

### C'EST UN PAYS...

Q2F peut prendre place dans le pays de votre choix et même, dans l'époque qui vous plait le plus. Il est seulement nécessaire de pouvoir proposer un cadre connu et cohérent car Q2F viendra se greffer entièrement dessus. Si l'idéal serait d'évoluer dans un monde tel que le notre aujourd'hui, ou mieux, légèrement d'anticipation, ce n'est ni obligatoire ni essentiel.

### C'EST UN JEU...

Quo Fata Ferunt vous propose d'incarner... des morts en sursis. Mais pas des âmes en peines qui se voient offrir une seconde chance ou une rémission temporaire. Non. Q2F vous amène à interpréter des personnes mortes de morts violentes, inattendues et non accidentelles. Autrement dit, vous venez d'être victime d'un meurtre. Et cela n'aurait pas dû arriver, ce n'était pas prévu.

### C'EST UN MONDE...

Médiéval, technologique ou très scientifique, le monde d'aujourd'hui est toujours un peu plus évolué que celui de la veille, plus avancé. Il ne fait pas, ici, exception. C'est même peut-être, pourrait-on dire, la cause principale des problèmes que rencontre La Mort de nos jours. Avec l'évolution démographique jointe aux progrès de la médecine, les personnes qui meurent sont de plus en plus nombreuses (mais moins que les naissances) et en plus, beaucoup choisissent une façon de partir parmi ce que peut leur offrir la morale et la pharmacopée. La Mort s'est donc organisée, déléguant la récolte des âmes à un certain nombre de Passeurs, chargés d'accompagner l'âme des défunts lors de leur dernier voyage. Les Passeurs, organisés et au planning bien défini, assistent la personne durant le transit, s'assurent des formalités et le laissent à la porte de sa dernière demeure, en règle.

Tout est planifié, codifié, prévu. Le Destin dispose lui aussi d'une formidable organisation et rien n'est censé lui échapper. Le déroulement de chaque vie humaine ou animale est écrit. Tout ce qui peut ressembler à la chance ou au hasard sont autant de points déjà définis... il n'y a qu'une chose que les entités qui nous régissent n'arrivent pas à maîtriser : la pensée humaine. Celle qui nous fait côtoyer la folie, celle qui donne parfois des êtres exempts de tous sentiments, de tout sens moral. Vous êtes tombé sur un tel personnage ; en vous assassinant, il a brisé le thème écrit de votre vie.

### ON Y JOUE...

Votre personnage est un Errant. Vous n'auriez pas dû mourir à ce moment là. Ce n'était pas écrit comme ça dans le livre de votre vie. Mais le résultat est là et vous devez faire avec. Chaque jour passé dans le monde réel, le monde des vivants, vous inflige de plus en plus de douleurs psychologiques. Vous n'avez plus qu'un seul but, rejoindre votre destination éternelle.

Pour cela il vous faut impérativement trouver un Faucheur, et pas n'importe lequel : le Faucheur qui acceptera de vous mener à bon port et de couper les liens qui vous retiennent encore à l'histoire de l'humanité. Vous ne comprenez pas encore ?

Les Faucheurs sont des Passeurs qui ont un jour décidé de travailler pour un seul « côté ». Ils ont été bannis pour cela et condamnés à errer sans fin entre les deux mondes. Pour survivre ils ont besoin d'énergie. L'énergie vitale des humains leur convient mais lors de leur relégation, on leur a interdit de la prendre de leur seule initiative. Les Faucheurs sont donc liés aux gens comme vous. Ils doivent vous faire franchir l'ultime étape et en échange ils obtiennent du Fluide, l'énergie vitale humaine. Lorsqu'un Faucheur accepte d'accompagner un Errant, il l'amène à destination et l'Errant lui offre l'énergie vitale de son assassin. Ensemble, le Faucheur et vous allez à votre tour faire mentir le livre de la vie de votre bourreau. C'est vous qui devrez œuvrer, le Faucheur n'intervenant que lors de la phase finale, pour Faucher l'assassin. Le Faucheur amène le pouvoir de matérialiser presque toute chose physique (non vivante et raisonnable, à la discrétion du Maître) alors que vous vous réincarnerez l'espace de cette « mission » dans un corps que vous jugez apte et approprié (pas de personne connue de vous, vous devenez un étranger avec quelques capacités définies en accord avec le Maître). À la mort de l'assassin, le Faucheur se repaît de son énergie vitale et vous mène enfin vers votre dernière destination. L'esprit de l'assassin, lui, est condamné à errer sans fin, ne pouvant se venger de l'Errant.

OPTION : les esprits d'assassins qui errent sans fin sont nommés les Immatériels. Ils interviennent souvent lorsque l'Errant va faire payer son assassin et entamer son voyage. Ils espèrent prendre la place et quitter cette existence de banni entre les mondes. Pour cela ils sont prêt à toutes les bassesses et à spolier les Errants. Cela donne un adversaire déterminé et aux multiples visages possibles.

### ON Y RACONTE...

L'Errant est défini de manière factuelle par une histoire minimaliste en accord avec le Maître, et cinq définitions de compétences. Restez synthétique tout en essayant de cerner le PJ.

Vous pouvez ensuite donner à ces aptitudes une valeur (entre 1 et 10) pour un total de 30pts.

Il faut ensuite un moyen de résoudre certaines situations. Pour ce faire, Q2F utilise une série de cartes à jouer : toutes les cartes « pique » d'un jeu de 54, soit 13 cartes. Le Maître décide de la valeur d'une action à accomplir. Le PJ devra ensuite essayer d'égaliser ou battre cette valeur en additionnant des cartes (chaque carte valant sa valeur faciale, figures valant 10). Le nombre de cartes que le PJ peut additionner est égal à sa valeur dans la compétence associée, divisée par 2.

Les autres situations sont les oppositions. PJ contre PNJ par exemple. En fonction de la compétence utilisée et du ratio « valeur / 2 égal nombre de carte », le PJ et son adversaire piochent « X » cartes parmi les treize. Il s'en suit alors des tours de bataille, chaque protagoniste pouvant utiliser une ou plusieurs cartes à chaque fois (quand on a plus de carte, les « plis » sont pour l'adversaire). Le vainqueur, et donc celui qui remporte l'opposition est celui qui a le plus de points : chaque carte valant sa valeur faciale, plus chaque « plis » valant 10.

### ON L'ESSAIE...

Votre vie à basculée lorsque les cinq malfaiteurs qui menaient le hold up de la banque vous ont abattu « à titre d'exemple ». Votre esprit erre à travers la cité tentaculaire. Vous êtes surpris de voir plusieurs Faucheurs vous proposer leurs services. Surpris aussi de savoir les reconnaître. Vous refusez jusqu'à ce que vous sentiez que c'est le bon. Les Faucheurs sont intéressés car le Fluide sera abondant, il y aura plusieurs coupables. Les recherches devront passer par les quartiers chauds et les occasions de voir votre réincarnation mise à l'épreuve seront nombreuses : choisissez plutôt un sportif qu'un rond de cuir. Selon votre inspiration, vous pouvez appuyer sur les cercles de jeu clandestins, les rues à prostituées ou encore les docks et quartiers portuaires, lieux de trafics en tous genres. À la fin, le passage s'ouvre vers l'éternité.

# Q2F

## QUO FATA FERUNT