

QUELQUES MOTS AVANT DE PARTIR EN MISSION...

INCARNATIS

INTRODUCTION À L'UNIVERS ET AUX FEUILLES DE PERSONNAGES

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.

REBEL UNION : UN SCÉNARIO DE IAGO LARUE,
JEAN-MARIE PHILIBERT ET MARC FRACHET



LA TERRE AU 24^e SIÈCLE

Vous êtes sur Terre en 2385

Une Terre bien différente de celle que vous connaissez, ravagée en 2199 par une série de catastrophes naturelles inexplicables qui tuèrent 80% des êtres humains et de la biodiversité, et redessinèrent les continents. Les Hommes retinrent cette période sous le nom de **Lunes Sombres**. Ce fut l'apocalypse.

→ *Écouter le zapping radio* : <http://incarnatis.com/md1>



Suite à ces catastrophes qui détruisirent presque tout, l'humanité entra dans un nouveau Moyen-Âge au cours duquel trois civilisations majeures se développèrent, présentes tout autour de la Terre mais à des niveaux différents.

→ *Voir la Carte du Monde au 24^e siècle (pages suivantes).*

La naissance des Domas au 23^e siècle

Sous les eaux se développèrent les domiens, qui tirent leur nom des grands dômes de verrite qui tapissent les fonds des océans et sous lesquels ils ont construit leurs villes.

Profitant des richesses de la mer, les domiens se mirent à cultiver des algues, devenues l'une des principales ressources alimentaires. Ils allèrent même jusqu'à modifier l'espèce humaine pour l'adapter au travail sous-marin en créant une nouvelle espèce humaine : l'homo aquaticus.

L'avènement de la civilisation tekenne

À la surface se développèrent les teks, 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. Pour y accéder, ils 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 Réseaux de Savoir. Faisant ainsi de chacun son propre navigateur.

L'apparition de la Guilde Universelle des Commerçants Aériens

Entre ces deux grandes civilisations se développa la Guilde Universelle des Commerçants Aériens (la GUCA), devenue une puissante organisation commerciale indépendante qui imposa progressivement sa propre monnaie, le Dollo, au reste du monde. La Guilde est composée d'un million d'aéroplaneurs sur lesquels vivent des familles de marchands accompagnés de Maîtres d'armes. Ils parcourent le monde par les airs, charriant les algues domiennes et les produits technologiques tekens, évitant ainsi les mers infestées de pirates en tous genres.

La montée du Technofascisme

Malmené par des forces obscures, l'idéal teken de connaissance partagée avec le reste de l'humanité se transforma progressivement en une doctrine opposée, où le savoir fut manipulé pour servir d'autres intérêts.

Puis des tensions commencèrent à apparaître entre tekens et domiens. Elles éclatèrent en 2372, quand eut lieu un premier affrontement qui marqua le début des Guerres Domiennes. Trois années de conflits et d'affrontements au terme desquelles, en 2375, un individu nommé Tara Nex devint Contrôleur Général du Tek d'Aksys et instaura le Technofascisme.

Appuyé par les Sections Suiveurs, une armée de miliciens fanatiques qui s'infiltra dans tous les niveaux de la société tekenne, le Technofascisme commença à procéder à des invasions un peu partout dans le monde...

Personne ne réagit suffisamment pour s'opposer à Tara Nex, par ailleurs notoirement connu pour détester les domiens, et plus particulièrement les homo aquaticus, qu'il considère comme une sous-race.

Prenez part à la résistance : Rebel Union

Progressivement, des mouvements de résistance se mirent en place localement, chez les tekens, les domiens et plus tard la Guilde, qui officiellement choisit de rester neutre face au Technofascisme, son plus gros client.

Ces réseaux de résistants sont notamment constitués d'espions infiltrés au tek d'Aksys, comme vous, pour exécuter différentes missions.

Deux agents de chaque civilisation majeure sont mobilisés pour mener à bien celle qui vous est confiée.

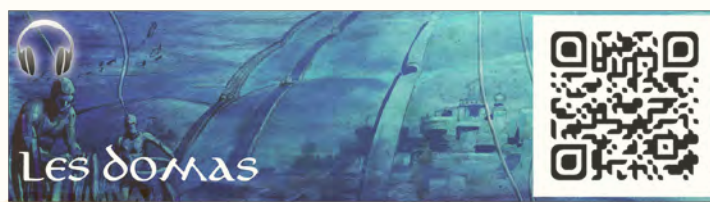
→ *Lequel de ces personnages allez-vous incarner ?*



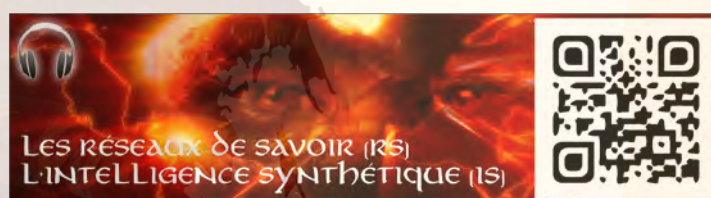
Découvrez l'univers InCarnatis à l'aide de récits audio.

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 !

Les principales CIVILISATIONS



Les RÉSEAUX DE SAVOIR



Le CONTEXTE de l'aventure



Le Pouvoir de la Science Arcanique

La terre au **XXIV^e** siècle

www.incarnatis.com

Lapping radio durant les catastrophes naturelles de 2199 :
 « J-119. Il fait froid. Les condense profitent dans l'atmosphère
 par les volcans ont plongé la Terre dans une nuit permanente... »

Après les Lames chabres de 2199, si certains choisissent de vivre avec les vagues dans les Lames, d'autres choisissent la vie en surface, dans d'immenses édifices qui portent le nom de taks...

Transmigration d'Âtholus, incense! Seul qu'on
 S'il est une légion que on s'est emparé de tes nombreuses incantations,
 à cet que d'Âtholus se agit! Mais quand de nouvelles
 catastrophes naturelles frappent la terre en 2199.
 Les Maîtres de la science Mesmerique n'y tiennent plus...

"Commenté par l'Action, les anglophones
la Petite Universelle des Commerceants Arri-
veront à monde dans la plus grande neutralité
face à la mort de Technocratie."

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.

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...

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...

RÉALISER UNE ACTION

$1D10 + \text{Caractéristique} + \text{Compétence} = \text{Total}$ (viser le score maximum)

1 = Échec automatique : l'action est ratée

0 = (10) = Critique : relancer le dé et l'ajouter au score précédent

EXEMPLES D'ACTIONS SIMPLES

- Baratinier : $1D10 + \text{CHA} + \text{Baratin}$
- Tirer au pistolet : $1D10 + \text{DEX} + \text{Armes de poing}$
- Déplacement silencieux : $1D10 + \text{DEX} + \text{Discrétion}$



FICHE DE PERSONNAGE

EDEN DIN'GARO

pseudo : *Carpaccio*

DOMIEN

AGENT DE SÉCURITÉ

INCARNATIS

JEU DE RÔLE

Scénario : *Panique sur Les RS*

Nom du joueur :

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.

CARACTÉRISTIQUES

PERCEPTION

3

VITESSE

4

ENDURANCE

5

DEXTÉRITÉ

2

FORCE

4

SAVOIR

2

INTUITION

3

VOLONTÉ

3

CHARISME

2

LOGIQUE (RS)

2

POUVOIRS DE LA SCIENCE ARCANIQUE

25

POINTS DE VIE
MAXIMUM

POINTS DE VIE
ACTUELS

12/16/20

ENCOMBREMENT

4+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

INCARNATIS

JEU DE RÔLE

Scénario : *Panique sur les RS*

Nom du joueur :

MARO EST UN TRÈS BON MARCHAND-NÉGOCIANT DOMIEN DES DOMAS DE LEN'LENDRA. C'est un vieux de la vieille qui a beaucoup de relations, notamment parmi les Boka Tsus des roots. Il commerce beaucoup avec la Guilde des Commerçants Aériens à laquelle 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.

CARACTÉRISTIQUES

20

POINTS DE VIE
Maximum

POINTS DE VIE
Actuels

10 / 13 / 16

ENCOMBREMENT

5+1D10

INITIATIVE

PERCEPTION

4

VITESSE

5

ENDURANCE

3

DEXTÉRITÉ

3

FORCE

3

SAVOIR

3

INTUITION

3

VOLONTÉ

2

CHARISME

4

LOGIQUE (RS)

3

POUVOIRS DE LA SCIENCE ARCANIQUE

Notes

Garrochage :

s'utilise avec force Vs dextérité

Pas de bonus d'armure !

La victime perd :

1- 1D6+force de dégâts au 1^{er} tour,

2- 1D8+force de dégâts au 2^e tour,

3- 1D10+force de dégâts au 3^e tour...

Lancer de couteaux :

s'utilise avec dextérité

Dégâts : 2D4

Compétences

- *Déguisement* 4
 - *Discrétion* 3
 - *Garrochage* 3
 - *Lancer de couteaux* 3
 - *Crochetage* 3
- (que serrures physiques)

Armures & protections



Équipement

- 2x Couteaux de lancer (1D4) en céramique caché sous une fausse peau
- Garrot (dans sa montre)



FICHE DE PERSONNAGE

MARNIA DELVAL

pseudo : *Milady*

GUILDE DES COMMERÇANTS
NÉGOCIANTE OPPORTUNISTE

INCARNATIS

JEU DE RÔLE

Scénario : *Panique sur les RS*

MARNIA EST UNE FEMME DANS LA FORCE DE L'ÂGE ORIGINAIRES 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

4

ENDURANCE

2

DEXTÉRITÉ

3

FORCE

2

SAVOIR

3

INTUITION

3

VOLONTÉ

3

CHARISME

5

LOGIQUE (RS)

5

POUVOIRS DE LA SCIENCE ARCANIQUE

20

POINTS DE VIE
Maximum

POINTS DE VIE
Actuels

8/10/12

ENCOMBREMENT

4+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
- ÉRUDITION 3
- ARMES DE POING 1

Armures & protections



Équipement

• ROBE DE GRAND COÛTURIER

3

Capsules de somnifères

3

Bagues de grande valeur



FICHE DE PERSONNAGE

FLINT KATEL

pseudo : Le hacker

GUILDE DES COMMERÇANTS

spécialiste informatique

INCARNATIS

JEU DE RÔLE

Scénario : Panique sur Les RS

Nom du joueur :

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.

CARACTÉRISTIQUES

20

POINTS DE VIE
Maximum

POINTS DE VIE
Actuels

8/10/12

ENCOMBREMENT

4+1D10

INITIATIVE

NOTES

Informatique / Piratage :

S'effectue en 3 étapes :

- 1- Comprendre quoi chercher
 $1D10 + \text{Intuition} + \text{Piratage}$
- 2- Comprendre où chercher
 $1D10 + \text{Savoir} + \text{Piratage}$
- 3- Forcer un système
 $1D10 + \text{Logique} + \text{Piratage}$

Compétences

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

Armures & protections



Équipement

- Biordinateur portable



FICHE DE PERSONNAGE

Katy Sky

pseudo : *Fly*

TEKENNE RÉSISTANTE
PILOTE DE COURSE

INCARNATIS

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 noblesse 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'arrête jamais à un barrage de police.

Nom du joueur :

CARACTÉRISTIQUES

PERCEPTION

3

VITESSE

5

ENDURANCE

2

DEXTÉRITÉ

5

FORCE

3

SAVOIR

2

INTUITION

5

VOLONTÉ

1

CHARISME

3

LOGIQUE (RS)

1

POUVOIRS DE LA SCIENCE ARCANIQUE

20

POINTS DE VIE
Maximum

POINTS DE VIE
Actuels

10 / 13 / 16

ENCOMBREMENT

5+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**

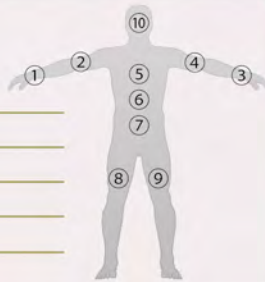
MOINS 1 pour la main directrice et

MOINS 3 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 (DÉGATS 1D6)

- **KIT DE DÉMARRAGE ILLÉGAL** DE
VÉHICULE



FICHE DE PERSONNAGE

KETER SENT

pseudo : *face*

TEKEN RÉSISTANT

ENQUÊTEUR POUR LE DAQ

INCARNATIS

JEU DE RÔLE

Scénario : *Panique sur les RS*

Nom du joueur :

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 EMPLOUCHER 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.

CARACTÉRISTIQUES

PERCEPTION

3

VITESSE

4

ENDURANCE

2

DEXTÉRITÉ

2

FORCE

2

SAVOIR

4

INTUITION

4

VOLONTÉ

4

CHARISME

4

LOGIQUE (RS)

3

POUVOIRS DE LA SCIENCE ARCANIQUE

20

POINTS DE VIE
Maximum

POINTS DE VIE
Actuels

8/10/12

ENCOMBREMENT

4+1D10

INITIATIVE

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 :
pseudo :
CIVILISATION :
MÉTIER :

Description :

Nom du joueur :

CARACTÉRISTIQUES

PERCEPTION

VITESSE

ENDURANCE

DEXTÉRITÉ

FORCE

SAVOIR

INTUITION

VOLONTÉ

CHARISME

LOGIQUE (RS)

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

les plus puissants
avez ac
notamment de
leken.
estime : c'est la
première fois que un certain nombre de
gran



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'approprie à fêter ses 10 ans lors de grandes festivités virtuelles obligatoires.



Edén DIN'GARO

Domien

Edén 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

Il vous est même
interposé
et alors
c'est la première
fois que différents modes
réalisés
c'est
technofascisme



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'approprie à fêter ses 10 ans lors 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.



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'approprie à fêter ses 10 ans de grandes festivités virtuelles obligatoires.



Marnia DELVAL

Guilde des Commerçants

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.



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'approprie à fêter ses 10 ans de grandes festivités virtuelles obligatoires.



Katy SKY

Tekenne

Katy SKY



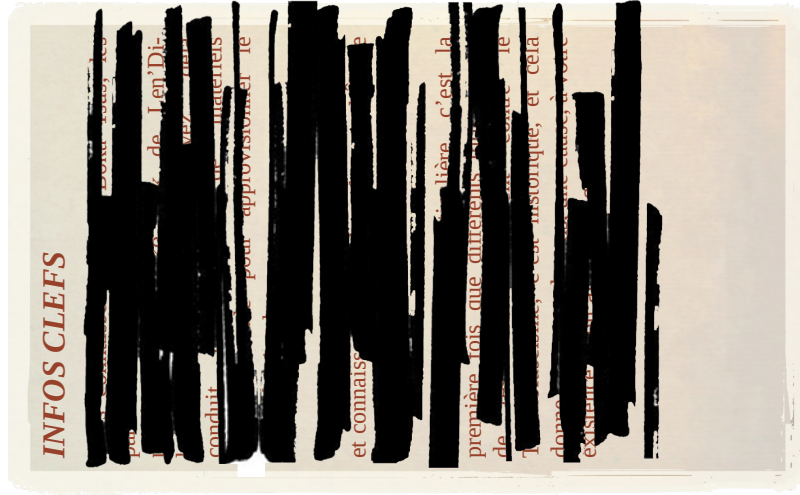
CIVILISATION



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.



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.



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.



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.

EN SAVOIR PLUS SUR L'UNIVERS INCARNATIS & LE PROJET

La volonté de créer un univers fictionnel, InCarnatis, est née dans l'univers du jeu de rôle, il y a bien longtemps... et aujourd'hui, nous y revenons avec Rebel Union, notre grande aventure de jeu de rôle.

InCarnatis est le résultat d'une démarche lancée à la fin des années 1980. À l'époque, son auteur, Marc Frachet découvrit le jeu de rôle (notamment avec Warhammer et l'Appel de Cthulhu) et ce fut un déclic : « On peut créer un monde et le faire vivre avec des personnages et des aventures !? ». Et il se lança dans un vaste projet de création artistique comportant romans, bande-dessinée, jeu de rôle et musique, qui se matérialisa (bien) plus tard avec l'univers InCarnatis.

Découvrez une nouvelle expérience de lecture augmentée.

Aujourd'hui, InCarnatis est un univers transmédia, c'est à dire un univers que vous pourrez découvrir à travers différents supports qui vont se conjuguer pour une plus grande expérience : une trilogie de romans augmentés de médias additionnels « InCarnatis, la Vénus d'Emerae » ; un mini-jeu en réalité virtuelle « InCarnatis, la Pêche aux Lumières » sur une idée de Stéphane Gassin, jouable uniquement en salons, conventions et événements ; et une aventure de jeu de rôle, « InCarnatis, Rebel Union », objet de ce premier scénario.

[Écoutez un extrait et découvrez les premiers chapitres du Tome 1](#) « InCarnatis, Le Retour d'Ethelior »



Le scénario se déroule en parallèle des événements décrits dans le tome 3 de la trilogie : « InCarnatis, La Bataille d'El Razel ». Nous vous conseillons de lire les livres, même si ce n'est pas indispensable pour jouer, et avoir une vision globale du contexte de cette aventure de jeu de rôle. D'une durée de jeu de deux à trois heures, il est le premier scénario d'une grande aventure qui totalisera environ huit à dix heures de jeu avec trois scénarios complémentaires qui seront proposés dans de nouveaux livrets.

Autre particularité de ce jeu, il est transmédia. C'est à dire que vous pourrez, simplement en scannant des QR codes, utiliser des médias additionnels tels que des récits audio ou des musiques – en plus d'illustrations et de battle maps – pour vous immerger dans l'aventure et dans votre rôle. De grands acteurs dont les voix nous sont familières ont participé à l'élaboration des médias. Vous apprécierez certainement de les retrouver dans l'aventure en jeu de rôle ou dans les romans.

LES VOIX INCARNATIS

Odile Schmitt (voix française d'Eva Longoria)
Benoit Allemane (voix française de Morgan Freeman)
Stéphane Pouplard (voix française de Jack Ryan)
Thierry Desroses (voix française de Samuel L. Jackson)
Francis Lalanne (chanteur, auteur, comédien...)
Julien Escalas (musicien, chanteur et comédien...)
Richard Darbois (voix française d'Harrison Ford)
Adrien Antoine (voix française de Chris Hemsworth)
Delphine Allemane (voix française dans New York 911, FBI : portés disparus...)

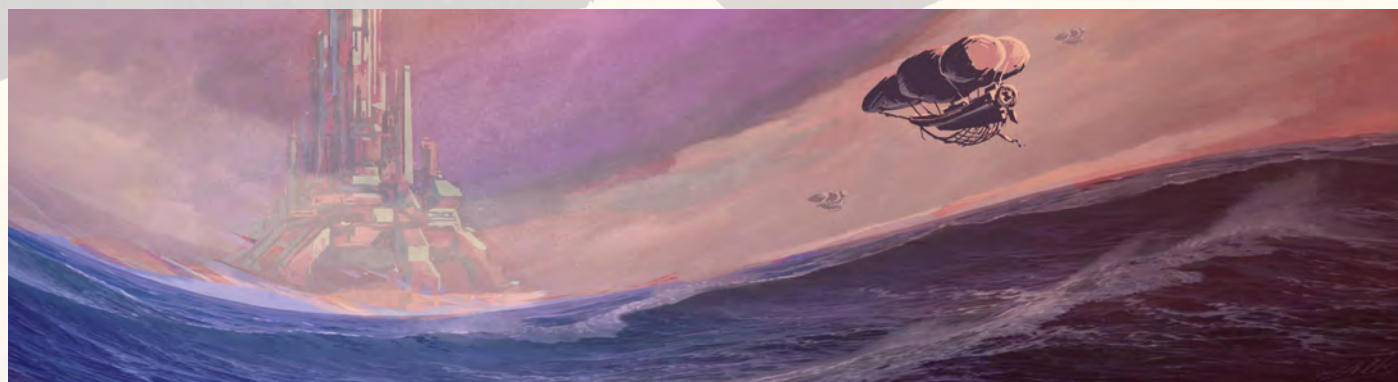
Ainsi que de nombreux guests que nous avons eus l'honneur d'accueillir tels que Brigitte Lecordier, Jacques Frantz, Céline Monsarrat, Pierre Alain de Garrigues, Jérémie Covillault, et aussi notre cher et regretté Patrick Poivey.

Pour en savoir plus sur InCarnatis, [consultez notre dossier de presse](#).

FAN DE GOODIES ?

Marque-page, mug, poster, bande originale, gourde en cuir, asterling...
Disponible exclusivement dans [la boutique InCarnatis](#) et en salons !

www.InCarnatis.com



Ils l'ont fait pour vous !

Scénario

Iago Larue, Jean-Marie Philibert
et Marc Frachet

Illustrations

Etienne le Roux, Stéphane Gassin,
Michaël Fabre, Paul Faro et Bernard Bittler
Battlemaps réalisées par Iago Larue

Système de jeu

Iago Larue et Jean-Marie Philibert
d'après le système de jeu SteamShadows
créé par Frédéric Dorne chez JdR Éditions

Réalisation et composition du livret

Jean-Marie Philibert et Stéphane Gassin

Avec la participation de Lynda Frachet
d'après l'univers InCarnatis créé par Marc Frachet

©2020 - ACCI Entertainment éditions - Tous droits réservés

Plongez dans l'univers
InCarnatis avec la trilogie
de romans augmentés :
« La Vénus d'Emerae ».



©2020 - ACCI Entertainment éditions - Tous droits réservés