

JDRA Bubba Ho-Tep

livre de base V1.1
par LEMASSEURAVEUGLE

Introduction :

Bubba Ho-tep est une comédie horrifique américaine, sorti en 2002, réalisé par Don Coscarelli, également producteur (avec Jason R. Savage) et co-scénariste.

Ce film est inspiré d'une nouvelle éponyme de Joe R. Lansdale, présente dans l'anthologie *The King Is Dead: Tales of Elvis Post-Mortem*. Grâce à des critiques positives et la présence de Bruce Campbell, acteur incarnant le personnage principal, ce film est considéré comme culte.

Une histoire de momie terrorisant et tuant les pensionnaires d'une maison de repos, le film Bubba Ho-tep traite du thème de la condition de personne âgée.

Dans ce JDRA, vos joueur vont interprété des vieux affrontant des entité surnaturelle dans une maison de retraite. L'univers est contemporain fantastique avec des élément comique et horrifique. Il s'agit du monde actuel, tel qu'il est, mais dans lequel sans que la plupart des gens le sachent, se cachent des choses surnaturel.

Dés nécessaire (D4, D6, D8, D10, D12, D20, D100)

Crée un personnage : *(La fiche de personnage est la dernière page)*
Trouvez un nom et un prénom à votre personnage.

Déterminez le Sexe (Homme ou Femme), cela ne change pas grand chose.

Déterminez l'age, jetez 1D4 (à 1 votre personnage à environ 60 ans, il se déplace difficilement mais il est autonome) (à 2 votre personnage à environ 70 ans, il doit gérer la fatigue et les médicaments) (à 3 votre personnage à environ 80 ans en plus de la fatigue et les médicaments, il devra surveiller sa sonde urinaire voire dans de rare occasion sa couche) (à 4 votre personnage à un âge avancé comme le vénérable du sommet, chez lui c'est la totale, fatigue et les médicaments plus sonde urinaire et même un respirateur avec son véhicule de prédilection qui est le célèbre fauteuil roulant).
Si les joueurs ou le MJ le souhaitent, ils peuvent décider de ne jouer que des vieux de tel ou tel âge et d'agrémenter leur roleplay avec un fauteuil roulant et une sonde urinaire alors que le personnage n'a que 80.

Son ancien métier, (soldat, médecin, président, star du rock, comptable) il peut en avoir plusieurs au cours de son existence.

Malgré leur grand âge les Pjs (Personnage joueur) ne sont pas encore complètement séniles, ils ont encore toute leur tête (enfin presque) mais à cause de leur traitement et leur prise régulière de médicament, ils peuvent occasionnellement perdre un peu la boule ou la mémoire.

Ce JDR ne décrira pas toutes les pathologies des personnes âgées, cela reste à la charge du joueur. Interprétez votre « vieux » comme vous le voulez, le plus amusant étant de jouer la caricature à fond, la partie n'en sera que plus amusante.

Jetez 6 fois 1D6+6 et répartissez les résultats dans ses Caractéristiques.

Force, avoir beaucoup en force est un atout indéniable pour attaquer au corps à corps et les dégâts. Vous pourrez porter, jeter, ou toute autre action physique, mais attention, vous n'avez plus 20 ans. Votre force n'est plus ce qu'elle était.

Dextérité, Utile pour passer inaperçu et utiliser une arme à projectile et de jet ou tenter une opération de ré-assemblage de votre fauteuil préféré dans lequel vous vous installez pour regarder vos jeux TV. mais attention, vous

n'avez plus 20 ans. Vos mains tremble, vous n'êtes plus aussi habile que dans le temps.

Constitution, C'est le synonyme de votre santé PV (point de vie), de votre fatigue et de votre résistance. En fonction de votre constitution vous aurez plus ou moins de PV.

Intelligence, à par vous, la plupart des résident son relativement « gaga » mais ce n'est pas votre cas. Votre intelligence est encore intacte, malgré quelque problème de mémoire et de concentration.

Perception, voire, entendre, sentir, le touché, le goût et peut être votre 6ém sens. Selon l'age et l'état générale de votre vieux, votre perception sera un allier de choix dans la lute contre les force obscure.

Charisme, et bien, il n'est pas nul mais, vous n'êtes plus très beau. Mais certaine personne garde un certain charisme, une manière de parlé ou de la galanterie qui à son charme.

Mental, votre personnage à un potentiel plus ou moins élevé de résistance à la peur, ou à une situation choquante.

Les points de vies (PV), 8 points + bonus Constitution (exemple CON 8 = - 2, CON 9 = - 1, CON 10 = +0, CON 11 = +1, CON 12 = +2, ect...).

Géré la fatigue :

Pour chaque action demandant un jet de dé le personnage devra dépensé un jeton et un seul (ou des point inscrit sur la feuille de personnage).

La totalité d'un combat coute un seul point de fatigue.

Déterminez votre état de fatigue en jetant 1D10 + bonus CON au dessus de 10 (exemple CON 8 = - 2, CON 9 = - 1, CON 10 = +0, CON 11 = +1, CON 12 = +2, ect...), ce qui vous diras si vous êtes en forme ou pas.

Exemple concret :

J'ai 11 en Constitution, je tire 1D10 pour déterminé ma fatigue du jour, j'obtiens 7 sur le dé de dix, j'y ajoute 1 car j'ai 11 en constitution et donc un bonus de +1, ce qui donne à la fin une fatigue de 8, par conséquent

j'aurais 8 points que je pourrais dépenser ce jour.

Géré les médoc :

Les médoc son représenté par des jeton (ou des bonbons). 3 fois par jour (matin, midi et soir) les Pjs doivent choisir l'une de ces pilules et avaler.

- 1 Pilule jaune, pas de bonus ni de malus.
- 2 Pilule verte, +2 FOR, - 2 INT, - 2 CHA. Durée une demi-journée.
- 3 Pilule noir, +2 DEX, - 2 CON. Durée une demi-journée.
- 4 Pilule bleu, +2 CON, - 2 FOR. Durée une demi-journée.
- 5 Pilule rouge, +2 DEX, - 2 FOR. Durée une demi-journée.
- 6 Pilule violette, +2 CON, - 2 CHA. Durée une demi-journée.

Les mélange sont possibles mais déconseillées car les effets ce cumule la première fois, mais pour la suite du scénario le personnage est considéré comme dépendant et n'obtient plus les bonus, juste les malus.

Géré sa sonde urinaire :

Certain personnage ont une sonde urinaire à roulette. Elle doit être remplacer ou vider au moins une fois par jour.

Géré son respirateur :

Certain personnage ont un respirateur qui se compose d'un masque relia à une bonbonne d'oxygène sur roulette. La réserve d'oxygène dure environ une semaine.

Compétences (qualité et défaut) :

Choisir de 0 à 3 Qualité pour votre personnage. Pour chaque Qualité choisi il faut toujours prendre aussi un défaut au choix.

Qualité Physique

Casse-cou (audacieux voir inconscient, votre personnage dans une relativement bonne forme pour dire « je ne suis pas trop vieux pour ses connerie ». cela lui confère un bonus de +3 au jet dans les action ou situation risqué).

Estomac d'acier (votre digestion est très inefficace, lors des repas de midi vous récupéré 3 points de fatigue).

Lève-tôt (ne peut être cumulé avec couche tard, vous vous levé avant tous le monde et bénéficiez de +1 dans les jet durant la journée).

Couche tard (ne peut être cumulé avec lève tôt, vous êtes un oiseaux de nuit et bénéficiez de +1 dans les jet durant la nuit).

Hors d'age (tellement vieux qu'il n'est plus surpris de rien, même pas de voir un cafard la taille d'un écureuil) +3 pour résisté à la peur.

Dure à cuire (en à vue des verte et des pas mure, c'est pas un petit bobo de plus ou de moins qui fera la différence) diminue les dégât de 1 point comme une armure naturel.

Menaçant (votre vieux fait peur comme Christopher Lee qui vous confère +1 au jet d'intimidation).

Défaut Physique

Dure de la feuille (le personnage entend mal, quoi? IL ENTEND MAL ! Et est victime d'un – 1 en perception sans sonotone).

Myope comme une taupe (le personnage ne voit pas grand chose sans ces triple fouaillé et est victime d'un – 1 en perception sans lunette).

Dépendance au médoc (- 1 à tout les jets si oublie d'en prendre).

Dentier (malus pour récupération des PV si pas de dentier).

Odeur de cimetière (- 1 en charisme à cause de cette odeur de terre et de mort qui vous suis partout, mais ne dérange pas les autre Pjs).

Atouts mentaux

Technologie de pointe (+2 au jet d'informatique).

Chronométrie instinctive (le PJ a un chrono dans la tête).

Code d'honneur (+2 au jet si action honorable).

Connaissance utile (vous êtes un expert dans un domaine spécifique lié à l'un de vos métier).

Bibliothèque (vous êtes douer avec les livres et les langues et la culture, +2 au jet d'érudition (INT)).

Mémoire d'éléphant (vous vous souvenez avec précision des chose vue et entendue, d'un document ou des conversations, +2 au jet de mémoire (INT)).

Sans froid (vous gardez votre calme en toutes circonstance).

Sommeille léger (vous vous réveillez au moindre bruit suspect sans jet).

Quand on veut on peut (remplace une fois par jour un point de fatigue).
Concentration (vous pouvez fermer votre esprit à toute distraction pour accomplir une action).

Défaut mentaux

Parkinson (problème de mémoire récurrent – 2 au jet de mémoire INT).
Cauchemar (vos nuits sont agitées de mauvais rêves et il vous arrive de pousser des hurlements ou de vous réveiller en sueur).
Cœur sensible (des efforts soutenus sont risqués).
Coléreux (vous vous mettez facilement en colère).
Défaut d'élocution (vous étiez bègue ou aviez un cheveu sur la langue, avant les gens vous comprenaient mais maintenant que vous êtes vieux, personne ne vous comprend du premier coup).
Grincheux (sa ne marchera jamais, le vert est à moitié vide, c'était mieux avant).
Radoteur (soule tout le monde avec des histoires et anecdotes du style « Quoi, quoi, de mon temps dans la RAF »).
Radin (malgré qu'il soit vieux, le personnage a encore des réflexes conditionnés par la grande récession des années 30, il n'y a pas de petite économie).
Flash-back (votre passé resurgit sans prévenir causant des absences quand un jet en INT est raté).
Somnambule (vous faites parfois des choses durant votre sommeil).
Phobie (vous avez une peur incontrôlable de quelque chose, -3 au jet pour passer outre).
Territorial (vous êtes extrêmement jaloux de votre territoire).
Complot (vous vous croyez victime (peut-être à juste titre) d'une conspiration, exemple vous étiez JFK mais on vous a tué en noir et remplacé le cerveau par un sac de sable).

Atouts sociaux

Faveur (quelqu'un doit un service au PJ, qui ? c'est le PJ qui propose et le MJ qui décide, un jour, mais ce jour n'arrivera peut-être jamais, je vous demanderais de me rendre un service).
Voyageur (vous avez beaucoup voyagé de par le monde, un véritable globe-trotter, connu de nombreux pays et cultures, +2 au jet de culture).
Meneur naturel (+1 au jet de commandement (Charisme)).

Réputation (vous étiez un personnage connue voire célèbre avec quelque fans en rapport avec métier ou action historique, c'est à double tranchant si échec au jet de charisme, exemple « je me rappelle de vous, ma grand-mère vous détestait »).

Défauts sociaux

Réserve (vous dissimulez des sucreries dans votre chambre et ne les partagez que très rarement, mais pas jamais).

Repris de justesse (vous êtes un escroc votre identité n'est pas celle sous la quel vous êtes inscrit dans cet hospice, vous avez fuit une vie trop folle d'une star du rock ou autre, laissez et vieux vous vous êtes rangé).

Seul au monde (votre famille vous méprise et ne vous rend jamais visite).

Sosie (on vous prend pour quelqu'un de connue mais vous ne bénéficiez jamais de cette situation).

Système de jeu :

Round, un round est une unité de temps utilisé lors des combats pour que les joueur réalise au moins une action. Un round dure environ 3 secondes.

Déclaration d'intention, tout les protagoniste ont l'opportunité de déclaré leur attention juste avant que le round commence.

Action possible en combat, se déplacer, attaquer, parer, esquiver, ou autre action ne demandant que quelque seconde et métra le temps nécessaire pour faire son action comme soigniez qui peut aller de 1 à plusieurs rounds.

Faire un jet, Quand faire un test ? Le maitre de jeu n'est pas obligé d'exigé un jet de dés pour toutes les actions. Son bon sens le guidera pour ce qui est des actions triviales (dont la réussite est automatique) ou foncièrement impossibles. Règle optionnel de « quand on veux très fort quelque chose on fini toujours par y arriver », une action ors combat difficile peu être entrepris par un PJ sans jet, mais cela dure plus longtemps. Exemple crocheter une serrure avec un teste en dextérité, si le PJ veut être sur de réussir peut si il le veut dire « 10 » ce qui signifie qu'il prend son temps pour bien faire les chose, mais cela prend plusieurs round au choix du MJ.

Le PJ tire 1D20 dans une caractéristique défini par le MJ pour faire une action.

Si le PJ tire 1, c'est une « réussite critique ». L'action particulièrement réussie les conséquence sont laissé au bon soin du MJ.

Si le PJ fait un score inférieur ou égal à sa valeur de caractéristique, c'est une action réussie.

Si le PJ fait un score supérieur à sa valeur de caractéristique, c'est une action ratée.

Si le PJ tire 20, c'est un « fumble », un échec critique. Les conséquence sont désastreuse pour le PJ, toujours laissé au bon soin du MJ.

Combat, Une fois au corps à corps, celui qui a la plus grande valeur de Dextérité porte le premier coup.

Le PJ tire 1D20 pour attaquer :

Si le PJ tire 1, c'est une « attaque critique » particulièrement réussie et double les dégâts de son arme.

Si le PJ fait un score inférieur ou égal à sa valeur de Force, c'est une attaque réussie.

Si le PJ fait un score supérieur à sa valeur de Force, c'est une attaque ratée.

Si le PJ tire 20, c'est une « maladresse d'attaque », un « fumble », un échec critique. Les conséquences sont désastreuses pour le PJ, exemple l'attaque touche un coéquipier à la place de la créature.

Le PJ peut décider dans sa déclaration d'intention de faire une parade ou une esquive de l'attaque potentielle de l'adversaire, pour ce faire il tire 1D20 :

S'il tire 1, c'est une « parade critique » particulièrement réussie et peut donc riposter avec une attaque normale durant ce round.

S'il fait un score inférieur ou égal à sa valeur de Dextérité, c'est une parade réussie. Le PJ n'est pas touché.

S'il fait un score supérieur à sa valeur de Dextérité, la parade échoue et prend des dégâts.

S'il tire 20, c'est une « maladresse de parade », un « fumble », un échec critique et se prend le double des dégâts.

Si le PJ a touché l'ennemi il tire les dégâts qui sont variables selon l'arme utilisée.

Chute de Mental: Quand le PJ rate un jet de Mental ça « santé mentale » baisse, ce qui le rend de plus en plus fou et incohérent. Voir dangereux pour ces semblables arriver à 1 ou 2, et à 0, le personnage n'est plus jouable pendant un nombre de rounds égale à son total de Mental de départ. Après ce laps de temps le joueur reprend le contrôle de son personnage en pitoyable état avec un score de Mental de 2. Ce qui veut dire que le personnage a peut-être changé de camp, ou, qu'il est complètement fou, dans tous les cas, cela a un impacte conséquent sur le roleplay. Le joueur ou le MJ, peuvent décider d'abandonner un personnage fou au profit d'un nouveau pour le bien du scénario.

Récupération :

Sommeil : fait regagner tout les points de fatigue (1D10 est lancé pour la journée).

Repas : récupération de 3 points de fatigue.

Repos : dans un lit en mangeant des cochonneries, les actions ne coûtent pas de fatigue mais se limite à 1 heure par jour.

PV : Irrécupérable pendant un scénario, mais récupération totale entre les

séances.

XP (expérience et niveau), Il est étrange de parler de gain d'expérience quand les PJ sont de vieux brise-car, mais sans véritable but, ils se sont affaiblies. Ces aventure leur donne une deuxième jeunesse.

A le fin de chaque scénario, chaque joueur choisit quelle caractéristique il souhaite essayer d'augmenter. Il lance un dés de 20 faces et, si le jet est supérieur à sa caractéristique, elle augmente d'un point. Le maitre de jeu peut accorder l'augmentation de façon automatique, sans jet de dé.

Véhicules :

Une personne jeune en pleine possession de ces moyen se déplace de 9 mètre par round, et un coureur de professionnel à 12 mètre par round.

Mais les personnes âgé son connus pour leur extrême lenteur voir leur incapacité à se déplacé sans l'aide d'un outil. Sans outil, un vieux standard va à 4 mètre par round. Les outil permettre tous de ce déplacer à 6 mètre par round sans malus.

Fauteuil roulant, plusieurs type de fauteuil son disponible, le classique et le motorisé.

Déambulateur, un déambulateur est un accessoire qui permet à des personnes ayant des difficultés à se déplacer de pouvoir se mouvoir sans l'aide d'un tiers. Il s'agit d'un cadre métallique pourvu de poignées et d'embouts antidérapants sur les pieds, placé devant la personne pour l'aider à se déplacer. Ils sont réglables en hauteur pour s'adapter au mieux à la taille de la personne.



Canne, peut servir d'aide à la marche mais aussi d'arme de fortune.

Équipements et armes :

Le bonus de Force est le chiffre qui détermine une partie des dégâts des arme au corps à corps avec ou sans arme.

Avec une Force de 8 = - 2, FOR 9 = - 1, FOR 10 = +0, FOR 11 = +1, FOR 12 = +2, ect...)

Je conseille de n'utilisez que les arme de 1 à 6 (comme dans le film) ils sont tous disponible dan la remise du jardinier.

1 Main nue : les dégâts sont le bonus de Force.

2 Arme improvisé, casserole, branche, caillou, vert brisé : 1D4 + le bonus de Force.

3 Canne, petit couteau de poche : 1D4+2 + le bonus de Force.

4 Couteau de cuisine, marteau, clé anglaise : 1D6 + le bonus de Force.

5 Outil de jardinage type taille haie, pelle, hache, fourche : 1D8 + le bonus de Force.

6 Essence : 1D10+2 par round pendent 5 round.

7 Arme de jet (ultra rare) type arc : 1D10 Valeur 800\$.

8 Arme à feu (très rare) type revolver : 1D10+2 Valeur 1000\$, 6 balles.

9 Fusil cal 12 (rare) : 1D12+2 Valeur 500\$, 2 balles.

10 Mine (très rare) : 4D4+2 Valeur 100\$.

Le livre des Âmes :

Un recueille occulte et millénaire qui peut aidez les Pjs à détruire des menaces surnaturelle. Les créature surnaturel son les ennemies dans ce JDR, elle sont légion, tiré de vieux film d'horreur, où d'ordinaire les héros son de fringant et fringante jeune personne.

La notion de « BUBBA », Look cowboy de la campagne (bouseux).

Ennemies caractéristique : abréviation ADD= absorption des dégâts

Petit ennemies, sbire, PV5 ATT8 Dégâts 1D4 INT5 ADD0

Animaux dangereux, PV8 ATT10 Dégâts 1D8 INT5 ADD2 s'enfuit si perte de PV.

Gros bras, second du grand méchant, PV15 ATT10 Dégâts variable (Dégâts standard 1D4+2) INT10 ADD1 mourra pour son maitre.

Grand méchant, PV20 ATT12 Dégâts 1D8 INT15 ADD2.

Une maison de repos du Texas de l'Est :

Le Texas est un État du Sud des États-Unis, le deuxième plus vaste du pays (696 241 km²).

Population de 26,9 millions en 2014, Sa capitale est Austin alors que Houston est sa plus grande ville. Le Texas est plus grand que la France métropolitaine et possède des paysages divers organisés selon un gradient est-ouest : ils évoluent des plaines du Sud profond aux déserts du Sud-Ouest américain. Les milieux naturels sont donc d'une grande variété : marais littoraux, forêts subtropicales, prairies, zones semi-arides et arides, montagnes se succèdent sur plusieurs centaines de kilomètres d'est en ouest.

Plan des environs :



Assez peut emprunté, il y a une route qui passe à proximité de la Résidence. A l'ouest il y a un rivièr (Angelina River) avec des bord praticable mais abrupt, un pont de plusieurs dixième de mètre enjambe cette rivièr. Un parc arboré entoure le bâtiment. La remise du jardinier est quelque mètre derrièr le bâtiment, elle est remplie d'outil de jardinage.

Organisation interne :

Horaires : Matin levé 06h00 pour la prise de médicament et du petit déjeuner servi dans le réfectoire, sauf cas de santé E315 (ne pouvant se déplacer) dans ce cas le personnel est chargé de la tâche.

A 07h00 Toilette corporel à la charge du pensionnaire, sauf cas de santé E315 dans ce cas le personnel est chargé de la tâche.

De 08h00 à 12h00 visite autoriser.

A 12H00 repas du midi est servi dans le réfectoire, sauf cas de santé E315, les menus sont disponible à la demande.

De 13h00 à 17h visite autoriser.

De 17h00 à 19h00 activité au choix (Télévision).

A 19h00 repas du soire est servi dans le réfectoire, sauf cas de santé E315, les menus sont disponible à la demande.

De 20h00 à 22h30 activité au choix (Télévision).

A 23h00 extinction des feu jusqu'à 06h00.

Plan intérieur :



Les PNJ (personnage non joueur) :

Les infirmières, Ella Joyce est l'infirmière en chef. Il y a aussi deux autres infirmières, Linda Flammer et Cean Okada.

Le jardinier, Bob Davis qui n'est presque jamais là mais le travail est fait.

Le directeur, Reggie Bannister est l'administrateur.

Les employés des pompes funèbres, Daniel Roebuck et Daniel Schweiger sont des employés des pompes funèbres.

Résidents, Bull Thomas il a une arrière petite fille qui lui rend visite elle s'appelle Callie 22 ans et est très jolie. A chacune de ces visites les vieux, qui n'en restent pas moins des hommes, la mate discrètement. Il y a aussi Solange Morand (la femme au poumon d'acier). Toutes les chambres sont occupées, il y a même parfois deux personnes par chambre.

Caractéristique des PNJ, pour faire simple tout est à 10. (10PV,INT10,FOR10, ect...) sauf si le MJ en décide autrement pour les besoins de son scénario.

Table des rencontres :

Dans la résidence (de nuit), de 1 à 5 rien, de 6 à 8 un PNJ résident (vieux) qui déambule dans les couloirs, de 9 à 10 un employé au choix du MJ (infirmière de préférence effectuant une ronde), de 11 à 15 un sbire du grand méchant, de 16 à 20 le grand méchant lui-même.

A l'extérieur de jour, de 1 à 5 rien, de 6 à 10 un passant inintéressant PNJ, de 11 à 18 un animal inoffensif style chat écureuil oiseaux, de 19 à 20 animal dangereux type chien alligator.

A l'extérieur de nuit, de 1 à 15 rien pendant 10 minutes, de 16 à 20 le grand méchant en personne.

Scénario : Bubba Ho-tep



Elvis Presley, toujours vivant, mais malade et enfermé dans une maison de repos du Texas de l'Est, est désormais bien vieux. Bref le scénario du film.

Aide de jeu pour les joueur

Déterminez votre état de fatigue en jetant 1D10 + bonus CON

- 1 Pilule jaune, pas de bonus ni de malus.
- 2 Pilule verte, +2 FOR, - 2 INT, - 2 CHA. Durée une demi-journée.
- 3 Pilule noir, +2 DEX, - 2 CON. Durée une demi-journée.
- 4 Pilule bleu, +2 CON, - 2 FOR. Durée une demi-journée.
- 5 Pilule rouge, +2 DEX, - 2 FOR. Durée une demi-journée.
- 6 Pilule violette, +2 CON, - 2 CHA. Durée une demi-journée.

Équipements et armes :

Le bonus de Force est le chiffre qui détermine une partie des dégâts des arme au corps à corps avec ou sans arme.

Avec une Force de 8 = - 2, FOR 9 = - 1, FOR 10 = +0, FOR 11 = +1, FOR 12 = +2, ect...)

- 1 Main nue : les dégâts sont le bonus de Force.
- 2 Arme improvisé, casserole, branche, caillion, vert brisé : 1D4 + le bonus de Force.
- 3 Canne, petit couteau de poche : 1D4+2 + le bonus de Force.
- 4 Couteau de cuisine, marteau, clé anglaise : 1D6 + le bonus de Force.
- 5 Outil de jardinage type taille haie, pelle, hache, fourche : 1D8 + le bonus de Force.
- 6 Essence : 1D10+2 par round pendent 5 round.
- 7 Arme de jet (ultra rare) type arc : 1D10 Valeur 800\$.
- 8 Arme à feu (très rare) type revolver : 1D10+2 Valeur 1000\$, 6 balles.
- 9 Fusil cal 12 (rare) : 1D12+2 Valeur 500\$, 2 balles.
- 10 Mine (très rare) : 4D4+2 Valeur 100\$.

Fauteuil roulant, plusieurs type de fauteuil son disponible, le classique et le motorisé.

Déambulateur,



Canne, peut servir d'aide à la marche mais aussi d'arme de fortune.

JDRA Bubba Ho-Tep Fiche d'inscription prés-tiré V1.0

Nom : Elvis Presley / Sebastian Haff Sexe : Homme

Age : 67 Métier : star du rock

Niveau : 1 Fatigue : PV : 10

Historique

Caractéristiques

FORce : 11 DEXtérité : 7 CONstitution : 12

INTelligence : 7 PERCEPTION : 9 CHARisme : 10

Qualité et Défaut

Réputation (vous étiez un personnage connue voire célèbre avec quelque fans en rapport avec métier ou action historique, c'est à double tranchant si échec au jet de charisme, exemple « je me rappelle de vous, ma grand-mère vous détestait »).

Sosie (on vous prend pour quelqu'un de connue mais vous ne bénéficiez jamais de cette situation).

Équipements

lunette de soleil, deambulateur,

JDRA Bubba Ho-Tep Fiche d'inscription prés-tiré V1.0

Nom : John F. "Jack" Kennedy Sexe : Homme

Age : 83 Métier : Président

Niveau : 1 Fatigue : PV : 5

Historique

Caractéristiques

FORce : 8 DEXtérité : 12 CONstitution : 7

INTelligence : 12 PERCEPTION : 10 CHARisme : 8

Qualité et Défaut

Complot (vous vous croyez victime (peut être à juste titre) d'une conspiration, exemple vous étiez JFK mais on vous a tué en noir et remplacer le cerveau par un sac de sable).

Réserve (vous dissimulez des sucreries dans votre chambre et ne les partagez que très rarement, mais pas jamais).

Équipements

Fauteuil roulant électrique, canne,

JDRA Bubba Ho-Tep Fiche d'inscription V1.1

Nom : _____ Sexe : _____

Age : _____ Métier : _____

Niveau : __ Fatigue : _____

PV : de base _____ Actuel _____

Historique

Caractéristiques (modificateur bonus:malus)

FORce : _____ ^{mod} () DEXtérité : _____ ^{mod} () MENTal : _____ ^{mod} ()
INTelligence : _____ ^{mod} () PERCeption : _____ ^{mod} ()
CHARisme : _____ ^{mod} () CONStitution : _____ ^{mod} ()

Qualité et Défaut

Équipements
