

NEW HUMANS

Terre, 2084.

L'humanité s'autodétruit dans un enfer nucléaire. Les survivants se regroupèrent dans des zones inhospitalières, difficiles d'accès, peu touchées lors du cataclysme.

Subissant les retombées radioactives, ils cherchèrent une solution pour assurer la survie de l'espèce. Une technologie fut découverte permettant d'influer sur les radiations et choisir quelles mutations elles provoquent. Depuis lors les nouveau-nés vivent d'abord normalement puis évoluent génétiquement pendant l'adolescence.

Dans ce futur excentrique et dangereux, où chacun choisit son corps ou ses capacités, tous tentent de trouver un rôle à leur vie et contribuer au maintien de cette nouvelle humanité.

PERSONNAGES

Choisir:

- 1 mutation **principale**, changeant radicalement le corps ou la façon de vivre.
- 2 mutations **secondaires**, plus discrètes, concernant des **capacités** physiques ou mentales. D'autres mutations peuvent survenir pendant la partie selon l'exposition aux radiations.
- 8 compétences à niveau "**Débrouillard**". Si elle a une **synergie logique** avec une mutation la compétence est **fixée** au niveau "**Talentueux**" et ne pourra pas être améliorée.



MÉCANISMES

Les actions se résolvent avec un seul dé, différent selon le **niveau de maîtrise** des compétences concernées:



Néophyte (d4)



Débrouillard (d6)



Compétent (d8)



Talentueux (d10)



Expert (d12)

Réussite d'une action de difficulté moyenne: 4+.

Objectif: Proposer un **personnage évolutif**, surtout en One-Shot.

En Campagne on place un point d'XP pour améliorer une compétence d'un niveau ou pour en acquérir une nouvelle au niveau "Néophyte".

En One-Shot on améliore une compétence d'un niveau lorsque l'on réussit un score maximum au dé.

