

RINGO

Will Ringo Rushmore, alias « Pépé »

RUSHMORE

Mots-clefs Homme. Caucasien. 65 ans. Taille moyenne. Cheveux longs blancs. Corps couvert de tatouages. Lunettes sales. Chemise à carreaux, jean troué et ceinturon usé.

SITUATION

Linc neveu, 35 ans
Jeff neveu, 25 ans
Rose nièce, 25 ans
Wash neveu, 20 ans

OCCUPATIONS

- Chercher le butin des Rushmore
- Arrondir les fins de mois
- Entretien la Harley

APTITUDES

AGIR **3**

CONNAITRE **5**

ENDURER **2**

FORCER **2**

PERCEVOIR **3**

S'IMPOSER **4**

SAVOIR-FAIRE **5**

SE BATTRE **4**

SE CONTROLER **4**

VISER **4**

SPECIALITES

NOM (+ APTITUDE)

RELANCES

Armes à feu (Viser)



Armes improvisées (Se battre)



Conduire (Savoir-faire)



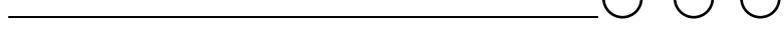
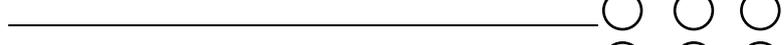
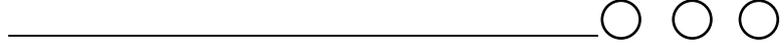
Mécanique (Savoir-faire)



Réseau (Connaître)



Argumentation (S'imposer)



EN BONNE SANTE

6

EN PLEINE FORME

6

SANTE

A 2 +1 REUSSITE EXIGEE

A 1 +2 REUSSITE EXIGEE

A 0 INCONSCIENT

AGONIE 1D TOURS : ENDURER / 4

RESSOURCE

REUSSITE +1 REUSSITE AUTOMATIQUE

VERTU UTILISER LA VERTU

LIEN TRANSMETTRE DE LA RESSOURCE A UN RUSHMORE EN L'ENCOURAGEANT

PARTICULARITES

LIEES A LA RESSOURCE

TIC RAMENE TOUJOURS SA GUEULE

Lors des discussions, Ringo ne peut jamais s'empêcher de **donner son avis** sur tout et n'importe quoi, et ce, même si on ne lui a rien demandé.

.....
A chaque fois que (le joueur incarnant) Ringo **n'impose pas son avis** sur chaque sujet de conversation où il est impliqué directement ou indirectement, 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 VOYEUR

Ringo adore s'introduire dans les propriétés privées pour **mater les gens discrètement**. Il lui arrive parfois de s'introduire dans les habitations pour « voir de plus près ».

.....
A chaque fois que Ringo est dans une propriété privée pour mater les occupants, il regagne 1 ou plusieurs points de Ressource (en fonction de la proximité) – à raison de 1 Vice par jour.

VERTU EVITER LES EMMERDES

Ringo a un don pour **éviter les problèmes**. Il arrive toujours à tirer son épingle du jeu.

.....
Chaque fois qu'un autre personnage effectue un test impliquant Ringo, **la difficulté du test peut être augmenté de 1** par point de Ressource utilisé.

EN RESERVE

DEPENSE

45

EVOLUTION

5 PTS 0R > 1R EN SPECIALITE
10 PTS 1R > 2R EN SPECIALITE
15 PTS 2R > 3R EN SPECIALITE
+1D EN APTITUDE

AFFAIRE DE FAMILLE

Will Ringo Rushmore n'est pas un Rushmore. (Son vrai nom, on s'en balance carrément). Ringo s'est fait une sale idée : la famille Rushmore cache un butin ! Ringo fera tout pour se faire passer pour un Rushmore et fouiller tranquillement leur bicoque.

ANECDOTE

Will Ringo a fait de la taule avec Lincoln Sr. Perkins. C'est en écoutant le vieux qu'il pense que sa petite-fille cache un trésor dans sa maison.

Ringo a observé les Rushmore. Lucy Sr. Perkins vit seule avec ses quatre gniards. Leur père, Larry Rushmore, est mort il y a vingt ans lors d'un braquage d'une épicerie.

Être acteur, ça se travaille. Ringo s'est renseigné sur cette famille. Mis à part ces quatre enfants, aucun Rushmore n'est répertorié vivant dans les registres de l'administration. Il est temps de faire surgir ce vieil oncle...

Une sacrée merde ce fœtus... des choses dégueulasse, Ringo en a déjà vu, mais ce fœtus flottant dans son bocal et qui semble vivant... mais putain, c'est qu'il lui parle : *si Ringo aide les Rushmore, le fœtus lui révélera l'emplacement du trésor de famille.*

ARMES de prédilection

NOM (+ APTITUDE LIEE) DEGATS

Poing & Cie 1D (0R)

Barre de fer 3D (1R)

Glock 26 4D (2R)

Arme planquée à la cheville