdes 2

ARMURES & PROTECTIONS



Équipement

2

Bouteille de dopa+
(redonne 5 pv)



FICHE DE PERSONNAGE

MARO DIN'DALEN

pseudo : FANTÔME

DOMIEN

COMMERÇANT-NÉGOCIANT

MARO EST UN TRÈS BON MARCHAND-NÉGOCIANT DOMIEN DES DOMAS DE LEN'LENDRA. C'EST UN VIEUX DE LA VIEILLE QUI A BEAUCOUP DE RELATION, NOTAMMENT PARMIS LES BOKA TSUS DES ROOTS. IL COMMERCIE BEAUCOUP AVEC LA GUILDE DES COMMERÇANTS DÉRIENS AUXQUELS IL VEND EN GROS DES ALGUES. SES POINTS FORTS : L'INFILTRATION SILENCIEUSE ET L'ÉLIMINATION DISCRÈTE DE SES CIBLES. SON GARROT ET SON COUTEAU DE LANCER SONT SES PLUS FIDÈLES ALLIÉS.

NOM DU JOUEUR :

CARACTÉRISTIQUES

PERCEPTION

3

VITESSE

3

ENDURANCE

3

DEXTÉRITÉ

3

FORCE

3

SAVOIR

3

INTUITION

3

VOLONTÉ

2

CHARISME

4

LOGIQUE (DC)

3

POUVOIRS DE LA SCIENCE ARCANIQUE

20

POINTS DE VIE
MAXIMUM

POINTS DE VIE
ACTUELS

7/13/16

ENCOMBREMENT

3+1D10

INITIATIVE

NOTES

GARROTTAGE :

S'UTILISE AVEC FORCE VS DEXTÉRITÉ

PAS DE BONUS D'ARMURE !

LA VICTIME PERD :

1- 1D6 DE DÉGÂTS AU 1^{ER} TOUR,

2- 1D8 DE DÉGÂTS AU 2^E TOUR,

3- 1D10 DE DÉGÂTS AU 3^E TOUR...

LANCER DE COUTEAUX :

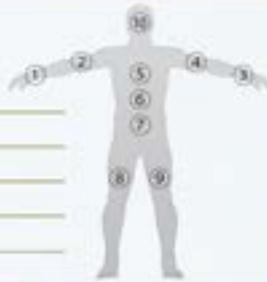
S'UTILISE AVEC DEXTÉRITÉ

DÉGÂTS : 2D4

COMPÉTENCES

- DÉGAISEMENT 4
 - DISCRÉTION 3
 - GARROTTAGE 3
 - LANCER DE COUTEAUX 3
 - CROCHETAGE 3
- (que serrures physiques)

ARMURES & PROTECTIONS



ÉQUIPEMENT

- COUTEAU DE LANCER (2D4) EN CÉRAMIQUE CACHÉ SOUS UNE FAUSSE PEAU
- GARROT (DANS SA MONTRE)



FICHE DE PERSONNAGE

MARNIA DELVAL

pseudo : *MILADY*

GUILDE DES COMMERÇANTS
NÉGOCIANTE OPPORTUNISTE

MARNIA EST UNE FEMME DANS LA FORCE DE L'ÂGE ORIGINAL DES QUARTIERS POPULAIRES D'IMEN ZEREN (LA VILLE DE L'HOMME LIBRE). SON PARCOURS HORS DU COMMUN LA HISSE PROGRESSIVEMENT VERS LES PLUS HAUTES SPHÈRES DE LA SOCIÉTÉ IMEN ZÉROISE ET DEVIENT MÊME CONSEILLÈRE DE L'AYUNT. EN PLUS D'ÊTRE UN FIN STRATÈGE, MARNIA PASSE BEAUCOUP DE TEMPS SUR LES RÉSEAUX DE SAVOIR NOTAMMENT POUR ÉTUDIER LA MÉDECINE ET LES PLANTES.

NOM DU JOUEUR :

CARACTÉRISTIQUES

PERCEPTION

4

VITESSE

2

ENDURANCE

2

DEXTÉRITÉ

3

FORCE

2

SAVOIR

3

INTUITION

3

VOLONTÉ

3

CHARISME

5

LOGIQUE (DC)

5

POUVOIRS DE LA SCIENCE ARCANIQUE

20

POINTS DE VIE
MAXIMUM

POINTS DE VIE
ACTUELS

6/10/12

ENCOMBREMENT

2+1D10

INITIATIVE

NOTES

MÉDECINE :

S'UTILISE AVEC SAVOIR

(SEUIL 8) : DONNE 1D4 PV + MED

(SEUIL 10) : DONNE 2D4 PV + MED

(SEUIL 12) : DONNE 1D10+2 PV + MED

STRATÉGIE MILITAIRE :

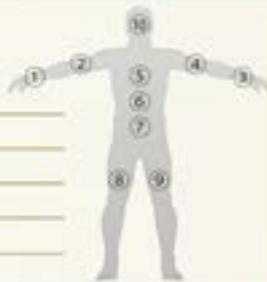
S'UTILISE AVEC SAVOIR

PERMET D'AIDER VOS ALLIÉS AFIN DE PRÉVOIR LES MOUVEMENTS DES ENNEMIS. DONNE +2 SUR LA PROCHAINE ACTION DE VOS ALLIÉS.

COMPÉTENCES

- DIPLOMATIE 4
- CORRUPTION 4
- MÉDECINE 3
- STRATÉGIE MILITAIRE 3
- ÉRADITION 3
- ARMES DE POING 1

ARMURES & PROTECTIONS



ÉQUIPEMENT

• ROBE DE GRAND COUITURIER

3

CAPSULES DE SOMNIFÈRES

3

BAGUES DE GRANDE VALEUR



FICHE DE PERSONNAGE

FLINT KATEL

pseudo : Le hacker
 GUILDE DES COMMERÇANTS
 SPÉCIALISTE INFORMATIQUE

FLINT EST UN PUR GÉNIE DE L'INFORMATIQUE. IL DÉVELOPPE SES COMPÉTENCES DEPUIS SA PLUS TENDRE ENFANCE SUR L'AÉROPLANEUR DE SES PARENTS.

IL EMBRASSE ÉGALEMENT LA VOCATION ET REJOINT LA GUILDE.

IL S'ENGAGE DANS LA RÉSISTANCE CONTRE LE Technofascisme ET A DÉJÀ À SON ACTIF BONS NOMBRES D'INTRUSIONS DANS LA SÉCURITÉ DES TEKS.

Nom du joueur :

CARACTÉRISTIQUES

PERCEPTION

3

VITESSE

4

ENDURANCE

3

DEXTÉRITÉ

3

FORCE

2

SAVOIR

4

INTUITION

3

VOLONTÉ

3

CHARISME

2

LOGIQUE (DC)

5

POUVOIRS DE LA SCIENCE ARCANIQUE

20

POINTS DE VIE
 Maximum

POINTS DE VIE
 Actuels

6/10/12

ENCOMBREMENT

4+1D10

INITIATIVE

NOTES

INFORMATIQUE / PIRATAGE :

S'effectue en 3 étapes :

- 1- Comprendre quoi chercher
 $1D10 + INTUITION + PIRATAGE$
- 2- Comprendre où chercher
 $1D10 + SAVOIR + PIRATAGE$
- 3- Forcer un système
 $1D10 + LOGIQUE + PIRATAGE$

Compétences

- Informatique 4
- Pilotage 2
- Armes de poing 2
- Explosifs (pose) 2
- Bricolage 1

Armures & protections



Équipement

- Biordinateur portable

INCARNATIS

FICHE DE PERSONNAGE

Katy Sky

pseudo : *Fly*

TEKENNE RÉSISTANTE
PILOTE DE COURSE

JEU DE RÔLE

ScÉNARIO : *Panique sur Les RS*



Katy est une jeune femme Tekenne qui excelle dans les activités extrêmes et plus particulièrement dans le pilotage de voitures de courses. Katy a gagné ses lettres de noblesses en étant l'une des pilotes de confiance des Boka-Tsus (parrains mafieux Domiens) qui organisent des convois de contrebande avec les teks. Quand elle est au volant, Katy ne s'est jamais arrêtée à un barrage de police.

Nom du joueur :

CARACTÉRISTIQUES

PERCEPTION

3

VITESSE

4

ENDURANCE

2

DEXTÉRITÉ

5

FORCE

3

SAVOIR

2

INTUITION

5

VOLONTÉ

1

CHARISME

3

LOGIQUE (DC)

1

POUVOIRS DE LA SCIENCE ARCANIQUE

20

POINTS DE VIE
Maximum

POINTS DE VIE
Actuels

7/13/16

ENCOMBREMENT

4+1D10

INITIATIVE

NOTES

CONDUITE ET PILOTAGE :

s'utilise avec DEXTÉRITÉ

LES MODULES DE COMMANDES SONT STANDARDISÉS. TOUS LES TABLEAUX DE BORDS SE RESSEMBLENT.

SEULE L'INERTIE DU VÉHICULE CHANGE.

TIR À DEUX PISTOLETS :

s'utilise avec DEXTÉRITÉ

-1 POUR LA MAIN DIRECTRICE ET

-2 POUR LA MAIN NON DIRECTRICE.

COMPÉTENCES

- **PILOTAGE** 4
- **CORPS À CORPS**
- **BAGARRE DE RUE** 3
- **ARMES DE POING** 3
- **ATHLÉTISME** 2

ARMURES & PROTECTIONS



ÉQUIPEMENT

- **MATRAQUE TÉLESCOPIQUE** INDÉTECTABLE CAMOUFLÉE SOUS LA FORME D'UN CIGARE

- **KIT DE DÉMARRAGE ILLÉGAL** DE VÉHICULE

INCARNATIS

JEU DE RÔLE

SCÉNARIO : PANIQUE SUR LES RS

FICHE DE PERSONNAGE

KETER SENT

pseudo : *face*

TEKEN RÉSISTANT

ENQUÊTEUR POUR LE DAQ



KETER EST UN JEUNE TEKEN QUI TRAVAILLE POUR LE RÉGIME TECHNOFASCISTE. IL ENQUÊTE DANS LE CADRE DES DÉLATIONS IMPOSÉES PAR TARA NEX. GRÂCE À SON TALENT NATUREL POUR EMBOBINER LES GENS, KETER A RÉUSSI À SE FAIRE EMPLOIER AU REDOUTABLE SERVICE DU DAQ (DÉLATION DU QUOTIDIEN) ET SA CARTE DE FONCTION LUI EST TRÈS UTILE POUR SE SORTIR DE NOMBREUSES SITUATIONS. SÛR DE LUI ET ARROGANT EN APPARENCE, C'EST UN GRAND MANIPULATEUR.

NOM DU JOUEUR :

CARACTÉRISTIQUES

PERCEPTION

3

VITESSE

3

ENDURANCE

2

DEXTÉRITÉ

2

FORCE

2

SAVOIR

4

INTUITION

4

VOLONTÉ

4

CHARISME

4

LOGIQUE (DC)

3

20

POINTS DE VIE
MAXIMUM

POINTS DE VIE
ACTUELS

6/10/12

ENCOMBREMENT

3+1D10

INITIATIVE

POUVOIRS DE LA SCIENCE ARCANIQUE

NOTES

BureaucraTek :

s'utilise avec CHARISME

- INUTILISABLE POUR ENCOURAGER UNE PERSONNE À FAIRE UN ACTE QUI SERAIT ILLÉGAL.

- NE FONCTIONNE PAS SUR LES SECTIONS SUIVEURS ET LES MILITAIRES.

COURSE À PIED / FUITE :

s'utilise avec DEXTÉRITÉ

- SUR UN JET RÉUSSI, VOUS NE PRENEZ AUCUN DÉGÂT LORS D'UNE FUITE ET VOUS AVEZ +2 EN VITESSE.

COMPÉTENCES

- BureaucraTek 4
- Course à pied / fuite 3
- Discrétion 2
- Déguisement 2

ARMURES & PROTECTIONS



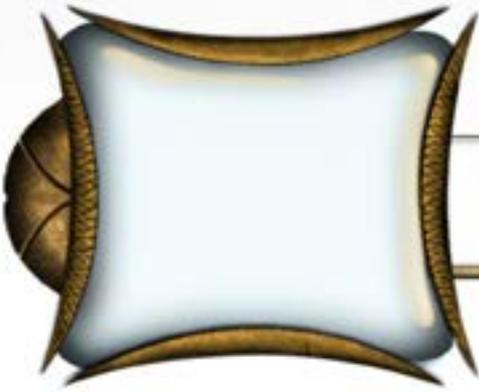
ÉQUIPEMENT

• CARTE D'ACCREDITATION DU DAQ (DÉLATIONS DU QUOTIDIEN)

• DRONE DE LOISIR (JOUET AVEC CAMÉRA)

INCARNATIS

JEU DE RÔLE
FICHE DE PERSONNAGE



NOM :
pseado :
CIVILISATION :
MÉTIER :

Description :



Nom du joueur :

CHARACTÉRISTIQUES

PERCEPTION	VITESSE	ENDURANCE	DEXTÉRITÉ	FORCE
SAVOIR	INTUITION	VOLONTÉ	CHARISME	LOGIQUE (DC)
POUVOIRS DE LA SCIENCE ARCANIQUE				

POINTS DE VIE MAXIMUM	POINTS DE VIE ACTUELS
ENCOMBREMENT	INITIATIVE

Notes

Compétences

ARMURES & PROTECTIONS

Équipement





Maro DIN'DALEN

Domien

Maro DIN'DALEN



CIVILISATION

Bâtie sur la base des villes marines apparues au 22e siècle, souvent elles-mêmes extensions de villes côtières existantes, la civilisation domienne fut la première à se développer après les Lunes Sombres.

Les domiens tiennent leur nom des grandes domas de verrite qui tapissent les fonds des océans sous lesquels ils ont construit leurs villes ; de magnifiques cités qui cachent également des souterrains malfamés, des roots, dirigés par des Boka Tsus.

Les domiens exploitent les richesses de la mer et cultivent des algues, devenues l'une des principales ressources alimentaires mondiale. Ils ont modifié l'espèce humaine pour l'adapter au travail sous-marin en créant l'homo-aquaticus, doté de capacités, de résistance au froid, de vision et d'apnée, hors du commun.



INFOS CLEFS

Vous connaissez depuis plusieurs années Orko Bek, le très respecté Boka Tsu des Domas de Len'Dilas, l'un des plus puissants parrains mafieux des roots, auxquels vous avez acheté des armes par le passé, et effectué quelques missions d'élimination, notamment de membres de la Société du Droit Pouvoir, une organisation qui a noyauté le pouvoir teken.

Vous sentez une évolution dans la lutte contre le Technofascisme : c'est la première fois que différents mouvements de résistance collaborent ensemble dans une mission, c'est historique. Quelque chose de grande envergure se prépare.



Eden DIN'GARO

Domien

Eden DIN'GARO



CIVILISATION

Bâtie sur la base des villes marines apparues au 22e siècle, souvent elles-mêmes extensions de villes côtières existantes, la civilisation domienne fut la première à se développer après les Lunes Sombres.

Les domiens tiennent leur nom des grandes domas de verrite qui tapissent les fonds des océans sous lesquels ils ont construit leurs villes ; de magnifiques cités qui cachent également des souterrains malfamés, des roots, dirigés par des Boka Tsu.

Les domiens exploitent les richesses de la mer et cultivent des algues, devenues l'une des principales ressources alimentaires mondiale. Ils ont modifié l'espèce humaine pour l'adapter au travail sous-marin en créant l'homo-aquaticus, doté de capacités, de résistance au froid, de vision et d'apnée, hors du commun.



INFOS CLEFS

À travers vos différentes prestations de 3D catch à travers le monde, vous croisez toutes sortes de personnes. Il vous est même arrivé de rencontrer – par projection interposée car ils n'apparaissent jamais dans le monde réel – Derek Basin et Katrina, présentateurs vedettes du Technofascisme, et alors guests stars d'une animation au tek de Tanka.

Vos déplacements sont souvent autant de missions. En tant qu'agent de la résistance domienne, vous savez que c'est la première fois que différents mouvements de résistance collaborent ensemble dans une mission contre le Technofascisme, c'est historique.



REPÈRES CHRONOLOGIQUES

2199 : les Lunes Sombres : séries de catastrophes naturelles inexplicables sans précédent qui frappèrent la Terre, décimant 80% de la biodiversité, dont l'être humain et redessinant les continents.

23e /24e siècles : les domiens sont à l'origine de l'homo-aquaticus, une espèce humaine adaptée à la production des algues, qu'ils cultivent en masse pour nourrir la planète. Les tekens ont inventé les Réseaux de Savoir et la Décorporation Contrôlée pour accéder à la Connaissance retrouvée après les Lunes Sombres. La Guilde charrie les marchandises à travers le monde dans ses aéroplaneurs.

2372-2375 : « Guerres Domiennes », période de conflits entre radicalistes tekens et domiens.

2375 : Tara Nex accède au Pouvoir teken et instaure le Technofascisme (TF).

2385 : le régime totalitaire TF s'apprête à fêter ses 10 ans de grandes festivités virtuelles obligatoires.



REPÈRES CHRONOLOGIQUES

2199 : les Lunes Sombres : séries de catastrophes naturelles inexplicables sans précédent qui frappèrent la Terre, décimant 80% de la biodiversité, dont l'être humain et redessinant les continents.

23e /24e siècles : les domiens sont à l'origine de l'homo-aquaticus, une espèce humaine adaptée à la production des algues, qu'ils cultivent en masse pour nourrir la planète. Les tekens ont inventé les Réseaux de Savoir et la Décorporation Contrôlée pour accéder à la Connaissance retrouvée après les Lunes Sombres. La Guilde charrie les marchandises à travers le monde dans ses aéroplaneurs.

2372-2375 : « Guerres Domiennes », période de conflits entre radicalistes tekens et domiens.

2375 : Tara Nex accède au Pouvoir teken et instaure le Technofascisme (TF).

2385 : le régime totalitaire TF s'apprête à fêter ses 10 ans de grandes festivités virtuelles obligatoires.



Flint KATEL

Guilde des Commerçants

Flint KATEL



CIVILISATION

Entre les civilisations domienne et tekenne se développa la Guilde Universelle des Commerçants Aériens (GUCA), devenue une puissante organisation commerciale indépendante qui imposa progressivement sa propre monnaie, le Dollo, au reste du monde.

En 2385, la Guilde compte un million d'aéroplaneurs sur lesquels vivent des familles de marchants accompagnés de Maîtres d'armes. Ils parcourent le monde, charriant les algues domiennes et les produits technologiques tekens, évitant ainsi les mers infestées de pirates en tous genres.

La Guilde est menée par l'Archicom, un étrange personnage dont on dit qu'il a certains pouvoirs hors du commun. Il vit sur Hélios 1, une cité volante indétectable, mais il a choisi de rester neutre face au développement du Technofascisme.



Marnia DELVAL



CIVILISATION

Entre les civilisations domienne et tekenne se développa la Guilde Universelle des Commerçants Aériens (GUCA), devenue une puissante organisation commerciale indépendante qui imposa progressivement sa propre monnaie, le Dollo, au reste du monde.

En 2385, la Guilde compte un million d'aéroplaneurs sur lesquels vivent des familles de marchants accompagnés de Maîtres d'armes. Ils parcourent le monde, charriant les algues domiennes et les produits technologiques tekens, évitant ainsi les mers infestées de pirates en tous genres.

La Guilde est menée par l'Archicom, un étrange personnage dont on dit qu'il a certains pouvoirs hors du commun. Il vit sur Hélios 1, une cité volante indétectable, mais il a choisi de rester neutre face au développement du Technofascisme.

INFOS CLEFS

Votre excellente connaissance des réseaux de l'ombre vous amène à connaître l'existence de la Société du Droit Pouvoir, une obscure société d' alumni de l'UMA, l'Université Militaire d'Aksys, en cheville avec le GACOR (group Aksys Central Organic Red), qui a noyauté le pouvoir teken et porté Tara Nex à sa tête.

Vous savez également que depuis quelques semaines, la GUCA a rompu avec sa neutralité affichée envers le Technofascisme.

Vous avez même entendu dire qu'une unité secrète appelée SAV a été créée pour agir dans l'ombre contre le régime de Tara Nex, accusé d'avoir développé des alliances avec des clans pirates.

INFOS CLEFS

Vous avez eu vent d'une information connue des différents QG résistants, laissant supposer une menace de grande ampleur émanant de Tara Nex contre la population tekenne elle-même. Étonnant. Peu y croient. Mais la plupart des hauts-dirigeants des teks bénéficient d'un réseau indépendant sur les RS pour les 3 jours de festivités.

Vous avez appris récemment qu'une formule chimique complexe permettrait de lutter contre les effets de la Décorporation Contrôlée. Elle permettrait en se l'injectant, de sortir des RS sans être repéré par la procédure d'auto-évacuation. Ce qui est révolutionnaire.



REPÈRES CHRONOLOGIQUES

2199 : les Lunes Sombres : séries de catastrophes naturelles inexplicables sans précédent qui frappèrent la Terre, décimant 80% de la biodiversité, dont l'être humain et redessinant les continents.

23e /24e siècles : les domiens sont à l'origine de l'homo-aquaticus, une espèce humaine adaptée à la production des algues, qu'ils cultivent en masse pour nourrir la planète. Les tekens ont inventé les Réseaux de Savoir et la Décorporation Contrôlée pour accéder à la Connaissance retrouvée après les Lunes Sombres. La Guilde charrie les marchandises à travers le monde dans ses aéroplaneurs.

2372-2375 : « Guerres Domiennes », période de conflits entre radicalistes tekens et domiens.

2375 : Tara Nex accède au Pouvoir teken et instaure le Technofascisme (TF).

2385 : le régime totalitaire TF s'apprête à fêter ses 10 ans de grandes festivités virtuelles obligatoires.



REPÈRES CHRONOLOGIQUES

2199 : les Lunes Sombres : séries de catastrophes naturelles inexplicables sans précédent qui frappèrent la Terre, décimant 80% de la biodiversité, dont l'être humain et redessinant les continents.

23e /24e siècles : les domiens sont à l'origine de l'homo-aquaticus, une espèce humaine adaptée à la production des algues, qu'ils cultivent en masse pour nourrir la planète. Les tekens ont inventé les Réseaux de Savoir et la Décorporation Contrôlée pour accéder à la Connaissance retrouvée après les Lunes Sombres. La Guilde charrie les marchandises à travers le monde dans ses aéroplaneurs.

2372-2375 : « Guerres Domiennes », période de conflits entre radicalistes tekens et domiens.

2375 : Tara Nex accède au Pouvoir teken et instaure le Technofascisme (TF).

2385 : le régime totalitaire TF s'apprête à fêter ses 10 ans de grandes festivités virtuelles obligatoires.



Katy SKY

Tekenne

Katy SKY



CIVILISATION

Les teks sont d'immenses édifices hyper technologiques construits avec un idéal fort : rassembler le Savoir retrouvé après les Lunes Sombres et le partager avec le reste de l'humanité sur un nouveau réseau mondial : les Réseaux de Savoir (RS).

Pour y accéder, les tekens inventèrent la Décorporation Contrôlée, un état de mort imminente au cours duquel l'esprit d'un individu se désolidarise de son corps et est projeté sur l'architecture bio-électronique des RS.

Faisant ainsi de chacun son propre navigateur. Mais, malmené par des forces obscures, l'idéal teken se transforma progressivement en une doctrine opposée, où le savoir fut manipulé pour servir d'autres intérêts. Et en 2375, un régime dictatorial se mit en place : le Technofascisme, dirigé par Tara Nex.



INFOS CLEFS

Vous connaissez certains Boka Tsus, les parrains mafieux des roots des Domas, parmi lesquels Orko Bek de Len'Di-las, pour qui vous avez déjà conduit des convois de matériels de contrebande pour approvisionner le marché noir teken.

Vous avez également déjà livré des rebelles et connaissez l'une de leurs bases : l'île de Terre-Couchée et son chef Willem Sagdar.

Cette mission est particulière, c'est la première fois que différents mouvements de résistance collaborent contre le Technofascisme, c'est historique, et cela donne davantage de sens, une cause à votre existence jusqu'alors très égoцентриée.



Keter SENT

Teken

Keter SENT



CIVILISATION

Les teks sont d'immenses édifices hyper technologiques construits avec un idéal fort : rassembler le Savoir retrouvé après les Lunes Sombres et le partager avec le reste de l'humanité sur un nouveau réseau mondial : les Réseaux de Savoir (RS).

Pour y accéder, les tekens inventèrent la Décorporation Contrôlée, un état de mort imminente au cours duquel l'esprit d'un individu se désolidarise de son corps et est projeté sur l'architecture bio-électronique des RS.

Faisant ainsi de chacun son propre navigateur. Mais, malmené par des forces obscures, l'idéal teken se transforma progressivement en une doctrine opposée, où le savoir fut manipulé pour servir d'autres intérêts. Et en 2375, un régime dictatorial se mit en place : le Technofascisme, dirigé par Tara Nex.



INFOS CLEFS

Vous savez qu'un informateur connu sous le nom d'Apoleon fournit régulièrement des informations fiables aux mouvements de la résistance (il est d'ailleurs sur la liste des 10 hackers les plus recherchés par les Technofascistes).

On le soupçonne d'être un haut responsable technofasciste. Aucune donnée n'a filtré sur lui jusqu'à présent.

Vous savez également avec vos activités à la DAQ que, même si le Technofascisme a de grands projets (comme la création du Nexo, sa nouvelle monnaie, remplacement des algues domiennes par des algues de synthèse...), en face, la résistance s'organise et la population tekenne est à bout.



REPÈRES CHRONOLOGIQUES

2199 : les Lunes Sombres : séries de catastrophes naturelles inexplicables sans précédent qui frappèrent la Terre, décimant 80% de la biodiversité, dont l'être humain et redessinant les continents.

23e /24e siècles : les domiens sont à l'origine de l'homo-aquaticus, une espèce humaine adaptée à la production des algues, qu'ils cultivent en masse pour nourrir la planète. Les tekens ont inventé les Réseaux de Savoir et la Décorporation Contrôlée pour accéder à la Connaissance retrouvée après les Lunes Sombres. La Guilde charrie les marchandises à travers le monde dans ses aéroplaneurs.

2372-2375 : « Guerres Domiennes », période de conflits entre radicalistes tekens et domiens.

2375 : Tara Nex accède au Pouvoir teken et instaure le Technofascisme (TF).

2385 : le régime totalitaire TF s'apprête à fêter ses 10 ans de grandes festivités virtuelles obligatoires.



REPÈRES CHRONOLOGIQUES

2199 : les Lunes Sombres : séries de catastrophes naturelles inexplicables sans précédent qui frappèrent la Terre, décimant 80% de la biodiversité, dont l'être humain et redessinant les continents.

23e /24e siècles : les domiens sont à l'origine de l'homo-aquaticus, une espèce humaine adaptée à la production des algues, qu'ils cultivent en masse pour nourrir la planète. Les tekens ont inventé les Réseaux de Savoir et la Décorporation Contrôlée pour accéder à la Connaissance retrouvée après les Lunes Sombres. La Guilde charrie les marchandises à travers le monde dans ses aéroplaneurs.

2372-2375 : « Guerres Domiennes », période de conflits entre radicalistes tekens et domiens.

2375 : Tara Nex accède au Pouvoir teken et instaure le Technofascisme (TF).

2385 : le régime totalitaire TF s'apprête à fêter ses 10 ans de grandes festivités virtuelles obligatoires.



Découvrez l'univers InCarnatis à l'aide de récits audio.

Téléchargez une application gratuite qui vous permet de lire des QR codes sur votre smartphone puis, scannez ces QR codes et prenez le temps de vous immerger dans l'univers InCarnatis !

Carte du MONDE au 24^e siècle



2199, la fin d'un monde...



Les principales CIVILISATIONS



Les RÉSEAUX DE SAVOIR



Le CONTEXTE de l'aventure



FEUILLES VOLANTES POUR ÉCRAN DE JEU

SCÉNARIO REBEL UNION - CHAP 1 - PANIQUE SUR LES RS

CHECK BOX

- Présentation de la Terre en 2385*
- Présentation du contexte de l'aventure*
- Présentation et choix des PJ*
- En savoir plus sur sa civilisation (récits audio)*
- Objectif de la mission*
- Présentation du tek d'Aksys, lieu de l'action*

Scènes introductives racontées

- Un étrange paquet*
- Arrivée dans le pavillon de DC*
- Panique sur les RS*

Acte 1 : La mission

- Scène 1 - Réveil sous haute-tension*
- Scène 2 - Infiltration*
- Scène 3 - Le briefing*

Acte 2A : L'eaucide, ça brule

- Scène A1 - Une musique d'ascenseur*
- Scène A2 - Un conduit d'enfer*

Acte 2B : Un vol en navette tekenne

- Scène B1 - C'est juste un emprunt*
- Scène B2 - Attachez vos ceintures !*
- Scène B3 - Voler c'est bien, se poser, c'est mieux !*

Acte 2C : Fly me to the tek

- Scène C1 - « Je vous dis que ça passe ! »*
- Scène C2 - Bougez avec le fet postal*
- Scène C3 - Je voyais ça plus grand*

Acte 3 : Le Tara Nex Security Center

- Scène 1 - Une salle mal gardée*
 - Scène 1A - Si les PJ arrivent par le bas (tunnel)*
 - Scène 1B - Si les PJ arrivent par le toit (navette / airwing)*
- Scène 2 - Un avantage décisif*
- Scène 3 - L'attaque du nodal*

Conclusion

- Résolution finale - Débriefing d'Apoleon partie 1*
- Les jets de fouilles et récupération des objets de fin de partie*
- Débriefing d'Apoleon partie 2*
- L'évolution des PJ*
- La suite de l'aventure !*

MUSIQUES

Introductions narratives



Infiltration tentes de DC 1 et 2



Briefing Apoleon : la mission



L'eaucide, ça brule



Un vol en navette tekenne



Fly me to the tek



Le Tara Nex Security Center



Débriefing Apoleon



PJ	EDEN	MARO	MARNIA	FLINT	KATY	KETER
	DIN'GARO 	DIN'DALEN 	DELVAL 	KATEL 	SKY 	SENT 
PERCEPTION	5	4	4	3	3	3
VITESSE	2	3	2	4	4	3
ENDURANCE	5	3	2	3	2	2
DEXTÉRITÉ	2	3	3	3	5	2
FORCE	4	3	2	2	3	2
SAVOIR	2	3	3	4	2	4
INTUITION	3	3	3	3	5	4
VOLONTÉ	3	2	3	3	1	4
CHARISME	2	4	5	2	3	4
LOGIQUE (DC)	2	3	5	5	1	3
CIVILISATION	Domien	Domien	Guilde	Guilde	Tekenne	Teken
PROFESSION	Agent de sécurité	Commerçant	Négociante opportuniste	Spécialiste informatique	Pilote de course	Enquêteur pour le DAQ
TYPE	Combattant	Contrebandier	Médecin	Pirate informatique	Fixer	Bureaucrate
POINTS DE VIE	25	20	20	20	20	20
ENCOMBREMENT	8 / 16 / 20	7 / 13 / 16	6 / 10 / 12	6 / 10 / 12	7 / 13 / 16	6 / 10 / 12
COMPÉTENCES	Corps à corps 4	Déguisement 4	Diplomatie 4	Informatique 4	Pilotage 4	Bureaucratek 4
	Armes lourdes 2	Discretion 3	Corruption 4	Pilotage 2	Corps à corps 3	Course à pied et fuite 3
	Armes blanche 2	Crochetage 3	Médecine 3 Érudition 3	Explosif (pose) 2	Armes de poing 3	Discretion 2
	Vol libre et parachutisme 2	Garrotage 3	Stratégie militaire 3	Armes de poing 2	Athlétisme 2	Déguisement 2
	Lancer de grenades 2		Armes de poing 1	Bricolage 1		
ÉQUIPEMENTS	3 bouteilles de Dopa+ (5 pv)	Garrot caché dans sa montre	1 robe de qualité	Biordinateur portable	Matraque télescopique	Carte d'accréditation du DAQ
		Couteau en céramique de lancer	3 bagues de grande valeur		Kit de démarrage illégal	Drone de loisir (jouet avec caméra)
			3 capsules de somnifères			

MUSIQUES ORIGINALES InCarnatis

à écouter durant les différents actes de la mission.

Afin de mieux plonger vos joueurs dans l'univers InCarnatis, nous vous proposons d'écouter ces versions étendues d'une partie des musiques originales issues de la trilogie des romans augmentés.



Introductions narratives

Titre : Between Spaces

http://incarnatis.com/jdr_ru_p1_zik_1



Infiltration tentes de DC 1 et 2

Titre: La Marche Djinn

http://incarnatis.com/jdr_ru_p1_zik_2



Acte 1

Briefing : la mission

Titres : Jingle InCarnatis

+ Apoleon briefing

http://incarnatis.com/jdr_ru_p1_zik_3



Acte 2A

L'eaucide, ça brule

Titre : Imen Zeren

http://incarnatis.com/jdr_ru_p1_zik_4



Acte 2B

Un vol en navette tekenne

Titre : Teken War Song

http://incarnatis.com/jdr_ru_p1_zik_5



Acte 2C

Fly me to the tek

Titre : Prodigy

http://incarnatis.com/jdr_ru_p1_zik_6



Acte 3

Le Tara Nex Security Center

Titre : Variation sur les Lunes

Sombres

http://incarnatis.com/jdr_ru_p1_zik_7



Débriefing final

Titre : Apoleon débriefing

+ Jingle InCarnatis

http://incarnatis.com/jdr_ru_p1_zik_8

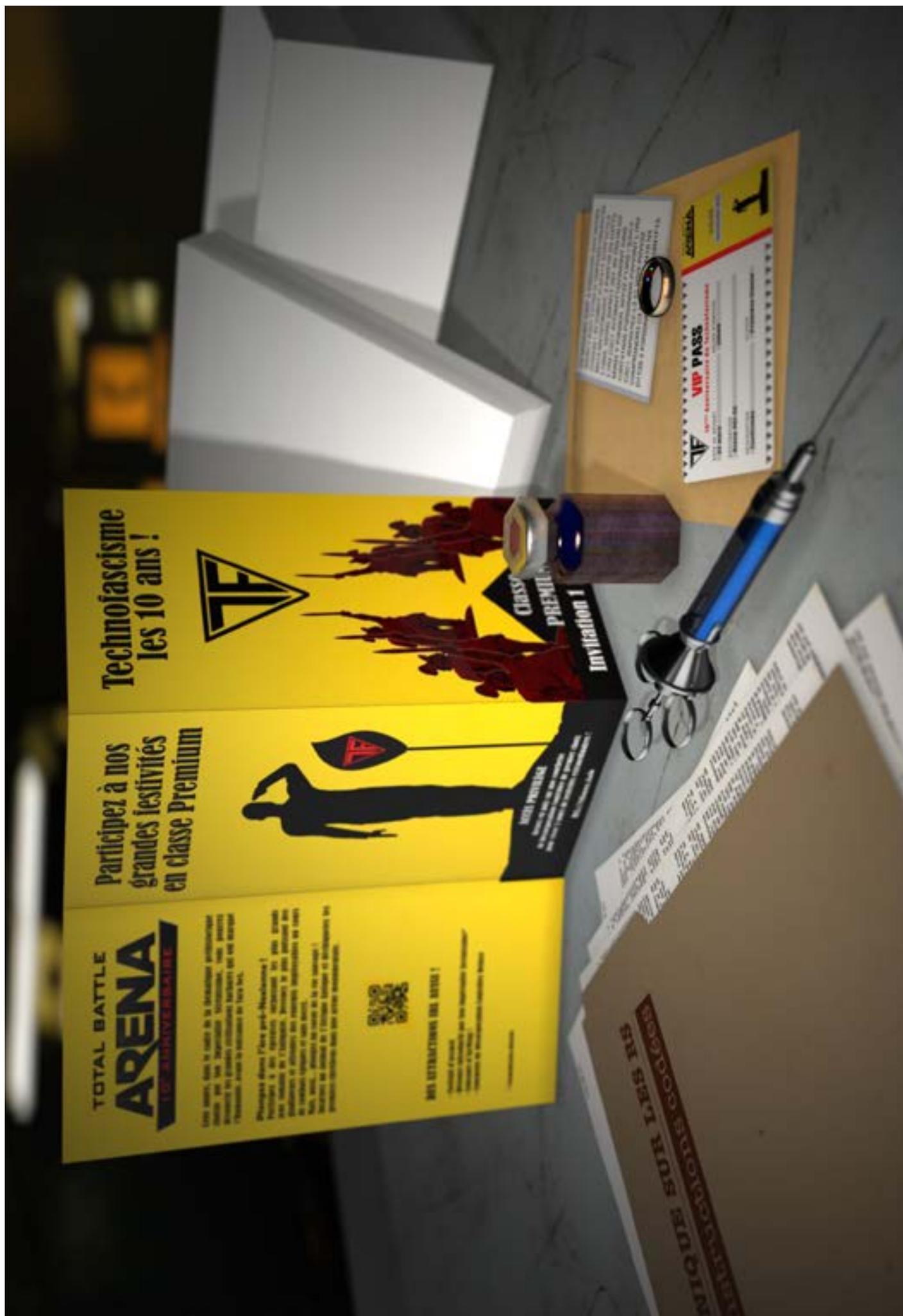
Musiques de Jean-Marie PHILIBERT et Marc FRACHET (Variation sur les Lunes Sombres & Jingle InCarnatis).

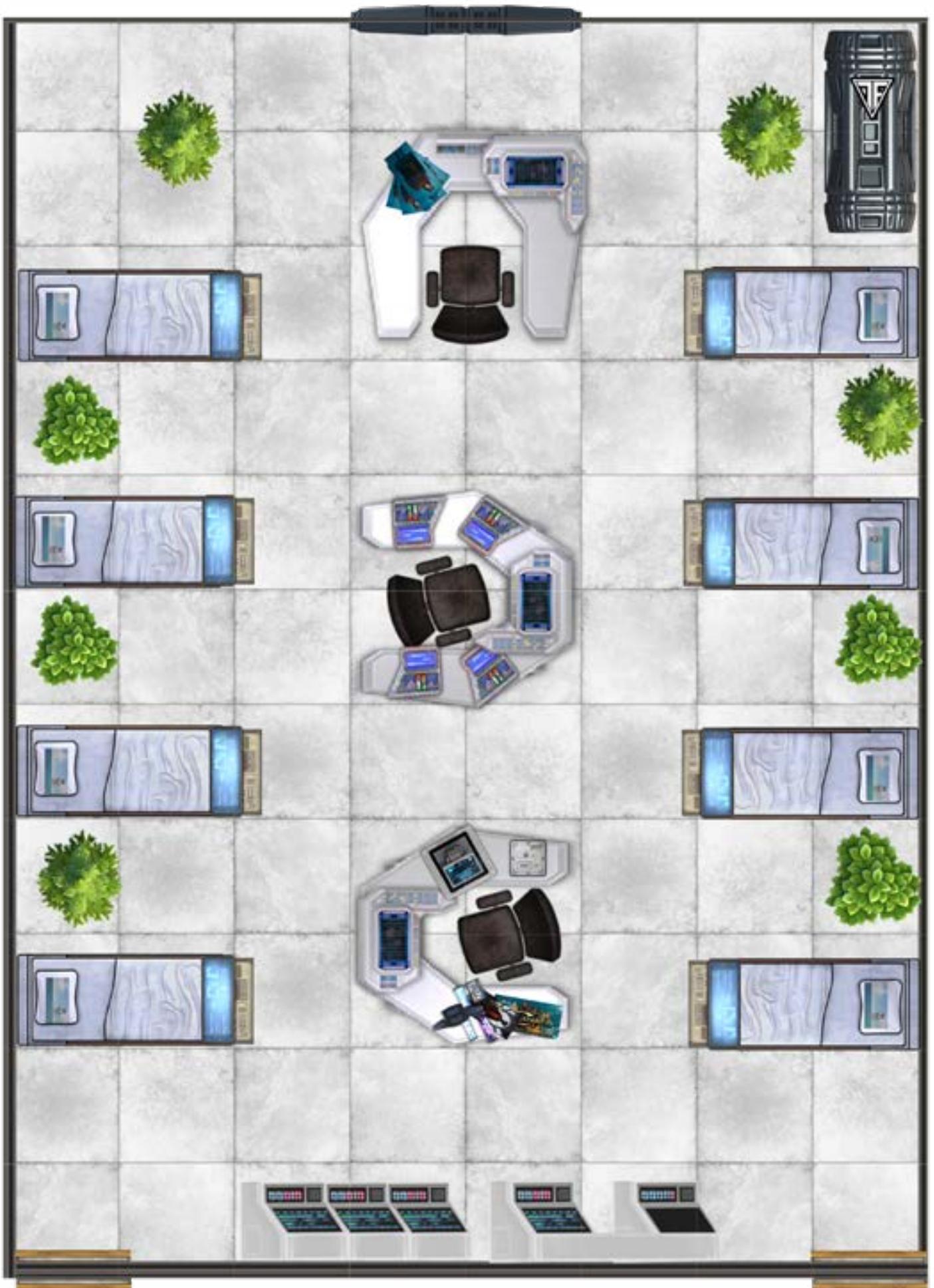
Mixage : Vincent BRULEY au STUDIO PICCOLO - Paris.

Tek d'AKSYS - (2222) - Structure et dimensions générales

- ① ▶ HALTER, centre de commandement et habitations des dirigeants
- ② ▶ PILUM, structure primaire du Tek
- ③ ▶ COUPELLE résidentielle des castes supérieures
- ④ ⑤ ⑥ ⑦ ▶ COUPELLES de vie
- ⑧ ▶ COUPELLE dédiée au fret et transports aériens avec son aéroport
- ⑨ ▶ PLATEL privatif du GACOR production militaire et industrielle
- ⑩ ▶ Docks multimodaux



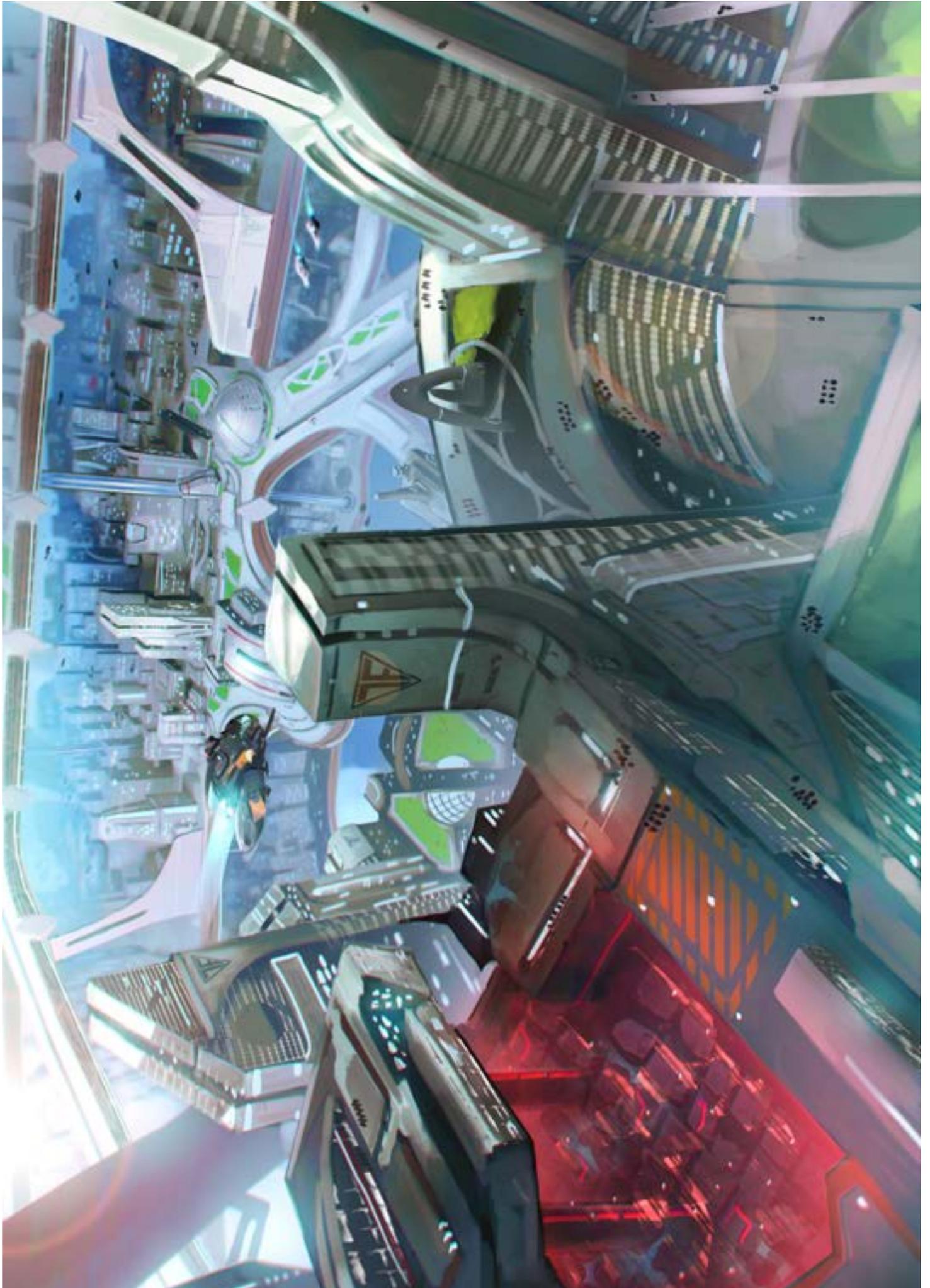








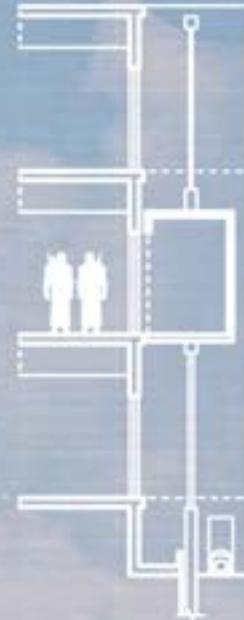
Tek d'Aksys : vue intérieure de la coupelle des castes supérieures avec en bas à gauche l'hypergora d'où partent les PJ et quelque part au fond en face, le TNSC.



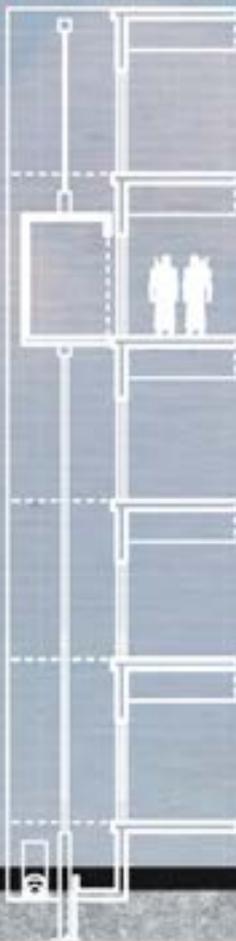
Immeuble TNSC - Tara Nex Security Center

- ▶ Défenses anti-aériennes
- ▶ Piste d'atterrissage navette

▶ Ascenseur HAUT



▶ Ascenseur BAS



ECHELLE
Building hauteur : 347 m
Ascenseur (par étage) : 3 m
Conduite eauicide : Ø 4.5 m

▶ Défenses au sol

▶ TUNNEL D'EAUICIDE

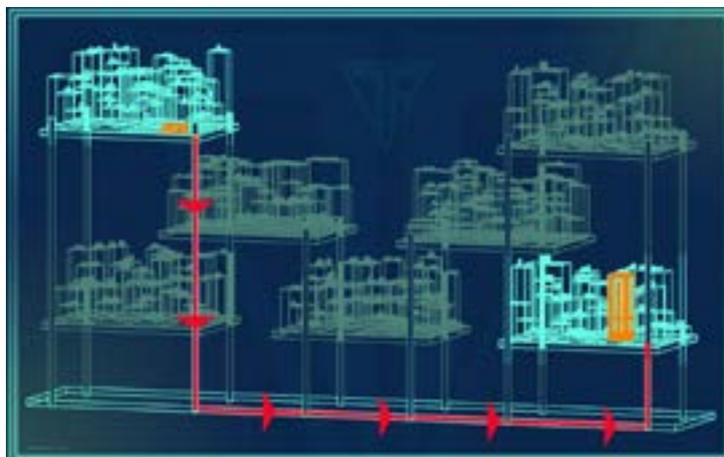


Briefing d'Apoleon



Chemin N°1 - Ascenseur & tunnel

DISCRÉTION : 
DANGÉROSITÉ : 
OPPOSITION ATTENDUE : 



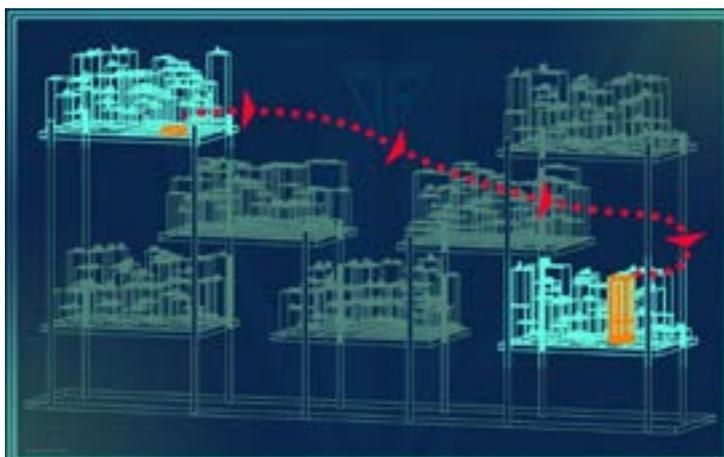
Chemin N°2 - Navette tekenne

DISCRÉTION : 
DANGÉROSITÉ : 
OPPOSITION ATTENDUE : 



Chemin N°3 - Saut en airwing

DISCRÉTION : 
DANGÉROSITÉ : 
OPPOSITION ATTENDUE : 



SCÈNE FINALE Débriefing d'Apoleon



LISTE DU MATÉRIEL DISPONIBLE DANS LA TENTE D'APOLEON

- **Le Système de Piratage Autonome (SAP) d'Apoleon :**

Ce SAP est PRIMORDIAL pour la mission. - Encombrement 3.

- **1x kit de soins USMR :** 5 charges de soins / recharge auto. 1 unité toutes les 3h - Encombrement 2.

- **3x gilets pare-balles :** bonus au SR 3 - Malus jets Physiques -2 - Protection 1D6 - Encombrement 2.

- **1x fusils d'assaut :** dommages 2D6 sur 3 cases contiguës - Encombrement 4.

-10 au toucher et aux dégâts à partir de 15 cases de la cible.

-2 au toucher au corps à corps.

- **1x fusil à pompe :** dommages 1D10 +4 - Encombrement 3. Peut toucher 2 cibles contiguës si le tireur est entre 3 et 5 cases de distance de la cible.

-5 au toucher et aux dégâts à partir de 7 cases de la cible.

-2 au toucher au corps à corps.

- **5x pistolets :** dommages 1D8 +2 - Encombrement 2.

-2 au toucher et aux dégâts si la cible est à plus de 9 cases et -5 à plus de 12 cases.

- **2x grenades fumigènes :** AE4 - Malus de 2 au toucher - Malus de 4 en Perception - Durée de 5 rounds. S'active au début du round suivant d'impact / -2 au toucher. Durée de l'effet : 10 rounds - Encombrement 0,5.

- **2x grenades explosives :** Dommages 1D20 - AE4 - Encombrement 0,5.

LANCER DE GRENADE : un personnage peut lancer une grenade à une distance maximale de 10 cases (15m) + 2 cases par points de Force au-dessus de 3. Il doit obtenir un score de 8 avec un jet de 1D10 + Dextérité + Lancer de grenade. Chaque point en dessous de 8 rapproche la grenade de son lanceur de 1 case. Une grenade à une explosion de 5 cases de rayon à partir du point d'impact. Les dommages d'une grenade sont de 1D10 +10. Comptez -2 de dommages pour chaque case s'éloignant du centre. Sur 1 au dé, la grenade est défectueuse et n'explose pas.

- **6x recharges :** chargeur pour armes - Encombrement 0,5.

- **1x couteau militaire :** dommages 1D6 +1 - Encombrement 1.

- **1x tazer :** SR12 Vs (1D10 + Endurance + armure). Immobilise durant 5 rounds. Encombrement 1.

- **2x masques à gaz :** encombrement 1.

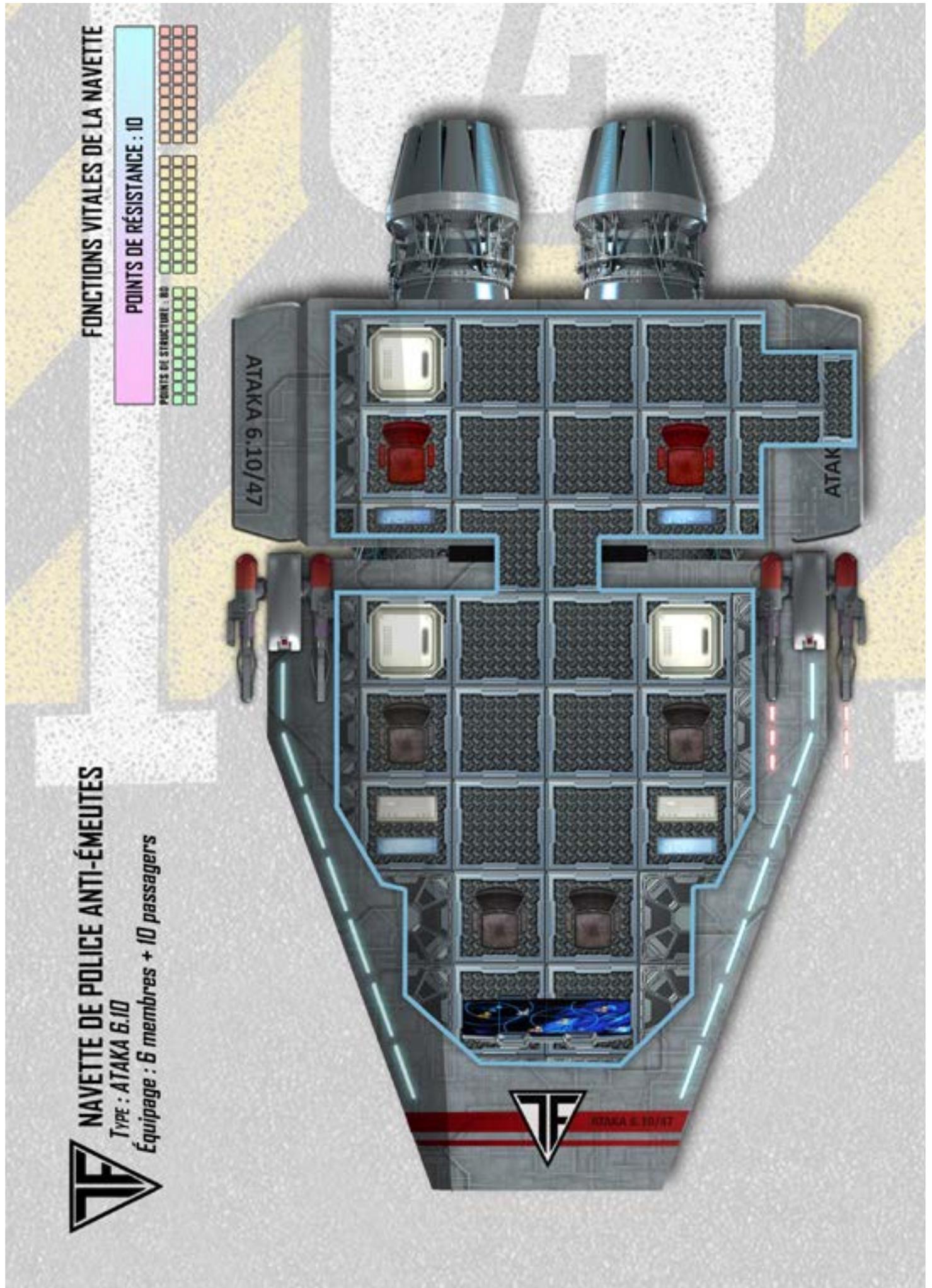
- **2x casques à vision thermique :** encombrement 1.

- **1x corde de 10m :** Encombrement 2.

- **1x grappin :** encombrement 2.

- **2x sacs à dos :** contenance de 5 unités d'Encombrement - Encombrement 1.

**NOTEZ BIEN SUR VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE
LE MATÉRIEL QUE VOUS EMPORTEZ !**



FONCTIONS VITALES DE LA NAVETTE

POINTS DE RÉSISTANCE : 10

POINTS DE STRUCTURE : 80

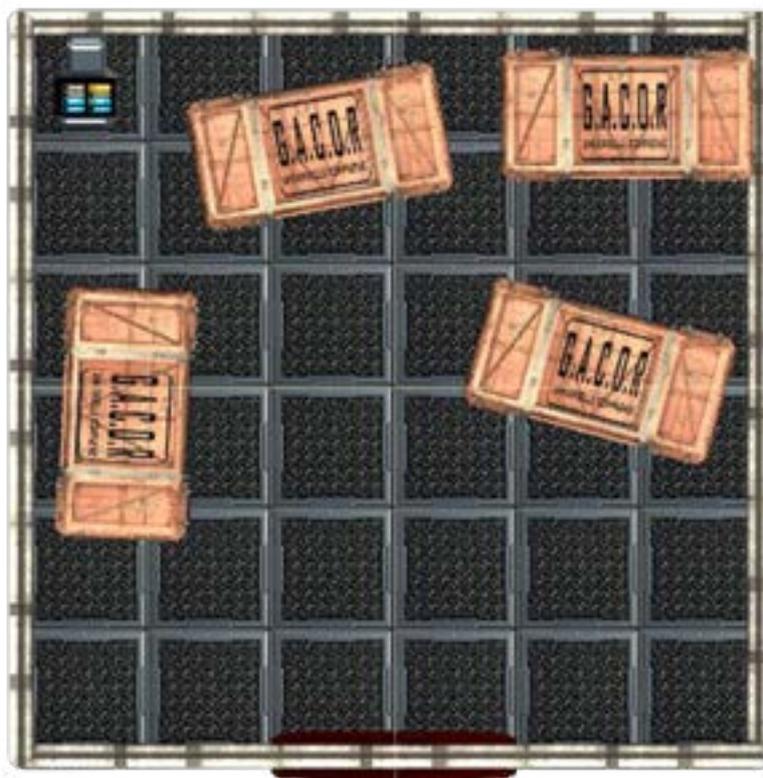


NAVETTE DE POLICE ANTI-ÉMEUTES

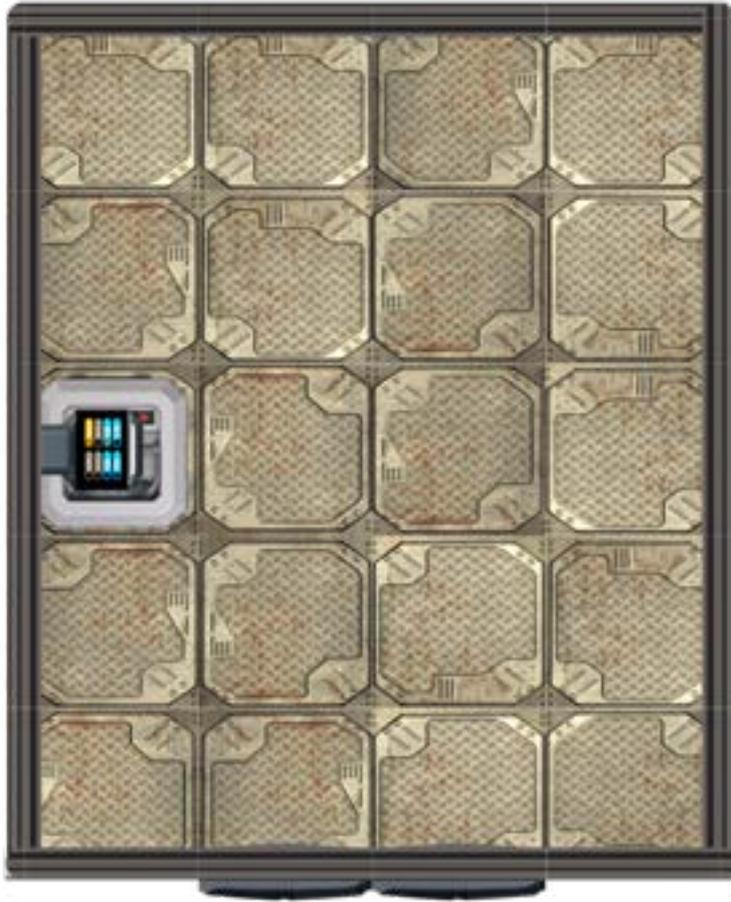
TYPE : ATAKA 6.10

Équipage : 6 membres + 10 passagers



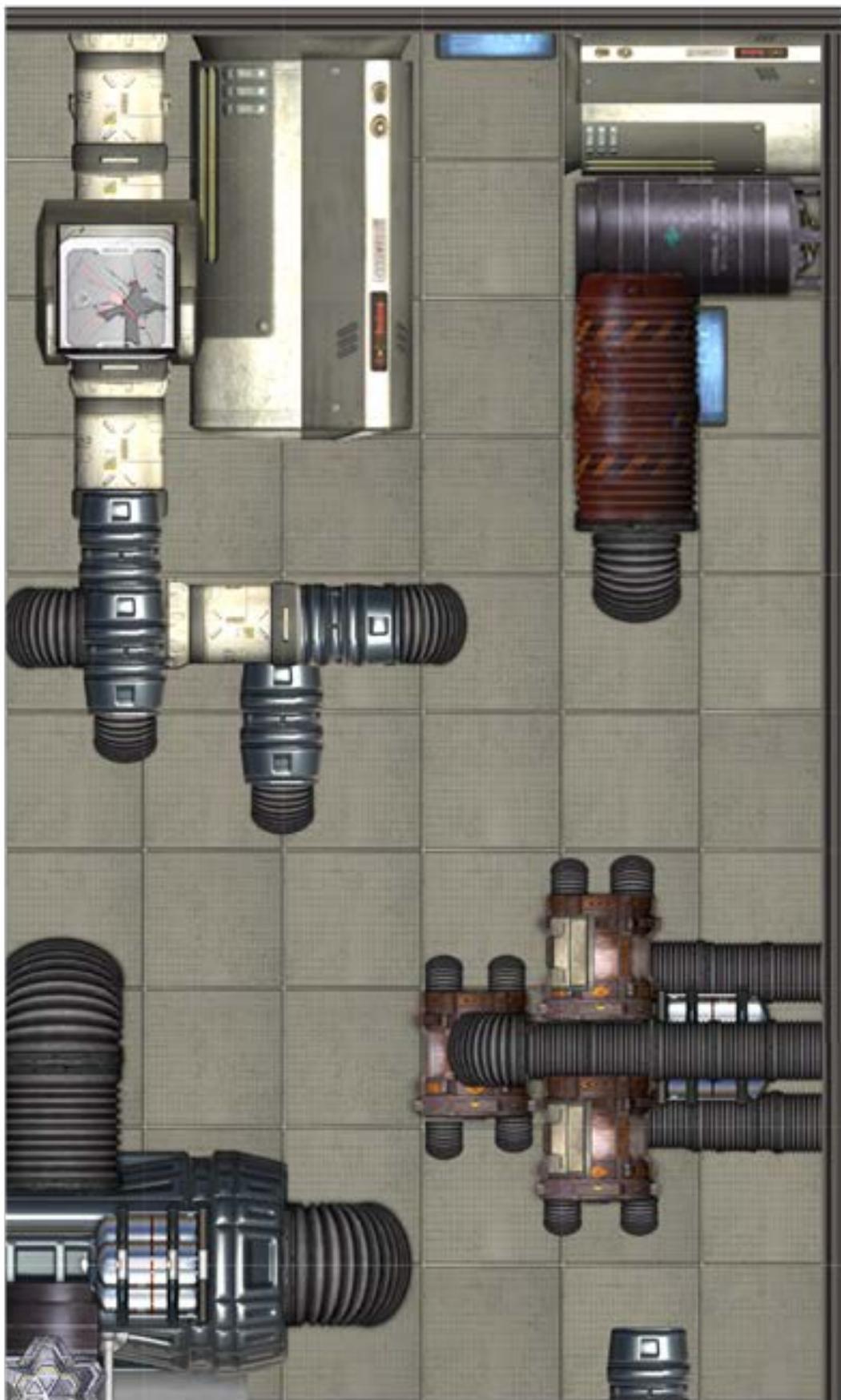




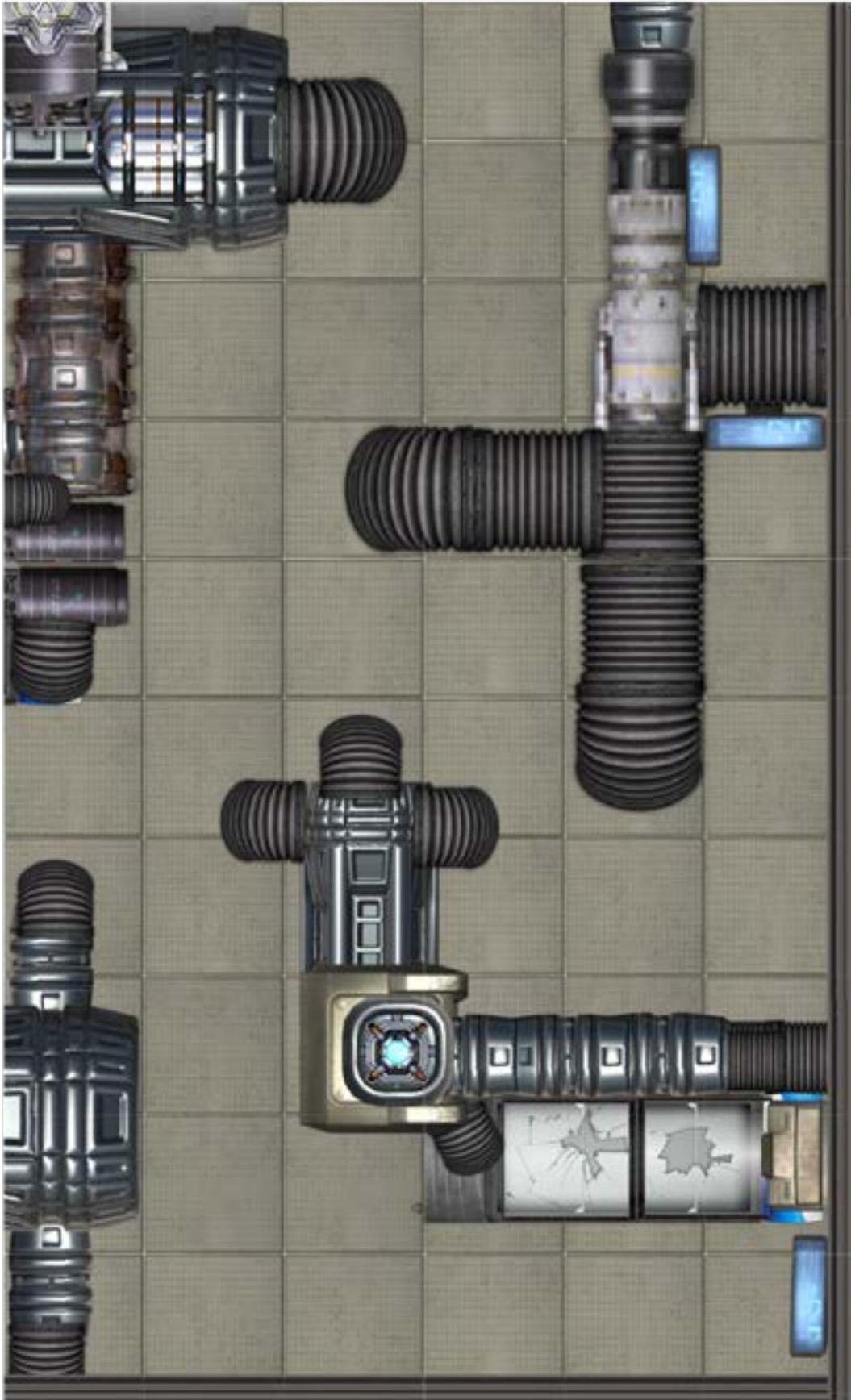




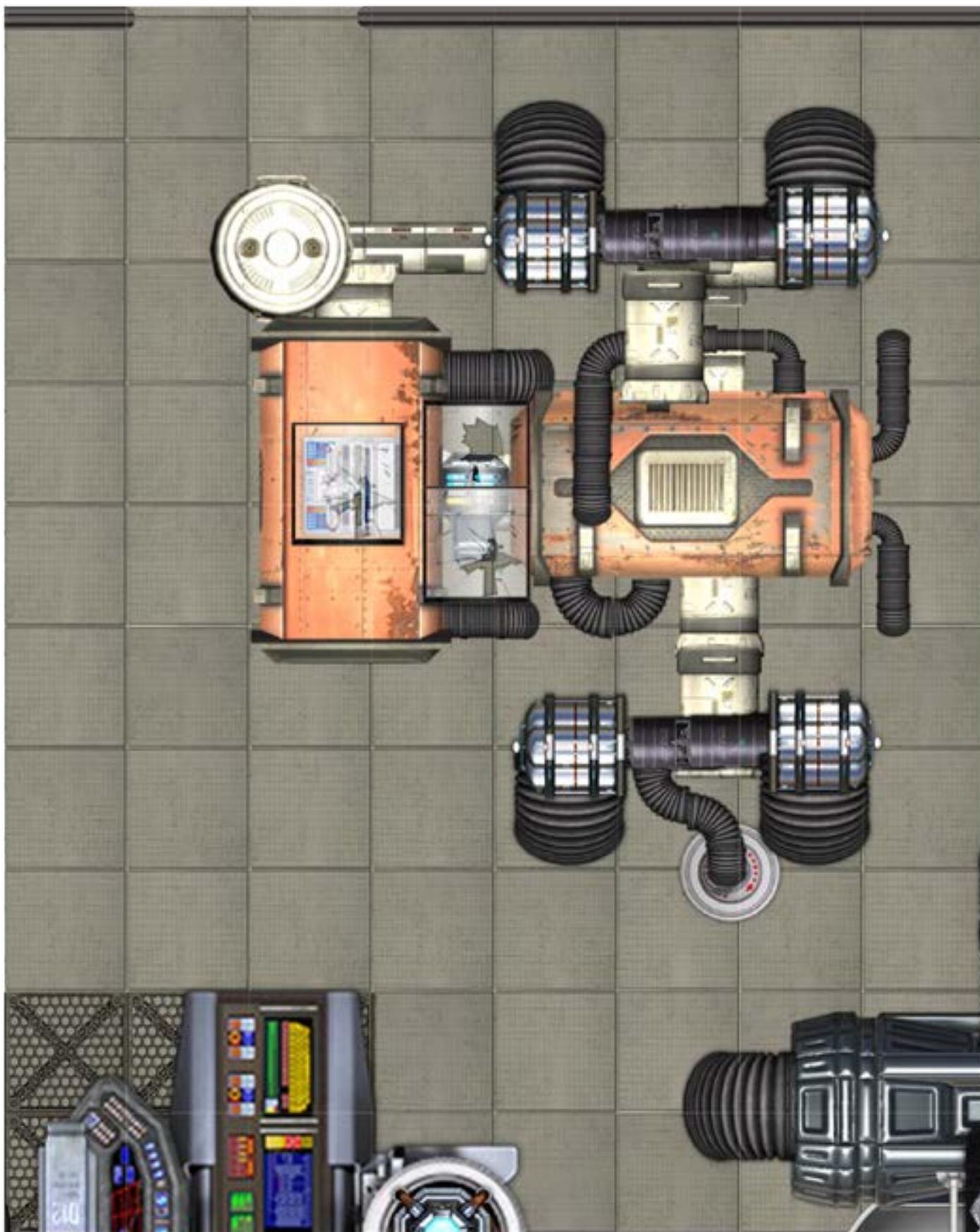
HG	HD
MG	MD
BG	BD



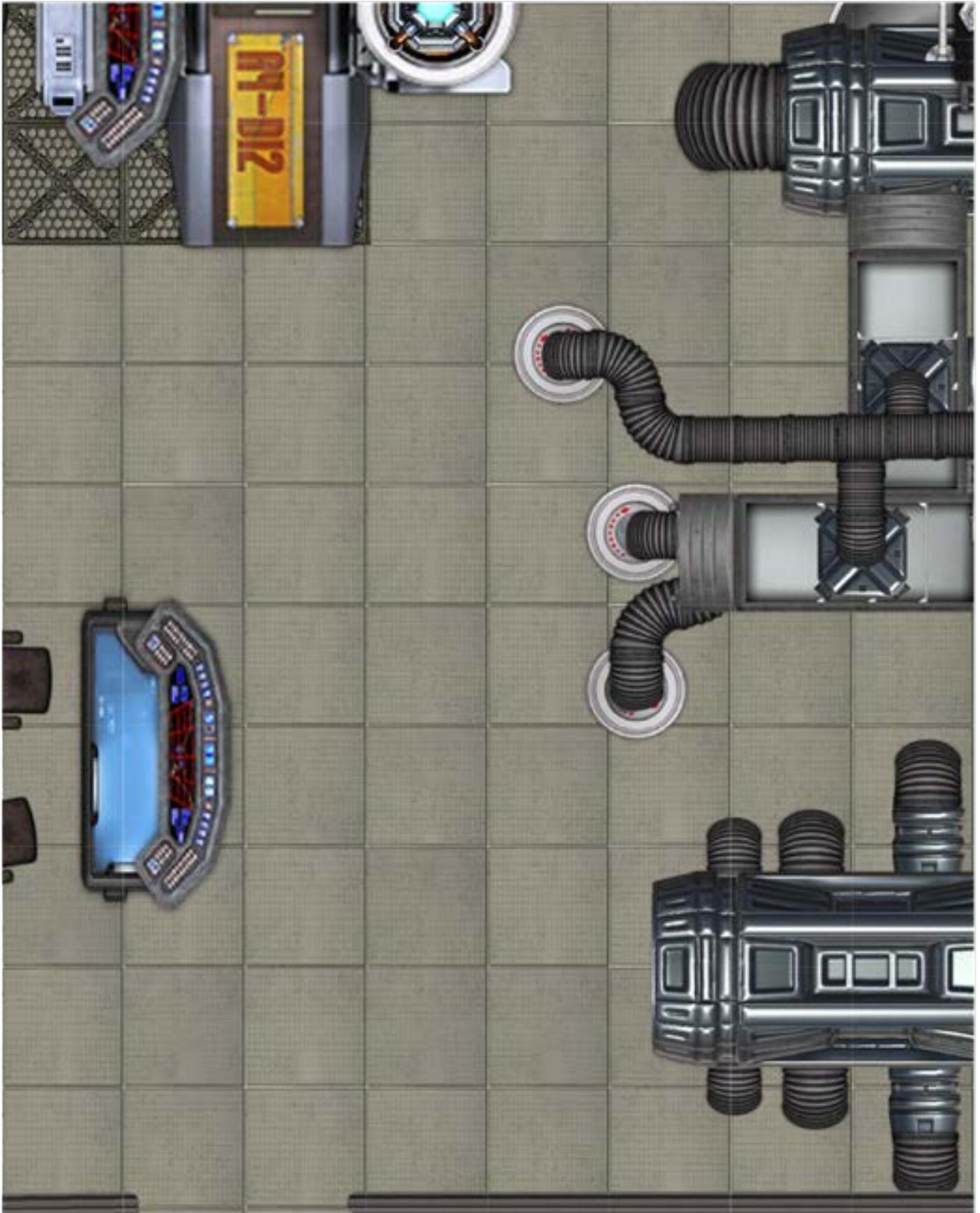
HG	HD
MG	MD
BG	BD



HG	HD
MG	MD
BG	BD



HG	HD
MG	MD
BG	BD



HG	HD
MG	MD
BG	BD

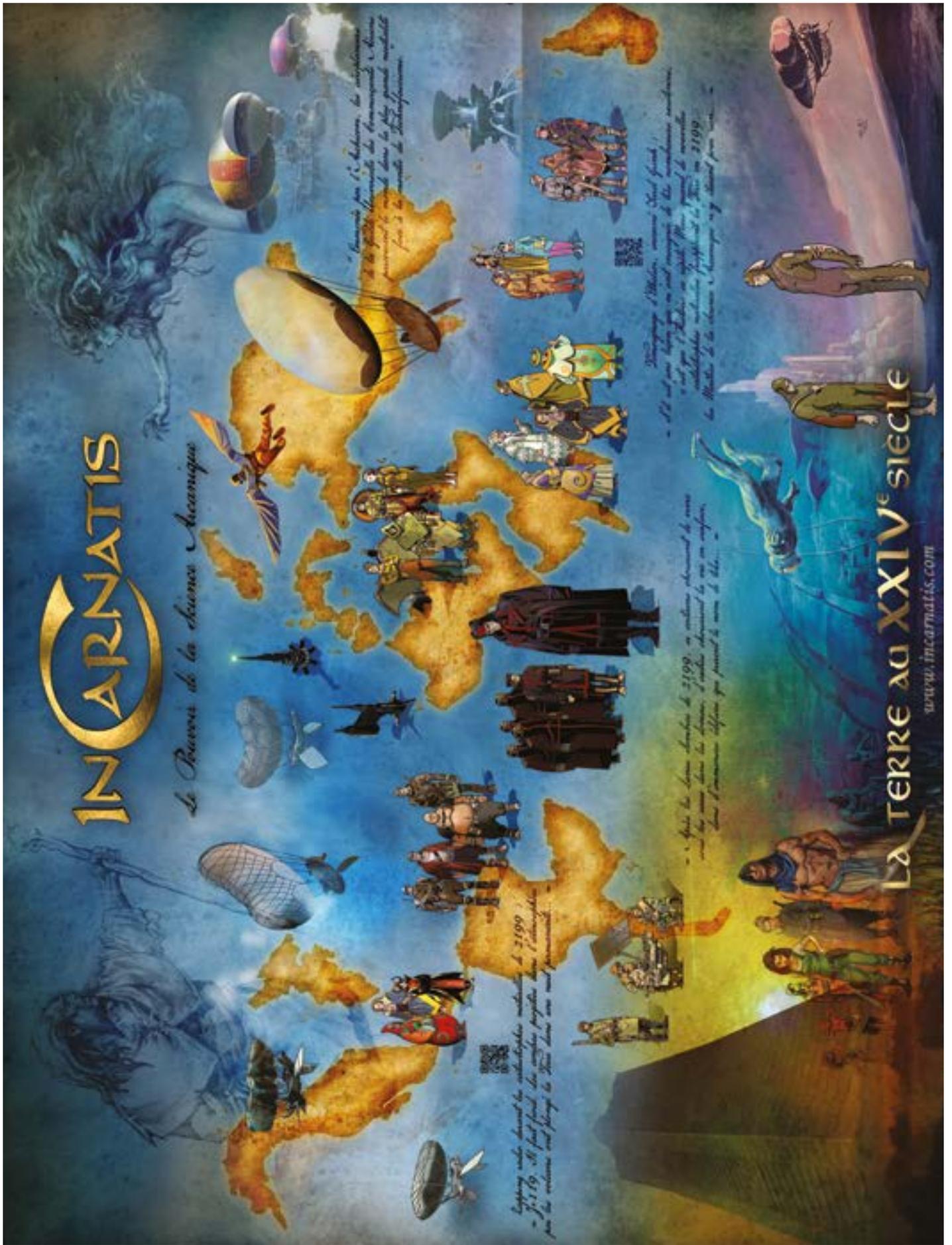


HG	HD
MG	MD
BG	BD



INCARNATIS

Le Pouvoir de la Science Arcanique



LA TERRE au XXIV^e siècle

www.incarnatis.com