

Imputrescibles

Whisky, Thompsons et Zombies

Remarque importante : un bonus de X revient à augmenter le seuil de réussite d'une action de X (voir la résolution des actions, plus loin dans cet ouvrage). Un malus X revient à diminuer le seuil de réussite de X. Sauf s'il est fait mention du contraire, les divers malus et bonus sont cumulables.

XP	Equivalence
X+4	+1 point de caractéristiques
X+1	+1 point de compétences
3	Nouvelle compétence au niveau (+1)

Résultat > seuil	Echec
Résultat > seuil	Réussite automatique
Double 1	Réussite automatique
Double 6	Echec automatique

Résolution d'actions

Le MJ définit un seuil de réussite pour l'action (somme des caractéristiques choisies ou double de la caractéristique unique choisie). Il y applique des bonus ou des malus suivant les conditions de réalisation de l'action.

Les modificateurs liés aux compétences, avantages et désavantages sont appliqués.

Le joueur lance deux D6 et compare le résultat au seuil de réussite.

Exemples de duos de caractéristiques

- Agir en premier (initiative) : AGI + PER
- Baratiner : ESP + PRE
- Courir : FOR + CON
- Culture générale, connaissances : ESP x 2
- Ecouter, sentir, goûter, voir, toucher : PER x 2
- Esquiver un coup : AGI + PER
- Fouiller : ESP + PER
- Garder son sang-froid : ESP x 2
- Grimper à une corde : FOR x 2
- Intimider : FOR + PRE
- Lancer un objet avec précision : AGI + PER
- Lancer un objet loin : FOR + AGI
- Persuader un tiers : ESP x 2
- Se bagarrer : FOR + AGI
- Séduire : PRE x 2
- Survivre sans nourriture : CON x 2
- Tirer avec une arme à feu : AGI + PER

Imputrescibles

Whisky, Thompsons et Zombies

Agilité	Actions par tours de combats
1 ou 2	1
3 ou 4	2
5 ou 6	3

Noms	Dégâts
Coup de poing, de pied	1D2
Coup de tête	1D3
Coup de gourdin, de batte de Baseball	1D3+1
Coup de poignard	1D3+2

Actions propres au combat :

Initiative : AGI + PER

Parade : AGI + PER

Esquive : FOR + AGI

	Pistolet	Fusil	Fusil à pompe	Thompson
Chargeur	6	10	5	20
Temps de recharges (rounds)	1	2	3	2
Tir(s) par rounds	1	1	1	1 ou 5
Dégâts	1D6	1D6+2	1D6+4	1D6
Portée (m)	10	60	50	30
Prix (\$)	40	100	50	200

Dés à 6 faces	Dés à 3 faces
1 ou 2	1
3 ou 4	2
5 ou 6	3

Dés à 6 faces	Dés à 2 faces
1, 2 ou 3	1
4, 5 ou 6	2

Imputrescibles

Whisky, Thompsons et Zombies

Chronologie pour les joueurs

1915 : Première guerre mondiale en Europe. Pas encore de prise de position par les USA.

Fin 1916 : Wilson envoie 60000 soldats combattre les troupes allemandes.

Février 1917 : Un nouveau virus propagé par l'Allemagne décime les troupes. Les USA condamnent ouvertement ces actes.

Octobre 1917 : Mort de Wilson, remplacé par Finner. Soulèvement du peuple en Russie. Europe mise en quarantaine par les USA.

Décembre 1917 : Un référendum semble confirmer la position de Finner en tant que président des USA.

Mise en place du 18ème amendement (Finner Act) par Finner :

- interdiction de l'alcool en dehors des applications médicales et industrielles,
- officialisation de l'interdiction pour toute personne de se rendre sur le Vieux Continent dont tous les habitants sont déclarés hors-la-loi et perdent leur statut d'être humain. Ceci signifie également que les habitants de l'Europe sont indésirables en-dehors de leurs continents.

Fondation du FBP (Federal Bureau of Prohibition) dont le but premier est de faire respecter le 18ème

Début de la Prohibition.

1918 : Annonce officielle de la propagation du virus allemand aux USA.

Formation d'agents pour l'élimination des zombies et contaminés : les Zombies Hunters (ZH).

Création du NIZS (National Institute of Zombification Study).

1920 : Mise en place d'une politique de dénonciation des contaminés.

Âge d'or de la Prohibition.

Chronologie complémentaire pour le MJ

1915 : les USA mettent au point un gaz de combat (la trioxine) permettant d'augmenter la résistance et la force des soldats...en en faisant des zombies.

Novembre 1916 : 60000 soldats américains (boostés secrètement à la trioxine) sont envoyés pour combattre en Europe.

Février 1917 : les USA perdent le contrôle de la situation et accusent l'Allemagne des débordements liés à la trioxine.

Octobre 1917 : Suicide de Wilson, Finner le remplace. Mise en quarantaine de l'Europe par les USA.

Décembre 1917 : Mise en place du Finner Act. Création du FBP (Federal Bureau of Prohibition). Leur tâche d'élimination des zombies et contaminés sera officialisée bien plus tard sous la forme des Zombie Hunters.