



RUSH
MORE



APTITUDES

Dix aptitudes définissent les points forts et les points faibles.

AGIR

Faire preuve d'agilité, s'avancer sur une corniche, sauter au-dessus du vide, éviter un projectile, avoir des réflexes.

CONNAITRE

Posséder des connaissances théoriques spécifiques en histoire, sciences, etc.

ENDURER

Courir sur une longue durée, résister aux chocs, aux maladies, retenir son souffle, résister aux maladies, aux infections.

FORCER

Pousser un meuble, soulever un objet, lancer un objet le plus loin possible.

PERCEVOIR

Utiliser ses cinq sens : observer et s'orienter, entendre, goûter, sentir et toucher.

S'IMPOSER

Argumenter, se justifier, commander, intimider.

SAVOIR-FAIRE

Posséder des connaissances pratiques spécifiques, conduire, faire un nœud coulant, un garrot, réparer, crocheter, pratiquer les premiers soins.

SE BATTRE

Frapper au corps-à-corps, se défendre, esquiver un coup, utiliser une arme de contact.

SE CONTROLER

Se montrer discret, être silencieux, contrôler ses émotions, garder son sang-froid, se concentrer, se souvenir.

VISER

Toucher une cible à distance, tirer avec une arme à feu, lancer une corde.

APTITUDE	LE PERSONNAGE EST	L'ACTION EST	NOMBRE DE RÉUSSITES
1D	Mauvais	Facile	Réussite automatique
2D	Médiocre	Relativement facile	1
3D	Moyen	Moyenne	2
4D	Bon	Difficile	3
5D	Excellent	Très difficile	4
6D	Génie / athlète olympique	Impossible	Échec automatique

1-3

Échec

4-6

Réussite

Un 6 compte comme une réussite et permet de relancer un dé.

SPÉCIALITÉ	LE PERSONNAGE EST
0R	Novice
1R	Doué
2R	Compétent
3R	Expert

ÉVOLUTION

A la fin d'un scénario, le personnage gagne entre 1 et 4 points d'évolution.

DEPENSE

COÛT	APTITUDE/ SPÉCIALITÉ
5 points	0R > 1R en Spécialité
10 points	1R > 2R en Spécialité 2R > 3R en Spécialité
15 points	ou +1D en Aptitude ou +1 déformation professionnelle

LIMITATION

Un personnage ne peut pas avoir un niveau de Spécialité supérieur à son niveau d'Aptitude.

RESSOURCE

Quantifie la réserve physique et mentale du personnage.

UTILISATION

Le joueur peut utiliser les points de Ressource à n'importe quel moment et autant qu'il en possède en une seule fois.

-1 point	Obtenir une réussite automatique
-1 point	Lien du Sang : transmettre 1 point de Ressource à un autre joueur.
-1 point	Utiliser sa Vertu.

À 0 point, le personnage tombe inconscient, épuisé.

GAIN/PERTE

+1	Par nuit de sommeil complète
	Par marge de réussite
	Pour simuler l'excitation et la motivation à la suite d'une découverte ou d'une réussite.
	Lorsqu'il honore sa déviance (Vice).
-1	Par marge d'échec défavorable
	A cause d'un échec particulièrement cuisant, lorsque le meneur souhaite illustrer la fatigue physique et mentale du personnage.

SANTÉ

PREMIERS SOINS

Jet de Savoir-faire avec comme difficulté le nombre de points perdus dans l'heure précédente.
+1 point de santé en cas de réussite.

SANTÉ	ÉTAT	RÉCUPÉRATION
6	Pleine forme	Aucune récupération
5	Fatigué	+1 point après 24h de repos
4	Contusionné	+1 point après 36h de repos
3	Sérieux	+1 point après 48h de repos
2	Grave	+1 point après 72h de repos Les jets d'aptitude requièrent 1 réussite supplémentaire
1	Très grave	+1 point après 7 jours de repos Les jets d'aptitude requièrent 2 réussites supplémentaires
0 ou -	Inconscient	Le personnage agonise pendant 1D x 10 secondes Toutes les 10 secondes, test Endurer/4

AFFRONTEMENT

Lors d'opposition, les adversaires effectuent un jet d'aptitude, le vainqueur est celui qui obtient la meilleure marge de réussite.

ARMES	Mains nues	Très légère	Légère	Moyenne	Lourde
	1D	2D	3D	4D	5D
Normale (0R)	Poing, pied, tête	Planche de bois, lance-pierre	Cran d'arrêt, brique	Barre à mine, chaîne	Explosif, grenades
Efficace (1R)	Griffes, poing américain	Matraque, rasoir, taser, batte	Pelle, scalpel, tuyau	Machette, masse	Pistolet mitrailleur
Dangereuse (2R)				Pistolet, hache d'incendie	Fusil d'assaut
Meurtrière (3R)				Fusil à pompe, tronçonneuse	Mitrailleuse

Chaque dé affichant une réussite compte pour une blessure.

Certaines sources de dégâts permettent de relancer un ou plusieurs dés qui n'auraient pas affiché une réussite assurant un nombre de dégâts minimum.

TABLEAU DE CONTACT

Forcer	Relances supplémentaires	Forcer	Relances supplémentaires
1D à 3D	Aucune	5D	2R
4D	1R	6D	3R

CHUTE

	Dégâts	Amortir
Par tranche de 3m	1D (1R)	Agir/1
Par tranche supplémentaire	+1D (1R)	Agir/+1

FEU

		Subir
Par tranche de 10s	+(1R)	
Torche	1D	
Feu de camp	2D	Pas de test
Cocktail molotov	3D	
Incendie	4D	

ASPHYXIE ET NOYADE

		Supporter
Après 30s sans oxygène	1D	Endurer/1
Par 10s supplémentaire	+1D	Endurer/+1
Par échec précédent	+(1R)	

DERNIERES VOLONTES

6 TROMPETTES

5 personnes à tuer* et 1 à sauver**.

Déclenchent des visions de Fœtus (p. 33-34).
La dernière révèle à Fœtus qui il est.

6 COUPES

5 à récupérer*** et 1 à détruire****.

Déclenchent des événements annonciateurs
de l'Apocalypse (p. 34) :

- Pluie de grenouilles
- Fuites aux Abattoirs (rivière de sang)
- Chaleur insupportable
- Mort de tous les animaux de compagnie
- Foules contre les Rushmore
- Fin du monde (si les 6 trompettes ont été sonnées)

QUELQUES NOMS POUR IMPROVISER

HOMMES

Jeff Lancaster	Matthew Shepperd
Ernie Lewis	Rick Washington
Jeff Ashley Morris	Earl Swenney
Lyle Gillory	Sam Offer
Zafar Ali	Clifford Holden
Edmond Moss	Joey Nesbitt
Sullivan Anderson	Jonas Gardner
Silas Sulkin	Tyler Byrne
Francesco Rose	Stanley Munn
Boy McMahon	Dylan Portman
Rafa Celestine	Emilio Reyez
Gary Carr	Ayden Murray
Benny Sutton	Silas Gisbon

FEMMES

Fiona Williams	Francine Hurley
Cybil Kowalsky	Miriam Hall
Savannah Louis	Janice Harbison
Franny Hussain	Loretta Carson
Haley Ramis	Sandra Waller
Amanda Berstein	Ariela Baker
Virginia Meredith	Jane Russo
Gwen Miller	Josie Franco
Abigail Novack	Miranda Collins
Lucie Poots	Carol Barns
Eberly Nicols	Hazel Welsh
Abby Olson	Denise Gibbs
Brooklyn Goodwyn	Joyce E. Peterson

