

# PRESENTACIÓ

«Jo sóc el diable, i sóc aquí per fer la seva feina.»

CHARLES "TEX" WATSON

Malgrat una reputació poc afalagadora de comportaments blasfems, petits tripijocs i furts menors, des de fa generacions, la família Rushmore és l'encarregada de cavar les tombes i enterrar els morts de Desolation –un petit llogaret perdut a Texas, tan desert com desèrtic.

**Fins ara.** La matriarca va morir en el part. En Doc va fer tot el que va poder, però no va servir per a res. Ella ja havia dit que no se'n sortiria pas, que estava maleïda i que havien d'honorar-la seguint les instruccions insensates que havia deixat. La Lucy va morir de seguida, esventrada per un nadó mort –que immediatament va començar a parlar... dins el cap de cadascun dels presents. El fetus volia un pot de vidre per a la seva protecció, on conservar-s'hi amb alcohol pur i l'atenció dels seus germans i germana per explicar-los que ni mort ni viu i havent compartit els seus darrers instants, estava del tot lligat a ells i a ella per la mort de la seva mare. Ell podia assegurar-los que seria immortal i que de vegades tindria visions de l'altre costat. Que l'havien d'ajudar en la seva tasca, estar a l'alçada de la seva herència i acceptar-ne les darreres voluntats.

La vostra mare és morta, **i vosaltres sou els darrers Rushmore.**

## ADVERTIMENT

A causa de les situacions ambigües i del seu to violent i de l'exageració de certs elements que s'hi descriuen, **Rushmore està reservat a jugadors madurs.**

## RUSHMORE

A Rushmore els jugadors encarnaran els membres d'una família d'enterramorts – *rednecks* amorals i guillats– que viuen en un poble de mala mort perdut a Texas, la matriarca dels quals –una bruixa delirant– acaba de morir. La il·luminada ha deixat darrere seu un fetus telèpata i una sèrie d'ordres en forma de *post-it* sibil·lins. Per honorar la memòria de la seva mare i trobar un sentit a la seva herència, ells han de respectar les seves darreres voluntats.

Rushmore és un impuls.

## IMPULS?

Un Impuls no és pas cap escenari pregenerat, ni una tirallonga de regles per dirigir, és una **proposta de joc** i de **personatges jugadors atípics** dins un **context concret** guarnit de petites idees i de grans històries –obliga al conductor a fer-se'l seu escrivint o improvisant els seus escenaris o desenvolupant les seves campanyes– tot acompanyat d'una **banda sonora**, d'un **sistema de joc** curt i d'un **full de personatge** per poder jugar sense tardança.

.....  
Per tot aquest Impuls, trobareu notes indicades d'aquesta manera. Són observacions de caràcter general, consells o d'idees per escenes o aventures per facilitar la direcció d'aquest joc i que us permetran d'improvisar amb més facilitat.  
.....

## CONTINGUT

Un sumari de Rushmore:

- **Gestió** – consells i banda sonora,
- **Afer de família** – presentació dels Rushmore,
- **Casa entre tombes** – descripció de la propietat,
- **Recurrents** – segones espases, llocs notables i figures locals,
- **Darreres voluntats** – *post-it*, merders i intrigues personals,
- **Revelació** – presentació d'un secret ben enterrat,
- **Sistema de joc** – regles i fulls dels enterramorts pregenerats.

## GÈNERE

Rushmore s'emmarca en un entorn contemporani, estrany i fantàstic, al límit de la realitat, amb elements sobrenaturals i extravagants. És la crònica de la vida d'una família disfuncional, d'enterramorts de diumenge, de perdedors amb un fons dolent. Un ambient que es mou entre moments tan realistes com esfereïdors i d'altres tan ridículs com excessius.

Rushmore és sang, tabac de mastegar i escopinades: un context assolellat, rural, paggerol i cruel.

## REGLES

El sistema de joc de Rushmore és una versió adaptada del sistema Corpus Mechanica Plus pensat per permetre jugar quasi immediatament –uns deu minuts de lectura i assimilació de regles– oferint una mecànica de joc simple i eficaç.

## MATERIAL NECESSARI

Per jugar a Rushmore, calen:

- 2 a 5 jugadors (conductor inclòs),
- algunes hores disponibles,
- quelcom per prendre notes,
- alguns daus de sis cares,
- els fulls dels enterramorts.

.....  
Podeu descarregar-vos els fulls dels enterramorts a [www.maqui-ed.com](http://www.maqui-ed.com).  
.....

## INSPIRACIONS

Les fonts d'inspiració que s'han fet servir per escriure aquest Impuls són nombroses, però n'hi algunes que són més emblemàtiques pel seu to i el seu ambient.

- Els còmics **Preacher** de Garth Ennis pel seu to irreverent, els seus personatges acolorits i el seu aroma d'un Estats Units on el sol pica fort.
- Les pel·lícules **House of 1000 Corpses** i **El Renegats del diable** de Rob Zombie pels seus personatges amorals i guillats en ple Texas.
- La sèrie de televisió **My Name is Earl** per la seva representació de perdedors tanoques de l'Amèrica profunda, **Sons of Anarchy** per "la família" de moral dubtosa i els seus negocis al marge de la llei i **Six Feet Under** per la quotidianitat gens austera d'una família al capdavant d'un negoci de pompes fúnebres.
- Pel·lícules d'exploració tipus «**Grindhouse**» amb personatges iconoclastes i un to vintage desacomplexat.
- Les pel·lícules de por del «sud profund», arrugats pel sol, estovats per la calor, com **Matança de Texas**, **Els turons tenen ulls** i **Deliver Us from Evil**.

LINCOLN

Lincoln Junior Rushmore àlies «Germà gran»

# RUSHMORE

**MOTS CLAU** Home. Caucàsic. 35 anys. Alçada mitjana. Cabells castanys. Pell blanca i seca. Mal alè. Ull esquerre mort. Barba grossa i espessa. Camisa a quadres vermells. Jaqueta texana amb les mànigues arrencades. Texans gastats.

## SITUACIÓ

**Jeff** germà, 25 anys • ocupar-se del cementiri  
**Rose** germana, 25 anys • tenir cura dels animals  
**Wash** germà, 20 anys • arribar a final de mes

## OCUPACIONS

## APTITUDS

ACTUAR	3
AGUANTAR	3
APUNTAR	2
CONÈIXER	4
CONTROLAR-SE	3
IMPOSAR	5
FORÇAR	4
LLUITAR	4
PERCEBRE	3
PERÍCIA	4

## ESPECIALITATS

NOM (+ APTITUD LIGADA)	REPETICIONS
Xarxa (Conèixer)	●○○
Resistència immunitària (Aguantar)	●○○
Escoltar (Percebre)	●○○
Intimidació (Imposar)	●○○
Mecànica (Perícia)	●○○
Primers auxilis (Perícia)	●○○
	○○○
	○○○
	○○○
	○○○
	○○○
	○○○

EN BONA SALUT 6

EN PLENA FORMA 6

## SALUT

**A 2** +1 TRIOMF EXIGIT  
**A 1** +2 TRIOMFS EXIGITS  
**A 0** INCONSCIENT  
 AGONIA 1D TORNOS: RESISTIR/4

## RECURSOS

**TRIOMF** +1 TRIOMF AUTOMÀTIC  
**VIRTUT** FER SERVIR LA SEVA VIRTUT  
**LLIGAM** TRANSMETRE RECURSOS  
 A UN RUSHMORE ENCORATJANT-LO

## PARTICULARITATS

LLIGADES ALS RECURSOS

### TIC HONORAR LA FAMÍLIA

Per ser el gran, en Linc procura fer respectar la família i **perd els estreps al mínim insult** dirigit contra els seus.

.....  
 Cada vegada que (el jugador que encarna) en Linc **rebutgi comportar-se amb violència** després que un dels Rushmore hagi estat insultat per un algú exterior a la família, el personatge **perd 1 punt**.  
 .....

**ENTRADA** Si el jugador «entra» a un altre jugador assenyalant que no ha jugat el tic del seu personatge, guanyarà 1 punt de recursos.

### VICI BEURE FINS A VOMITAR

En Linc es passa el temps lliure bevent: es fot **un pac de cerveses rere l'altre** i no se sent satisfet fins que arriba a vomitar.

.....  
**Cada vegada que en Linc begui prou, recupera 1 o més punts de recursos** (en funció de la dosi ingerida) –limitat a 1 vici per dia.  
 .....

### VIRTUT POSAR MALALT

Parlant, en Linc pot **fer sentir incòmode a qualsevol i indisposar-lo** només de tocar-lo –un cop de puny i la persona vomita.

.....  
 Cada punt de recursos utilitzat permet enfocar-se en una persona per **fer-lo sentir incòmode** si hi parla o **indisposar-lo** si el toca.  
 .....

PROVISIÓ

## EVOLUCIÓ

**5 PTS** 0R > 1R A ESPECIALITAT  
**10 PTS** 1R > 2R A ESPECIALITAT  
**15 PTS** 2R > 3R A ESPECIALITAT  
 +1D A APTITUD

## AFER DE FAMÍLIA

**Larry Rushmore** era el darrer del seu llinatge –una família històrica d'enterraments de Desolation, Texas– quan **Lucy Perkins** el va trobar. Aquesta, nascuda en una família de hippies de reputació sinistre, havia vingut a reflexionar sobre la tomba de la seva mare morta. Amor sobtat. En l'espai de quinze anys van néixer quatre infants de la unió que formaven una bella corrua de clixés White Thash –casos socials tan pobres com violents, vulgars i guillats.

## ANÈCDOTES

**Des que era petit**, en Linc té buits de memòria que no tenen remei a causa de l'abús de l'alcohol i dels cops de puny que ha rebut al mig del cap. Per contra, esporàdicament, recorda fets passats amb intensitat i precisió.

**A 20 anys**, va anar a petar a la presó pel rapte de les bessones Turnip. Quan va voler cobrar el rescat, va ser arrestat i empresonat per 5 anys. Durant el seu període a la presó va patir una ferida mal curada conseqüència d'una baralla, en Linc va perdre l'ús del seu ull esquerre.

**Per ser el gran**, en Linc sent la necessitat de tenir cura de la família i d'eliminar tots aquells que la poguin amenaçar. Com deia la mama: els dimonis o t'escoltes o els clavetes! La mama tenia una definició força personal dels dimonis.

## ARMES PREDILECTES

NOM (+ APTITUD LIGADA)	DANY
<b>Puny &amp; cia</b> (Lluitar)	1D (0R)
<b>Pala val per tot</b> (Lluitar) partir, pitjar i tallar	3D (1R)
<b>Escopeta</b> (Apuntar) heretada del seu pare	4D (3R)

**ARMA DE CONTACTE + FORÇAR > REPETICIONS**  
**FORÇAR 1D A 3D > 0R / 4D > 1R / 5D > 2R / 6D > 3R**