

m e t h o d s . i n . t h e . m a d n e s s

the **Window** 2nd edition

© 1 9 9 7 . b y . s c o t t . l i n i n g e r

www.mimgames.com/window
comments@mimgames.com

m e t h o d s . i n . t h e . m a d n e s s

The Window 2ème édition

[HomePage \(http://www.mimgames.com/window \)](http://www.mimgames.com/window)

[Comments – English \(comments@mimgames.com \)](mailto:comments@mimgames.com)

[Commentaires – Français \(JAZZAD2@aol.com \)](mailto:JAZZAD2@aol.com)

BIENVENUE

| | |
|---------------------------|--------|
| CE QUE C'EST | PAGE 4 |
| CE QUE CE N'EST PAS | PAGE 5 |
| ETAT DES LIEUX | PAGE 6 |
| L'APPEL AUX ARMES | PAGE 7 |

LES REGLES

| | |
|---|---------|
| INTRODUCTION | PAGE 8 |
| LES TROIS PRECEPTES | PAGE 9 |
| MISE EN ROUTE..... | PAGE 12 |
| LES TRAITs INHERENTS..... | PAGE 14 |
| COMPETENCES..... | PAGE 16 |
| L'ÉCHELLE DES COMPÉTENCES DANS THE WINDOW | PAGE 18 |
| JET DE SUCCES..... | PAGE 19 |
| JETS DE CONTRE | PAGE 20 |
| JETS DE SANTE..... | PAGE 21 |
| LA MORT | PAGE 22 |
| LES SOINS..... | PAGE 23 |
| JETS D'ÉVENEMENT | PAGE 24 |

REGLES OPTIONNELLES

| | |
|----------------------|---------|
| CHANCE..... | PAGE 25 |
| SANTE MENTALE..... | PAGE 27 |
| MAGIE | PAGE 29 |
| L'EXPERIENCE..... | PAGE 32 |
| ARMURES | PAGE 34 |
| SUPER POUVOIRS | PAGE 36 |
| LA RICHESSE | PAGE 37 |

PERSONNAGES

| | |
|--|---------|
| CREATION DES PERSONNAGES..... | PAGE 38 |
| TRUCS ET ASTUCES DE CREATION DE PERSONNAGES..... | PAGE 40 |
| CRÉDITS..... | PAGE 43 |

m e t h o d s . i n . t h e . m a d n e s s

CE QUE C'EST



The Window est un portail immatériel vers l'imagination, un système créé dans l'idée que l'essence du jeu de rôles est faite d'histoires et de personnages et non de dés et de « grosbillisme ». Depuis plus de cinq ans maintenant The Window a tranquillement pénétré la communauté rôliste, évoluant et grandissant sur le front progressiste de ce loisir.

Beaucoup des personnes utilisant The Window sont depuis longtemps arrivés à la conclusion que le terme « système de jeu de rôles » est un non-sens. Avoir les règles pour Règle limite la créativité, et trop de rappels en interrompent le flot narratif. Il serait préférable d'utiliser un système fonctionnant d'une façon aussi transparente que possible, permettant de construire l'histoire sans se soucier de mécaniques vides ou d'abaques mathématiques. Quelque chose qui se fondrait rapidement et discrètement au sein de nos propres histoires et backgrounds, un kit universel de règles qui épouserait tous les genres sans pour autant être générique et fade.

C'est ce que The Window a la prétention d'être : simple, fonctionnel et universel. C'est peu, mais tout réside là. A l'arrivée, The Window est plus un système philosophique qu'un système de règles. Si vous partagez les susnommés points de vue sur le JdR, vous apprécierez probablement cette mécanique. Sinon, vraisemblablement pas.

En plus de vous apporter toute sa philosophie planante, The Window est entièrement gratuit ! Vous pouvez prendre ce texte et en faire tout ce qui vous chante (dans les limites de la propreté, bien sur). Photocopiez -le, téléchargez le, imprimez-le, E-mailez le à vos amis Québécois, ce que vous voulez. Simplement, créditez les auteurs (NDT : et le traducteur, SVP) pour tout le travail fourni, et conservez l'ours de copyright en bas de page. (Et si vous pensez que The Window ne vaut pas un pet de lapin, au moins vous n'aurez pas claqué 200 boules comme pour ces dizaines de jeux qui prennent la poussière sur votre étagère ou sous votre lit !)

m e t h o d s . i n . t h e . m a d n e s s

Un moteur de recherche

Si vous êtes le type de personne qui préfère qu'un système ait des règles pour toute contingence de la physique Newtonienne, The Window n'est pas ce que vous cherchez.

Un surplus de l'armée

Vous remarquerez qu'aucune information n'a été incluse sur les flingues, armures, munitions, vêtements, véhicules, couteaux, explosifs ou équipement de camping que les personnages de The Window pourraient posséder. Si vous décrivez vos personnages par le bardas qu'ils triment, vous avez tout faux d'entrée de jeu.

Un Jeu de baston

Les combats dans The Window sont relégués au rang d'événements normaux, sans qu'un chapelet complet de règles complexes y soit associé. Dans la plupart des histoires, les combats ne sont rien d'autre que des jalons excitants mais rapidement éreintés vers une étape plus importante, et peuvent être gérés en usant des mêmes règles simples que pour tout le reste. (chaque heure passée à lancer des dés et compter des points pourrait être plus intelligemment utilisée pour le rôleplaying !)

Un système d'initiation

Si vous n'avez jamais joué aux jeux de rôles auparavant, alors ce que vous lisez n'a probablement pas beaucoup de sens. (Retenez juste que le jeu de rôle n'est PAS fondamentalement sataniste et que laisser vos enfants le pratiquer a plus de chance de développer leur créativité que de les encourager à boire du sang !). Bien qu'il soit possible qu'un débutant réunisse quelques amis et utilise The Window pour une partie formidable, il est plus que probable que le manque de structure soit rédhibitoire et que l'histoire s'en voit désintégrée. Si vous voulez vous mettre au jeu de rôles (je ne puis que vous y encourager !), vous feriez mieux de vous rendre au magasin de jeux le plus proche et d'acheter un système de 2ème génération comme GURPS, Champions, Palladium, AD&D 2 ou un autre du même genre (NDT : je conseillerais personnellement Warhammer JdR, Magna Veritas ou Vampire), qui incluent tous une aide pour joueurs débutants.

Une idée neuve

Le concept à la base de The Window a déjà été imaginé auparavant par de nombreuses personnes en de nombreux endroits. Dans le milieu des années 80 il y eut dans les magazines anglais de JdR un courant de jeu structurellement libre dont The Window épouse les principes, mais il n'eut jamais vraiment de suites. Avant cela, il y eut certainement des visionnaires pratiquant tranquillement ce type de "Storytelling progressif" dans des alcôves et des arrières boutiques enfumées, utilisant dans ce but AD & D ou un quelconque système maison bricolé sur le tas. De nombreux adeptes pensent que tout joueur pratiquant suffisamment longtemps développera naturellement ces schémas par lui-même.

La différence est que The Window est opérationnel et disponible ici et maintenant. Il a été testé, refondu, et retesté encore et encore des dizaines de fois par des gens du monde entier. Le JdR poursuivant son évolution, The Window fera de même.





ETAT DES LIEUX

Le JdR en tant que forme à part entière n'existe que depuis une trentaine d'années. Durant ce temps, il y a eu 3 générations distinctes. Ces générations ne peuvent pas se rattacher à un système ou une année... Ils ont grandi naturellement au rythme de la maturation du JdR. De ce point de vue, The Window peut être considéré comme un système de 3ème génération.

La première génération est celle des dés, des cartes et des petites figurines de plomb. C'est ainsi que tout a commencé. Le MJ décrit les lieux pièce par pièce et les personnages les explorent avec des épées ou des flingues en tuant des ennemis et en accumulant de l'argent et des armes plus puissantes. C'est très enfantin, mais il faut admettre que pendant un moment, on trouve ça amusant.

Au bout d'un moment, quelqu'un (probablement plusieurs personnes, plus ou moins au même moment) découvrit que jouer un personnage pouvait avoir une autre ampleur. Les systèmes devinrent plus généralistes et les personnages plus singuliers. Les cartes disparurent pour la plupart, et tout le monde commença à se concentrer sur la personnalisation et le background. De cette évolution jaillit un panel complet de nouveaux styles de JdR... horreur, espionnage, romantisme, western. C'est la seconde génération, la plus pratiquée aujourd'hui.

Ces dernières années (ou bien plus tôt dans certains cas), on a vu une nette inclinaison vers un JdR d'un autre niveau, sa troisième génération. Les relations entre PJ et PNJ, grandeur nature et jeu sur table, même entre MJ et joueur ont volé en éclats. Les tables de bistrot jonchées de dés laissent la place aux chandeliers et aux musiques d'ambiance. Les scénarios s'inspirent de la littérature "réelle" et les joueurs ont été remplacés par les acteurs d'un drame intimiste. Les nouveaux joueurs versent dans l'expérimentation constante de nouvelles structures et l'exploitation du potentiel caché du rôleplaying. The Window est un fruit de cette alchimie

a call to arms

The Window is now in its second major incarnation. A couple of years ago it popped up on the Internet and the discussions began... These second edition rules have incorporated many of the best suggestions from the online Window community as well as all the feedback gathered from dozens of gaming conventions and playtesting sessions. And there's always more holes to be filled! Right now several people are busy writing additions and settings for The Window, and we'll post them to The Window Web site as they are completed. If you've got a ground-breaking setting or a superior rules idea you'd like to see published, here's your chance... I intend The Window to be a forum for anyone who's radically minded and who's committed enough to share their creative vision. I've dedicated myself to answering every Email personally, and it's my genuine hope that some of the extremely interesting people I've met through this Web site will continue to contribute and share thoughts with one another. So please stay in touch! I'd like to thank you for taking a look. If you have comments, good or bad, don't hesitate to give me an earful.

Cheers,

Scott Lininger
Methods in the Madness
www.mimgames.com
scott@mimgames.com

L'APPEL AUX ARMES

The Window vit en ce moment sa seconde incarnation majeure. Il y a quelques années, il surgit sur le Web et les débats commencèrent... Cette 2ème édition des règles a intégré les meilleures suggestions de la communauté online de The Window, tout autant que les rapports de jeu de dizaines de conventions et parties de test.

Et il subsiste bien des trous à boucher ! A ce jour plusieurs personnes s'activent à écrire des extensions et des mises au point pour The Window, et nous les posterons sur le Site officiel dès leur réalisation. Si vous avez un background fabuleux ou une idée de règles que vous aimeriez voir publier, voici votre chance... Je compte faire de The Window un forum pour toutes les idées radicales et les projets suffisamment avancés pour être partagés.

Je me suis promis de répondre personnellement à tous les e-mails, et mon vœu le plus cher est que les plus intéressantes personnes que j'ai rencontrées sur ce site continuent à partager leurs avis. Gardez le contact !

Je tiens à vous remercier d'avoir jeté un œil par chez moi. Les commentaires, dithyrambiques ou incendiaires, sont les bienvenus. Amicalement,

[Scott Lininger \(\[scott@mimgames.com\]\(mailto:scott@mimgames.com\) \)](mailto:scott@mimgames.com)

m e t h o d s . i n . t h e . m a d n e s s



LES REGLES ...

...sont un mal nécessaire du JdR. D'une part elles sont utiles pour orienter l'action vers un mode gérable, de l'autre elle deviennent facilement trop oppressantes et nuisent au rythme.

Pensez un moment aux règles de JdR. Quel objectif poursuivent elles ? Dans la plupart des systèmes, elle assurent premièrement une fonction justicière, en s'assurant que les personnages ne sont pas trop forts par rapport à leur monde ou à leurs congénères. Deuxièmement, elles donnent du piquant. La façon dont le système décrit les personnages affecte évidemment la perception que vous en avez.

Ces deux objectifs sont quelque peu secondaires par rapport au but principal du système qui est de décider de la direction que va prendre l'histoire lors de certaines étapes critiques. La compagnie découvrira-t-elle la porte secrète ou restera-t-elle enfermée ? Pourront-ils crocheter la serrure ? Attraper le dernier métro ? Gagner la bataille ? Voici les moments où les acteurs ne sont plus directement maîtres des événements, et les personnages choisissent leur propre destin de par leurs compétences, leur chance et leur instinct.

The Window gère ces paramètres aléatoires par des mécanismes simples, rapides et aisément mémorisables. Les règles de base s'apprennent en cinq minutes et s'adaptent à n'importe quel univers en dix. Après lecture des trois préceptes et de la page de démarrage rapide, vous serez à peu près prêt à jouer. La plupart des sections suivantes traitent d'exemples et de détails de mise au point.

QUELQUES DEFINITIONS

Il y a quelques termes utilisés dans The Window qui doivent être clarifiés. Le **conteur** est ce que les autres systèmes appellent le Maître de Jeu, suivant en cela l'idée que l'histoire est plus importante que n'importe quel jeu ou sport. Les Joueurs sont par suite appelés **Acteurs**, puisque c'est réellement ce qu'ils sont. Par extension, un Groupe de Personnages est appelé **Troupe**.

De fait, les termes se rapportant au théâtre et à la littérature sont utilisés à tous les niveaux du jeu : une Aventure sera une **Histoire**, divisée en **Scènes**, **Actes** ou **Chapitres**, une Campagne sera appelée un **Livre**, le Background, enfin, (tous les livres et personnages qui constituent un univers cohérent) sera l'**Anthologie**.

(NDT : Le concept se rapproche, sans y être identique, des jeux White Wolf)

LES TROIS PRECEPTES

The Window implique que ses utilisateurs soient intelligents et mûres. Ce n'est pas un système supposé mater les acteurs ou s'assurer de l'impartialité des décisions du conteur. Cette approche laisse certaines failles desquelles les utilisateurs inexpérimentés peuvent se trouver prisonniers. Pour ces raisons, les préceptes suivants doivent être érigés en axiomes. Ces règles simples sont des jalons, la lanterne qui vous guidera vers une bonne partie. Si vous pouvez les appliquer, The Window vous sera un grand bol d'air frais.

Le premier précepte



« Tout ce qui caractérise un personnage de The Window sera exprimé avec des adjectifs de préférence à des nombres. »

L'idée centrale est ici que les adjectifs en disent plus long sur un personnage que ne le peuvent les nombres, et de façon plus réaliste. Les paramètres définissant une personne dans la vie réelle sont aussi variés et subjectifs que l'univers lui-même. Il me semble évident qu'un nombre ne peut en exprimer autant.

Le mieux que nous puissions faire dans le monde réel est d'essayer d'évaluer les capacités d'un individu par rapport à ses semblables ou à la "moyenne", et nous le faisons avec des adjectifs. Nous disons « c'est un excellent conducteur ». Jamais nous ne disons « Il a 5 en conduite » mais pour d'obscures raisons, c'est exactement ce que la plupart des JdR essaient de faire.

Comme vous avez maintenant dû l'entrevoir, The Window tente de figurer au mieux la façon dont nous percevons les gens en classant leurs aptitudes et traits de caractère dans plusieurs compétences et en assignant à chacune un adjectif ou une brève description. Dans l'exemple précité, la feuille de personnage indiquerait « Excellent conducteur », et nous saurions que ce personnage est effectivement un excellent conducteur. Ce n'est pas seulement plus réaliste, cela permet également à l'acteur d'apprendre sur son personnage d'un coup d'œil, sans rien connaître du système de jeu.

Rappelez-vous toujours que dans The Window le personnage est avant tout une PERSONNE, décrite avec des images et des mots, comme dans la vie réelle. Même s'il y a quelques jets de dés et mécanismes auxquels The Window fait appel comme outils du conteur, ils ne sont pas représentatifs du personnage. Il est en fait impropre et contraire aux règles de décrire votre personnage en termes de dés, de nombres ou de tout autre terme se rapportant au système de gestion. (NDT : les règles doivent être plus que transparentes, invisibles. Pensez théâtre et pas JdR. Dirait-on que Cyrano avait 18 en Baratin ?)

LES TROIS PRECEPTES

Le second précepte

*« L'acteur est seul
responsable du réalisme
de son rôleplaying. »*

Le Second Précepte est le biais choisi par The Window pour conserver l'équilibre que les autres JdR maintiennent à coups de points de dommage, de dés d'initiative et de modificateurs. Ces règles sont conçues pour limiter les joueurs dans certaines situations, en les forçant à agir de façon réaliste. The Window n'utilise pas de ces stratagèmes : c'est à l'acteur d'évaluer la situation et de réagir en conséquence.

Le Second Précepte suppose que les acteurs ressentent "honnêtement" les effets du stress physique et émotionnel de leur personnage. Ainsi, si un personnage est touché par un tir, il devra agir comme s'il avait été touché : il ne va pas sauter d'immeubles en immeubles ou ceinturer un alligator par exemple, à moins que cela ait un sens à la lumière de l'histoire et de ses capacités propres.

De même, si un personnage est victime de graves chocs émotionnels, il en sera affecté comme une personne réelle.

Séparez vos connaissances et motivations de celles de votre personnage. Les meilleures histoires sont celles où les acteurs ignorent tout des sujets que leurs personnages maîtrisent. C'est réellement un avantage et il faut le prendre comme tel. Soyez toujours conscient de ce que votre personnage connaît, et en particulier de ce qu'il ignore. (NDT : C'est pour moi un des éléments majeurs de The Window. J'ai personnellement beaucoup souffert des MJ frustrés reconvertis en joueurs donneurs de leçons et pinailleurs de règles. Ce type de personne, qui semble être une spécialité française, est à éloigner absolument de votre table de jeu pour The Window)

N'oubliez jamais que votre personnage pense comme une personne réelle avec des réactions émotionnelles en rapport avec le monde qui l'entoure. Entrez dans votre rôle. Soyez triste, coléreux, dépité, tonitruant, joyeux, effrayé, anxieux ou intimidant suivant les besoins de l'histoire. Laissez votre timidité au placard et saisissez toutes les chances de mettre en lumière les différentes facettes de votre personnage.

Rôleplayez toujours votre personnage, cela rendra votre personnage et l'histoire tout entière plus vivante. Parlez avec la voix ou au moins les intonations de votre personnage. Agissez selon la foi et les croyances de votre personnage. Si cela vous aide, habillez-vous comme lui. Rappelez-vous, vous êtes un acteur !

(NDT : Nous sommes ici très proches d'un Grandeur Nature, mais avec tout dans la tête. La simplicité des règles vous permet de vous affranchir des remarques et questions au conteur, qui troublent l'ambiance et transforment trop souvent le rôleplaying en bafouillage de termes pompeux et hésitants)

Le troisième précepte



« *Vivre une belle histoire est le but premier.* »

C'est une grande idée, bien qu'elle semble évidente et simpliste. Elle commence avec la conviction que les acteurs et le conteur n'ont qu'un seul objectif commun : prendre du plaisir. Si tous prennent une égale part de responsabilité dans le maintien du sérieux et de la qualité de l'histoire alors tous tireront un égal bénéfice de la réussite de celle-ci. Un bon acteur doit savoir mettre de côté son ego et laisser l'histoire primer sur son personnage. Un bon conteur doit parfois permettre aux acteurs de narrer des scènes. Le temps des camps rivaux délimités par un écran de MJ est révolu. Bien que les visions du conteur sèment les graines du rôleplaying, rien ne poussera sans l'engrais des acteurs. Un dialogue ouvert, hors de celui des personnages, est indispensable pour maintenir le cap de l'histoire et permettre au conteur de ressentir ce qui fonctionne ou non.

(NDT : la séparation doit être très nette. J'ai testé pour cela deux méthodes valables bien que différentes :

1 - Une pause dans le jeu à intervalles réguliers, permettant de fumer, boire et manger en discutant de la partie en cours. Pratique pour se relaxer et ainsi maintenir la concentration des acteurs lors de parties longues.

2 - Lorsqu'il le juge nécessaire, le conteur se lève - pour marquer la transition - et passe en "voix off", décrivant les évolutions possibles de l'action. Un élément peut paraître anodin mais est alors essentiel. La voix off doit parler des personnages par leurs noms "A et B qui font ", et surtout pas s'adresser aux acteurs " vous faites ", car à ce moment précis les acteurs sont en dehors de leur rôle et pas en rôleplaying.)

Rechercher l'originalité à tout prix et en toute chose. Vos personnages, leurs actions, et leur contribution à la narration sont laissés à votre appréciation, et l'essence du rôleplaying est d'être créatif. Ne vous autorisez pas à tomber dans le stéréotype, et souvenez vous que ce que vous créez en vous asseyant pour un JdR sera particulier à vous et à votre groupe d'amis. L'histoire unique que vous allez mutuellement construire sera vôtre à jamais.

LES TROIS PRECEPTES



MISE EN ROUTE

Cette première section est un bref résumé de son anthologie, depuis sa naissance à l'aube de l'ère Victorienne jusqu'à son entrée dans l'équipe royale d'enquête surnaturelle.

Le dernier paragraphe vous donne aussi une idée de sa personnalité.

Viennent ensuite les traits du Dr. Jenner, similaire aux statistiques des autres JdR. Immédiatement, vous voyez que le Dr Jenner n'est pas très physique, bien qu'il soit réceptif et intelligent. Il n'est pas plus chanceux que la plupart des gens, mais est très "sain", excellent lorsqu'il s'agit de rationaliser le monde. Nous espérons que tout ceci apparaît clairement dans les adjectifs accompagnant chaque caractéristique. Vous voyez ici le Premier Précepte en action.

Les compétences du Dr. Jenner, ou ce qu'il "est". Cette partie est une simple liste de définitions, décrivant le Dr Jenner comme vous le feriez si vous le connaissiez et deviez le décrire à quelqu'un. Là aussi, chaque compétence est assortie d'un adjectif permettant de connaître son niveau dans la compétence en question, sans pour autant avoir la moindre idée du système de jeu.

The Window est un système très simple. Vous êtes sur le point d'apprendre à l'utiliser. La première chose dont vous avez besoin est un exemple de fiche de personnage. Voici Royce Jenner, un personnage typique d'une anthologie d'Epouvante Victorienne. Prenez donc un moment pour étudier cette vue d'ensemble du Dr Jenner.

DR. ROYCE JENNER

Le Dr. Jenner est le directeur d'un asile d'aliénés à Londres, et il est bien connu pour ses livres sur la vérité cachée des visions fantomatiques. Il est sérieusement convaincu que les fantômes ne sont que des hallucinations provoquées par des régimes inadéquats ou un dérèglement des humeurs du corps. Il a demandé l'autorisation à la Reine de poursuivre ses enquêtes surnaturelles pour appuyer ses théories.

Le Dr. Jenner est d'une extrême stabilité et est capable de faire face à presque tout avec classe. Il caresse constamment sa barbe, avec un sourire confiant aux lèvres, trahissant sa fierté dans la Vérité de la science et de la raison.

Royce Jenner a ...

Une Force en dessous de la moyenne. (D20)
Une Agilité moyenne. (D12)
Une bonne santé (D10)
Une impressionnante culture générale. (D8)
Très sain de corps et d'esprit. (D6)
Forts pouvoirs d'attention. (D8)
Chance moyenne. (D12)

Royce Jenner est...

Un expert psychiatrique. (D8)
Un médecin diplômé. (D10)
Un ancien militaire. (D20)
Un écrivain reconnu. (D10)
Un honnête artiste. (D12)
Un cuisinier amateur. (D20)
Un cavalier moyen. (D12)
Un piètre nageur. (D20)

Bon, comment ça marche ? Si le Dr. Jenner tente une action un peu ardue durant l'histoire, le conteur peut demander un jet. Remarquez que chaque compétence et caractéristique est assortie d'un dé entre parenthèses; si vous jouiez le Dr. Jenner dans une telle situation, vous lanceriez le dé correspondant à la compétence requise. Si vous obtenez 6 ou moins, le Dr. Jenner réussit. Sinon, il échoue.

Si le Dr. Jenner affrontait directement quelqu'un, vous lanceriez de même le dé associé à la compétence. Votre opposant ferait de même. Celui qui obtient le moins gagne. En cas d'égalité, il y a ... égalité !

Félicitations ! Vous venez d'apprendre 90% de The Window! Tout dans The Window fonctionne de la même façon, ce qui est une des voies dans laquelle il diffère des systèmes de 2ème génération. Il y a, bien sur, quelques subtilités qui ne vous ont pas été exposées, mais vous avez acquis les bases.



m e t h o d s . i n . t h e . m a d n e s s

LES TRAITS INHERENTS



Même dans le monde réel il y a certaines aptitudes que tout le monde possède et doit régulièrement éprouver : la force, l'attention, la santé, ... Pour un personnage de The Window, ces caractéristiques sont appelées **traits**. (souvent nommés statistiques ou caractéristiques dans d'autres systèmes.)

Chaque acteur de la troupe devra définir ces traits inhérents à son personnage, puisqu'ils seront souvent testés pendant les différents chapitres de l'histoire.

La liste de traits suivante est recommandée pour la plupart des univers. Ils se différencient des autres compétences en ce qu'ils sont présents en chacun de nous et servent régulièrement de test aux conteurs. Libre à ces derniers de modifier la liste pour mieux coller à leur style de conte ou au genre de l'histoire.

Par exemple, si vous jouez dans un monde sans combats où les tests physiques sont peu nombreux pas très importants, le conteur pourra supprimer la force ou même l'agilité. De même, il n'est pas rare que les conteurs ajoutent leurs propres traits à cette liste pour coller à l'anthologie.

(NDT : l'Ordre, la Balance et le Chaos sont grandement conseillés pour les conversions depuis Storm et Elric, de même que la Loyauté et la Bonté qui permettent de retrouver les alignements d'AD&D. Les règles de The Window incluent déjà des traits optionnels comme la Chance, la Santé mentale et la Magie. Consultez la section Options)

Les 5 traits inhérents de The Window

Force

C'est la puissance physique brute que possède le personnage, qui est testée dans les situations où le personnage doit soulever, déplacer, pousser, tirer ou lancer quelque chose d'inhabituellement imposant ou lourd. Elle inclut aussi la capacité du personnage à écraser ou casser certains objets, maintenir un ennemi à terre pendant un combat, ou d'autres essais et tentatives.

Agilité

Les gens très agiles excellent à franchir des précipices, sauter de cordes en lianes, s'échapper des pièges, et ... faire les poches de leur voisin. C'est un trait en rapport avec l'équilibre, l'habileté manuelle, la coordination du corps et la souplesse. Il peut être testé très souvent dans les anthologies très tournées vers l'action.

Santé

Pas seulement la résistance du personnage aux maladies, mais aussi à une course sur une grande distance, aux poisons, à retenir sa respiration, etc. Les jets de santé sont très importants pour déterminer si le personnage résiste aux coups, à la douleur, aux pertes de conscience, et même à la mort.

Culture

Souvent décrite comme "Connaissance du Monde", c'est une bonne mesure du vécu et du niveau d'éducation du personnage. Plus vieux, plus "Classe", où ayant beaucoup voyagé, les personnages auront plus de culture, et ce trait est testé quand un personnage doit connaître les rouages d'une administration, le fonctionnement d'un moteur à vapeur, posséder des connaissances et des concepts de toutes sortes.

Attention

Souvent appelée "perception" ; le conteur demandera des tests d'attention quand la troupe a une chance de remarquer dans une scène un élément peu visible. Ceci inclut la détection des indices cachés ou obscurs, entendre des bruits distants, ou sentir le goût d'un poison.

COMPETENCES

Toute capacité du personnage qui n'est pas un trait inhérent tombe dans la catégorie des compétences. Les compétences sont infinies, allant de tirer à l'arc à être expert dans un domaine scientifique, jeter des sorts magiques ou posséder un pouvoir psionique. Une compétence peut être une profession, la connaissance d'un secteur géographique, ou même quelque chose d'aussi général qu'être un Amérindien (NDT : ce qui peut déboucher sur une grande connaissance de cette histoire et de cette culture, la compréhension d'une langue ancienne, savoir allumer un feu ou dépecer un bison ... Les sous catégories seront (in) validées par le jet de dés correspondant).

Les compétences peuvent couvrir de très larges domaines de connaissances ou être très spécifiques. La définition précise des compétences et de leur étendue est laissé à l'imagination des acteurs et au contrôle du conteur. Il est capital qu'une compétence permette une bonne description du personnage, bien plus que d'être claire sur les actions qu'elle permet d'exécuter.

Par exemple, si votre personnage est un détective privé, vous pouvez choisir d'inscrire une liste de deux douzaines de compétences spécifiques décrivant ses points forts et faibles, ou vous pouvez simplement écrire "détective privé très expérimenté". Vous devez inclure assez de détails pour permettre une visualisation mentale correcte de votre personnage, mais sans excès de minutie.

Encore une fois, le principe des compétences est qu'elles doivent représenter assez finement la façon dont les autres perçoivent votre personnage et ses actions. Si votre personnage connaît parfaitement six façons différentes de cuisiner une omelette, n'hésitez pas à les indiquer toutes séparément, c'est à vous de décider ce qui pourra vous aider à jouer votre rôle.

Quand vous décrivez une compétence, vous pouvez lui accoler n'importe quels adjectifs, pourvu qu'ils collent à votre vision. Voici quelques exemples :

Chercheur d'Ovnis professionnel. (D10)
Fabuleux acrobate. (D4)
Faible en maths. (D20)
Se débrouille en Français et Italien. (D10)
Capable d'utiliser un ordinateur. (D12)
Etudiant chimiste. (D20)
Irrésistible séducteur. (D6)
Champion d'échecs. (D6)
Pianiste bien entraîné. (D10)
Aime passionnément Elvis. (D10)
Un cuisinier catastrophique. (D30)
Expert diplomate. (D8)
Connaissance des trains. (D10)
Pilote d'hélicoptère licencié. (D12)
Education Catholique. (D12)
Maîtresse de maison infatigable. (D10)
Beau gosse sexy. (D8)

Maintenant, vous regardez probablement ces dés accolés aux compétences et vous vous demandez d'où ils débarquent. Lisez plutôt !

m e t h o d s . i n . t h e . m a d n e s s

The Window utilise 7 différents types de dés : D30, D20, D12, D10, D8, D6 et D4. Chacun de ces dés correspond à l'un des 7 échelons de capacité décrits plus bas, et chaque échelon représente un niveau de compétence que les personnages peuvent attendre.

Comme nous l'avons déjà expliqué, chaque trait ou compétence d'un personnage de The Window sera associé avec un adjectif ou une brève description. Partant d'un adjectif, il devrait être facile de décider de l'échelon le caractérisant. Ayant choisi l'échelon, vous avez le dé. (Dans The Window, les jets faibles sont toujours bons, un D4 est donc objectivement bien meilleur qu'un D30.)



m e t h o d s . i n . t h e . m a d n e s s

L'échelle des compétences dans The Window



Incroyable (D4)

C'est le plus haut niveau de compétence, il est généralement réservé aux personnages ayant un don unique ou une absolue maîtrise de leur domaine. Il est extrêmement rare de trouver une personne atteignant un tel niveau. Les adjectifs associés pourraient être : incroyable, maître suprême, surhumain, surnaturel, divin.

Très élevé (D6)

Cet échelon est généralement le plus élevé qu'un humain "normal" puisse atteindre. A ce niveau, on imagine que seule une petite part de la population ait des compétences similaires. Einstein pourrait l'avoir en intelligence, ou peut être Bobby Fischer y aurait-il droit avec ses talents de joueur d'échecs. Un adjectif de capacité pour cet échelon serait un terme comme : maître, fulgurant, remarquable, stupéfiant, prodigieux, sans égal.

Elevé (D8)

Cet échelon est typique de "l'expert". Il n'est pas rare de trouver une ou deux compétences à ce niveau pour des personnes bien entraînées dans leur profession ou leur domaine d'étude. Les termes décrivant bien ce niveau sont : expert, haut niveau, très bon, accompli, naturel, élégant.

Au dessus de la moyenne (D10)

Le niveau de compétence correspondant à "bon, mais pas particulièrement bon". toute personne aura probablement au moins une compétence (généralement sa profession) atteignant cet échelon. Les capacités à cet échelon seront : professionnelles, convaincantes, expérimentées, éprouvées, entraînées.

Moyen (D12)

L'échelon de la "moyenne", peut être considéré comme la norme de comparaison avec les autres échelons. Tout le monde a généralement plusieurs compétences à ce niveau, pour la plupart des connaissances "médiocres" que tout le monde a une chance d'acquérir au cours de sa vie. Des adjectifs fonctionnant bien pourraient être : moyen, compétent, correct, pas mauvais, assez bon, décent, courant.

En dessous de la moyenne (D20)

Une personne peut espérer atteindre cet échelon dans toute discipline pratiquée mais pas encore bien maîtrisée. Un personnage normal aura quelques compétences à cet échelon, qu'elles soient ses hobbies, des choses faites il y a longtemps, ou des compétences dont ils ne peuvent se défaire. Quelques bonnes descriptions de cet échelon incluraient : en dessous de la moyenne, amateur, débutant, étudiant, fuyant, passable.

Bas (D30)

Cet échelon est le fond du tonneau, et n'est habituellement utilisé que pour des capacités horriblement mal maîtrisées. Notez que tout le monde possède à peu près n'importe quelle compétence à cet échelon. (Même si vous n'avez jamais conduit de voiture, ça ne signifie pas que vous ne pouvez pas essayer !) Un niveau de cet ordre sera : bas, inexpérimenté, incompetent, pauvre, minable, inexistant.

JET DE SUCCES

Un jet de succès est un jet de dés utilisé pour « tester » un trait ou une compétence de votre personnage. Comme vous le savez, chaque compétence d'un personnage aura un dé associé. Pour tester cette compétence, lancez le dé. Si le jet donne 6 ou moins, vous avez réussi. Si le jet donne plus qu'un 6, vous avez perdu. Plus le jet est bas, plus vous réussissez bien; plus le jet est haut et plus grand est votre échec. Comme vous pouvez le remarquer, un Grand Maître ne ratera jamais un test normal, et une personne normale échouera à peu près la moitié du temps. (Réaliste, n'est ce pas ?)

Malgré tout, parfois la "cible" à atteindre pourra être corrigée à la baisse par le conteur. Pour des tâches particulièrement difficiles, la cible peut être un 2 ou un 3. Il n'y a pas d'abaques ni même de ligne de conduite. L'ensemble est laissé à l'appréciation du conteur et à l'influence des Trois Préceptes. (NDT : évitez malgré tout l'écueil qui consiste à rendre les personnages trop puissants et trop rapidement, ce qui vous obligerait à modifier fréquemment le 6 de base. Souvenez vous, un D6 est très rare et un D4 quasiment inexistant. Qui ne s'est plaint dans les jeux de 1ère génération d'avoir à lancer une brouette de dés à chaque action ? Vous avez la possibilité ici d'éviter ce travers)

Pour la vitesse du jeu, prenez toujours 6 pour objectif, à moins que le conteur ne précise un changement. Les jets de succès (et n'importe quel autre jet, d'ailleurs) ne doivent être pratiqués qu'à la demande du conteur. La plupart du temps, le cours de l'histoire peut être narré par vous et/ou par le conteur. Les dés ne sont qu'un outil qui aide à guider l'action quand vous ne parvenez pas à décider si un échec ou un succès sera meilleur pour la suite des événements, quand la chance intervient ou pour ajouter au plaisir du jeu.

exemple de jet de succès

La corniche métallique menant au Passage de Ryla était rendue glissante par la pluie qui brillait à la lumière des torches. Les cris de la bataille des Ogres devenaient assourdissants, alors que les autres tentaient de limiter l'encercllement ennemi.

"Bouge, Bon Dieu!" commanda Laerd. Ryla était terrifiée, mais la corniche était la seule issue. Après une rapide prière, elle avala sa salive et s'avança sur le rebord.

Le conteur interrompit la narration. "Ryla, fait moi un jet d'agilité, cible de 4." Ryla n'était pas une athlète. Son agilité était au mieux moyenne (D12). Elle lança le dé... un 3. Tout ce dont elle avait besoin était un 4 ou moins: elle l'avait fait.

Laerd observait, le souffle coupé, la torche de Ryla cheminer sur la corniche, imaginant ses pieds tâtonner à la recherche d'un appui sur le métal glissant. Elle atteignit l'autre coté et se retourna, agitant son bras pour inciter les autres à la suivre. Les Ogres commençaient à charger ...

"J'abandonne le combat et cours aussi vite que je peux," décida Laerd.

"Ce n'est pas si facile, Laerd," avertit le conteur. "Fais un jet d'agilité, cible de 3." Laerd était un guerrier, il avait un bon équilibre (D8). Il se retourna et bondit sur la poutre. Le dé s'arrêta: un 7.

"Aïe !!" Le pied de Laerd glissa sous lui. Ryla cria alors qu'elle le regardait tomber et s'écraser dans l'eau glacée un peu plus bas... Il heurta brutalement l'eau et fut entraîné dans le courant.

"Fait un jet de santé, Laerd" ordonna le conteur, "et tu ferais mieux de ne pas rater celui là..."



JETS DE CONTRE



Dans certaines situations, deux personnages sont face à face. Ils peuvent faire un bras de fer, se battre au couteau ou tenter d'accéder à un serveur simultanément, l'idée est la même. A chaque fois que deux personnes sont directement opposées, un jet de contre peut être demandé.

Les jets de contre sont simples : chaque participant lance le dé associé à la compétence ou au trait éprouvé, et le jet le plus faible l'emporte. La différence est prise en compte, et le conteur narre les résultats. En cas d'égalité, il y a ... égalité ! C'est tout.

Comme pour les jets de succès, ne faites jamais de jet de contre, à moins que le conteur le demande. Dans la plupart des cas, le contexte de l'histoire indique clairement le gagnant.

Combats

Probablement le cas le plus commun pour lequel il puisse être fait appel au jet de contre. Dans un tel cas, l'attaquant lance avec la compétence d'arme correspondante et le défenseur avec son agilité, son niveau d'acrobatie, sa compétence en arts martiaux, ou tout ce qui peut correspondre à la situation.

Notez qu'avec les jets de contre de combat, chaque participant à son mot à dire sur ce qui arrive s'il gagne le jet. De fait, l'attaquant peut décider qu'il donne un crochet à la mâchoire à son opposant, alors que le défenseur peut simplement décider de s'accroupir et de dégainer un flingue. Ou bien essayer de désarmer son opposant, s'enfuir, ou n'importe quoi d'autre qu'il puisse imaginer. C'est au conteur d'interpréter intelligemment le résultat.

Dans tous les cas, les combats dans The Window devraient être fluides, rapides et excitants. Les jets devraient être limités à un minimum et tous, conteur ou Acteur, devraient prêter leurs efforts de narration à l'action. Pendant qu'un joueur cherche le dé approprié pour son jet, le conteur devrait décrire une autre portion de l'action. Les acteurs devraient expliquer ce que leur personnage est en train de faire, pas seulement « Je l'attaque ... ». Un combat mal raconté peut être une immense perte de temps, alors qu'un combat bien décrit peut être une partie de l'histoire extrêmement jouissive... (bien qu'il ne devrait jamais être permis qu'il devienne toute l'histoire)

exemple de jet de contre

La lumière de la lune était voilée, mais suffisante pour qu'Anna voie le brillant du scalpel dans la main gantée de latex du docteur.

"C'est l'heure de l'opération," susurra t-il, avant d'émettre un rire dément...

Anna pivota sur elle même. Elle était extrêmement agile (D6), mais le docteur était déterminé à récupérer du sang, et il savait manier le scalpel (D10.)

Le conteur lança un dé pour le docteur, un 4. "Anna, tu scrutes l'obscurité pour voir le scalpel, il se dirige vers ton cou." Anna lança son dé d'agilité: un 3, juste en dessous du docteur. Anna soupira. "Le coup passe au dessus de moi alors que je m'accroupis et roule sur le côté...'ça suffit' me dis-je en prenant mon flingue. 'Goûte ça, fils de pute" Anna lança son dé, un 2. Le docteur réagit trop lentement, un 7, et la balle se logea dans son poumon. Il toussa violemment, et s'effondra sur le sol.

JETS DE SANTE

Les jets de santé sont un type particulier de jet de succès. Ils deviennent utiles quand des forces extérieures menacent directement l'intégrité physique de votre personnage ou sa vie même. Que ce soient des balles, un coup de pied retourné ou une noyade, les règles les traitent de la même façon. Si votre personnage est frappé par une telle force, le conteur peut demander un jet de santé, en donnant un objectif basé sur un dommage potentiel.

Un coup de pied ou de poing normal pourrait avoir une cible de 6, alors qu'une pleine rafale de fusil d'assaut dans la poitrine donnerait certainement 1. Ce nombre ne dépend pas de l'arme: c'est au conteur d'assigner la cible appropriée en jugeant de l'attaquant, de l'endroit où il frappe, et ainsi de suite. Comme toujours, tout est fonction du contexte de l'histoire. Le conteur doit conserver en tête le Troisième Précepte, et les acteurs le Deuxième.

Si vous tirez le nombre cible ou moins, vous réussissez. Un jet de santé réussi indique que votre personnage est capable de résister aux effets de sa blessure, au moins pour un moment. (Le Conteur peut tout à fait demander un autre jet de santé un peu plus tard, après la descente d'adrénaline ou si vous fournissez un important effort physique.)

Un jet de santé raté peut signifier plusieurs choses, suivant la situation. Le personnage est peut être juste sonné pour un moment jusqu'à ce qu'il retrouve ses esprits. Il peut être K.O. ou en syncope (cas très courant). Il peut aussi mourir sur le coup, ce qui devra être traité comme une scène très intéressante.

Le conteur peut aussi décider qu'un jet raté fera chuter le trait de santé d'un échelon. (de moyen à sous la moyenne, de divin à exceptionnel, et ainsi de suite.) Ainsi sera reflétée la capacité de votre personnage à encaisser les coups. Après une période de repos et de soins, l'échelon manquant pourra être récupéré. (voir la section des Soins)

Jet de la Mort Subite (NDT : Ca en jette, hein ?)

Si les dégâts sont particulièrement sérieux, le conteur peut aussi décréter que plus d'un jet de santé est nécessaire, chaque échec signifiant un échelon de moins. Dans un tel cas, les jets se poursuivront jusqu'à un succès, ou jusqu'à ce que votre trait de santé ait chuté de l'échelle des compétences (par exemple, plus bas qu'un D30.) Dans un tel cas, votre personnage est effectivement mort. Cette technique est à réserver aux cas vraiment désespérés, un personnage ayant vraiment très peu de chance d'en réchapper...

Si la santé de votre personnage tombe sous l'échelle des compétences, il est au mieux dans le coma et au pire vraiment, mais alors vraiment mort.

A chaque fois que vous atteignez ce point, c'est à vous et au conteur de déterminer s'il est temps pour votre personnage de trépasser et de quitter l'histoire en tant que participant actif.



LA MORT



The Window peut être le système de jeu le plus mortel qui soit, ou bien il peut être extrêmement indulgent. Tout dépend de ce que vous voulez qu'il soit et de l'anthologie dans laquelle l'histoire prend place.

Pour les bons joueurs, la mort n'est pas nécessairement une mauvaise chose. Au contraire, ce peut souvent être l'un des plus puissants et mémorables outils de la réussite d'une histoire. Il n'est rien de plus beau que le héros qui couvre ses camarades durant leur fuite, quitte à sacrifier sa propre vie pour sauver l'histoire... Il n'est rien de plus mémorable qu'un destin d'héroïne éteinte tragiquement et trop tôt.

Ceci dit, après avoir perdu un personnage, vous pouvez toujours en construire un autre, et le sacrifice tragique de votre martyr sera remémoré et pourra toujours jouer sur l'histoire par les conséquences de ses actions.

m e t h o d s . i n . t h e . m a d n e s s

LES SOINS



Si le trait de Santé de votre personnage est descendu d'un échelon, ne paniquez pas, il peut être récupéré. Les indications suivantes sont là pour vous donner une idée de ce qu'implique votre perte de santé. Quoi qu'il arrive, rappelez-vous que le conteur peut et va moduler ces effets pour coller à l'histoire. Le conteur peut à tout moment rendre un échelon s'il juge que cela a un sens. Comme d'habitude avec The Window, le meilleur moyen de déterminer comment et quand ces niveaux sont récupérés est de considérer intelligemment la situation et le contexte de l'histoire.

Un échelon perdu.

Votre personnage a subi des dégâts mineurs, une méchante coupure par exemple. Peut être récupéré après une journée de repos et quelques soins de base, ou quelquefois simplement après les premiers secours.

Deux échelons perdus

Votre personnage a pris une bonne claque et a été sérieusement secoué. Ce type de dommage est probablement accompagné de beaucoup de sang et d'un choc violent. Soigner ce genre de blessure requière une assistance médicale et plusieurs jours de récupération.

Trois échelons perdus

Dégâts sérieux, l'une des expériences les plus désagréables de la vie de votre personnage. Fractures, plaies béantes, ... La récupération prendra au moins un mois de soins intensifs, et même ainsi des séquelles permanentes sont à craindre.

Quatre échelons perdus ou plus

Le seul moyen pour votre personnage d'en réchapper est un destin supérieur, une chance extrême ou une intervention divine. Une perte de conscience ou un coma sont probables, le Conteur et vous devrez avoir une discussion sérieuse quant à l'avenir de votre personnage. Son rétablissement sera complètement dépendant des moyen réalistes envisageables pour le maintenir dans l'histoire.

Exemple de jet de santé:

Elysia pivota et jeta sauvagement son Dicesio. Il s'écrasa dans le tibia de la Locure haletante et rebondit à travers son cerveau. La créature tomba, mais il y en avait tellement d'autres ...

Dansant comme un derviche d'acier brillant, Elysia passait de l'une à l'autre, cassant des os et mettant fin à leurs vies d'esclaves pathétiques. Ses muscles étaient douloureux et ses réflexes devenaient vaseux ... L'une des jeunes, à l'écart de la mêlée, brandit un fusil et tira.

Elysia sentit une douleur froide traverser ses côtes. « Fais un jet de Santé, cible de 4 » dit le Conteur. Elysia suffoquait, la douleur grandissant en elle. Elle était de très bonne constitution (D10), mais elle savait qu'elle allait très mal. Le dé s'arrêta sur un 6. Le Conteur étudia gravement la dramatique situation. « tout devient flou autour de toi, tu es écrasée de douleur. Fais un autre jet, même cible ».

Elysia était maintenant très affaiblie, bien que sa santé soit encore honnête (D12). Elle obtint un 3. Le conteur la dévisagea : « Dans un dernier sursaut d'adrénaline, tu te redresses alors que la dernière Locure s'approche ... »

JETS D'ÉVÉNEMENT



Les jets d'événement sont particuliers, parce qu'ils sont lancés par tous les personnages en une seule fois. Les résultats de jets d'événement sont plus abstraits que ceux des autres types de jets, mais ils peuvent être d'un grand secours s'ils sont correctement utilisés.

Les jets d'événement sont demandés par le conteur lorsque l'histoire arrive à un carrefour et que tous les personnages sont impliqués dans ce qui va arriver. Par exemple, quand la troupe entre dans une maison sombre et déserte, au cours d'une chasse haletante ou quand un conflit mortel est sur le point d'éclater.

Dans un tel cas, le conteur peut demander à tous les participants de faire un jet sur un trait ou une aptitude particulière, sans donner de cible. Les résultats obtenus servent à orienter le destin quant à ce qui va arriver ensuite.

Si certains personnages ont obtenu des jets bas alors que tous les autres ont eu des jets élevés, ils peuvent voir certains signaux avant leurs compagnons. Ceux ayant des jets défaillants risquent d'être incapables de prendre l'initiative lorsqu'un combat se déclare. Si tout le groupe fait de bons jets, le groupe sera comme protégé par une main invisible, ou bien il évitera une situation difficile. Les possibilités sont infinies.

Exemple de jet d'événement :

Le vent incessant tourbillonnait autour de l'équipe Réponse Menace alors qu'ils essayaient la tempête de sable du Gobi. Devant eux, ils entr'apercevaient la silhouette d'une construction basse. Le Lieutenant hurlait pour être entendu à travers le bruit assourdissant du vent, ordonnant à tous de tenir leurs armes prêtes. Il envoya le caporal Shannon en reconnaissance.

« Jet d'événement. Tout le monde me donne un jet de perception » dit le conteur.

Chaque membre de l'équipe testa sa perception et annonça les résultats ; deux 6, un 12, un 14, et le caporal Shannon obtint un 2.

Trois sorcières hurlantes s'échappèrent du bâtiment. Réagissant à la vitesse de l'éclair, le caporal se jeta dans le sable. Une flamme pyrokinétique vrombit au dessus de lui et toucha de plein fouet le lieutenant (12) et la femme (14) qui se tenait près de lui. Les deux autres soldats se laissèrent rouler dans le sable, brandirent leurs armes et commencèrent à arroser le bâtiment de rafales bien nourries.

Le conteur parla: "Shannon, il y a des tirs et des explosions tout autour de toi. Tu lève la tête et tu vois la chef sorcière lancer un sort de barrière entre lui et le reste de l'équipe. Les balles rebondissent sur la barrière, et le vent est détourné. Mais tu devrait pouvoir le shooter si tu fais vite.

Le caporal n'hésita pas. Il pointa son fusil 10mm et dit une prière au Corps des Marines des Etats Unis, où il avait appris à tirer. "Je vais buter ce fils de pute, mec."

REGLES OPTIONNELLES

The Window aime être modifié. Puisque chaque troupe à un style différent des autres et que chaque scénario pose de nouvelles questions quant à ce qui doit être défini par les règles, The Window est conçu pour être facilement adapté, ajusté.

Cette section fournit quelques unes des plus courantes modifications de règles utilisées. Elles sont dans la section des règles optionnelles parce que c'est ce qu'elles sont. Certaines sont un peu plus contraignantes que les mécanismes de base du jeu, alors soyez prêts à user de discernement avant de les imposer dans vos anthologies.

Certaines de ces règles sont issues de suggestions de la communauté online de The Window. Si vous avez une idée de règle optionnelle que vous pensez pouvoir être incluse dans cette section, écrivez à optionals@mimgames.com.

CHANCE

La chance représente ce penchant inexplicable des bonnes choses à arriver à certaines personnes sans effort ni avertissement. Cette règle était à l'origine intégrée au système de base du jeu, mais elle a été reléguée au statut de règle optionnelle, le trait de chance fonctionnant très différemment des autres traits.

Si le conteur veut utiliser la chance dans une de ses histoires, il peut l'ajouter à la liste des traits que tous les personnages doivent choisir, ou bien simplement la considérer comme une compétence spécifique de certains personnages. Dans les deux cas, le fonctionnement est identique.

Les jets de chance sont demandés lorsque la chance est tout ce qui sépare deux voies possibles pour l'histoire, ou bien juste après un jet de succès lamentablement foiré pour donner une dernière chance au personnage. Un autre usage possible est de régler les questions mineures qui ont peu d'influence sur l'histoire, comme de décider si un personnage porte une épingle à cheveux ou transporte une lampe.

La chance peut être le meilleur allié d'un personnage. S'il réussit son jet il peut s'en tirer même après un jet désastreux, ce qui donne une sorte d'assurance héroïque dans les scènes dangereuses. La chance peut aussi être le meilleur ami du conteur. Elle peut être un moyen de remonter le moral de la Troupe dans les situations désespérées, et de résoudre les petits conflits entre conteur et Acteur.

Les jets de chance sont identiques dans leur fonctionnement aux jets de succès : le conteur choisit une cible et si vous faites autant ou moins vous réussissez. Si aucune cible n'est précisée, vous devez faire 6 ou moins.

A ce propos, la chance peut être appelée autrement, si cela correspond mieux au scénario. Dans une anthologie super-héroïque par exemple, la chance pourrait être l'« héroïsme » puisque ce type de personnage dépend surtout de ses extraordinaires compétences pour se tirer du pétrin. Dans une anthologie peuplée de dieux et régie par l'astrologie, le conteur pourra l'appeler « destin ».



CHANCE

Echange de chance

Il arrive dans la vie des personnages que la situation soit si grave que seul un miracle pourrait les sauver. Dans *The Window*, le trait de Chance offre un recours ultime pour retourner la situation en sa faveur...

Dans un tel cas, où vous avez raté un jet de Chance particulièrement important, vous pouvez choisir « d'échanger » une partie de votre chance permanente pour changer le jet en succès. Ce choix aura pour conséquence de faire descendre votre trait de Chance d'un échelon, mais au moins votre personnage est toujours vivant et en pleine forme. Echanger votre chance de cette façon peut garder votre personnage en vie et au top pour un moment, mais rappelez vous que la chance ne dure pas toujours ...

exemple de jet de Chance:

Les Ogres étaient partout. Laerd poursuivait son découpage méthodique, tout en observant, le souffle coupé, la torche de Ryla cheminer sur la corniche, imaginant ses pieds tâtonner à la recherche d'un appui sur le métal glissant. Elle atteignit l'autre coté et se retourna, agitant son bras pour inciter les autres à la suivre. Les Ogres commencèrent à charger ...

"J'abandonne le combat et cours aussi vite que je peux," décida Laerd.

"Ce n'est pas si facile, Laerd," avertit le conteur. "fais un jet d'agilité, cible de 3." Laerd était un guerrier, il avait un bon équilibre (D8). Il se retourna et bondit sur la poutre. Le dé s'arrêta : un 7.

"Aie !!" Le pied de Laerd glissa sous lui. Ryla cria alors qu'elle le regardait tomber et s'écraser dans l'eau glacée un peu plus bas... Il heurta brutalement l'eau et fut entraîné dans le courant. "Fait un jet de santé, Laerd" ordonna le conteur, "et tu ferais mieux de ne pas rater celui là..."

Il s'écrasa violemment dans l'eau. Il sentait la morsure du froid alors qu'il était balayé par le courant. Au moins, il était plus chanceux que la plupart des gens (D10). Il fit un 7. Aucune cible n'avait été spécifiée, donc il avait besoin d'un 6 ou moins...

Le conteur fronça un sourcil. "Le froid aspire ta force. En arrière, au dessus de toi, tu penses entendre Ryla hurler ton nom. Tu combats vainement contre les vagues, mais le rugissement du courant est froid et terriblement douloureux. Tu t'enfonces dans l'eau... tu essaies de tousser pour évacuer l'eau qui encombre tes poumons..."

"Ok, ok. J'échange un échelon de chance," lança désespérément Laerd.

"Très bien," répondit le conteur, "ta main émerge de l'eau et attrape un rocher. Laerd, ta chance est maintenant moyenne (D12)."

Laerd grimpa, toussa, vomit des litres d'eau sur la berge et s'écroula, épuisé.

SANTE MENTALE

Le trait de Santé Mentale (NdT : la traduction littérale serait 'Sanité', mais j'ai préféré utiliser 'Santé Mentale' pour éviter toute confusion) n'est en principe utilisé que dans les anthologies prenant place dans une anthologie d'horreur, où un personnage sera exposé à des événements particulièrement effrayants ou dérangeants. Les jets de Santé Mentale servent à montrer comment le personnage est capable d'assumer la terreur ou l'étrangeté de telles situations, et l'échec peut signifier des accès de peur incontrôlables, le développement de phobies, ou même une complète folie.

Les jets de Santé Mentale sont similaires aux jets de Santé, si ce n'est que la Santé Mentale et non physique est ici menacée. Les jets de Santé Mentale peuvent être demandés par le conteur dans n'importe quelle situation où le personnage vit, ou est témoin, d'une expérience vraiment horrible.

Comme pour les autres traits de The Window, la Santé Mentale n'est qu'un outil qui aide le conteur à présenter l'Histoire de façon réaliste, mais c'est aux Acteurs de rendre vivante la situation (n'oubliez pas le second Précepte). Un bon conteur d'horreur verra les Acteurs prêts à défaillir sous la tension et la peur ... La Santé Mentale est un système qui reflète les conséquences néfastes de l'exposition au surnaturel de façon tactile et concrète.

Quand le conteur demande un jet de Santé Mentale, il fixe une cible et vous devez tirer en dessous ou au pire égal avec votre dé de Santé Mentale.

La cible elle-même est bien sûr basée sur la puissance horrifique qu'affronte le personnage.. Ainsi, voir un cadavre sur la route appellerait une cible de 6, alors qu'être entouré de tentacules froides et inquisitrices qui engluent vos cheveux et tentent de pénétrer votre bouche donnerait un 2 (croyez-moi). Encore une fois, c'est au conteur de jauger la situation.

Un jet de Santé Mentale réussi signifie que vous êtes capable de penser malgré l'horreur ambiante et de garder le contrôle de vous-même. Un jet raté peut signifier plusieurs choses. L'un des effets les plus courants est d'être pétrifié, sans réaction. Un autre est de sombrer dans une profonde terreur, ou de hurler de façon incontrôlable. Un autre encore est de s'effondrer sur le sol en position fœtale. On peut même déboucher sur une phobie permanente. Toutes ces merveilleuses choses et bien d'autres devraient inciter votre personnage à ne pas rater ses jets. Parfois, le conteur prendra le contrôle de votre personnage pour un laps de temps plus ou moins important, même si la plupart du temps il vous laissera gérer les effets désastreux du jet manqué.

Oh, Oui, et n'oubliez pas que votre trait de Santé Mentale chute d'un échelon. Ca peut arriver, tout comme avec la Santé physique. Si votre Santé Mentale prend la spirale descendante jusqu'au bas de l'échelle, alors votre personnage perd la tête, ce qui n'est guère mieux que d'être mort ...



Folie

Lorsqu'un personnage devient fou, il devient « propriété » du conteur qui peut en faire ce qui lui chante. Peut être votre personnage va t-il prendre la poudre d'escampette, pour ne revenir que dans un prochain chapitre, ou simplement se suicider, ou peut-être sera t-il conduit dans un asile d'aliénés par les autres personnages.

Il est possible, avec des soins, que votre personnage soit ramené à la raison, pour être plus tard réutilisé comme votre personnage, mais c'est à vous et au conteur d'en débattre.

Souvenez vous du Troisième Précepte, et évaluez l'intérêt d'avoir un de vos personnages principaux enfermé dans une quelconque institution, à recevoir des visites et des corbeilles de fruits pour les vacances. La Santé Mentale peut induire des retournements de situation très intéressants, et utilisée avec parcimonie elle devrait ajouter une bonne couche de terreur à vos Anthologies horribles.

Exemple de jet de Santé Mentale :

"Courez, Bon Sang!" criait Deron Jones à ses compagnons, les ténèbres grandissant derrière lui. Sa main saisit fermement son calibre 45, phalanges blanches sur le métal noir, encore chaud des combats passés.

Un tentacule jaillit de la masse et enserra sa cheville. Ses Ray-Ban tombèrent alors qu'il était traîné sur le sol humide dans les débris de verre et de plastique. Le conteur tapota sa tête "Test de Santé Mentale, cible de 3." La raison de Deron avait été mise à rude épreuve, et il était déjà au bord de la crise de nerfs (D30). Le dé s'arrêta sur un 7.

Les yeux de Deron s'emplirent de larmes. Son hurlement fut la dernière chose que ses compagnons entendirent alors qu'ils s'envolaient en hurlant à travers la Porte et la fermaient derrière eux. Il sentait maintenant les contractions gluantes autour de sa main, de son cou, de son visage. Dans les tréfonds de son âme il savait qu'il devait se défendre, tenter de briser l'étreinte mortelle. Mais il était incapable de faire quoi que ce soit d'autre que de crier.

Fait moi un autre jet de Santé Mentale," dit le conteur. "Cible de 5. Ce coup ci, c'est pour de vrai." Deron se sentait déjà mort. « Ca » pénétrait maintenant sous ses vêtements, froid et pressant. Ses muscles réagissaient par de violents spasmes. Un second dé fut lancé et s'arrêta sur : un 14. Quelque chose en lui...cassa.

"Deron est parti, maintenant," dit le conteur. Les autres attendaient au van, haletant et inquiets. L'idée seule du destin de leur compagnon leur glaçait le sang.

MAGIE

Concepts par Benjamin Baugh

De loin, l'extension de règles la plus demandée pour la première édition de The Window était un système de magie standard. Le JdR est né de l'Heroic Fantasy, et peu importe combien nous sommes aujourd'hui éloignés de ces premiers pas hésitants, il semble que quelque chose nous ramène dès que possible à ces royaumes de sorcellerie. Les règles suivantes fournissent une ligne de conduite de la magie dans The Window.

LES PRECEPTES DE LA MAGIE

Comme les trois préceptes de The Window dont ils sont dérivés, les préceptes de la magie indiquent la philosophie de l'utilisation de la magie dans une anthologie. Ces préceptes (en plus des trois préceptes essentiels de The Window lui même) procurent une commode gestion de la magie dans un style mature, tourné vers l'histoire.

le premier précepte de la Magie :

« **La magie doit être une extension du personnage.** »

La magie dans tous ses aspects doit refléter le personnage qui l'invoque, son état mental, sa situation et sa quête. L'Acteur d'un rôle magique doit faire l'effort de définir les pouvoirs de son personnage par des termes qui lui seront propres. Deux magiciens ne seront jamais identiques, de même deux pratiques magiques ne seront jamais exactement semblables. . Leur style peut être similaire, mais quel que soit le nombre d'élémentalistes que vous verrez, chacun aura sa touche personnelle dans l'utilisation de sorts communs. Si la magie l'emporte sur le personnage, alors elle devra être jugulée. La magie ne doit pas vous détourner de l'essence du personnage, mais renforcer celle-ci. Les pouvoirs doivent naturellement s'insérer dans l'anthologie et être pris en compte pour définir sa personnalité. La magie forme le personnage tout autant qu'elle est formée par lui.

le deuxième précepte de la Magie :

« **La Magie doit faire progresser l'Histoire.** »

Comme tout aspect d'un personnage joué de façon mature, la magie doit pousser l'Histoire vers la satisfaction de tous les intervenants. Trop souvent les Acteurs refusent toute souplesse dans l'interprétation de leur personnage, ce qui détruit la cohésion du groupe. Peu d'événements désagrègent aussi vite une troupe que l'emploi inconsidéré de la magie par un de ses membres. La magie ne doit jamais faire d'ombre à un personnage et moins encore aux autres acteurs. Elle a sa place dans toutes les Histoires fantastiques, et il est de la responsabilité des acteurs et du conteur de bien comprendre son influence. L'acteur devrait aspirer à l'adaptation parfaite de sa sorcellerie à l'Histoire et le conteur récompenser une magie bien jouée même si elle induit des changements dans l'Histoire. En résumé, le conteur doit prendre garde de ne voler la foudre du personnage, l'acteur étant suffisamment responsable pour ne pas abuser de la puissance de son personnage.





le troisième précepte de la Magie :

« La Magie ne doit jamais devenir routinière. »

La Magie doit rester... Magique ! Une épée peut parfois tuer un homme avec style, mais rien n'est aussi incroyablement excitant qu'une bonne Cage aux Spirales de Lodendrake, si vous voyez ce que je veux dire. La Magie représente les effets spéciaux du JdR, et tout bon metteur en scène sait que le public n'est plus impressionné après trop d'utilisations successives. Les Acteurs doivent être récompensés pour la production d'effets intéressants et originaux par le biais de leurs pouvoirs mystiques. Certains effets peuvent délibérément être employés à répétition pour les rendre routiniers, mais seulement dans des buts précis comme l'application du Deuxième Précepte sur le développement du personnage, ou pour le bon déroulement de l'Histoire comme le dicte le Troisième Précepte.

COMMENT CA MARCHE ?

Les personnages désirant employer la magie doivent commencer par définir leur aptitude de base à l'utiliser. Celle-ci est représentée par un trait supplémentaire que le conteur peut appeler Sorcellerie, Médiumnité, Enchantement ou Foi, suivant le Monde d'évolution du personnage. Dans la suite de ce chapitre, il sera simplement dénommé Magie.

Ce trait joue un rôle important dans l'application des sorts et rituels. Lorsqu'un magicien utilise du pouvoir mystique, il forme celui-ci en usant de son potentiel naturel (représenté par le trait de Magie) et des techniques qu'il a développées par l'entraînement ou le talent (représentés par des compétences de sorts plus spécifiques). Il pourra employer un bon vieux sort bien confortable, ou prendre des risques (ou des mesures désespérées) et improviser un nouvel enchantement. Pendant la création du personnage, l'acteur invente les compétences de sorts spécifiques. Il doit établir une description détaillée de chacune d'entre elles et une évaluation réaliste de leurs paramètres.

Comprenez qu'il y a autant de possibles arcanes magiques que de pratiquants, et bien d'autres encore inexploitées. Il est impossible d'établir une liste exhaustive. C'est au conteur de vous faire comprendre le fonctionnement de la magie dans son Monde, et à l'intérieur de ces garde-fous vous devez parvenir à créer l'image d'un personnage qui vous sera propre.

Par exemple, si vous créez un prêtre, vous devez d'abord choisir la divinité à laquelle se rattache votre personnage et mentionner ce choix capital dans la description de votre personnage. Quand la révélation ou la prise de conscience a-t-elle eu lieu ? Comment a-t-elle joué dans son expérience ? Son apparence ? Assurez-vous que le choix de la divinité est relatif au développement du personnage et non à de chouettes pouvoirs. Maintenant, listez les sorts maîtrisés. Quand ont-ils fonctionné pour la première fois ? Dans quelles circonstances ont-ils été utilisés ? Détaillez la relation exacte entre le prêtre et son dieu et recentrez les sorts dans ce contexte. Pour finir, vous devez inscrire l'adjectif décrivant son niveau ainsi que l'échelon correspondant pour le trait de Magie et pour chaque sort.

Une fois définis le trait de magie et les sorts de votre personnage, vous êtes prêt à jouer. Les jets de sorts sont utilisés pour obtenir des effets bien connus, alors que le trait de magie est utilisé pour maintenir un sort actif, repousser une attaque magique ou introduire des variations (ou des sorts entièrement nouveaux) à la volée, sans formation préalable.

Le conteur doit user de discernement pour déterminer la difficulté d'une tâche magique, prenant en compte la créativité du joueur, les besoins de l'Histoire, et la situation particulière rencontrée. Suivant le Troisième Précepte de la Magie, c'est à vous de décrire la magie de votre personnage aussi richement que possible. Lors du règlement de conflits magiques, le conteur doit appliquer la règle qui veut que le spécifique et l'unique l'emporteront toujours sur le vague et le général.

EPUISEMENT DE LA MAGIE

Comme les santés physique et mentale, le trait de Magie de votre personnage peut perdre des échelons s'il est énormément sollicité ou s'il est confronté à un difficile défi magique. Le conteur peut demander un jet de Magie à chaque fois que cela a un sens dans le cours de l'Histoire. L'idée est de symboliser l'harassante tâche qu'est la conservation de pouvoirs magiques.

La façon dont votre personnage récupère (NDT : ou améliore !) sa magie dépend du Monde et du type de magie concerné.

Si le trait de magie de votre personnage chute au pied de l'échelle de compétence, il est alors complètement épuisé. Vous pouvez encore tenter d'utiliser la magie, mais tous les jets seront faits avec un D30 et les descentes d'échelons se feront sur le trait de Santé. Il est tout à fait possible pour un magicien de mourir s'il sollicite trop ses pouvoirs.



L'EXPERIENCE

Comme une personne réelle, votre personnage de The Window est en constante évolution. Sa vision du monde, sa vie au jour le jour et ses compétences évolueront au fil de l'Histoire. Si vous le désirez, le mécanisme suivant peut être utilisé pour améliorer les capacités de votre personnage avec la progression de son expérience.

L'évolution des personnages est le pain quotidien de la littérature tout autant que du JdR. Au cours d'un chapitre, votre personnage traversera différents états émotionnels et physiques, sa vie étant affectée par les péripéties de l'Histoire. L'immense majorité de ces métamorphoses est impossible à représenter avec des règles : c'est à vous seul d'entrer dans la tête de votre personnage et de comprendre comment il voit le monde et comment il interagit avec lui. Si vous êtes vraiment dans votre personnage, vos émotions seront semblables aux siennes. Vous devez alors déterminer comment ces émotions vont affecter le point de vue de votre personnage.

Les règles suivantes vous aideront à garder un œil sur les améliorations des traits et compétences de votre personnage. Elles apparaissent dans la section des règles optionnelles parce qu'il est tout aussi facile de déterminer l'évolution de votre personnage en parlant avec le conteur et en n'apportant que des modifications sensées.

Dans tous les cas, les mécanismes d'amélioration des compétences sont simples : après chaque session de jeu, votre personnage sera récompensé d'un petit nombre de points d'expérience. Chacun de ces points ne peut être investi que dans l'amélioration d'un seul trait ou compétence, et quand le nombre de points d'expérience assignés à un trait ou une compétence excède le niveau ou l'échelon correspondant, alors la capacité correspondante monte un échelon, suivant la grille suivante :

| | |
|----------------------------------|-----------------|
| <i>Amélioration de D30 à D20</i> | <i>2 points</i> |
| <i>Amélioration de D20 à D12</i> | <i>3 points</i> |
| <i>Amélioration de D12 à D10</i> | <i>4 points</i> |
| <i>Amélioration de D10 à D8</i> | <i>5 points</i> |
| <i>Amélioration de D8 à D6</i> | <i>6 points</i> |
| <i>Amélioration de D6 à D4</i> | <i>7 points</i> |

Nous suggérons de conserver une trace de ces points en apposant des étoiles ou des bâtons sur la feuille de personnage, à côté des compétences concernées.

Il y a, à ce propos, certaines limitations quant au nombre de points pouvant être dépensés sur une capacité donnée au cours de chaque session. Pour les traits inhérents, pas plus d'1 point par session, ce qui reflète la difficulté naturelle d'amélioration de la constitution physique et mentale. Pour les compétences apprises, la limite diffère selon que vous avez ou non utilisé la compétence. Les compétences non sollicitées au cours de la partie sont limitées à 1 point (si votre personnage a passé un chapitre entier à combattre des zombies, sa compétence « Broderie de Napperons », par exemple, a peu de chances d'en être améliorée). Pour les compétences utilisées, il n'y a pas de limite.

(NDT : J'ai personnellement fait subir quelques modifications à ce système. Afin de me préserver de la mauvaise foi de certains joueurs – qui normalement n'ont pas leur place dans un tel jeu – j'ai dû introduire une limite fixée à 2 points pour les compétences PEU utilisées. En effet, certains petits malins obsédés par la surpuissance de leur personnage se débrouillent pour utiliser l'ensemble de leurs compétences au moins 1 fois par partie, de façon à ne pas être limités dans leur évolution.

L'EXPERIENCE

C'est un non sens absolu au sein de The Window de vouloir booster à tout prix les compétences de son personnage, une négation du Deuxième Précepte. Mais malheureusement, on ne choisit pas toujours ses Acteurs, ou en tous cas on ne les connaît pas toujours avant d'avoir joué avec eux ... Une autre modification a été de parfois attribuer moi même les points aux capacités, sans laisser à l'Acteur le choix de l'utilisation des points gagnés. Ceci en vertu du Troisième Précepte, certains pouvoirs ou compétences me semblant utiles à la troupe pour la suite de leurs aventures. Dans tous les cas, n'oubliez pas que cette règle est optionnelle, et que quoi qu'il arrive le conteur est seul décisionnaire des règles de son Histoire.). Maintenant, vous vous demandez peut-être combien de points on peut espérer de chaque partie. Pour cela, le conteur se base sur votre capacité à répondre aux 2 questions suivantes, invariablement posées par le conteur à tous les Acteurs à l'achèvement d'une partie.

Chaque réponse intelligente et honnête à ces questions rapportera 1 point :

Ton personnage et toi étai-ils présents et investis dans l'Histoire ? La réponse est généralement un 'Oui' franc et assuré. Si vous avez prêté attention à la partie et avez fait de votre mieux pour entrer dans le jeu, vous obtenez automatiquement ce point.

Quelles questions ton personnage se pose-t-il sur l'Histoire et lui même après cette session ? Voici un bon moyen d'exprimer des théories sur les mystères du jeu tout en prônant le développement du personnage. Le conteur évaluera votre réponse (si vous en avez une) et décidera si elle est suffisamment bonne pour vous faire gagner un point.

Enfin, **1 point d'expérience "bonus" peut être délivré par le conteur.** Tout ce que vous avez à faire pour cela est de rendre votre personnage le plus important et utile possible au déroulement de l'Histoire. Ceci peut prendre la forme du décodage d'une énigme complexe, le recentrage de l'Histoire ou sa relance dans une nouvelle direction, ou encore quelques chose d'aussi simple qu'un beau discours ou un dialogue judicieusement mené. Les points bonus sont distribués avec parcimonie par la plupart des conteurs, mais cela peut arriver, et vous devriez tout faire pour tenter de les obtenir, ce qui ne peut qu'améliorer votre jeu.

Maintenant, comprenez que l'expérience est soumise à l'approbation du conteur. De fait, si le conteur pense qu'1 point gratuit vous est dû dans une compétence suite à un événement dans l'Histoire, il peut le faire. Parallèlement, il peut pénaliser un comportement immature ou trop éloigné du personnage en refusant tout point d'expérience. (En espérant que ça n'arrive jamais. Si vous utilisez The Window, j'aime à penser que vous êtes au dessus de tout cela).

ARMURES



Dans certains mondes, Heroïc-Fantasy ou Science-Fiction, le type d'armure porté par un personnage peut sérieusement changer son efficacité au combat. S'il est engoncé dans une cotte de mailles, il pourra sortir indemne d'un tir de flèches enflammées. S'il porte une ceinture magnétique répulsive (quoi que cela puisse désigner), il pourra détourner les balles. Il est aussi possible de faire porter une armure à un véhicule ou un bâtiment, une possibilité qui peut s'avérer importante à certains moments de l'Histoire.

La plupart des conteurs qui utilisent The Window gère les armures de façon narrative. Les personnages portant une armure lourde ne seront pas aussi souvent sollicités pour les jets de santé. Les personnages attaquant le porteur d'une armure supérieure auront à réussir des jets de contre avec une marge plus importante pour pouvoir toucher, etc. Quoi qu'il en soit, si vous voulez un mécanisme plus structuré pour gérer ces paramètres parfois importants, vous pouvez utiliser les règles qui suivent.

Comme tout le reste de The Window, les armures doivent avoir un rapport direct avec l'Histoire en cours. Ne les utilisez que si elles apportent réellement un plus à vos Histoires. Si elles ne vous servent qu'à ajouter une couche supplémentaire de lancers de dés lors des combats, oubliez les.

COMMENT ÇA MARCHE

Tout en respectant le Premier Précepte, définissez le type d'armure portée par votre personnage suivant l'échelle des armures de The Window, décrite ci-dessous. Comprenez que ces adjectifs sont relatifs à l'armement "typique" de votre Histoire : une armure "excellente" en Heroïc-Fantasy pourrait être considérée comme étant seulement "médiocre" dans notre monde moderne.

Quand votre personnage combat, le dé d'armure peut être utilisé comme substitut aux dés de santé. Si votre personnage est touché et que le conteur demande un jet de santé, utilisez à la place le dé d'armure. Ce n'est que si vous manquez votre jet d'armure que vous devrez alors lancer le dé de santé.

Si le jet d'armure est raté et que l'attaque est telle que l'armure elle-même puisse être endommagée, le conteur peut alors demander un jet d'armure supplémentaire pour voir si elle a perdu un échelon de qualité, ce qui fonctionne exactement comme les jets de santé. Si vous ratez le jet alors l'armure descend d'un échelon, ce qui représente l'échec de celle-ci à protéger votre personnage. (le bon moment pour demander un tel jet apparaîtra clairement au cours du jeu.) Au besoin, on peut aussi définir pour une armure, différents niveaux de protection pour différents types d'attaques. Par exemple, une cotte de maille aura de bonne qualités contre les attaques physiques (D12) mais sera virtuellement impuissante face à la magie (D30). C'est au conteur d'en décider en fonction des caractéristiques de son monde.

L'ECHELLE DES ARMURES DANS THE WINDOW

armure divine (D4)

Dans un monde Fantasy il pourrait s'agir une protection du Très Haut. Dans une anthologie Sci-Fi, ce serait une super technologie incompréhensible. Un personnage en armure divine est quasiment immunisé contre toute blessure. Seule une attaque du même fabuleux niveau pourrait la traverser.

armure incroyable (D6)

Hautement magique ou ultra tech. Un personnage portant ce type d'armure est invulnérable aux attaques normales et à la plupart des attaques spéciales. Une telle armure est inaccessible à tous sauf à quelques âmes fortunées ou chanceuses.

excellente armure (D8)

le plus haut type d'armure qu'une personne normale puisse acquérir, et qui n'est disponible que pour ceux ayant d'excellents contacts ou de grands talents. En Fantasy, ce pourrait être une cotte de maille très ouvragée et magique, du type de celles que l'on réserve aux rois. Un personnage portant une telle armure sera à même de survivre à la majorité des attaques normales.

armure haut de gamme (D10)

le genre d'armure que l'on donnera aux troupes d'élite ou aux chevaliers nobles. En Fantasy, une armure de plates complète ou une cotte de maille de très bonne qualité. Les armures de ce type garderont leurs porteurs vivants après bien des chocs physiques, tout en n'étant pas impénétrables.

bonne armure (D12)

le type d'armure que les guerriers professionnels usent à longueur d'années. En Fantasy, un habit de mailles ou une armure de cuir plaquée, et peut-être un bouclier. Les bonnes armures procurent une solide protection, mais peuvent être contournées par la force ou l'habileté.

armure médiocre (D20)

les armures de cet échelon sont souvent une version bon marché ou moins aboutie des « bonnes » armures. Ce peut être une veste de cuir bouilli ou un costume de cuir complet dans un monde Fantasy. Bien que ce soit mieux que rien, l'armure ne peut absorber que des chocs légers, et ne détournera pas le souffle d'une explosion ou une attaque de missiles.

armure minable (D30)

le genre de chose portée par les voleurs, les magiciens et les athlètes. Elle pourra vous protéger dans certaines situations, mais ne fera la plupart du temps que vous éviter de vous égratigner les coudes. Dans un monde Fantasy, c'est l'équivalent d'épaulières et bracelets de cuir. Comme vous pouvez l'imaginer, la gestion des armures pour tous les personnages peut entraîner plus de prise de notes que nécessaire. Certains Acteurs supportant mieux que d'autres ce niveau de complexité, il est recommandé de tester cette règle avec toute la Troupe avant de l'adopter définitivement.





SUPER POUVOIRS

The Window a été utilisé dans de nombreux genres, depuis les énigmes criminelles contemporaines jusqu'aux plus exotiques aventures de super-héros. Sont ici expliqués quelques moyens de gestion de ce type particulier d'Histoires où des êtres surhumains sont impliqués, comme les super-héros, les dragons, ou les monstres Lovecraftiens.

l'annotation Shebang!

L'un des problèmes de la représentation de capacités vraiment incroyables est leur évaluation par l'échelle des compétences. Objectivement, il serait ennuyeux de voir les Acteurs occupés à lancer des D4 à tout bout de champ. Les dés de contre seraient utilisés trop souvent et les jets réussis sans attrait. L'échelle des compétences basique ne représentant que le niveau de compétence qu'un humain puisse couvrir, que se passe-t-il lorsque le personnage en question n'est pas vraiment (ou pas du tout) humain ?

Pour en tenir compte, The Window utilise une seconde échelle des compétences qui est "au dessus" de la normale. Un système simple nommé la notation Shebang! (le terme américain original étant utilisé avec l'approbation de Larry Wall) est utilisé pour démarquer ces traits et compétences exceptionnels des aptitudes normales. Le principe est de placer un point d'exclamation (!) après l'indication du dé et d'inclure une description spécifique de ce qu'est capable d'accomplir le personnage.

Exemple d'utilisation de l'annotation Shebang! :

Jacko a une force physique superpuissante qui lui permet de soulever le poids d'une voiture.

Trait correspondant : *Force incroyable. Capable de soulever une voiture. (D12!)*

Le Shebang! Vous indique que sa force est "super-héroïque", ce qui signifie qu'il n'aura jamais à faire de jet pour des tests de force "normale" ; s'il veut casser une porte ou transporter un compagnon vers un endroit sûr, il réussira. Par contre, s'il doit effectuer une tâche elle même "super-héroïque" (il combat par exemple un super-vilain très puissant), il utilisera son 12 pour le jet.

L'idée est que les personnages super-héroïques ou extra-terrestres existent à leur propre niveau. Il sont si puissants qu'une compétition n'aura de sens que contre quelqu'un (ou quelque chose) de leur propre rang. L'important avec les capacités Shebang! est de les décrire avec suffisamment de clarté et de précision pour que l'on comprenne bien ce qu'il est possible d'en attendre. A partir de là, les acteurs et le conteur peuvent jouer avec des intervenants super-héroïques sans ralentissement notable.

ECHELONS DE COMPETENCE MULTIPLES

Il est difficile de n'assigner qu'un échelon de compétence à certaines capacités tout en les décrivant correctement. Par exemple, une compétence très puissante mais très difficile à contrôler (et vice-versa), ou un pouvoir fonctionnant bien dans certaines conditions mais très mal dans d'autres. Dans un tel cas, 2 niveaux de compétence ou plus peuvent être utilisés, chacun décrivant différents aspects de la capacité.

Exemple d'échelons de compétence multiples :

Renzo a le pouvoir de lancer des boules de feu avec ses mains. Ces boules de feu sont extrêmement meurtrières, quasiment tout ce qui rentre en contact avec elles étant immédiatement vaporisé (D6!). Malheureusement, il n'est pas très doué pour viser et emmener les boules de feu où il le désire (D20).

Les deux échelons alloués permettent au conteur de tester les différents aspects de la compétence, suivant les besoins de la scène.

Pour avoir des exemples de personnages de The Window utilisant la notation Shebang! Et les échelons multiples, allez faire un tour dans la [Ménagerie online de The Window](#).

LA RICHESSE

Concepts par Justin Forman

L'un des buts de The Window est de libérer les Acteurs de la tenue de nombreux comptes et détails mineurs. Qui peut en toute bonne foi vouloir s'occuper de l'encombrement, des points de dégâts ou des dés de dommages lorsqu'il y a tant de roleplaying à jouer ? Tout ce que font ces caractéristiques est d'ajouter une pensée quantitative plutôt que qualitative, ce qui va à l'encontre de la philosophie du Premier Précepte. Ceci dit, peu de choses sont plus quantitatives que l'argent, et alors que la première génération de JdR a la saine tradition de répertorier jusqu'au dernier sou possédé par les personnages, certains acteurs préféreraient ne pas s'en soucier. De la même façon, il est important dans certains univers de savoir à quel point le personnage est riche.

Pour résoudre ce dilemme, le conteur peut choisir de définir un trait inhérent appelé Richesse. Dans une situation où interviennent les limites budgétaires du personnage, le conteur peut demander un jet de Richesse. Un succès signifiera alors que le personnage a suffisamment d'argent disponible pour cette tâche, un échec indiquant qu'il est un peu court. Comme toujours, cette règle demande une interprétation intelligente de la part de ses utilisateurs.



CREATION DES PERSONNAGES



Le cœur du JdR est la création de personnages uniques et amusants. Lorsque les personnages sont bien conçus, avec une personnalité, une anthologie et des dominantes claires, la trame brute et crue tissée par le conteur se remplit et devient vivante. Ce sont, après tout, les personnages qui guident l'interactivité, et par leurs interventions chaque chapitre peut devenir mémorable ou sans intérêt. Le processus de création des personnages est l'un des plus importants aspects de la participation des acteurs à l'Histoire.

La création des personnages ne relève pas de jets de dés d'où découlent les traits, du croisement d'abaques pour définir les niveaux de compétence, ou de l'addition de points assurant un personnage bien équilibré. Il ne s'agit pas de suivre une série d'étapes pour remplir une feuille de personnage. Ce n'est d'ailleurs pas du tout un processus clairement défini. La vraie création de personnage est un orage incontrôlable d'énergie créatrice, qui conduit à un individu unique et imaginaire, que vous amenez à la vie.

La plupart des autres systèmes gèrent une hiérarchie complexe de tests et d'équilibrage pour enfermer votre personnage dans les stéréotypes de leur monde et s'assurer qu'il sera exactement aussi "puissant" que tous les autres intervenants de la partie. Si le concept de votre personnage ne rentre pas dans ce moule, vous êtes forcé de changer votre personnage, ou encore de modifier les règles, aucune de ces options n'ayant vraiment de sens. Les règles de création des personnages au sein de The Window vous garantissent de pouvoir jouer exactement le personnage que vous désirez.

The Window a pour base le fait que le conteur et les acteurs prennent soin d'eux mêmes. Il y a une alternative universelle à toutes les règles, c'est un bon roleplaying. Aussi longtemps que tout le monde suit les trois Préceptes, la création des personnages cesse d'être une compétition. Avoir un "bon" personnage devient sans intérêt. Les vraies questions sont : est-il réel ? Comment s'intègre t-il dans l'Histoire ? A quel point la description que vous en avez construit le rend-il réel ? Jouer des personnages "faibles" peut être tout aussi amusant que de jouer des super-héros, et la plupart des acteurs matures sont suffisamment expérimentés pour entrer dans l'Histoire quel que soit le personnage qu'ils jouent.

Avec toutes ces libertés, vous risquez de vous sentir un peu perdu, et de ne pas savoir par où commencer. Certains joueurs soutiennent avec raison qu'il y a de nombreux avantages à mieux structurer la création des personnages. Si vous êtes de ceux-là, je vous tire mon chapeau et vous encourage à utiliser toutes les modifications du système que vous jugerez bonnes d'appliquer pour adapter The Window à votre style. Quoi qu'il en soit, je vous encourage aussi à donner une chance au style libre de création de personnage, vous vous apercevrez peut être qu'il fonctionne pour vous.

COMMENT ÇA MARCHE

Vous êtes entièrement libre quant au processus de création de votre personnage. Il n'y a donc que peu de choses dans cette section. Vous êtes sans aucun doute inspirés par vos propres passions, et tout ce dont vous avez besoin est d'y puiser et d'en sortir une idée intéressante de personnage.

Tout en cultivant les graines de votre personnage, soyez sûr de comprendre le monde et le type d'histoire dans laquelle vous entraîne le conteur. Posez lui des questions qui risquent d'affecter le concept de votre personnage avant de définir celui-ci trop précisément. Au fur et à mesure du passage de votre imagination à la feuille de papier, demandez son avis au conteur. Il aura certainement à poser beaucoup de questions qui vous aideront tous les deux à tenir fermement le caractère de votre personnage. Il sera à même d'ajouter des étapes dans l'évolution de votre personnage qui l'aideront à se fondre dans l'histoire et la troupe. Bien que le conteur ne puisse pas comprendre votre personnage aussi bien que vous, il est impératif qu'il le cerne suffisamment pour raconter une bonne histoire.

Certaines personnes sont très douées pour concevoir un personnage très raffiné du premier coup. D'autres découvrent qu'il faut beaucoup de réflexion et souvent plusieurs sessions de jeu avant de vraiment entrer dans le personnage. Le conteur et vos compagnons acteurs sont de précieux alliés dans cette quête. (La section Trucs & Astuces suggère d'autres idées pour donner corps à votre personnage.)

SOLIDIFICATION

Après avoir achevé le processus interne de création de votre personnage, il ne vous reste qu'à vous asseoir avec le conteur et définir les règles applicables à votre personnage, une étape qui dans The Window est appelée solidification du personnage. Si vous avez fait le travail de rendre réel le personnage dans votre esprit, cette partie sera facile.

Pour chaque trait inhérent, ajoutez un adjectif qui corresponde à l'image de votre personnage, et attribuez lui l'échelon de capacité correspondant pour déterminer le dé.

Pour définir les compétences, écrivez sans trop y réfléchir une liste de définitions qui le cernent bien, ajoutez y un adjectif, et attachez-y le dé qui corresponde le mieux dans l'échelle des compétences.

Vous pouvez avoir autant de compétences que vous le désirez et y attacher tous les adjectifs imaginables, aussi longtemps que le conteur est d'accord. Utilisez les exemples de la [Ménagerie online de The Window](#) comme guide, et lancez vous.

Vous avez terminé ! Maintenant vous pouvez vous concentrer sur l'assimilation de votre nouveau rôle.



TRUCS ET ASTUCES DE CREATION DE PERSONNAGES

Les idées qui suivent vous sont offertes pour vous aider à façonner votre personnage. Certaines pourront correspondre à votre style et d'autres vous sembler inutiles. Piochez-y toutes les petites manipulations que vous trouverez efficaces. Si vous avez découvert un truc valable de développement de personnage qui ne soit pas déjà mentionné ci-dessous, envoyez le à tricks@mimgames.com et je le publierai afin que tous puissent le voir.

Soyez spécifique et original

Quelques notes très spécifiques en apprennent souvent plus sur un personnage que des monceaux de généralités. Une judicieuse métaphore peut construire une riche image du personnage, bien mieux que des paragraphes entiers de description stérile. N'utilisez pas de stéréotypes, et n'assemblez pas votre personnage à partir de morceaux piochés dans des livres ou des films. Rien ne vous empêche de créer votre propre personnage, un n'ayant jamais existé auparavant. Si vous atteignez ce but, votre roleplaying sera plus personnel et facilement assimilable.

Cette astuce est indiquée en premier car elle est applicable à toutes les autres.

Dix grandes questions sur l'anthologie

Voici dix questions qui vous donnerons de bonnes bases vers la compréhension de votre personnage :

- Quel âge a-t-il ?
- Où est-il né ?
- Quel était le métier de ses parents ?
- Quelle était la religion de ses parents ?
- Quelles relations avait-il avec ses parents ?
- Enfant, où vivait-il ?
- Des événements historiques particuliers eurent-ils lieu durant son enfance ?
- Comment passait-il le temps lorsqu'il était enfant ?
- Etait-il un enfant heureux ?
- Comment a-t-il décidé ce qu'il voulait faire une fois adulte ?

Dix grandes questions sur la personnalité

Dix questions qui peuvent vous aider à définir la personnalité de votre personnage :

- Y a-t-il des adjectifs qui englobent toute sa personnalité ?
- Sa personnalité vous évoque-t-elle un animal, un objet ?
- Quels sont ses buts et motivations ?
- Jusqu'où peut-il aller pour satisfaire ses ambitions ?
- De quoi a-t-il le plus peur ?
- Qu'aime-t-il le plus ?
- A quel point votre personnage est-il performant dans les différents aspects de sa vie ?
- Quels sont ses plus flagrants qualités et défauts ?
- Comment agit-il à sa première rencontre avec un homme? Avec une femme ?
- Comment réagissent-ils à sa présence ?

Peinture d'images mentales

La représentation visuelle d'un personnage est un grand pas franchi vers la construction du personnage dans son entier. S'il y a un artiste dans la troupe, demandez-lui de dessiner des schémas de chacun des personnages. (ceci doit bien sur être fait avant le début de l'histoire. Si vous jouez un personnage sur une ou deux sessions, chacun aura une image différente du personnage dans la tête et l'artiste ne pourra jamais satisfaire tout le monde.) S'il n'y a pas de dessinateur dans la troupe, dessinez dans votre tête. Considérez les aspects suivants de l'apparence de votre personnage : la taille, la carrure, les yeux, les cheveux, la couleur de la peau et les traits du visage.

Les vêtements révèlent aussi beaucoup sur votre personnage. Nous portons tous des uniformes, que nous l'admettions ou pas. Le style, la couleur, l'âge de la garde-robe de votre personnage sont associés à des stéréotypes qui peuvent révéler l'allégeance, les opinions, la confiance en soi.

Relations personnelles

A chaque étape de la vie de votre personnage (enfance, adolescence, université, jeune adulte, etc.), pensez aux personnes qui ont pu l'affecter. Celles-ci peuvent être des amis, des collègues, des professeurs, des amants ou n'importe qui d'autre. Construisez-en vous une image de ces personnes, et enregistrez certains détails à leur propos. Imaginez de quelle façon ils ont changé votre personnage et où en sont maintenant leurs relations.

Définissez également les relations de votre personnage avec le reste de la troupe. De qui est-il proche ? Qui le pousse en avant ? Qui est en contradiction avec lui ? Qui lui ressemble ? Ce sera aussi une bonne opportunité de chercher ce qui fera aimer votre personnage des autres acteurs. Quelles qualités feront qu'il les intéressera autant qu'il vous intéresse ? Qu'est-ce qui peut le rendre détestable ? La réponse à ces questions est capitale pour évaluer le plaisir que vous pourrez prendre à jouer ce personnage.

Les événements pivots

Voici donc un jeu qui peut être joué à la fois par les acteurs et le conteur. L'idée essentielle est de construire une trame d'événements pivots dans le passé de votre personnage. Quand a-t-il pour la première fois rencontré la mort ? L'amour ? La trahison ? Où est-ce arrivé ? Qui était impliqué ? Comment ces événements ont-ils influé sur ses opinions ? Ces événements peuvent également être roleplayés si le conteur le désire, avec l'aide des autres acteurs, ce qui aidera tout le monde à intégrer chaque personnage et donnera des points de repère dans une histoire plus conséquente.

TRUCS ET ASTUCES DE CREATION DE PERSONNAGES



TRUCS ET ASTUCES DE CREATION DE PERSONNAGES

La voix

L'une des étapes les plus importantes de l'entrée dans le rôle est la maîtrise de la voix de votre personnage. Parle-t-il vite ou lentement ? Parle-t-il beaucoup ou très difficilement ? Voix profonde ? Voix suraiguë ? A-t-il une espèce d'accent ? Quelles phrases ou expressions répète-t-il souvent ? Voit-il la parole comme un outil ou un lien social ? Sa voix est-elle douce, caustique, enthousiaste ?

Si chaque personnage de la troupe a une voix distincte et convaincante, cela rend les scènes de dialogues complexes claires, en particulier si les acteurs jouent plus d'un personnage (NDT : Je ne vous le conseille pas, c'est très difficile dans ce jeu). Il vous sera également plus facile de vous glisser dans la peau de votre personnage une fois que vous y serez habitué.

Posture et expression

Prenez un peu de recul et observez votre personnage. Comment se tient-il debout ? Comment s'assied-il ? Comment marche-t-il ? Détendu ? Avachi ? Raide ? A-t-il un tic, une attitude particulière ? Si c'est le cas, prenez le temps d'étudier cette posture et pensez-y. Bien souvent, prendre la pose que vous associez à

votre personnage vous fera immédiatement entrer dans sa peau.

De la même façon que les attitudes physiques, les expressions du visage peuvent révéler des vérités. J'ai vu une fois un personnage dont la personnalité était centrée sur la façon dont l'acteur grinçait des dents. Cette gestuelle simple communiquait toute la haine, l'impatience, et même la philosophie personnelle du personnage. Elle aidait aussi l'acteur à rester dans son personnage.



m e t h o d s . i n . t h e . m a d n e s s

Crédits

Conception du système : Scott Lininger

Conception & Graphisme du website : Scott Lininger

Testeurs : Heather Barnhorst, Jon Aimes-Cooley, Phillip Challis, Laura Gordon, Wick Gordon, Donna Hume-Eason, Loren Hume-Eason, Mark Hughes, Devon Jones, Brian Kroeger, Kris Marquardt, Dawna Milligan, Dan Morehead, Rachel Newell, Kris Nuttycombe, Stephanie Schulz, Chris Sears, Griff Sickendick, Jenna Smith, Josh Smith, Danielle Steen, Cullen Trump, Trevor Van Schooneveld, and Barry A. Warren.

Remerciements particuliers à tous ceux qui ont joué The Window RPG aux conventions de la région de Denver durant les trois dernières années.

*Traduction française libre © 2000 par [Jazz Ad](#)
Scott Lininger et MimGames ne sauraient être tenus
pour responsables des termes utilisés dans les
présents feuillets.*

The Window est sous Copyright © 1997 par Scott Lininger. Tous droits réservés.



m e t h o d s . i n . t h e . m a d n e s s



Mise en page réalisée par www.scriipt.com

Crédits photos :

Couverture Roger Kirby Aka TheSwedish (<http://www.rkirby.com>)

Dices Ronaldo Taveira Aka DartVader (<http://www.ronaldotaveira.com.br/>)