

scott lininger

*"The Window is one of the  
great historical games of  
indie-grassroots role-playing."*

- Ron Edwards, The Forge



# the window

second edition deluxe

GD&R  
EDIZIONE ITALIANA A CURA DI ITALIA.IT



scott lininger



# the window

second edition deluxe

1995



**the  
Window**

2nd edition

©1997.by.scott.lininger

[www.mimgames.com/window](http://www.mimgames.com/window)  
[comments@mimgames.com](mailto:comments@mimgames.com)



# Indice

## benvenuto

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| che cos'è .....                  | 5 |
| che cosa non è .....             | 6 |
| lo stato della nostra Arte ..... | 7 |
| una chiamata alle Armi .....     | 7 |

## le regole

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| introduzione .....              | 8  |
| le tre massime .....            | 9  |
| pagina di inizio rapido .....   | 11 |
| tratti inerenti .....           | 12 |
| i cinque tratti base .....      | 12 |
| abilità .....                   | 13 |
| competenza .....                | 14 |
| la scala della competenza ..... | 15 |
| tiri di riuscita .....          | 15 |
| tiri contrastati .....          | 16 |
| tiri costituzione .....         | 17 |
| tiri di trama .....             | 19 |

## opzionali

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| fortuna .....                     | 21 |
| sanità .....                      | 23 |
| magia .....                       | 25 |
| avanzamento del personaggio ..... | 27 |
| armatura .....                    | 29 |
| superpoteri .....                 | 31 |
| reddito .....                     | 32 |

## personaggi

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| creazione del personaggio ..... | 33 |
| suggerimenti e dritte .....     | 35 |
| crediti .....                   | 37 |



## che cos'è

The Window è un porta spalancata alla fantasia, un sistema di regole realizzato con la semplice credenza che un gioco di ruolo si debba fondare sulla storia e sui personaggi, non sui dadi o sui calcoli matematici. Per oltre cinque anni The Window si è lentamente inserito di soppiatto nella community, crescendo e cambiando a seconda dello stato del nostro hobby preferito.

Molte delle persone che hanno giocato a The Window, da allora hanno dichiarato che l'espressione "sistema per un gioco di ruolo" è una palese contraddizione. Strutturare un gioco, per il puro piacere dell'organizzazione, e troppe regole, non fa altro che interrompere il flusso narrativo. Ciò che essi volevano era un sistema che fosse il più leggero possibile, permettendo di creare una storia senza farsi problemi riguardo bug del sistema o senza costringerli a consultare tabelle matematiche. Stavano anche cercando qualcosa che si potesse adattare velocemente, e senza dolore, alle loro storie ed ambientazioni, un sistema universale di regole che si sarebbe potuto plasmare ad ogni tipo di gioco, senza rimanere generico e senza colore.

The Window vuole essere tutto questo: semplice, fruibile, ed universale. Non c'è molto altro da dire, ma questa è l'idea cardine del sistema; si può quindi considerare The Window più un sistema di filosofia che di regole. Se condividi questi punti di vista del gioco di ruolo, allora probabilmente apprezzerai le meccaniche, e se non è così, probabilmente non lo vuoi.

Oltre tutte queste dissertazioni filosofiche, the window è gratis! Puoi prendere questo testo e farci ciò che vuoi (per tuo esclusivo uso personale naturalmente). Fotocopialo, scaricalo, stampalo, mandalo per e-mail ai tuoi amici in Australia...insomma facci ciò che ti pare. Per favore, dacci una tua opinione per il lavoro che abbiamo fatto, e includi una pagina dei credit se vuoi modificarlo. (E se pensi che the Window non sia meglio rispetto alle migliaia di giochi stampati, consolati al pensiero di aver evitato di spendere 30€ per comprarlo...cosa che hai invece fatto per tutte quelle dozzine di sistemi commerciali condannati a prendere la polvere sulla tua mensola!)



**che cosa  
non  
è**

### **un sistema di fisica**

Se sei il tipo di persona che preferirebbe avere un sistema con regole per ogni problema di livello fisico presentabile da Newton, allora the Window non fa decisamente per te.

### **un'armeria**

Noterai che non è stata inclusa nel gioco alcuna spiegazione sulle pistole, armature, munizioni, vestiti, veicoli, coltelli, esplosivi, o equipaggiamenti che i personaggi di the Window possono possedere. Se descrivi il tuo personaggio dagli strumenti che possiede, allora lo stai descrivendo nel modo sbagliato.

### **un sistema di combattimento**

Il combattimento in the window è limitato al ruolo di una scena, senza un intero capitolo infarcito di regole e sotto-regole. In molte storie il combattimento si riduce ad una veloce e divertente uscita dalla linea principale della trama, e può essere trattato usando le medesime, semplici, regole che vengono usate per ogni altra cosa. (Ogni ora che trascorri nel tirare dei dadi e a fare esercizi di calcolo può essere spesa per interpretare!)

### **un sistema per principianti**

Se non hai mai giocato di ruolo prima di leggere the Window, è probabile che buona parte di ciò che ti appresti a leggere non avrà alcun senso per te. (Comunque lasciateci dire il gioco di ruolo NON concerne il satanismo e che lasciar giocare di ruolo i tuoi ragazzini porta loro buone possibilità di migliorare la loro creatività, e NON di bere sangue). Anche se è possibile che un principiante possa riunirsi con alcuni amici ed usare the Window per creare delle bellissime partite, è molto probabile che la mancanza di una struttura possa portare confusione, e quindi atomizzare la storia. Se ti vuoi cimentare per la prima volta nel gioco di ruolo (e ti consiglio caldamente di farlo!), faresti meglio a farti un giro nel negozio più vicino a casa tua e prenderti un sistema di gioco come GURPS, Champions, Palladium, AD&D, od altro che includa dei brevi tutorial per i giocatori alle prime armi.

### **una nuova idea**

Il concetto alla base di the Window è stato già immaginato prima della compilazione stessa del gioco da molte persone, in posti anche diversi. Nella metà degli anni ottanta, ci fu una teoria in Inghilterra su un tipo di gioco di ruolo che si sarebbe dovuto basare sulle stessi basi del freeform di the Window, ma la cosa non vide mai la luce. Vi saranno stati sicuramente, prima di tutto ciò, dei "visionari" che praticavano questo nuovo tipo di narrazione in taverne piene di fumo e di poco spazio, magari usando AD&D, o qualche altro sistema casalingo, che hanno modificato e costruito tutti insieme, settimana dopo settimana. Molti credono che chiunque giochi di ruolo, dopo certo tempo sviluppi queste idee di sana pianta.

La differenza con the Window sta nel fatto che esso è disponibile e funzionale proprio ora. E' stato sottoposto ad un feroce playtest, riprogettato, e poi nuovamente sottoposto a playtest dozzine di volte, da gente di tutto il mondo. Come il gioco di ruolo continuerà ad evolversi, così farà the Window.



# lo stato della nostra arte

Il gioco di ruolo è stato concepito come un genere fine a sé stesso solo negli ultimi tre decenni. In questo tempo vi sono state tre differenti "generazioni". Queste generazioni non possono riferirsi ad uno specifico sistema campione, o ad un determinato anno...sono cresciute e si sono evolute di loro spontanea volontà, seguendo la maturazione del gioco di ruolo. Da questa premessa, the Window può essere considerato un sistema della terza generazione.

La prima generazione dei giochi di ruolo è costituita da dadi, mappe e miniature metalliche. Così tutto ebbe inizio. Il Game Master descrive l'ambiente stanza per stanza, e normalmente i personaggi vanno in giro con spade o pistole, uccidendo ed accumulando denaro e armi sempre più potenti. Tutto ciò è molto infantile, ma indubbiamente divertente.

Ma in un qualche luogo, qualcuno (o probabilmente alcuni) scoprirono che il gioco di ruolo può avere una portata maggiore. I sistemi iniziarono a divenire sempre più universali, e i personaggi sempre più unici. Le mappe tattiche scomparvero e tutti cominciarono a concentrarsi sulla caratterizzazione del personaggio e sulla trama stessa. Il tutto fiorì in una esplosione di nuovi generi di giochi di ruolo... horror, spionaggio, romantici, western. E' questa la seconda generazione del gioco di ruolo, nella quale cadono la maggior parte dei giocatori odierni.

Negli ultimi anni (probabilmente anche molto prima) vi è stato un "movimento" per spingere il gioco di ruolo ad un nuovo livello: la terza generazione. Le linee di distinzione fra PG e PNG, gioco dal vivo e dal tavolo, anche tra Gamemaster e giocatori, si stanno offuscando. Le storie vengono raccontate come fossero della vera e propria "letteratura" e i giocatori sono stati rimpiazzati da attori in un dramma interiore. Queste persone sono interessate nel provare nuovi sistemi di gioco e nello sperimentarlo con il gioco di ruolo "medio".

The Window è stato realizzato sotto questa atmosfera.

## Una chiamata alle armi

The Window si trova alla sua seconda incarnazione. Un paio di anni fa comparve su Internet e le discussioni subito iniziarono... e questa seconda edizione delle regole ha integrato molti dei migliori suggerimenti dalla community di the Window, così come tutti i suggerimenti raccolti in dozzine raccolti nelle fiere e nelle innumerevoli sessioni di playtesting.

E nonostante ciò ci sono molte cose che devono essere perfezionate! Proprio in questo momento, mentre leggete, alcune persone sono intente nello scrivere materiale aggiuntivo ed ambientazioni per the Window, e le pubblicheremo sul sito di the Window non appena saranno state completate. Se avete un'ambientazione mozzafiato o una migliore concezione delle regole che vorreste vedere pubblicata...questa è la vostra possibilità. Voglio che the Window sia un luogo di discussione per chiunque sia sufficientemente aperto di mente per discutere e parlare della propria visione creativa.

Mi sono impegnato a rispondere di persona ad ogni e-mail, e spero ardentemente che alcune delle interessanti persone che ho conosciuto tramite questo sito Web continuino a condividere opinioni con gli altri. Mi raccomando, stay tuned!

Vi ringrazio anche solo per avere dato una guardata veloce al gioco. Se avete dei commenti, sia positivi che negativi, non esitate nel comunicarmeli.

Saluti  
Scott Lininger  
Methods in the Madness  
[www.mimgames.com](http://www.mimgames.com)  
[scott@mimgames.com](mailto:scott@mimgames.com)



# Le regole

...sono un male necessario per il gioco di ruolo. Da una parte sono basilari per gestire un'azione in maniera ottima, ma dall'altra possono tranquillamente divenire oppressive e distruggere l'azione.

Pensate per un attimo alle regole in un gioco di ruolo. A cosa servono? In molti sistemi per prima cosa assicurano "bilanciamento", assicurando che i personaggi non siano troppo potenti o troppo deboli in relazione al mondo in cui si trovano. In secondo luogo assicurano un nuovo "gusto". Il modo secondo il quale il sistema descrive i personaggi influisce sul modo in cui i personaggi vengono percepiti.

Ma entrambi i punti sono secondari rispetto al punto cardine del sistema: decidere come la storia procederà in alcuni punti critici. La troupe sarà in grado di trovare la porta segreta, o saranno in trappola? Riusciranno a scassinare la serratura? Lanciarsi su una macchina in corsa? Sconfiggere il nemico in battaglia? Sono cose in cui gli attori non possiedono più il diretto controllo degli eventi, e i personaggi definiscono ciò che succederà in base alle loro capacità, fortuna, ed istinti.

The Window fornisce delle meccaniche di gioco semplici, veloci, e facili da ricordare in risposta a queste scelte narrative. Le regole base possono essere imparate in cinque minuti circa, e possono essere adattate a un qualsiasi genere di gioco in dieci. Dopo aver letto i tre precetti e la pagina di inizio rapido, sarai più o meno pronto per cominciare a giocare. Buona parte delle sezioni seguenti sono volte al presentare esempi e al discutere dettagli minori.

## Alcune Definizioni

Ci sono alcuni termini, usati in the Window, che necessitano di un chiarimento. Il Narratore è quello che altri sistemi chiamano "Gamemaster" o "Arbitro", e si basa sull'idea che la storia sia più importante di un qualsiasi gioco o sport. I giocatori sono chiamati attori, poiché è ciò che essi sono realmente. Ci riferiremo al gruppo di personaggi come al "cast" o alla "troupe".

Termini letterali e teatrali, non a caso, sono usati in tutti i livelli della storia, da una scena ad un atto o capitolo (un' "avventura"), ad un libro (una "campagna" in quanto contiene una serie di atti), ad un'antologia oppure ad una ambientazione (tutti i libri e i personaggi che costituiscono un mondo).

The Window prende per assunto che le persone che usano il gioco siano intelligenti e mature; non è un sistema concepito per tenere in riga attori indisciplinati o assicurare che il Narratore sia imparziale nelle sue decisioni. Tale approccio può portare a cadute di stile in cui possono incorrere molti giocatori novizi. Ecco perché sono state stilate le seguenti massime filosofiche, le fiaccole per un buon gioco di ruolo. Se seguirai il loro messaggio, giocare a the Window sarà pari ad una boccata di aria fresca.





## la prima massima:

“Qualsiasi cosa di un personaggio di the Window è descritto con aggettivi e non con numeri.”

L'idea della frase è che gli aggettivi dicano molto più di quanto fanno i numeri, e siano molto più realistici. Le cose che definiscono una persona nella vita reale sono variegata e soggettiva quanto l'universo stesso. Di sicuro non c'è molto che puoi dire di una persona con un numero.

Il meglio che possiamo fare nel mondo reale è di provare a valutare i tratti di un individuo paragonandoli a quelli delle altre persone, o fare delle imprecise “medie”...e facciamo tutto ciò con aggettivi. Diciamo “E' bravissimo a guidare” e non “Ha 5 in guidare”, ma per strani ed arcani motivi la maggior parte dei sistemi di giochi di ruolo preferisce la seconda opzione.

Come molti di voi avranno già capito, the Window vuole rappresentare le persone nel modo in cui le percepiamo, dividendo tutte le loro abilità e tratti in sette livelli di competenza ed assegnando loro un aggettivo o una breve descrizione. Nell'esempio presentato qui sopra, sulla scheda del personaggio avremmo scritto “Estremamente bravo a guidare” e così sarebbe stato; ora sappiamo che questo personaggio è un ottimo guidatore.

La cosa non è solo più realistica, ma permette anche all'attore di avere una qualche idea del personaggio, pur senza conoscere alcun elemento del sistema di gioco.

Ricordate sempre che un personaggio di the Window è una persona descritta con immagini e personalità di una persona reale. Anche se vi sono alcuni dadi e delle meccaniche che the Window usa come strumenti di narrazione, non sono cose che riguardano il personaggio. E' considerato sbagliato e svantaggioso – a conti fatti contro le regole – descrivere il tuo personaggio in termini di dadi, numeri, o altri sistemi orientati verso questo tipo di rappresentazione.

## la seconda massima

“E' responsabilità dell'attore di giocare in modo realistico il suo ruolo.”

La Seconda Massima è il modo che the Window usa per risolvere il problema del “bilanciamento”, che altri sistemi tentano di risolvere con punti ferita, dadi danni, e modificatori d'abilità. Tali regole sono pensate per limitare gli attori in certe situazioni, costringendoli così a rimanere realistici. The Window non usa queste regole: sta all'attore valutare la situazione del personaggio e di agire di conseguenza.

Una conseguenza della Seconda Massima è la premessa che gli attori devono (e si spera con piacere) interpretare anche gli effetti di stress fisici ed emotivi. Se un personaggio viene colpito da un colpo d'arma da fuoco, deve agire proprio come se fosse colpito da un proiettile: non si arrampica su edifici o combatte con alligatori ad esempio – a meno che tutto ciò abbia senso per la storia e per le sue abilità.

Inoltre se un personaggio è vittima di un qualche tipo di trauma mentale dovrebbe esserne affetto nello stesso modo in cui ne soffrirebbe una persona reale. Distinguate le vostre conoscenze e motivazioni da quelle del vostro personaggio. Storie superiori spesso possono essere rac-

# Le tre massime



contare se gli attori sono consci di cose che i personaggi non sono. Usate questo vantaggio con cautela, e rimanete attenti su cosa il personaggio sa (e soprattutto su cosa non sa).

Non dimenticate mai che il personaggio pensa come una persona reale con risposte sentimentali reali verso il mondo che lo circonda. Trovate le scene emotive e buttatevi dentro. In tristitevi, arrabiatevi, scoraggiatevi, urlate, rallegratevi, spaventatevi, preoccupatevi, o minacciate qualcuno... tutto a seconda di cosa la storia richiede. Gettatevi dietro le vostre incertezze, e rimanete sotto i riflettori ogni volta che vi è possibile.

Vestite sempre i panni del personaggio; farà in modo che il vostro ruolo, e la stessa storia, prendano vita. Parlate con il tono di voce del tuo personaggio. Agite secondo i pensieri del personaggio. Vestitevi proprio come lui se può aiutarvi ad una migliore immedesimazione!

## **la terza massima**

“Il risultato da raggiungere è di ottenere una buona storia”

Un concetto tanto grande, quanto semplice. Si constata che gli attori e il Narratore stiano lavorando insieme per lo stesso scopo: divertimento. Se tutti si prendono la giusta parte di responsabilità per migliorare la qualità della storia, ogni cosa avrà benefici nel momento in cui si inizierà veramente a giocare.

A volte un buon attore metterà da parte il proprio ego e farà che la storia abbia la precedenza sul proprio personaggio. A volte un buon Narratore permetterà agli attori di dirigere delle scene; i giorni di acerrima rivalità fra GM e giocatori, con tanto di schermo del narratore, sono terminati. Ovviamente è la visione di gioco del Narratore a piantare i semi della trama della partita, ma si otterrà poco senza la risposta attiva degli attori. Dovrebbe essere mantenuto un canale di dialogo, aperto e disponibile, su come debba essere diretta la storia così che il Narratore possa capire cosa stia funzionando e cosa necessiti delle modifiche.

Lottate per essere originali in ogni cosa. Il contributo dei vostri personaggi, delle loro azioni al flusso narrativo è una cosa che spetta solo ed esclusivamente a voi, e l'essenza del gioco di ruolo è intrinsecamente creativa. Non permettetevi di ricadere su stereotipi, e ricordate che ciò che create mentre giocate di ruolo è una cosa totalmente unica. La storia che vi immaginate dovrebbe essere completamente personale.



# Pagina per un Inizio Rapido

The window è un sistema di gioco molto semplice, e ora ti mostriamo come imparare ad usarlo. La prima cosa da fare è guardare un personaggio predefinito: Royce Jenner, un personaggio da un'ambientazione Horror-Vittoriana.  
Osserviamo il Dr. Jenner...

La prima sezione è un sommario del suo background (molto stringato), dalla nascita nella Londra Vittoriana all'appuntamento con la squadra personale della regina di indagini sul soprannaturale. L'ultimo paragrafo dà inoltre un'idea di come possa essere la personalità del personaggio.

Dopo ciò tocca ai tratti del Dr. Jenner, più o meno simili a ciò che gli altri sistemi chiamano "statistiche". Ha una fortuna media, ma è decisamente "sano", in quanto tende a razionalizzare ogni aspetto del mondo. Ogni cosa è chiara, almeno si spera, in quanto specificato dai vari aggettivi che accompagnano ogni singolo punto. E' qui che puoi vedere applicata la Prima Massima.

Queste sono le abilità del Dr. Jenner, o per così dire, "chi è". Questa parte non è altro che una semplice lista di definizioni, stilate come se conoscessi già il personaggio e stessi dicendo qualcosa su di lui. Ancora, ogni campo di capacità o professione è valutata con uno o due aggettivi, permettendoti di sapere quando il personaggio sia abile in un determinato campo senza aver bisogno di sapere alcunché delle meccaniche di gioco.

## DR. ROYCE JENNER

*Il Dr. Jenner è il direttore di un istituto psichiatrico di Londra ed è famoso per i suoi libri su ciò che è vero nella visione dei fantasmi. Crede fermamente che i fantasmi siano delle semplici allucinazioni causate da una dieta sbilanciata e da sbalzi di umore. Ha chiesto la nomina della Regina a queste investigazioni soprannaturali così da provare alcune delle sue teorie.*

*Il Dr. Jenner è molto fermo e in grado di parlare con qualsiasi persona con classe. Si accarezza continuamente la barba con un leggero sorriso stampato sulle labbra, rivelando la sua superbia nella fiducia della scienza e della ragione.*

### Royce Jenner ha...

*Una forza al di sotto della media. (D20)*  
*Un'agilità media. (D12)*  
*Una costituzione abbastanza buona. (D10)*  
*Un incredibile sapere di ciò che lo circonda. (D8)*  
*Una sanità mentale molto alta. (D6)*  
*Forti poteri di percezione. (D8)*  
*Una fortuna media. (D12)*

### Royce Jenner è...

*Uno psicologo esperto. (D8)*  
*Un'abile dottore. (D10)*  
*Un Ex-Militare. (D20)*  
*Uno scrittore degno di nota. (D10)*  
*Un discreto artista. (D12)*  
*Un cuoco principiante. (D20)*  
*Un buon cavallerizzo. (D12)*  
*Un cattivo nuotatore. (D20)*

Quindi, come funziona il sistema? Se il Dr. Jenner tenta, nel corso della storia, di fare qualcosa che sia particolarmente difficile, il Narratore può richiedere un tiro di dado. Notate che ogni tratto o abilità ha un dado segnato fra parentesi; il Dr. Jenner tirerà il dado riportato sull'abilità che sta testando. Se il tiro ha come risultato un 6, o meno, il Dr. Jenner riesce a fare ciò che vuole senza problemi. In caso contrario fallisce nel suo compito. Se il Dr. Jenner è in competizione diretta con qualcun altro, tirate il dado associato all'appropriata abilità, cosa che farà anche il vostro avversario. Quello che ottiene un tiro più basso ha vinto. Se i tiri sono uguali è un pareggio.

Congratulazioni! Avete appena imparato il 90% del sistema di gioco di the Window! Ogni cosa in the Window funziona nel modo sopra descritto, cosa che distingue questo gioco da quelli della 2nd generazione. Ovviamente ci sono alcune sottigliezze che vi sono ancora state spiegate, ma avete già appreso le basi.



# tratti inerenti

Nel mondo reale vi sono alcune abilità comuni a tutte le persone e che sono spesso chiamate in causa...cose come la forza, acutezza, costituzione. In un personaggio di the Window, queste qualità comuni sono chiamate tratti (conosciute come "statistiche" negli altri sistemi.).

Ogni attore del cast dovrà definire questi tratti inerenti per i loro personaggi, in quanto verranno testati numerose volte nel corso di un capitolo.

Qui di seguito vi è la lista dei tratti consigliati per la maggior parte dei generi di giochi di ruolo. Sono delineati dalle altre capacità ed abilità in quanto sono presenti in ogni persona e vengono testati molto di frequente. Il Narratore può modificare questa lista per renderla, a suo parere, più adatta ai suoi scopi e al tipo di gioco cui stanno giocando.

Per esempio se stai giocando un mondo non orientato all'azione dove i test fisici sono pochissimi, il Narratore può decidere di togliere la forza o anche l'agilità. E' altresì vero che non è cosa rara se il Narratore decide di aggiungere altri tratti per riuscire ad ambientare in modo migliore i personaggi nello spirito dell'ambientazione. (Sono disponibili regole per dei tratti aggiuntivi, tra cui la fortuna, la sanità, e la magia. Date un'occhiata alla sezione delle regole opzionali.)

## i cinque tratti base

### **forza**

Indica il grezzo potere fisico in possesso del personaggio, e viene testato nelle situazioni in cui il personaggio deve sollevare, muovere, spingere, tirare, o lanciare qualcosa di insolitamente grande e pesante. Include anche la capacità del personaggio di distruggere o rompere oggetti robusti, buttare giù un nemico in combattimento, ed altre cose del genere.

### **agilità**

Le persone estremamente agili sono in grado di saltare delle fosse, arrampicarsi su corde, slegarsi, e rubare portafogli. Questo tratto ha a che fare con il bilanciamento, pura destrezza manuale, coordinazione mano-occhio, flessibilità, e può essere testato abbastanza sovente in Antologie orientate verso l'azione.

### **costituzione**

Non indica solamente la resistenza del personaggio alle malattie, ma anche la sua capacità di correre per lunghe distanze, resistere al veleno, trattenere il fiato... I tiri sulla costituzione sono molto importanti e possono servire per determinare quanto i personaggi resistano allo shock, al dolore, allo svenimento, ed anche alla morte.

### **sapere**

Spesso ci si riferisce a questo tratto come "conoscenza del mondo". E' un indicatore generale di quanto il carattere abbia appreso e dell'educazione scolastica ricevuta. Personaggi anziani, intelligenti, o semplicemente più avvezzi al mondo, hanno un livello alto di sapere; questo tratto viene testato quando il personaggio deve capire se conosce un qualsiasi informazione degna di nota su delle organizzazioni del governo, come funziona un motore a vapore, o cose su questa falsariga.

### **percezione**

Spesso ci riferisce a questo tratto come ai "poteri dell'osservazione"; il Narratore potrà richiedere che la troupe testi questo tratto, quando essa ha la possibilità di notare qualcosa che non è visibile ad una prima analisi. Ciò include trovare degli indizi, sentire dei rumori lontani, o capire che quella soffiata sa' tanto di panzana...



# Abilità

Qualsiasi attitudine del personaggio che non sia un tratto inerente, va a trovarsi nella categoria delle abilità. Le abilità possono variare dal saper costruire un arco sino ad essere un esperto nel campo della geologia. Possono essere stregonerie o poteri psionici. Un'abilità può anche essere la professione che il personaggio pratica, la conoscenza di una certa area geografica, o anche aspetti più generali come essere un Indiano d'America.

Le abilità possono coprire vaste aree di competenza oppure essere scrupolosamente specifiche. Quale sia il loro limite di "copertura" è lasciato totalmente alla tua immaginazione, alle idee degli attori e al giudizio del Narratore. E' molto più importante che l'abilità riesca a descrivere un personaggio piuttosto che essere specifica su cosa permette di fare.

Per esempio se il tuo personaggio fosse un investigatore privato, potresti scegliere due dozzine di abilità specifiche così da descrivere i suoi punti di forza e le sue mancanze, oppure dire semplicemente "un investigatore privato molto bravo nel suo lavoro". Dovresti riuscire a inserire dettagli sufficienti a rappresentare ottimamente il tuo PG, senza però perderti in inutili minuzie.

Ricorda che il concetto delle abilità consta nel fatto che esse debbano rappresentare come le persone "percepiscono" il tuo personaggio, e cosa egli possa fare. Se il tuo personaggio conosce ben sei modi per cucinare un omelette, allora sentiti pure libero di segnarli tutti e sei; sta' a te decidere cosa sia importante per comprendere appieno il tuo personaggio.

Quando devi descrivere un'abilità, puoi usare qualsiasi aggettivo che si adatti alla tua visione dell'abilità del personaggio.  
Ecco alcuni esempi:

Investigatore professionista sugli UFO. (D10)  
Eccelso acrobata. (D4)  
Scarso matematico. (D20)  
Parla con scioltezza il francese e l'italiano. (D10)  
In grado ad usare un PC. (D12)  
Studente in chimica. (D20)  
Irresistibile seduttore. (D6)  
Asso degli scacchi. (D6)  
Buon pianista. (D10)  
 informato sui treni. (D10)  
Un orrendo cuoco. (D30)  
Diplomatico esparto. (D8)  
Pilotta di elicotteri con licenza. (D12)  
Cattolico praticante. (D12)  
Domestico instancabile. (D10)  
Dannatamente sexy. (D8)

Probabilmente ti starai chiedendo da dove vengono quei dadi segnati fra parentesi...beh, continua a leggere!



# competenza

The Window usa 7 differenti tipi di dadi: D30, D20, D12, D10, D8, D6, D4. Ad ognuno di questi dadi corrisponde uno dei sette "livelli" della Scala di Competenza presentata nella prossima pagina, ed ogni anello rappresenta il livello generale d'abilità che il tuo personaggio può raggiungere.

Come abbiamo già spiegato ogni capacità che un personaggio di the Window possiede, che sia un tratto inerente oppure una abilità, sarà associata con un aggettivo appropriato o con una breve descrizione. Non appena hai un aggettivo, dovrebbe essere semplice decidere in quale anello di competenza ricada l'abilità; ad ogni livello corrisponde un tipo diverso di dado. (In the Window, i tiri bassi sono sempre positivi, quindi, ovviamente, un D4 è decisamente migliore di un D30.)

## scala di competenza di the window

### **Incredibile (D4)**

E' il migliore livello di competenza, ed è riservato a quei personaggi che sono unici, o particolarmente capaci in ciò che stanno facendo. E' incredibilmente raro trovare una persona con qualche capacità a questo livello. Le abilità a questo livello dovrebbe essere descritte come incredibili, stupefacenti, sovrumane, soprannaturali, o anche divine.

### **Molto Alto (D6)**

Questo livello è normalmente il massimo che un umano "normale" può raggiungere; si può dire che solo poche persone hanno un livello tale di capacità. Ad esempio, Einstein avrebbe potuto avere questo livello nell'intelletto, o forse Bobby Fischer ricade in questo livello per quanto concerne le sue capacità da giocatore di scacchi. Qualcosa a questo livello dovrebbe essere descritta come sorprendente, degna di nota, stupenda, prodigiosa, emozionante, o ineguagliabile.

### **Alto (D8)**

Il tipico "esperto" si ritrova in questo livello. Non è raro che le persone eccezionalmente avvezze nel loro campo di studio, o lavoro, abbiano un'abilità o due a questo livello. Alcuni termini descrittivi che si possono adattare a questo livello sono esperto, abilissimo, bravissimo, ben realizzato, talento naturale, elegante.

### **Sopra la Media (D10)**

E' il livello di competenza dove ricadono le abilità che sono "buone, ma non eccelse". La persona media potrebbe avere un'abilità (tipicamente la propria professione) a questo livello. Capacità di questo livello possono essere descritte come professionali, impressionanti, competenti, abili, impraticate.

### **Medio (D12)**

Questo livello rappresenta il gradino "medio", e può essere considerata il valore di comparazione di tutti gli altri livelli. Generalmente una persona avrà alcune abilità a questo livello, per la maggior parte quelle capacità che bene o male tutti sviluppano crescendo. Alcuni aggettivi che si adattano bene a questo livello possono essere competente, buono, non male, abbastanza buone, decente, comune.

### **Sotto la Media(D20)**

Le abilità a questo livello sono tipicamente quello che qualcuno ha appreso ma non ha ancora padroneggiato a sufficienza. Un personaggio medio avrà alcune capacità a questo livello; i suoi passatempi, cose che ha fatto tempo fa e non ricorda più, o abilità in cui non sono ancora avvezzi. Alcune buone descrizioni di questo livello possono essere sotto la media, principiante, amatore, indifferente, insufficiente.

### **Mediocre (D30)**

Questo livello rappresenta il fondo del barile ed è usato solo per quelle abilità che sono ad un livello pessimo. Ricordate che tutti hanno quasi ogni "abilità" che possiate immaginare a questo livello di competenza. (Anche se non hai mai guidato una macchina questo non significa che non puoi provarci!) Le abilità di questo livello dovrebbero essere descritte come infime, incapaci, inesistenti, zoppicanti o ridicole.



# tiri di dado...

Ci sono cinque differenti tipi di tiri di dado in the Window, nonostante tutti lavorino allo stesso medio. Qui sotto trovi dei dettagli maggiori su come essi funzionino.

## tiri di riuscita

Un tiro di riuscita è il tiro usato per “testare” un tratto o un’abilità del tuo personaggio. Come ben sapete, ad ogni abilità del personaggio è associato un singolo dado, di un certo tipo. Per testare l’abilità tira un dado; se il risultato è pari o minore a 6, l’azione riesce, se è maggiore fallisce. Più il tiro è basso, maggiore sarà il successo, o, al contrario, maggiore è il tiro, peggiore sarà il fallimento.

Come potete notare, ciò che significa che un “Gran Maestro” non fallirà mai un test, mentre una persona media fallirà, in media, il 50% delle volte. (Beh, la cosa ha senso non trovate?)

A volte, però, il Narratore può fissare il numero da tenere in conto diversamente dal “6”. Per compiti particolarmente difficili, il numero può scendere sino a 2 o a 3. Non ci sono suggerimenti o linee guide; tutto sta al giudizio del Narratore e all’influenza delle Tre Massime.

Per la fluidità del gioco tenete il “6” come numero standard, a meno che il Narratore non dica altro. I tiri di riuscita (o qualsiasi altro tipo di tiro, ovviamente) dovrebbero essere eseguiti solo quando il Narratore lo richiede. La maggior parte delle volte il corso della storia può essere deciso in modo narrativo; i dadi sono solo un utile strumento per aiutarti a guidare l’azione, quando non puoi decidere se il fallimento o il successo costituiscano la soluzione migliore per la trama, o quando un elemento di “scelta” aggiunge divertimento alla storia.

### **esempio di un tiro di riuscita:**

*La passerella metallica dietro Ryla luccicava, intrisa dalle gocce della pioggia, sotto la luce della torcia. Le grida di battaglia dell’ogre crescevano sempre più d’intensità mentre gli altri tentavano di trattenerlo.*

*“Dio santo, muoviti!” urlò Laerd. Ryla era terrorizzata, ma la passerella era l’unica via di fuga. Dopo una veloce preghiera e un bel respiro, cerca di attraversarla senza cadere di sotto.*

*Il narratore interrompe il flusso narrativo. “Ryla, fa un tiro agilità di 4.” Ryla non è un atleta, la sua agilità è nella media. (D12) Ha bisogno di un 4 o meno...lancia un dado...3! Ce l’ha fatta.*

*Laerd guarda spaventato mentre la torcia di Ryla illumina la passerella, permettendole di procedere poggiando i piedi sul metallo bagnato. Raggiunge l’altra parte e si gira a guardare verso gli altri, facendo loro cenni di seguirlo. L’ogre comincia a caricare...*

*“Mi disimpegno e corro lungo la passerella più veloce che posso”. decide Laerd.*

*“Non è affatto facile, Laerd.” ammonisce il Narratore. “Fai un tiro agilità di 3.” Laerd è un guerriero e possiede un buon bilanciamento (D8). Si gira e sfreccia sulla passerella seguendo la luce della torcia. Il dado viene lanciato: 7.*

*“Ayeeee!!!” Un piede di Laerd poggia male, scivolando. Ryna urla mentre lo guarda cadere come un sacco di patate nell’acqua gelida sottostante...prende un bel colpo.*

*“Fai un tiro costituzione, Laerd,” dice in quel momento il Narratore “e faresti meglio a non fallirlo.”*



# tiri contrastati

In alcune situazioni due personaggi avranno un confronto diretto. Potrebbero fare braccio di ferro, combattere con dei pugnali, o infiltrarsi in un mainframe nello stesso momento, ma il concetto rimane lo stesso; nel caso in cui due individui siano in competizione per raggiungere il medesimo fine, dovrebbe essere effettuato un tiro contrastato.

I tiri contrastati sono semplici: ognuno tira il dado associato ad una determinata abilità o capacità, e chi ottiene il risultato minore ha vinto. La differenza viene considerata, e il Narratore descrive i risultati. Se si verifica un pareggio allora la cosa si risolve in un pareggio, tutto qua.

Come per i tiri di riuscita, non bisogna mai effettuare un tiro contrastato se non su richiesta del Narratore. Molte volte il semplice contesto della storia fa che sia chiaro chi vincerà.

## combattimento

Probabilmente il momento più comune in cui un personaggio dovrà effettuare dei tiri contrastati sarà proprio nel combattimento. In tale caso l'attaccante tira con l'abilità riguardante l'arma, e il difensore tira basandosi sul dado della sua agilità, delle abilità acrobatiche, di un'appropriata capacità marziale, o di qualsiasi altra cosa che si adatti alla situazione.

Ricorda che con dei tiri contrastati "combattivi", ognuna delle due parti ha un'idea di cosa accadrà nel caso in cui dovesse vincere la sfida. Ad esempio l'attaccante può dichiarare che sta tirando un pugno alla mascella dell'avversario, mentre questi potrà solamente provare a schivare ed estrarre una pistola. In alternativa può provare a disarmare l'avversario, fuggire, o fare qualsiasi altra cosa che gli venga in mente. Sta al Narratore di interpretare con raziocinio questi risultati.

Qualunque sia il caso, il combattimento in the Window dovrebbe essere scorrevole, veloce e divertente. I tiri dovrebbero venire ridotti all'osso e tutti, sia il Narratore che gli attori, dovrebbero trasporre le loro abilità narrative anche nel combattimento. Gli attori dovrebbero spiegare cosa i personaggi stanno facendo e non limitarsi a dire "Lo attacco..."

Un combattimento mediocrementemente descritto risulta un immenso spreco di tempo, mentre un combattimento ben raccontato può costituire una delle parti più divertenti della storia... (ma non deve diventare l'intera storia.)

## esempio di un tiro contrastato:

*La luce della luna era fioca, ma sufficiente per permettere ad Anna di intravedere il luccichio del bisturi tra le mani guantate del dottore.*

*"E' il momento dell'operazione" sibilo, per poi lanciarsi con un ghigno selvaggio sulla ragazza.*

*Anna si butta da un lato. E' estremamente agile (D6), ma il dottore è determinato nel prendere del sangue, e ha fra le mani un bisturi (d10).*

*Il narratore lancia un dado per il dottore ottenendo 4. "Anna, ti butti nel lato buio della stanza giusto per vedere il bisturi puntare verso il tuo collo." Anna tira il suo dado agilità: 3, giusto di un punto minore al dottore.*

*Anna rabbrivisce. "L'affondo è troppo alto, e schivato il colpo mi butto su un lato..."*  
*Dico: "Adesso basta" estraggo la pistola. "Assaggia questo, figlio di puttana."*

*Anna tira il dado: 2.*

*Il dottore reagisce troppo lentamente, ottenendo un 7, e il proiettile si conficca in un suo polmone. Inizia a tossire spasmodicamente, per poi cadere sul pavimento.*





# tiri costituzione

I tiri costituzione sono un tipo speciale di tiri riuscita; entrano in gioco quando delle forze esterne minacciano direttamente lo stato fisico, o anche la vita, del tuo personaggio. Le regole sono le medesime, sia che si parli di proiettili, pugni o annegamento. Se il tuo personaggio viene sottoposto a forze di questo tipo il Narratore può richiedere un tiro costituzione, decidendo un valore numerico a seconda del danno potenziale.

Un pugno o un calcio potrebbero avere un valore di 6, mentre un colpo di fucile, con proiettili da caccia, diretto al petto, di 1 circa. Non esiste comunque un set di valori legati alle armi: l'assegnazione dell'appropriato valore dell'attaccante è a discrezione del Narratore, così come la locazione del colpo e così via. Allo stesso modo, tutto dipende per la maggior parte dal contesto della storia. Il Narratore dovrebbe ricordarsi della Terza Massima, e gli attori della Seconda.

Se dal tiro di dado ottieni un numero pari o minore al valore, hai successo. Un tiro costituzione riuscito significa che il tuo personaggio è in grado di resistere agli effetti del danno, almeno per un po'. (Il Narratore può tranquillamente richiedere un nuovo tiro costituzione dopo un po' di tempo, quando l'adrenalina se ne è andata o se, fisicamente, ti sforzi troppo.)

Un tiro costituzione fallito, invece, implica alcune cose a seconda della situazione corrente. Potrebbe semplicemente significare che il tuo personaggio rimane intontito per un istante prima di tornare in sé. Potrebbe significare che è stato buttato a terra o che ha subito un collasso (questa cosa è comune). O ancora, potrebbe implicare la sua morte immediata. (Cosa che porterebbe ad una scena di gioco molto interessante.)

Il Narratore può anche decidere che un tiro costituzione fallito faccia scendere di un livello, sulla scala di competenza, la costituzione del tuo personaggio. (Ad esempio, da "sopra la media" finirebbe a "medio", o da "molto alto" ad "alto"...e così via). Questo riflette l'incapacità del personaggio nel sopportare numerose ferite. Solo dopo un periodo di riposo, e guarigione, potrà tornare al pieno della forza. (Si veda la sezione "Guarire" poco sotto.)

Se il danno è particolarmente elevato il Narratore può ritenere che sia necessario più di un singolo tiro costituzione, e che ogni fallimento comporti la diminuzione di un livello nella scala di competenza. In tal caso devi eseguire questi tiri sino a che non hai ottenuto un successo o non è più possibile diminuire sulla scala di competenza. (ovvero più basso del D30.) In tal caso, beh, il tuo personaggio è morto.

## morte

Se la costituzione del tuo personaggio sfora la scala della competenza nel migliore dei casi finisce in coma, nel peggiore muore.

Ogni volta che la trama arriva a questo punto, sta sia a te che al Narratore decidere quando è il momento che il tuo personaggio esca dalla storia come partecipante attivo.

Per dei buoni giocatori, la morte non è sempre una cosa negativa. Anzi, spesso è una delle tecniche narrative della trama più potenti e memorabili per il Narratore e per gli attori. Non c'è nulla di meglio dell'eroe che si sacrifica per fermare i cattivi mentre i buoni scappano, sacrificando la sua vita per salvare la storia... Nulla viene ricordato meglio di un'eroina la cui vita finisce precocemente e tragicamente.

Inoltre, dopo la perdita di un personaggio, puoi sempre crearne uno nuovo e il sacrificio del tuo precedente personaggio verrà ricordato, e magari può anche giocare un ruolo nella storia per l'eredità delle sue azioni.

The Window può essere il sistema di gioco più mortale che si sia mai visto, oppure il più misericordioso. Tutto ruota intorno a ciò che vuoi che sia e all'ambientazione in cui stai giocando.



## guarire

Se la costituzione del tuo personaggio viene abbassata di un livello sulla scala della competenza, non abbiate timore; può tornare al 100%. Le seguenti linee guida sono qui stilate per darti un'idea di come si traduce la tua perdita di costituzione. Ricorda comunque che il Narratore le può modificare, e di sicuro le modificherà, per adattarle alla storia. Il Narratore può concederti un livello se la cosa ha senso. Come ogni cosa di the Window, il criterio per capire come e quando questi livelli possano essere riguadagnati è considerando, con cervello, la situazione corrente e il suo contesto nella storia.

Meno Un livello. Il tuo personaggio ha subito danni abbastanza lievi – una ferita superficiale o cose del genere. Può riprendere dopo un giorno di riposo e una cura base, od oppure anche subito dopo aver ricevuto il primo soccorso.

Meno Due Livelli. Il tuo personaggio ha subito una ferita niente male, e ne è abbastanza scosso. A questo tipo di danno solitamente si accompagna una buona dose di sangue e shock. Per guarire sono necessarie delle cure mediche ed alcuni giorni di convalescenza.

Meno Tre Livelli. Il tuo personaggio ha ricevuto dei gravi danni, e considera la cosa come una delle più brutte esperienze della sua vita. A questo livello non sono rare ossa rotte o ferite profonde. Un ricovero iniziale sarà possibile solo dopo un mese di cura stretta e riposo.

Meno Quattro, o più, Livelli. Il tuo personaggio se l'è cavata solo per volere del destino, fortuna sfacciata, o per un intervento divino. Aspettatevi che sia in coma o con gravi problemi, perchè è esattamente quello che succederà. In caso di ferite così gravi, è meglio che discutiate con il Narratore del futuro del vostro personaggio. Il ricovero dipenderà dal fatto che si trovi una ragione realistica per non cancellarlo dalla storia.

### **esempio di un tiro costituzione:**

*Elysia si giro e tirò un fendente selvaggiamente. Dicesse fracassò lo zigomo della Locura e le frantumò il cervello; la creatura cadde al suolo. Ma c'è n'erano ancora così tante...*

*Danzando come un derviscio turbinante di metallo, Elisia si gettò contro di loro, spaccando teste a destra e a manca. I suoi muscoli, però, cominciavano a ad essere stanchi e i suoi riflessi intorpiditi... Uno di quelli più giovani, al bordo dello scontro, puntò la pistola e sparò.*

*Elisia sentì un dolore lancinante al fianco. "Fai un tiro Costituzione 4" disse il Narratore.*

*Elisia sbatte le palpebre dal dolore. E' abbastanza sana (D10), ma sa che la ferita è grave. Tira il dado: 6. Il Narratore considera attentamente la situazione spinosa in cui si trova Elisia. "Ogni cosa sembra sfumare mentre il dolore aumento. Fa' un altro tiro costituzione sullo stesso valore."*

*Elysia è indebolita nonostante la sua costituzione si attesti su un livello ancora rispettabile (D12). Ottiene un 3. Il Narratore annuisce. "Con uno scatto d'adrenalina riesci a combattere il dolore, proprio mentre l'ultimo Locura ti si avvicina..."*



# tiri di trama

I tiri di trama sono unici nel loro genere, poiché vengono subito eseguiti da tutti i personaggi. I risultati di un tiro di trama sono molto più astratti rispetto ai risultati degli altri tiri, ma possono essere molto utili se sfruttati propriamente.

I tiri di trama vengono richiesti dal Narratore nei casi in cui la storia si trova ad un bivio e tutti i personaggi vengono coinvolti in ciò che accadrà. Ad esempio, ciò può avvenire quando la troupe entra in una casa deserta ed oscura, quando sono intenti in una ricerca, o quando sta per svolgersi un conflitto letale...

In tal caso il Narratore può richiedere ad ogni personaggio di effettuare un tiro su un determinato tratto o abilità, senza fissare alcun valore predefinito; i risultati ottenuti serviranno per dare delle "linee guide" alla trama, per ciò che poi accadrà.

Se certi personaggi ottengono dei risultati bassi mentre altri ne ottengono alti, i primi dovrebbero notare un fondamentale segnale di pericolo prima dei loro compagni. Quelli che ottengono dei risultati mediocri nel tiro non dovrebbero nemmeno essere in grado di prendere l'iniziativa all'inizio del combattimento. Se tutti fanno dei buoni tiri, allora la troupe avrà una marcia in più, o una via di uscita di sorta da una situazione per niente rosea. Le possibilità sono infinite.

## **esempio di un tiro di trama:**

*L'implacabile vento ruggisce mentre si scaglia sulla Squadra Anti-Pericolo, mentre attraversa una tempesta di sabbia nel deserto del Gobi. Poco oltre la loro posizione intravedono il profilo di un edificio. Il luogotenente urla per essere sentito sopra lo strepito del vento, ed ordina di preparare le armi. Manda il caporale Shannon in avanscoperta.*

*"Tiro di Trama. Tutti mi facciano un tiro percezione" dice il Narratore. Ogni membro della squadra tira il suo dado percezione e dichiara i risultati; due 6, un 12, un 14, e un 2 del caporale Shannon.*

*Dall'edificio escono un trio di streghe urlanti. Il caporale, con un guizzo, si butta a terra. Un raggio di fuoco lo evita e va a colpire il Luogotenente (14) e la donna (14) dietro di lui. Gli altri due soldati si buttano di lato, puntano, ed iniziano a riempire l'aria e l'edificio con il fuoco delle loro armi.*

*Il Narratore dice: "Shannon, accanto a te senti colpi di pistola ed esplosioni. Alzi la testa e vedi che la strega principale ha eretto una specie di barriera che la protegge dal resto del tuo gruppo. Le pallottole non la riescono ad oltrepassare, e il vento stesso viene deviato. Ma potresti fare un bel colpo se ti sbrighi."*

*Il caporale non esita. Estrae il suo fucile da 10mm e recita una preghiera al Corpo dei Marine degli Stati Uniti, il luogo dove imparò ad usare le pistole.*

*"hey uomo... io gli sparo in faccia a quel figlio di puttana"*



# regole opzionali

The Window adora venire modificato. Poichè ogni gruppo di gioco possiede un stile di gioco radicalmente differente da un altro, e ogni ambientazione porta a delle domande su cosa debba essere modificato nelle regole, the Window è concepito per poter essere modificato facilmente.

Questa sezione procura alcune delle regole aggiuntive che sono state più usate. Si trovano nella sezione delle regole opzionali perché è proprio ciò che sono. Alcune di queste regole sono un poco più pesanti delle meccaniche base di the Window, quindi giudicale attentamente prima di inserirle nelle tue Antologie.

Alcune di queste regole sono state realizzate dopo alcuni suggerimenti ben mirati venuti dalla community di the Window. Se hai in mente una regola opzionale che pensi possa essere inclusa in questa sezione, manda un e-mail a: [optionals@mimgames.com](mailto:optionals@mimgames.com).

La fortuna rappresenta l'inspiegabile frequenza di ottime situazioni, anche senza alcuna sfor-



# fortuna

zo o coscienza delle situazioni stesse. Questa regola faceva parte delle meccaniche base di the Window, ma è stata poi ridotta al livello di una regola opzionale. La ragione sta nel fatto che la fortuna funziona in modo radicalmente differente rispetto agli altri tratti...

Se il Narratore vuole usare la "fortuna" nelle storie, dovrebbe aggiungerla alla lista dei tratti di ogni personaggio, oppure ritenere che debba essere un'abilità per alcuni personaggi. Il suo funzionamento, in entrambi i casi, non cambia.

Tiri sulla fortuna vengono richiesti quando la casualità è tutto quello che rimane per prendere una decisione per indirizzare la storia, oppure subito dopo che un personaggio ha fallito un tiro di riuscita, in modo da dargli l'ultima possibilità... Un altro buon uso della fortuna è di preparare delle domande che hanno poco a che fare con la storia, come ad esempio che cosa accadrebbe ad un personaggio con una forcina o che usa un accendino.

La fortuna può essere la migliore amica di un personaggio. Se il tiro fortuna riesce, egli infatti può salvarsi dopo un tiro particolarmente catastrofico, una cosa che aiuta in modo non indifferente in scene pericolose. Ma la fortuna può essere anche la migliore amica del Narratore. Costituisce uno dei modi per mantenere alto il morale della troupe anche in situazione grigie, ed è un ottimo modo per risolvere eventi e discussioni minori che possono sorgere tra gli attori...

Un tiro fortuna segue la medesima procedura di un tiro di riuscita; il Narratore definisce un valore e se il tuo tiro è pari o minore ad esso hai avuto successo. Se il valore non viene specificato, devi riuscire ad ottenere un numero pari o minore a 6.

Naturalmente la fortuna può essere definita in un modo diverso se le permette di adattarsi in modo migliore all'ambientazione. In giochi supereroistici, ad esempio, la fortuna può essere chiamato "eroismo", poiché i personaggi puntano sulle loro abilità sovranaturali per riuscire a cavarsela nei momenti peggiori. In un'ambientazione popolata da dei, o governata da forze astrologiche, il Narratore potrebbe decidere di chiamarla "destino".



## scambiare la fortuna

Prima o poi potrebbe capitare una scena, della vita del personaggio, in cui è arrivato al fondo del barile, e la situazione è così disperata che solo un miracolo potrebbe salvarlo. In the Window, il tratto "fortuna" permette la possibilità di far tornare il flusso della storia a proprio favore...

Quando si è fallito un tiro fortuna molto importante, puoi decidere di "scambiare" un po' della tua fortuna permanente per far divenire il tiro un successo. Questa cosa porta ad un abbassamento permanente della fortuna di un livello sulla scala della competenza, ma almeno il tuo personaggio è ancora vivo e vegeto.

Scambiare la fortuna può salvare la pellaccia del tuo personaggio per un po', ma ricorda che la fortuna prima poi si esaurisce.

## esempio di un tiro fortuna

*Gli Ogre erano ovunque. Laerd decise di gettarsi nella mischia non appena vide che Ryla era riuscita ad attraversare la passerella. "Mi accingo ad attraversarla correndo il più veloce possibile." dice.*

*"Non è affatto facile, Laerd." ammonisce il Narratore. "Fai un tiro agilità di 3." Laerd è un guerriero e possiede un buon bilanciamento (D8). Si gira e sfreccia sulla passerella seguendo la luce della torcia. Il dado viene lanciato: 7.*

*"Ayeeee!!!" Un piede di Laerd poggia male, scivolando. Ryna urla mentre lo guarda cadere come un sacco di patate nell'acqua gelida sottostante...*

*"Fai un tiro fortuna Laerd" dice il Narratore "e faresti meglio a non fallirlo..."*

*Colpisce l'acqua violentemente e sente che il gelo intorpidirgli il corpo dopo pochi secondi. Almeno il suo valore di fortuna è sopra la media (D10).*

*Tira...un 7. Il valore non è stato specificato, quindi doveva ottenere 6 o meno.*

*Il Narratore alza un sopracciglio. "Il freddo ti sta consumando. Sopra di te senti le urla di Ryla, senti che ti sta chiamando. Ti dimeni selvaggiamente nell'acqua, ma la corrente è maledettamente fredda. Bevi dell'acqua...tenti di tossire..."*

*"Va bene, scambio la fortuna," dice subito Laerd.*

*"Nessun problema" risponde il Narratore "le tue mani, tese in uno sforzo, riescono ad afferrare uno scoglio. Laerd, la tua fortuna adesso è finita sotto la media (D12)."*

*Laerd si inerpica sullo scoglio tossendo, per poi svenire inerte, esausto.*



# sanità mentale

Il tratto della sanità mentale viene incluso solo nelle antologie con sfondo horror, avventure in cui un personaggio può incrociare cose terribilmente spaventose o sciocanti. I tiri sanità sono effettuati per capire la capacità del personaggio di resistere al terrore e alla singolarità di queste situazioni, e un fallimento può implicare attacchi di panico, lo sviluppo di alcune fobie, od anche una follia pura.

I tiri sanità sono simili ai tiri costituzione, ma in questo caso viene minacciata la salute psichica, e non fisica, del personaggio. Il narratore può richiedere dei tiri sanità in una qualsiasi situazione in cui il vostro personaggio vede o sperimenta qualcosa di veramente orribile.

Come per gli altri tratti di the Window, la sanità mentale è uno strumento che aiuta il Narratore a rappresentare in un determinato modo la storia, ma sta agli attori il compito di rendere viva la storia. (Non dimenticatevi della Seconda Massima.) Un buon narratore horror dovrà sempre avere i giocatori pronti a saltare dalla sedia per lo spavento...e la sanità mentale è una regola che riflette le oscure conseguenze dell'avere a che fare in un qualunque modo con il soprannaturale.

Quando il Narratore richiede un tiro sanità, stabilirà un valore numerico; bisognerà ottenere un numero pari o minore a tale valore con il tiro del dado sanità.

Il valore varia a seconda di quanto sia potente l'orrore che il vostro personaggio sta fronteggiando. Ad esempio, vedere un cadavere sul bordo della strada potrebbe necessitare di un tiro con valore 6, mentre essere circondati da freddi e numerosi tentacoli che ti sfiorano i capelli e tentano di entrarti in bocca, necessita di un 2. (Fidatevi.)

Come sempre, tutto rimane al giudizio del Narratore.

Un tiro sanità riuscito significa che si riesce a rimanere lucidi e a mantenere il controllo. Fallirlo implica alcune cose. Uno degli effetti più comuni è di immobilizzarsi dal terrore, oppure di fuggire in preda alla paura, urlando senza controllo. O ancora accucciarsi al suono in posizione fetale. Oppure contrarre una fobia permanente. Tutte queste bellissime cose stanno solo attendendo che il vostro personaggio fallisca un tiro sanità. A volte il Narratore prenderà il controllo del vostro personaggio per un breve periodo di tempo in questi episodi di follia, in modo da controllare il personaggio per interpretare in modo migliore gli effetti del fallimento.

Ah, non dimenticatevi che con un fallimento il vostro tratto sanità scenderà di un livello sulla scala di competenza. La cosa funziona esattamente come con la costituzione. Se la tua sanità scenderà sino a sfiorare dalla scala di competenza, allora il tuo personaggio impazzirà completamente, cosa che è negativa quando la morte stessa...



## **pazzia**

Una volta che il carattere impazzisce, passa sotto il "dominio" del Narratore. Forse il personaggio uscirà di scena per un po', per poi ricomparire in un capitolo futuro, magari si suiciderà, o ancora potrebbe venire rinchiuso dagli altri personaggi in un istituto psichiatrico.

Se possibile, con la giusta cura e possibilmente il giusto ricovero, il tuo personaggio potrebbe tornare savio, e quindi potrebbe tornare ad essere usato dopo del tempo; questa cosa, comunque, deve essere discussa tra te e il Narratore.

Ricordatevi della Terza Massima, e pensate a quanto possa essere interessante avere uno dei personaggi principali rinchiuso in un manicomio, e magari visitarlo portandogli le arance durante le vacanze. La sanità mentale fornisce molti spunti narrativi, e quando viene usato giustamente può aggiungere un ottimo strato di paura alle tue antologie horror.

## **esempio di un tiro sanità:**

*"Correte, cazzo!" urlò Deron Jenos ai suoi compagni, mentre l'Oscurità si contorceva dietro di lui. Le sue mani strinsero la sua calibro .45 da ordinanza tanto forte che le nocche si erano sbiancate.*

*Un tentacolo guizzò dalla massa nera e si avvinghiò attorno alla sua caviglia.*

*I suoi occhiali da sole caddero a terra mentre capitombolava sul pavimento bagnato. Il Narratore scuote la testa. "Tiro sanità, valore 3." La sanità mentale di Deron è stata danneggiata già ben prima di questo incontro, ed egli era già sulla soglia di una crisi di nervi. (D30)*

*Ottiene un 7.*

*Gli occhi di Deron si riempiono di lacrime. Il suo urlo è stata l'unica cosa che hanno sentito dopo essere corsi, urlando, ed aver chiuso la porta dietro di sé. I tentacoli si avvinghiano attorno alla sua mano, poi attorno al collo, poi attorno al volto. Nel buio della sua mente sente una voce che gli dice ci lottare, di spezzare quel lugubre abbraccio...ma non riesce a fare altro che urlare.*

*"Fai un altro tiro sanità" dice il Narratore. "Valore 5." Deron si sente come fosse già morto, sta sudando freddo. I muscoli scattano senza controllo. Viene lanciato il secondo dado: 14. Qualcosa dentro di lui...si spezza.*

*"Deron è andato" dichiara il Narratore. Gli altri sono arrivati al furgone bestemmiando e imprecando. Poi, la constatazione di ciò è toccato al loro compagno li fa rabbrivire sino alle ossa.*





# magia

Concepita da Benjamin Baugh

Da sempre la regola aggiuntiva più richiesta per la prima edizione di the Window era un sistema di magia. Il gioco di ruolo è nato dal genere fantasy, e non importa quanto ci si sia allontanati da questi primi passi; sembra che ci sarà sempre qualcosa che ci richiamerà in quei reami magici dove tutto è possibile. Le seguenti regole fornisco delle linee guida per l'uso della magia in the Window.

La sezione non ha un sistema di magia elegante e ricco come quello di Taalmarath, la prima ambientazione ufficiale della prima edizione di the Window. Taalmarath verrà presentata sul sito internet di the Window nel 1998.

## le massime della magia

Allo stesso modo delle tre massime di the Window, le tre massime della magia forniscono una filosofia spiccia per l'uso dell'elemento magico nelle antologie. Queste massime (che si aggiungono alle tre massime di the Window) aiutano a porsi con la magia in modo critico e maturo.

### la prima massima della magia:

*“La magia deve essere un'estensione del personaggio.”*

La magia deve riflettere in ogni suo aspetto il personaggio che la usa, il suo stato mentale, situazione, ed aspetto. L'attore che si impersona in un ruolo magico deve fare uno sforzo aggiuntivo per raffigurare con delle sue idee il potere del suo personaggio. Due maghi non saranno mai uguali, e quindi due metodologie magiche non saranno mai le stesse. Gli stili possono essere simili (elementalisti), ma ognuno avrà un approccio unico nel suo genere alla magia. Se la magia comincia a prendere il sopravvento sul personaggio stesso, allora deve essere intesa in modo diverso. La magia non deve distogliere il giocatore dal nucleo del suo personaggio, ma potenziarlo. I poteri del personaggio devono essere inclusi nel background e tenuti in considerazione per definirne la personalità. La magia plasma il personaggio, e il personaggio plasma la magia.

### la seconda massima della magia:

*“La magia deve migliorare la storia.”*

Come ogni aspetto di un personaggio ben giocato, la magia deve migliorare la storia per la soddisfazione di tutti. Troppo spesso gli attori rifiutano di adattarsi nell'interpretazione delle azioni dei loro personaggi, distruggendo così l'unità di gruppo – poche cose possono dividere una troupe più velocemente di qualcuno che usi stupidamente la magia. La magia non dovrebbe mai mettere in ombra né il personaggio che la usa né, soprattutto, gli altri personaggi. La magia ha un posto tutto suo in ogni storia fantastica, e sta all'attore ed al narratore farla rimanere in quel posto. Un attore potrebbe desiderare di modificare la stregoneria del suo personaggio per adattarla in modo migliore alla storia, e il Narratore dovrebbe permetterlo se la cosa viene giocata molto bene, anche se porta ad alcune modifiche della trama. In poche parole, il Narratore deve stare attento a non limitare troppo i poteri del personaggio, e il giocatore deve essere sufficientemente intelligente da non abusare del potere del personaggio.

### la terza massima della magia

*“La magia non deve mai essere scontata.”*

La magia deve essere, come dire...magica. Una spada ucciderà un uomo, anche con stile volendo, ma nulla sarà così incredibile, in un combattimento quanto una Prigione di Spine del Drago Metallico. La magia possiede degli effetti speciali, e qualsiasi regista sa' che si potrà usare un determinato effetto speciale per un tot di volte prima che il pubblico cominci a prenderlo come scontato, e quindi ad annoiarsi.

I giocatori dovrebbero essere premiati quando riescono a produrre effetti originali, fuori dalla norma, ed importanti, con i loro poteri mistici. Alcuni effetti potrebbero essere volontariamente usati più e più volte, cosicché la norma in tal caso sarebbe voluta, ma solo per uno scopo ben preciso, come quello espresso nella Seconda Massima o per lo sviluppo della storia, come detto nella Terza Massima.



## come funziona

I personaggi che desiderano usufruire della magia devono, per prima cosa, definire la loro capacità base di usarla; essa viene rappresentata da un tratto inerente aggiuntivo che il Narratore può chiamare Arcano, Witchcraft, stregoneria o fede, a seconda del mondo di gioco. In questa discussione ci riferiremo a questo tratto chiamandolo semplicemente "magia".

Questo tratto gioca un ruolo importante nell'uso di magie e rituali. Quando un fruitore di magia evoca un potere mistico, lo genera usando il suo potenziale naturale (rappresentato dal tratto magia) e dalle tecniche che ha sviluppato dallo studio od affinando il suo talento naturale (rappresentate da delle specifiche abilità di magia). Può usare una delle magie in cui è allenato, o prendersi il rischio di improvvisare un incantesimo. Nel corso della creazione del personaggio, l'attore crea delle abilità di magia ben mirate. Viene richiesta una descrizione dettagliata di ogni abilità ed una valutazione oggettiva dei loro parametri.

Ricordate che vi sono tante aree di magia quanti praticanti della magia stessa. Non è possibile fare alcuna lista. Stà al Narratore dare una visione di come funzioni la magia nel mondo, e poi con queste linee guida sarà possibile creare l'immagine del personaggio che desideri.

Ad esempio, se state per creare un sacerdote dovete per prima cosa scegliere la divinità a cui è legato e giustificare ogni cosa nel suo background. Quando è avvenuto il primo contatto? Come sono cambiate le sue esperienze? Il suo aspetto? La scelta della divinità deve essere fatta in relazione allo sviluppo del personaggio e non per delle semplici capacità. Ora trascrivi gli incantesimi che ha padroneggiato. Quando le ha imparate per la prima volta? Quando le ha usate per la prima volta? Spiega la relazione che è presente tra il prete e il suo dio, tenendo conto delle magie. Prima di terminare devi definire un aggettivo per descrivere la competenza e il livello che possiede per il suo tratto di magia e per ogni suo incantesimo.

Una volta che hai definito il tratto magia del personaggio e i suoi incantesimi, sei pronto a giocare. I tiri magia sono usati per attivare gli effetti degli incantesimi, mentre il tratto magia per mantenerli, resistere ad attacchi magici e elaborare al volo delle modifiche a degli incantesimi già esistenti. (O anche per inventarseli proprio di sana pianta.)

Il Narratore deve usare tutta l'imparzialità possibile nel determinare la difficoltà di una prova magica, tenendo in conto la creatività del personaggio, la storia, e la situazione corrente. Sulla scia di ciò che dice la Terza Massima della Magia, sta a voi descrivere la magia del vostro personaggio il più riccamente possibile. Quando si ha un conflitto magico, il Narratore dovrebbe ragionare secondo il fatto che lo specifico e il peculiare vincono sempre contro il vago e il generale.

## Terminare la Magia

Proprio come la costituzione e la sanità mentale, il tratto "magia" del tuo personaggio può scendere lungo la scala della competenza se intraprende una sfida particolarmente impegnativa. Il Narratore può richiedere dei tiri magia ogni volta che la cosa ha senso nella storia. L'idea alla base è di rappresentare la natura della stanchezza del maneggiare un potere mistico.

I modi in cui il vostro personaggio riguadagna la sua magia dipende dal mondo di gioco e dal tipo di magia che usa.

Se il tratto magia del vostro personaggio sfora dalla scala di competenza, allora è completamente esausto. Può ancora usarla, ma ogni tiro magia è effettuato tirando un D30, e qualsiasi nuovo abbassamento del tratto magia sulla scala della competenza si ripercuote direttamente sul tratto costituzione. E' possibile che un fruitore di magia arrivi a suicidarsi per essersi spinto troppo oltre i suoi limiti.



# avanzamento del personaggio

Il vostro personaggio di the Window, proprio come una persona reale, sarà in costante cambiamento. Il modo in cui vede il mondo, la sua vita, e le abilità che padroneggia, muteranno allo stesso modo di come muterà la storia. Le seguenti meccaniche di gioco possono essere usate per migliorare le capacità del tuo personaggio dal guadagno dell'esperienza che ne consegue.

L'evoluzione del personaggio è il pane e burro sia della letteratura che del gioco di ruolo. Nel corso di un capitolo il vostro personaggio può andare oltre alcuni livelli razionali e sentimentali della sua vita, in quanto influenzato dagli eventi della storia. La maggior parte degli effetti dati da questo mutamento è impossibile da rappresentare con delle regole: sta a voi entrare nella mente del vostro personaggio e capire come vede il mondo e come reagisce verso di esso. Se riuscite ad immedesimarvi veramente nel personaggio, allora le sensazioni che avrete saranno proprio quelle del vostro personaggio. Dovete poi considerare quanto queste emozioni influenzino il punto di vista delle cose che possiede il personaggio.

Le seguenti regole sono state scritte solo per aiutarvi a tenere un occhio aperto sul miglioramento dei tratti e delle abilità del personaggio. Si trovano nella sezione delle regole opzionali perché è possibile determinare la crescita del personaggio tramite una semplice chiacchierata con il Narratore e facendo delle modifiche dove la cosa è logica.

In ogni caso, le meccaniche del miglioramento delle capacità sono semplici: dopo ogni sessione di gioco, al tuo personaggio sarà concesso, come premio, un piccolo numero di punti esperienza. Ognuno di questi punti può essere usato per il miglioramento di una singola abilità, o tratto; quando il numero di punti esperienza usati per una determinata abilità supera il "numero" del livello di competenza, allora quella capacità migliora di un livello. Il come è riassunto nella seguente tabella:

Da D30 a D20 = 2 punti  
Da D20 a D12 = 3 punti  
Da D12 a D10 = 4 punti  
Da D10 a D8 = 5 punti  
Da D8 a D6 = 6 punti  
Da D6 a D4 = 7 punti

Suggeriamo di tenere traccia di dove vengano usati i vostri punti esperienza, magari disegnano degli asterischi vicino alla capacità migliorata.

Ci sono, però, alcune limitazioni su quanti punti esperienza possono essere spesi per una singola abilità ogni sessione. Per i tratti inerenti non è possibile spendere più di un punto a sessione; ciò riflette la difficoltà a "migliorare" in queste capacità intrinseche. Per delle abilità apprese, questo limite



massimo è basato su quanto l'abilità sia stata, o non sia stata, usata nel corso del gioco. Per le abilità che non sono state usate in gioco, il limite è di un punto. (Se il tuo personaggio ha trascorso l'intero capitolo a combattere gli zombie, è difficile che possa migliorare nell' "Uncinetto Russo".) Per quelle abilità che vengono usate in gioco non vi è alcun limite.

Probabilmente ora vi starete chiedendo quanti punti dobbiate aspettarvi dopo ogni partita. Dipende dalla vostra abilità nel rispondere a due domande, che vi verranno poste dal Narratore alla fine della sessione. Per ogni domanda a cui sarete in grado di dare una risposta intelligente, e magari anche unica nel suo genere, guadagnare un punto:

*1. Tu e il tuo personaggio eravate presenti e coinvolti nella storia?*

La risposta, solitamente, è un facile "sì". Se hai posto attenzione alla partita ed hai fatto di tutto per esserne coinvolto, ottieni automaticamente questo punto.

*2. Che domande si fa il tuo personaggio sulla storia o su se stesso dopo questa notte?*

E' un ottimo modo per avventurarsi in teorie sui misteri avvenuti in gioco, così come è un ottimo modo per aiutare lo sviluppo del personaggio. Il Narratore valuterà la tua risposta (se risponderai) e deciderà se è abbastanza buona da concederti un punto.

Infine, esiste un modo per guadagnare un punto "bonus" dal Narratore. Tutto ciò che devi fare è far compiere al tuo personaggio un'azione mozzafiato o dare un contributo incredibile alla storia. Potresti, ad esempio, risolvere un indovinello particolarmente ostico, portare la storia in una nuova, inaspettata, direzione, o anche, più semplicemente, dire qualcosa che verrà ricordato negli annali e continuamente citato. E' raro che questo punto bonus venga concesso dal Narratore, ma a volte capita, e dovresti cercare di ottenerlo se la cosa può migliorare il tuo livello di gioco.

Ricordate che tutta l'esperienza è soggetta alle parole del Narratore. Ad esempio se il Narratore si sente libero di volervi assegnare un punto gratuito in una determinata abilità per qualcosa che è accaduto nella storia, allora può tranquillamente farlo. In alternativa, può penalizzare dei comportamenti immaturi o altro, arrivando anche a non assegnare alcun punto esperienza.

(Si spera che questo non debba mai accadere. Se state usando the Window, allora preferirei pensare che siate al di sopra di questo livello infantile.)



# armatura

In certe ambientazioni, che vanno dal fantasy sino a quelle fantascientifiche, il tipo di armatura indossata da un personaggio può cambiare la sua capacità combattiva. Se il personaggio è ricoperto da un'armatura a piastre probabilmente uscirà illeso da una scarica di frecce infuocate. Se indossa una cintura con tanto di distorsore magnetico (o come si chiama) potrà evitare di venire colpito dai proiettili. E' possibile anche corazzare un veicolo o un edificio, una cosa che potrebbe essere vitale ad un certo punto della storia.

La maggior parte dei Narratori che usa the Window preferisce gestire narrativamente l'armatura. Ai personaggi con un'armatura pesante non verrà richiesto molto spesso un tiro costituzione. I personaggi che attaccano nemici con un'armatura di livello superiore al proprio dovranno effettuare dei tiri contrastati. Comunque se vuoi un modo più rigoroso per gestire quest'aspetto puoi usare le regole qui sotto scritte.

Come tutto il resto in the Window, l'armatura è qualcosa che si deve legare perfettamente alla storia. Usatela solo se ha uno scopo reale; se ritenete che serva solo a complicare il sistema di gioco, e di combattimento, allora non consideratela neanche.

## come funziona

Seguendo sempre le istruzioni della Prima Massima, bisogna, per prima cosa, definire il tipo di armatura che indossa il vostro personaggio sulla scala di protezione, presentata qui sotto. Si ricordi che gli aggettivi devono essere tipi all'armamentario presente nella tua storia: un'armatura "ottima" in un'ambientazione fantasy può tranquillamente essere "mediocre" in una moderna.

Quando il vostro personaggio è in combattimento, il dado dell'armatura può essere usato in sostituzione dei tiri costituzione. Se il vostro personaggio viene colpito e il Narratore richiede un tiro costituzione, tira, invece, il dado armatura. Solo se il tiro armatura fallisce, dovrai effettuare veramente il tiro costituzione.

Se il tiro armatura fallisce e l'attacco è tale che l'armatura stessa può venire danneggiata, il Narratore può richiedere un nuovo tiro armatura per controllare se l'armatura subisce danni. Funziona esattamente come i tiri costituzione – se fallite il tiro abbassate di un livello l'armatura sulla scala di protezione. (Le richieste di tali tiri dovrebbero sempre essere inserite nel contesto della scena.)

Se è necessario il Narratore può, inoltre, decidere che un'armatura abbia differenti livelli di protezione a secondo del tipo di attacco. Per esempio, una cotta di maglia avrà buone capacità protettive verso gli attacchi fisici (D12), ma molto lacunose verso la magia (D30). Questa regola, però, sta completamente al giudizio del Narratore.



# scala di protezione di the Window

## **armatura divina (D4)**

In una ambientazione fantasy potrebbe essere la protezione mandata da qualcuno in Alto. In un'antologia fantascientifica potrebbe essere un incredibile tipo di tecnologia. Un personaggio con un'armatura divina è praticamente immune al danno. Solo un attacco di livello incredibile ha la capacità di oltrepassare questo tipo di protezione.

## **armatura incredibile (D6)**

Probabilmente è una protezione incantata o ultra-tecnologica. Un personaggio che indossa questo tipo di armatura è invulnerabile ai normali attacchi e alla maggior parte degli attacchi speciali. Un'armatura di questo tipo è riservata a pochissimi individui.

## **armatura eccellente (D8)**

E' l'armatura migliore che una persona "normale" possa acquistare, ed è disponibile solo per individui con buoni contatti e/o un ottimo reddito. Nelle ambientazioni di stampo fantasy potrebbe essere artigianale, magica, riservata ai re. Un personaggio con indosso una tale armatura sarà in grado di sopravvivere alla maggior parte dei normali attacchi.

## **armatura di alto livello (D10)**

E' il tipo di armatura concessa alle truppe d'élite o posseduta dai nobili. In un'ambientazione fantasy si traduce in un'armatura completa o in un'armatura a piastre di elevatissima qualità. Un'armatura di questo livello manterrà in vita il suo possessore da molti attacchi fisici, anche se non lo renderà invulnerabile.

## **armatura buona (D12)**

E' l'armatura usata dalla maggior parte dei guerrieri. In contesto fantasy è un'armatura a scaglie, o ad anelli, con tanto di spallacci e forse con uno scudo. Fornisce una buona protezione, ma può venire spezzata con abilità o con forze magiche.

## **armatura mediocre (D20)**

Questo livello indica il tipo più economico di armature sul mercato. Potrebbe essere una cotta di maglia o di cuoio. Nonostante sia sempre meglio di nulla, il massimo consentito dall'armatura è un assorbimento degli urti e nulla più; non riuscirà a sopportare molti colpi, e non sarà di grande utilità contro dei dardi magici.

## **armatura pietosa (D30)**

E' il tipo di armatura indossata dai briganti o dagli atleti. Potrebbe dare un certo grado di protezioni in determinate situazioni, ma per il resto il suo unico ruolo è quello di evitare di sbucciarti i gomiti cadendo. In un contesto fantasy si adatta a delle braghe, o a rinforzi, di cuoio.

Come si può ben immaginare, gestire un'armatura per ogni singolo personaggio può essere molto impegnativo, e forse non ne vale la pena. Siccome alcuni attori gestiscono questo livello di difficoltà meglio di altri, si consiglia di testare questa regola con la tua troupe prima di inserirla nel gioco.



# poteri sovranaturali

The Window è stato utilizzato per molti tipi di gioco: dai più semplici e quotidiani omicidi misteriosi, fino ai supereroistici più distanti dalla realtà. Sono qui presentate le regole per gestire questi tipi di storia, in cui sono coinvolti esseri al di fuori della sfera umana, come supereroi, draghi o mostri Lovecraftiani.

## “shebang! notation”

Un problema che sorge nel rappresentare queste abilità mozzafiato è il come sia possibile trasporle sulla scala della competenza. Non ci sarà molta varietà d'azione se gli attori continueranno, sempre e comunque, a tirare D4 per ogni azione – i tiri contrastati avrebbero un numero innumerevole di pareggi, e i tiri di riuscita diverrebbero insensati. La scala di competenza, come viene presentata, si occupa del livello d'abilità disponibile ad un essere umano; come fare quando il personaggio in questione non è affatto umano?

Per risolvere il problema usa una seconda scala della competenza, “al di sopra” della prima. Per distinguere questi tipi di tratti ed abilità dalle capacità “normali” viene usato un semplice sistema chiamato “Shebang! Notation” (pollice in su per Larry Wall). Si utilizza piazzando un punto esclamativo (!) dopo il dado e includendo delle descrizioni specifiche su cosa il personaggio sia in grado di fare.

Ad esempio, un personaggio con una forza fisica sovrumana che gli permette di sollevare un peso pari a quello di una macchina avrà il seguente tratto.

Forza incredibile. In grado di sollevare una macchina. (D12!)

Il Shebang! fa in modo che si riesca a sapere con un semplice colpo d'occhio che la forza del personaggio non sia umana, cosa che significa che il personaggio non effettuerà mai un “normale” test di forza; se vuole sfondare una porta o sollevare un suo compagno, semplicemente ci riuscirà. Se però effettuerà una sfida con qualcuno che avrà il valore di forza “sovrumano”, dovrà tirare basandosi sul suo D12.

L'idea alla base risiede nel fatto che personaggi extraterrestri o sovrumani stiano su un livello di loro conto. Sono così incredibili che effettuare dei tiri ha significato solo se sono contro qualcuno (o qualcosa) della loro stessa pasta. La cosa più importante da fare per ogni capacità Shebang!, è di descriverla in modo darne un'idea abbastanza chiara.

Da questa base gli attori e il Narratore possono gestire un livello di gioco supereroistico senza venirse rallentati a dismisura.

## livelli multipli di competenza

E' difficile piazzare alcuni poteri in un unico livello di competenza e riuscire, allo stesso tempo, a rappresentare il potere in modo preciso. Un caso può essere una capacità estremamente “potente”, ma ugualmente difficoltosa da controllare (o l'esatto contrario).

Un altro esempio è un potere che funziona ottimamente in alcune situazioni, ma che è quasi inutile in altre. In tal caso possono essere usati due o più livelli di competenza, ognuno dei quali deve riflettere un aspetto differente della capacità.

Ad esempio, immaginate che il vostro personaggio abbia la capacità di lanciare palle di fuoco dalle mani. Queste palle di fuoco sono estremamente mortali – polverizzeranno ogni cosa con cui verranno a contatto (D6!). Però il personaggio non è per nulla capace di colpire le cose distanti come vorrebbe (D20). In questo caso vi sono due livelli di competenza, e permette al Narratore di testare l'aspetto dell'abilità in questione in una scena da lui decisa.

Per visualizzare dei personaggi che usano sia lo Shebang! Notation che i livelli di competenza multipla, date un'occhiata qui: [www.mimgames.com/window/menagerie](http://www.mimgames.com/window/menagerie)



# reddito

Concept by Justin Forman

Uno dei più maggiori scopi di the Window è quello di lasciar liberi gli attori dal gestire i dettagli minori del gioco. Chi vorrebbe davvero complicarsi la vita con punti ferita, dadi danno o calcoli astrusi quando il succo di tutto rimane la semplice e pura interpretazione? Tutto ciò non fa altro che aggiungere numeri e calcoli, e va direttamente contro la filosofia della prima massima.

Detto ciò, questo è un piccolo mondo pieno di numeri orientati asi soldi e dove c'è la tradizione di indicare i soldi partendo dal basso mentre alcuni giocatori non se ne preoccupano affatto, mentre la prima generazione dei giochi di ruolo aveva un forte attaccamento, quasi morboso, nel segnare ogni più piccola moneta di rame guadagnata, alcuni attori non vorrebbero seguire la stessa linea. Bisogna pur dire, che in alcune ambientazioni è importante conoscere il reddito del proprio personaggio.

Per risolvere questo problema il Narratore può scegliere di creare un tratto inerente chiamato reddito. Se nella storia spunta una situazione che riguarda il reddito di un personaggio, il Narratore può richiedere un tiro reddito. Un successo implica che il personaggio possiede denaro sufficiente, un fallimento che non lo possiede. Come per tutte le altre presentate, questa regola richiede cervello da parte di chi la usa.





# personaggi

I personaggi unici e divertenti sono il perno centrale del gioco di ruolo. I personaggi divengono vivi quando hanno delle personalità ben distinte, dei background, atteggiamenti specifici e si inseriscono logicamente nella trama. Dopotutto è compito dei personaggi guidare il gioco, e un capitolo diventa memorabile proprio in base alle loro scelte. La fase della creazione del personaggio è uno degli aspetti più importanti di come gli attori si avvicinino alla storia.

La creazione del personaggio non sta solo nel tirare i dadi per fissare i tratti, fare crocette, o aggiungere punti qua e là per rendere bilanciato il personaggio. Non è una serie di passaggi da seguire. E, in fondo, non può nemmeno essere un processo specifico. La VERA creazione del personaggio è quella indescrivibile tempesta creativa che ti permette di ideare un individuo unico ed inimitabile, che presto porterai in vita.

La maggior parte degli altri sistemi di gioco fissa una serrata gerarchia di passaggi e regole per inquadrare il tuo personaggio in uno dei molti stereotipi del mondo di gioco, e per far sì che sia "potente" quanto gli altri membri del gruppo. Se ideate un personaggio che non si adatti a questo tipo di pensiero siete costretti o a cambiare il personaggio, o a cambiare le regole; nessuna delle due opzioni è molto sensata. Le regole della creazione del personaggio di the Window ti garantiscono di giocare qualunque tipo di personaggio.

The Window da per scontato il fatto che il Narratore e gli attori possono auto-gestirsi. C'è un'alternativa universale a qualsiasi regola, ovvero una buona interpretazione. Sino a che tutti seguiranno la Terza Massima, la creazione dei tratti e delle abilità di un personaggio smetterà di essere un problema competitivo. Quando il vostro personaggio sia "forte" diviene un problema secondario. La domanda è: Quanto è realistico? Come si adatta nella storia? Quanto è personale ed unica la descrizione che hai ideato? Giocare dei personaggi "deboli" può essere ugualmente divertente che giocare dei supereroi, e i giocatori più maturi sono abbastanza abili da immedesimarsi completamente nella storia, non importa quale personaggio stiano giocando.

Con tutta questa libertà a disposizione potresti sentirti un poco disorientato, senza sapere da dove poter iniziare. Alcuni giocatori di ruolo in effetti ritengono che vi siano dei vantaggi nel definire rigorosamente la creazione del personaggio. Se sei una di queste persone, tanto di cappello e ti incoraggio a fare le modifiche che ritieni più consone per adattare in meglio the Window al tuo stile. Però, ti incoraggio anche a provare uno stile freeform; potresti scoprire che fa per te...



## come funziona

Il modo migliore per partorire il vostro personaggio spetta a voi e alle vostre idee. Per questo motivo, non c'è molto in questa sezione. Se non avete dubbi sulle idee che vi ispirano, tutto quello che dovete fare è svilupparle e plasmare l'idea del personaggio che più vi aggrada.

Mentre raffinate e limate i vari aspetti del personaggio, ricordate che tutto deve adattarsi al mondo e al tipo di storia che il Narratore ha intenzione di giocare. Chiedetegli ogni cosa, ed esponete qualsiasi dubbio possediate. Mentre porterete il personaggio dalla vostra idea iniziale, su carta, fatelo in presenza e sotto l'occhio attento del Narratore. Risponderà molto volentieri a domande che vi possono aiutare ad avere un'immagine più chiara del vostro personaggio. Potrebbe offrire alcuni agganci di trama alla storia del personaggio, in modo da coinvolgerlo più direttamente nella storia e nella troupe. Nonostante il Narratore non comprenderà mai il personaggio come voi lo comprendete, capirà abbastanza da poter tirar su una storia coi controficiocchi.

Alcune persone riescono a creare un buon personaggio al primo tentativo in poco tempo. Altre scoprono che li ci vuole molto tempo di riflessione ed alcune sessioni di gioco prima di entrare veramente nel personaggio. Il Narratore e gli altri tuoi compagni attori devono essere tuoi alleati per questo tuo obiettivo. (Le pagine de "Suggerimenti e Dritte" di questa sezione forniscono alcune idee per dare un'immagine migliore del personaggio.)

## Condensazione

Quando avrete finito di farvi un'idea personale del personaggio, sarà tempo di mettersi al tavolo con il Narratore e traslare il personaggio sulla carta, e cioè di lavorare sulla parte regolistica del personaggio; un passaggio che in the Window viene chiamato "condensazione del personaggio".

Se avete già un concetto chiaro del personaggio, questa parte del lavoro sarà facile come bere un bicchiere d'acqua.

Per ogni tratto inerente ideate un aggettivo che si adatti all'idea del personaggio, per poi fissarne ognuno nell'appropriato livello sulla scala di competenza. Per definire le abilità buttate giù le definizioni che descrivono al meglio il personaggio, ideate un aggettivo per ognuna di esse, e selezionate il dado del livello di competenza appropriato. Puoi avere qualunque abilità desideri e assegnare qualunque aggettivo che vuoi, sotto, naturalmente, approvazione del Narratore. Usa i personaggi d'esempio nel "Window Character Managerie" per avere delle linee guida.



# Suggerimenti e Diritte per la creazione del personaggio

Le seguenti idee sono state ideate per darvi una mano nella creazione del personaggio. Alcune potrebbero essere perfette al vostro scopo, altre inutili. Scegliete quelle che vi sembrano più idonee al vostro pensiero. Se avete ideato un suggerimento che non è presente qui do seguito, allora inviatelo via e-mail a [tricks@mimgames.com](mailto:tricks@mimgames.com) e lo aggiungerò alla lista.

## siate specifici e originali

Molte volte delle note coincise e precise su un personaggio dicono più di tomi e tomi di generalizzazioni. Una singola metafora può dare un'immagine del personaggio migliore di lunghi paragrafi di sterile esercizio descrittivo. Evitate gli stereotipi, e non ideate il personaggio mescolando i libri che avete letto o i film che avete guardato. Nulla vi deve impedire di creare il vostro personaggio, unico ed imitabile, mai esistito prima. Se riuscite a fare questa cosa, il vostro stile di gioco sarà nettamente più personalizzato e gustoso. Questo suggerimento è il primo della lista perchè è applicabile anche ai seguenti.

## le Dieci Domande sul Background

Ecco dieci domande che possono darvi una buona concezione del background del vostro personaggio:

Quanti anni ha?

Dove è nato?

Cosa facevano i suoi genitori per vivere?

Che religione praticavano i suoi genitori?

Che relazione aveva con i suoi genitori?

E' successo qualcosa di storicamente rilevante durante la sua infanzia?

Come trascorreva il tempo da bambino?

Come ha deciso di divenire quello che è ora?

## le Dieci Domande sulla Personalità

Ecco dieci domande che possono aiutarvi nel definire la personalità del vostro personaggio:

Ci sono alcuni aggettivi che rispecchiano la sua personalità?

Il suo carattere ti ricorda un animale od un oggetto?

Quali sono i suoi obiettivi e le sue motivazioni?

Fino a dove si spingerà per i suoi fini?

Quale è la cosa che teme maggiormente?

Quale è la cosa che ama maggiormente?

Quanto è competitivo il personaggio nei vari aspetti della vita?

Quali sono i suoi pregi e i suoi difetti?

Come reagisci quando incontra nuovi uomini? Donne?

Come reagiscono alla sua presenza?



## **Immagine mentale**

Molte volte l'immagine di un personaggio è più importante del concetto dell'intero personaggio. Se c'è qualcuno bravo nel disegno nel vostro gruppo, convincetelo a fare dei disegni di tutti i personaggi. (Cosa che deve essere chiesta prima dell'inizio della storia... se giocate un personaggio per una sessione o due, ognuno avrà un'immagine mentale differente dei personaggi, e il disegnatore non potrà soddisfare nessuno del gruppo.) Se non c'è nessun artista, allora fatti un'immagine mentale. Considerate i seguenti tratti figurativi per l'aspetto del personaggio: altezza, costituzione, occhi, capelli, colore della pelle, segni particolari del volto.

Immaginatevi anche come si veste. Tutti indossiamo delle uniformi, che lo si voglia o no. Lo stile, il colore, l'età, e gli stereotipi del guardaroba del personaggio mostrano le idee, punti vista, e fiducia in sé stesso del personaggio stesso.

## **legami personali**

Per ogni livello del background del tuo personaggio (infanzia, dieci anni, adolescenza, dopo i vent'anni...) pensa alle persona da cui è influenzato. Possono essere amici, parenti, insegnanti, nemici, amanti, o chiunque. Fatti un'idea di queste persone e idea alcuni dettagli su di loro. Immagina quanto abbiano cambiato il tuo personaggio e in che stato siano, adesso, le relazioni con il personaggio.

Definite le relazioni del personaggio con gli altri membri della troupe. Chi gli è vicino? Chi lo ama? Chi lo odia? Chi gli è simile? E' un'ottima opportunità per rendere gli attori simili in tutto ai loro personaggi. Quali pregi lo rendono un personaggio interessante? Quali lo rendono spiacevole? Le risposte di queste domande possono essere cruciali nel divertimento che avrete giocando il vostro personaggio.

## **eventi cruciali**

Questo è un gioco che può essere giocato sia dagli attori che dal Narratore. L'idea base è di avere una comprensione degli eventi cruciali avvenuti nel passato del proprio personaggio. Come è stato il suo primo vero incontro con la morte? Con l'amore? Con il tradimento? Quando e come è avvenuto? Quali persone erano coinvolte? Questi eventi hanno cambiato, e se sì quanto, il modo del personaggio di vedere il mondo? Questi eventi, volendo, possono anche essere interpretati se il Narratore lo richiede.

## **la voce**

Una delle cose più importanti per giocare il proprio personaggio è padroneggiare il tono di voce del personaggio stesso. Il personaggio parla lentamente o velocemente? Parla spesso o poco? Voce profonda? Acuta? Possiede un qualunque tipo d'accento? E' solito dire certe frasi o parole? Usa la voce come un mero strumento o come arma sociale? Ha una voce morbida? Astuta? Entusiasta?

Se ogni personaggio della troupe ha un tono di voce reale e distinto da quello degli altri, le scene di dialogo saranno più chiare, specie se un attore giocherà più di un singolo personaggio. Inoltre aiuta a entrare nel personaggio più velocemente e di adattarsi ad esso in maniera migliore.

## **postura ed espressione**

Fermatevi un attimo e date un'occhiata al personaggio. Come sta in piedi? Come si siede? Come cammina? E' rilassato? Si trascina? E' dritto? Usa una postura tipica? Se è così abituatevi ad assumere la postura tipica del vostro personaggio; vi aiuterà ad entrare più facilmente nel ruolo.

Così come la postura del personaggio può rivelare molto, così è per le sue espressioni facciali. Una volta ho visto giocare un personaggio che era totalmente incentrato sul modo in cui l'attore mostrava i denti. Una semplice espressione può comunicare rabbia, impazienza ed anche la filosofia personale del personaggio. Aiuta l'attore, inoltre, a rimanere nelle vesti del personaggio.



## credits

Realizzazione del Sistema . Scott Lininger  
Grafica & Progettazione . Scott Lininger  
Illustrazioni . Scott Lininger & Phillip Challis

## playtesting

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.

Un ringraziamento speciale a tutti quelli che hanno partecipato alle partite di "The Window RPG"  
nell'area convention di Denver, più di tre anni fa.

The Window è Copyright © 1997 by Scott Lininger. Tutti i diritti sono riservati.

Le illustrazioni sono proprietà dell'artista e ricadono sotto un copyright a sè stante.

## Edizione Italiana

Traduzione a cura dello Staff Traduttori di gdritalia  
Impaginazione di de4thkiss

## Link Utili

Il gioco nella sua versione in lingua originale può essere scaricato da <http://mimgames.com/window/>  
Il sito di riferimento italiano, per discussioni, consigli e download del materiale è [www.gdritalia.it](http://www.gdritalia.it)

