

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>Punys &amp; cia</b> (Lluitar)                             | 1D (0R) |
| <b>Pala val per tot</b> (Lluitar)<br>partir, pitjar i tallar | 3D (1R) |
| <b>Escopeta</b> (Apuntar)<br>heretada del seu pare           | 4D (3R) |

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

# JEFF RUSHMORE

Jefferson Rushmore àlies «**Fuckhead**» o «**Bully**»

**MOTS CLAU** Home. Caucàsic. 25 anys. Menut. Cap rapat. Ulleres de sol. Clatell recremat. Múltiples cicatrius a la cara. Mà dreta cremada amb ferro roent. Samarreta imperi bruta. Roba militar.

## SITUACIÓ

**Linc** germà, 35 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       | 4 |
| AGUANTAR     | 4 |
| APUNTAR      | 3 |
| CONÈIXER     | 3 |
| CONTROLAR-SE | 2 |
| IMPOSAR      | 4 |
| FORÇAR       | 4 |
| LLUITAR      | 5 |
| PERCEBRE     | 3 |
| PERÍCIA      | 3 |

## ESPECIALITATS

| NOM (+ APTITUD LLIIGADA) | REPETICIONS |
|--------------------------|-------------|
| Intimidació (Imposar)    | ●●○         |
| Mans nues (Lluitar)      | ●●○         |
|                          | ○○○         |
|                          | ○○○         |
|                          | ○○○         |
|                          | ○○○         |
|                          | ○○○         |
|                          | ○○○         |
|                          | ○○○         |
|                          | ○○○         |
|                          | ○○○         |

EN BONA SALUT 6

## SALUT

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

EN PLENA FORMA 6

## RECURSOS

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

## PARTICULARITATS

LLIGADES ALS RECURSOS

### TIC BUSCAR MERDERS

En Jeff és el rabiós de la família. Agressiu i bel·licista, li encanten els conflictes i **busca brega** per poder esbatussar-se.

.....  
 Cada vegada que (el jugador que encarna) en Jeff **s'estigui d'insultar** una persona 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 INCENDIARI

En Jeff es diverteix **calant foc a les coses**: el bosc, galledes d'escombraries, vehicles, cases, cadàvers. La visió del foc purificador el fascina i el relaxa.

.....  
**Cada vegada que en Jeff cali foc a alguna cosa, recupera 1 o més punts de recursos** (en funció de gravetat de l'acte) –limitat a 1 vici per dia.  
 .....

### VIRTUT ENRABIAT

En Jeff es torna incontrolable quan veu vessar la seva sang i **si el fereixen, continuarà barallant-se** com si no passés res.

.....  
 Quan fereixin en Jeff, cada punt de recursos utilitzat permet **ignorar la perduda d'1 punt de salut** i ni tan sol segueix sagnant.  
 .....

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

**Quan tenia 5 anys**, en Jeff va veure el seu pare plorar i suplicar « Déu meu » per la seva vida mentre agonitzava quan va intentar assaltar la botiga de comestibles d'Ed Sherman i aquest es va defensar. Aterrit, en Jeff va jurar que mai no seria una víctima.

**Ara fa uns anys**, en Jeff va apostar contra Cecil Fairey que podia deixar els seus set fills KO, per guanyar la mà de la seva filla, Gracie, i tot el seu bestiar. Va perdre amb el sisè home i es endur una marca a ferro roent en forma de F a la mà.

**Mare enterrada**, en Jeff es pregunta si no haurien d'anar-se'n tots d'aquí, lluny dels mals records, per refer les seves vides. De tant en tant, somia de destrossar el cementiri i calar foc a la casa i a tot Desolation.

## ARMES PREDILECTES

| NOM (+ APTITUD LLIIGADA)                                  | DANY    |
|---|---------|
| <b>Puny &amp; cia</b> (Lluitar)                           | 1D (0R) |
| <b>Puny americà</b> (Lluitar)<br>decorat amb caps de mort | 1D (1R) |
| <b>Navalla de molla</b> (Lluitar)                         | 3D (0R) |
| <b>Pistola semiautomàtica</b> (Apuntar)                   | 4D (2R) |

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

ROSE

Roosevelt Rushmore àlies «Baby Gun»

# RUSHMORE

**MOTS CLAU** Dona. Caucàsica. 25 anys. Alçada mitjana. Cabells llargs i bruns. Blens verds. Maquillatge escorregut. Cap de boc tatuat al pit. Samarreta llarga negra de «Lynyrd Skynyrd». Canallera. Texans es-parracats.

## SITUACIÓ

**Linc** germà, 35 anys • ocupar-se del cementiri  
**Jeff** germà, 25 anys • tenir cura dels animals  
**Wash** germà, 20 anys • arribar a final de mes

## OCUPACIONS

## APTITUDS

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

EN BONA SALUT 6

## SALUT

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

## ESPECIALITATS

NOM (+ APTITUD LIGADA)

REPETICIONS

|                        |     |
|------------------------|-----|
| Observació (Percebre)  | ●●○ |
| Armes de foc (Apuntar) | ●●○ |
|                        | ○○○ |
|                        | ○○○ |
|                        | ○○○ |
|                        | ○○○ |
|                        | ○○○ |
|                        | ○○○ |
|                        | ○○○ |
|                        | ○○○ |

EN PLENA FORMA 6

## RECURSOS

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

## PARTICULARITATS

LLIGADES ALS RECURSOS

### TIC SER VULGAR

La Rose és **incapaç de ser polida** i no deixa de renegar a tort i a dret, sigui quina sigui la raó.

Cada vegada que (el jugador que encarna) la Rose pronuncii **una frase sense cap paraula gruixuda**, 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 DESCARREGAR L'EINA

La Rose gaudeix disparant a tot el que es mou i buida el cap **descarregant les seves armes sobre un blanc**.

**Cada vegada que la Rose buidi el carregador sencer de la seva arma, recupera 1 o més punts de recursos** (en funció del blanc) –limitat a 1 vici per dia.

### VIRTUT ENTENDRE LES ARMES

La Rose entén les armes que li parlen. Les de foc, les blanques o les improvisades, les veus li expliquen **com fer-les servir per matar**.

Quan la Rose, encerti un adversari amb una arma, cada punt de recursos utilitzat suma **1 punt de dany suplementari**.

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'enterramorts 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

**La primera vegada** que la Rose va entendre el que li deia una arma, als 5 anys, va ser quan el revòlver del seu pare, que es disposava a assaltar una botiga de queviures, li va dir que estava buit i que el d'Ed Sherman estava ple. La Rose, sorpresa i aterrida, no va dir res. Després va haver de viure amb aquesta culpa.

**D'adolescent**, la Rose va robar alguns llibres de la seva mare per aprendre el que hi posava, fer-li una sorpresa i que se'n sentís orgullosa. La mare la va enxampar i li va ventar una plantofada tot dient-li que era perillós. La Rose no va tornar-hi mai més.

**Des de fa uns mesos**, cada vegada que va al poble, la Rose sent com totes les armes al seu abast implotren que executi els seus propietaris. Els ganivets del supermercat volen tallar, les escopetes volen disparar i totes les armes la insten a matar.

## ARMES PREDILECTES

NOM (+ APTITUD LIGADA)

DANY

**Punys & cia** (Lluitar) 1D (0R)  
**Colt Anaconda** de la sort (Apuntar) 4D (2R)  
 fermada amb el cinturó dels seus texans  
**Escopeta de trombó** relluent (Lluitar) 4D (3R)

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

# WASH

Washington Rushmore àlies «**Germà petit**», «**Dick**» o «**Destral**»

# RUSHMORE

**MOTS CLAU** Home. Caucàsic. 20 anys. Alt. Molt prim. Mul. Pell colrada. Pentagrames tatuats a les mans. Gorra d'un editors de pelis porno «VNV» encastada al cap. Pantalons de peto foradats.

## SITUACIÓ

**Linc** germà, 35 anys • ocupar-se del cementiri  
**Jeff** germà, 25 anys • tenir cura dels animals  
**Rose** germana, 25 anys • arribar a final de mes

## OCUPACIONS

## APTITUDS

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

EN BONA SALUT 6

## SALUT

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

## ESPECIALITATS

**NOM** (+ APTITUD LLIGADA)

**REPETICIONS**

**Cursa** (Aguantar)



EN PLENA FORMA 6

## RECURSOS

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

## PARTICULARITATS

LLIGADES ALS RECURSOS

### TIC MENJAR-SE LES PARAULES

En Wash és **incapaç d'expressar-se** correctament. Cap de les seves frases està ben construïda o és completa. Li falta sempre alguna paraula.

Cada vegada que (el jugador que encarna) en Wash pronuncii **una frase gramaticalment correcte i/o completa**, 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 MIRAR PELIS PORNO

En Wash s'entreté d'una sola i única manera quan està sol: **mirant en bucle, o gairebé, pelis de cardar**.

Cada vegada que en Wash miri **pel·lícules pornogràfiques, recupera 1 o més punts** de recursos (en funció del nombre de pelis vistes) –limitat a 1 vici per dia.

### VIRTUT FONT DE VIGOR

Malgrat ser extremadament sec, en Wash **desborda energia** i no sembla cansar-se mai. La joventut, segurament.

Cada punt de recursos utilitzat per en Wash **val per 2 punts**.

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'enterramorts 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

**Com que no ha conegut mai el seu pare**, en Linc és la seva figura paterna des que va tornar de la presó, en Wash ha covat un ressentiment envers les seus germans (Jeff i Rose) que el picaven regularment durant la seva infància, per endurir-lo, li deien després.

**Quan estava sol**, una aranya gegant, tan gran com ell, va aparèixer al sostre de la sala on era i el va aconsellar. Desapareix només quan en Wash accepta d'alimentar-la. La seva menja preferida: granotes.

**En ser el benjamí de la família**, en Wash sent la necessitat de provar el seu valor. Igual que en Linc en el seu temps, voldria segrestar una adolescent i demanar-ne un rescat per poder satisfer les necessitats de la família.

## ARMES PREDILECTES

**NOM** (+ APTITUD LLIGADA)

**DANY**

**Puny & cia** (Lluitar) 1D (0R)

**Dos matxets** (Lluitar) 4D (2R)  
 amb el sobrenom de «Twin Sisters»

**Destral** esmolada (Lluitar) 4D (3R)  
 anomenada Marbles (és el nom que hi ha gravat a sobre!)

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