

PRÉSENTATION

« Je suis le diable, et je suis ici pour faire son travail. »

CHARLES "TEX" WATSON

Malgré une réputation peu flatteuse de comportements blasphématoires, de petites magouilles et de vols à l'étalage, depuis des générations, la famille Rushmore creuse des tombes et enterre les morts de Desolation – petite ville perdue du Texas, aussi désertée que désertique.

Jusqu'à aujourd'hui. La matriarche est morte durant son accouchement. Doc a fait au mieux, mais n'y pouvait rien. Elle avait prédit qu'elle ne s'en sortirait pas, qu'elle était maudite et qu'il faudrait l'honorer en suivant les indications insensées qu'elle avait laissées. Lucy est morte sur le coup, éventrée par un bébé mort-né qui s'est aussitôt mis à parler... dans la tête de chacun des enfants présents. Le fœtus voulait un bocal en verre pour se protéger, de l'alcool pour se conserver et l'attention de ses frères et sœur pour se raconter : ni mort ni vivant, ayant partagé ses derniers instants, il était aussi bien lié à ses frères et sœur qu'à leur mère décédée. Il pouvait assurer leur immortalité et avait, à l'occasion, des visions en provenance de l'autre côté. De quoi les aider dans leur tâche, se montrer à la hauteur de leur héritage et accéder à ses dernières volontés. Votre mère est morte, et **vous êtes les derniers des Rushmore.**

AVERTISSEMENT

Du fait de situations ambiguës et du ton violent ou outrancier de certains éléments décrits, **Rushmore est réservé à des joueurs matures.**

RUSHMORE

Dans Rushmore, les joueurs incarnent les membres d'une famille de fossoyeurs – red-necks amoraux et déjantés – vivant dans un trou perdu du Texas, dont la matriarche – sorcière délirante – vient de décéder. L'illumineuse laisse derrière elle un fœtus télépathe et une série d'ordres sous forme de post-it sibyllins. Pour honorer la mémoire de leur mère et trouver un sens à leur héritage, ils doivent respecter ses dernières volontés.

Rushmore est un Shooter.

SHOOTER ?

Pas de scénario proposé, ni de longues règles à digérer, un Shooter c'est un **angle de jeu** et des **personnages-joueurs atypiques** dans un **contexte concis** garni de petites idées et de grandes histoires – charge au meneur de se les réapproprier pour écrire ou improviser ses scénarios et développer ses campagnes – le tout accompagné d'une **bande originale**, d'un court **système de jeu** et de **feuilles de personnage** pour jouer sans tarder.

.....
Tout au long de ce Shooter, vous trouverez des notes indiquées de cette manière. Ce sont des remarques d'ordre général, des conseils ou des idées de scènes ou d'intrigues pour faciliter la maîtrise de ce jeu et vous permettre d'improviser plus facilement.
.....

CONTENU

Au sommaire de Rushmore :

- **Gestion** – conseils et bande originale,
- **Affaire de famille** – présentation des Rushmore,
- **Maison aux tombes** – description de la propriété,
- **Récurrents** – seconds couteaux, lieux notables et figures locales,
- **Dernières volontés** – post-it, emmerdes et intrigues personnelles,
- **Révélation** – présentation d'un secret bien enterré,
- **Système de jeu** – règles et feuilles de fossoyeurs prêtirés.

GENRE

Rushmore, c'est du contemporain bizarre, du fantastique à la lisière de la réalité avec des éléments surnaturels et outranciers. C'est la chronique de vie d'une famille dysfonctionnelle, de fossoyeurs du dimanche, de losers qui ont mauvais fond. C'est une ambiance décalée entre moments aussi réalistes qu'effrayants et d'autres, aussi ridicules qu'excessifs.

Rushmore, c'est du sang, de la chique et du mollard : un contexte ensoleillé, rural, bouseux et cruel.

RÈGLES

Le système de jeu de Rushmore est une version adaptée du système Corpus Mechanica Plus prévue pour permettre de jouer quasi immédiatement – une dizaine de minutes de lecture et d'assimilation de règles – tout en proposant une mécanique de jeu simple et efficace.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Pour jouer à Rushmore, il faut :

- 2 à 5 joueurs (meneur inclus),
- quelques heures disponibles,
- de quoi prendre des notes,
- quelques dés à six faces,
- les feuilles de fossoyeurs.

.....
Les feuilles des fossoyeurs sont téléchargeables sur www.misterfrankenstein.com (section « À jouer »).
.....

INSPIRATIONS

Les sources d'inspirations ayant servi à l'écriture de ce Shooter sont nombreuses mais quelques-unes sont plus emblématiques de son ton et de ses ambiances.

- Le comics **Preacher** de Garth Ennis pour son ton irrévéréncieux, ses personnages hauts en couleur et son parfum d'États-Unis où le soleil tape dur,
- Les films **La Maison des 1000 Morts** et **The Devil's Rejects** de Rob Zombie pour leurs personnages amoraux et déjantés en plein Texas daté.
- Les séries TV **My Name is Earl** pour sa représentation de losers beaux de l'Amérique profonde, **Sons of Anarchy** pour « la famille » à la morale douteuse et au business en marge de la loi et **Six Feet Under** pour le quotidien un rien austère d'une famille à la tête d'une entreprise de pompes funèbres.
- Les films d'exploitation type « **Grindhouse** » aux personnages iconoclastes et à la tonalité vintage décomplexée.
- Les films d'horreur du « sud profond », ridé par le soleil, ramolli par la chaleur, à la **Massacre à la tronçonneuse**, **La Colline a des yeux** et **Délivrance**.

LINC

Lincoln Junior Rushmore alias « Grand Frère »

RUSHMORE

MOTS-CLEFS Homme. Caucasien. 35 ans. Taille moyenne. Brun. Peau blanche et sèche. Mauvaise haleine. Œil gauche mort. Grosse barbe hirsute. Chemise à carreaux rouge. Veste en jean aux manches déchirées. Jean élimé.

SITUATION

Jeff frère, 25 ans
Rose sœur, 25 ans
Wash frère, 20 ans

OCCUPATIONS

- s'occuper du cimetière
- élever les animaux
- arrondir les fins de mois

APTITUDES

AGIR	3
CONNAÎTRE	4
ENDURER	3
FORCER	4
PERCEVOIR	3
S'IMPOSER	5
SAVOIR-FAIRE	4
SE BATTRE	4
SE CONTRÔLER	3
VISER	2

EN BONNE SANTÉ 6

SANTÉ

- À 2 +1 RÉUSSITE EXIGÉE
 À 1 +2 RÉUSSITES EXIGÉES
 À 0 INCONSCIENT.
 AGONIE 1D TOURS : ENDURER/4

SPÉCIALITÉS

NOM (+ APTITUDE LIÉE)

RELANCES

Réseau (Connaître)	● ○ ○
Résistance immunitaire (Endurer)	● ○ ○
Écoute (Percevoir)	● ○ ○
Intimidation (S'imposer)	● ○ ○
Mécanique (Savoir-faire)	● ○ ○
Premiers secours (Savoir-faire)	● ○ ○
	○ ○ ○
	○ ○ ○
	○ ○ ○
	○ ○ ○
	○ ○ ○

EN PLEINE FORME 6

RESSOURCE

- RÉUSSITE +1 RÉUSSITE AUTOMATIQUE
 VERTU UTILISER SA VERTU
 LIEN TRANSMETTRE DE LA RESSOURCE
 À UN RUSHMORE EN L'ENCOURAGEANT

PARTICULARITÉS

LIÉES À LA RESSOURCE

TIC HONORER LA FAMILLE

En tant qu'aîné, Linc cherche à faire respecter sa famille et **pète les plombs à la moindre insulte** dirigée contre les siens.

À chaque fois que (le joueur incarnant) Linc se refuse à être violent après que l'un des Rushmore ait été insulté par une personne extérieure à la famille, le personnage **perd 1 point**.

TACLE Si le joueur « tacle » un autre joueur en signalant qu'il n'a pas joué le Tic de son personnage, son personnage gagne 1 point de Ressource.

VICE BOIRE À EN VOMIR

Linc passe son temps libre à boire : il s'enfile **plusieurs packs de bières** et ne se sent bien qu'après avoir vomé.

À chaque fois que Linc boit suffisamment, il **regagne 1 ou plusieurs points** de Ressource (en fonction de la dose ingérée) – à raison de 1 Vice par jour.

VERTU RENDRE MALADE

En parlant, Linc peut **mettre mal à l'aise et rendre malade** quelqu'un rien qu'en le touchant – un coup de poing et la personne vomit.

Chaque point de Ressource utilisé permet de cibler une personne pour la **mettre mal à l'aise** si Linc lui parle ou **malade** s'il la touche.

EN RÉSERVE

ÉVOLUTION

- 5 PTS OR > 1R EN SPÉCIALITÉ
 10 PTS 1R > 2R EN SPÉCIALITÉ
 15 PTS 2R > 3R EN SPÉCIALITÉ
 +1D EN APTITUDE

AFFAIRE DE FAMILLE

Larry Rushmore est le dernier de sa lignée – celle de la famille historique de fossoyeurs de Desolation, Texas – quand il rencontre **Lucy Perkins**. Cette dernière, issue d'une famille de hippies à la sinistre réputation, est venue se recueillir sur la tombe de sa mère décédée. Coup de foudre. En l'espace d'une quinzaine d'années, quatre enfants naissent de leur union pour constituer une belle brochette de clichés White Trash – cas sociaux aussi pauvres que violents, vulgaires et déjantés.

ANECDOTES

Depuis qu'il est petit, Linc a des trous de mémoire qui ne vont pas en s'arrangeant en abusant de l'alcool et des coups de poing en pleine tête. Par contre, sporadiquement, il se souvient de faits passés avec acuité et précision.

À 20 ans, a fait de la prison pour l'enlèvement des jumelles Turnip. En récupérant la rançon, il fut appréhendé et emprisonné pour 5 ans. Durant son séjour carcéral et suite à une blessure mal soignée consécutive à une rixe, Linc a perdu l'usage de son œil gauche.

En tant qu'aîné, Linc ressent le besoin de veiller sur la famille et d'éliminer tous ceux qui peuvent la menacer. Comme disait maman : Les démons soit ils t'écoutent, soit tu les cloutes ! Maman avait une définition toute personnelle des démons.

ARMES DE PRÉDILECTION

NOM (+ APTITUDE LIÉE)

DÉGÂTS

Poing & cie (Se battre)	1D (OR)
Pelle à tout faire (Se battre) coupe, tasse et tranche	3D (1R)
Fusil de chasse (Viser) légué par son père	4D (3R)

ARME DE CONTACT + FORCER > RELANCE
 FORCER À 1D À 3D > OR / 4D > 1R / 5D > 2R / 6D > 3R