

scott lininger

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

- Ron Edwards, The Forge

The image features two handprints on a dark, textured background. The handprint on the left is a reddish-purple color, while the one on the right is a bright orange-red. Both handprints are made of a fine, dotted texture. The background is a dark, grainy blue-black.

the window

Archivio Personaggi

GDAR
EDIZIONE ITALIANA A CURA DI ITALIA.IT

The logo for GDAR (Gaming Daily Archive Review) is located in the bottom right corner. It consists of the letters 'GDAR' in a stylized, blocky font, with a blue, metallic-looking shield-like shape behind the letters. The shield has a white outline and a blue fill with a metallic texture.

scott lininger



the window

with a foreword by Scott Lininger

1995

Archivio dei Personaggi

Una risorsa per the Window 2nd edition

©1997.by.scott.lininger

I seguenti personaggi provengono da delle one-shot giocate alle fiere ludiche degli ultimi anni.

Questa sezione verrà presto ingrandita con esempi per altri generi e background completi.

Se hai un personaggio di the Window che vorresti vedere aggiunto all'Archivio, manda un e-mail a menagerie@mimgames.com.

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



Personaggi Horror-Vittoriano



Lady Shelly Fulbright

Femmina Bianca, 23 anni.

Shelly Fulbright è una parente non molto distante, in linea di sangue, dalla Regina Vittoria. Suo padre era un Barone Irlandese, e crebbe con un tenore di vita discretamente lussuoso.

Sposò Lord Fulbright due anni fa, e fu conosciuta come una delle favorite dalla corte della Regina. Ben presto divenne una visitatrice assidua della Regina stessa, in quanto entrambe condividevano l'amore per i tarocchi e la passione per il soprannaturale.

Un mese fa il marito di Shelly morì cadendo dal cavallo. La cosa l'ha scioccata profondamente, anche se è riuscita a riprendersi; le lunghe chiacchierate con la Regina l'hanno aiutata, ed adesso vuole andare avanti con la sua vita.

Lady Fulbright ha...

Una forza media. (D12) Un'agilità sopra la media. (D10)
Un'ottima costituzione. (D8) Conoscenza non eccezionale del mondo. (D12) Sanità mentale nella norma. (D12) Poteri di percezione nella norma. (D12) Una fortuna media. (D12)

Lady Fulbright è...

Un'artista di talento. (D10) Interessata al soprannaturale. (D12) Brava a leggere i tarocchi. (D10) Una discreta suonatrice di piano. (D12) Un'abile cavallerizza. (D10) Un'ottima nuotatrice. (D6)

Lady Fulbright porta con sè...

Un mazzo di tarocchi Un piccolo set di trucchi. Un tovagliolo. Un diario/fogli ed una penna.



Il Capitano Michael Daurqban

Maschio Bianco, 35 anni.

Michael Daurquan nacque in Germania dove suo padre lavorava come costruttore di navi. All'età di 14 anni intraprese il suo primo viaggio transatlantico, e sin da allora è stato un marinaio.

Da tre anni Michael è al comando della sua imbarcazione, e il suo equipaggio possiede il record della traversata più rapida dell'Atlantico.

Michael è stato in tutto il mondo e come ogni altro marinaio ha il suo bagaglio di superstizioni, che insiste dire che siano fondate su delle esperienze personali.

Michael ha...

Una forza media. (D12) Un'agilità nella norma. (D12) Una costituzione media. (D12) Un'eccelsa conoscenza del mondo. (D6) Una sanità mentale sotto la media. (D20) Poteri percettivi nella media. (D12) Una fortuna media. (D12)

Michael è...

Un capitano e marinaio specialista. (D6) Abile nella navigazione. (D10) Un mediocre cavallerizzo. (D20) Un ottimo nuotatore. (D8) Abile a parlare in Tedesco, Inglese, Francese, Polacco, Portoghese. (D8)

Michael porta con sè...

La sua pipa. Una scorta di tabacco. Una scatola di fiammiferi. Una piccola fiasca di brandy.



L'Investigatore Charles Ledergold

Maschio Bianco, 39 anni.

Quando Charlie Ledergold entra in un bar, tutti si zittiscono. Non è qualcuno di cui avere paura, è solo che il Signor Ledergold ha sempre modo di origliare ogni conversazione e di archiviare le cose più interessanti nella sua memoria...

Mr.Ledergold può parlare con chiunque in qualunque luogo, e ha sempre un modo per farti parlare di te, e te lo lascia scoprire quando oramai si è allontanato.

E' molto raro che l'Investigatore Charles perda un giorno di lavoro, ed è ancora più raro che fallisca un caso assegnatogli.

L'Investigatore Ledergold ha...

Una buona forza. (D8)
Un'agilità media. (D12)
Una costituzione sopra la media. (D10)
Conoscenza media del mondo. (D12)
Una sanità mentale nella media. (D12)
Incredibili poteri percettivi. (D6)
Una fortuna al di sotto del normale. (D20)

Detective Ledergold è...

Incredibilmente capace di ricordare le varie informazioni. (D8)
Un detective professionista. (D8)
Un calcolatore impressionante. (D10)
Molto abituato ai lavori di strada. (D8)
Abbastanza bravo a fare a pugni. (D12)
Abile negli interrogatori. (D10)
Un nuotatore poco esperto. (D20)

Detective Ledergold porta con sè...

Un pacchetto di sigarette sfuse e di fiammiferi. Il suo revolver a 5 colpi, sotto il braccio. Un block-notes e una matita.



Mrs. Pearl Oscherman

Femmina Bianca, 33 anni.

Pearl Oscherman è una zingara, originaria della Polonia. Pearl, che ora vive nel Dover con una famiglia di quattro persone, è l'ostetrica della sua comunità e viene tenuta in grande considerazione per le sue parole.

Pearl ha una forte credenza verso il sovrannaturale, ed adora raccontare storie di ogni tipo su agghiaccianti credenze. Comunque possiede un cuore gentile ed è facile al riso.

Pearl vede il mondo dagli occhi di una semplice donna, nonostante i suoi siano occhi ben aperti e profondi.

Pearl ha...

Una forza sotto la media. (D20)
Una scarsa agilità. (D20)
Una costituzione nella media. (D20)
Una conoscenza del mondo per nulla eccezionale.. (D20)
Una sanità mentale nella norma. (D12)
Normali poteri percettivi. (D12)
Un'ottima fortuna. (D8)

Pearl è...

Abile a parlare in Polacco ed Inglese. (D8)
La madre di quattro bambini. (D8)
Un'ostetrica professionista. (D10)
Una narratrice con ottime doti. (D6)
Esperta su fantasmi e sulle favole. (D10)
Avvezza con gli animali.. (D10)

Pearl porta con sè...

Una croce con una catenella d'argento. I suoi occhiali.



Popey Smilts

Maschio Bianco, 17 anni.

Popey è nuovo sulle strade di Londra. E' sveglio e veloce con le mani, ed è famoso per avere sgraffignato qualche moneta extra senza che il diretto interessato se ne fosse accorto.

Popey è dotato nell'imitare le persone, ed è un commediante popolare fra i suoi coetanei. Possiede una sfiducia spassionata nelle autorità, specie della polizia, nonostante aiuti sempre chi è nel bisogno e veda i poliziotti come nemici lenti e stupidi che fanno qualcosa di buono ma mai abbastanza.

Popey è abile ad usare il coltello, anche se non ama combattere.

Popey ha...

Una forza media. (D12)
Un'alta agilità. (D8)
Una costituzione sopra la media. (D10)
Una conoscenza media del mondo. (D12)
Una sanità mentale nella norma. (D12)
Poteri percettivi negli standard. (D12)
Poca fortuna. (D20)

Popey è...

Molto bravo nei lavoro di strada. (D10)
A professional newsey. (D10) [? Non saprei come tradurre quel newsey]
Un abile ladro e taccheggiatore. (D10)
Estremamente furtivo. (D6)
Bravo ad arrampicarsi. (D8)
Abile con il coltello. (D10)
Un buon nuotatore. (D10)

Popey porta con sè...

Un piccolo coltello.
Un paio di guanti aderenti.
Un grimaldello.
Una pallina di gomma che adora far rimbalzare.



Dottor. Francis Porthright

Maschio Bianco, 32 anni.

Francis Porthright è un professore di legge all'Università di Oxford ed è un intellettuale nel campo della giustizia criminale. Ha scritto un libro sull'argomento e possiede delle teorie abbastanza radicali riguardo la mente criminale, convinto che tali deviazioni sociali siano inferiori nel corpo, nella mente, e nello spirito, rispetto alla classe intellettuale.

Il Dottor. Porthright ha...

Una forza media. (D12)
Un'agilità nella norma. (D12)
Una costituzione tipica. (D12)
Una grandissima conoscenza del mondo. (D6)
Una sanità mentale molto consolidata. (D6)
Alti poteri percettivi. (D8)
Una fortuna sopra la media. (D10)

Il Dottor. Porthright è...

Un avvocato esperto. (D8)
Un buon professore d'università. (D10)
Un abile scrittore. (D10)
Un cavallerizzo nella norma. (D12)
Un nuotatore nella norma. (D12)

Il Dottor. Porthright porta con sè...

La sua valigia personale, in cui vi sono... Un block-notes Matite Una scatola di sigarette e fiammiferi
Un pettine, un rasoio, e della crema da barba. Una salvietta. Sei copie del suo libro.



Personaggi Fantasy



Elia

Elia è un mentalista con una relazione personale, e ben documentata, con la famiglia reale. Ha alcune capacità precognitive, e può effettuare diverse tecniche, a parte la magia. E' molto amichevole e sembra avere contatti in ogni luogo.

Elia ha...

Una forza fisica nella media. (D12) Una costituzione nella norma. (D12) Un'agilità media. (D12)
Un'alta conoscenza del mondo. (D8) Poteri percettivi sopra la media. (D10) Un'elevata fortuna. (D8)
Una forte magia. (D10)

Elia è...

Un mentalista esperto. (D10)
Un ottimo giocatore d'azzardo. (D8)
Un amante, non un combattente. (D10, D30)
Un nuotatore nella norma. (D12)

Elia porta con sè...

Una mappa magica della città di Stonefall.

Elia può...

Sapere quando le persone le stanno mentendo. (D8)

"Convincere" le persone a dirgli la verità.. (D12)

Per fare ciò deve avere la completa attenzione delle persone che sta cercando di convincere.

"Convincere" la gente a fare quello che richiede. (D12)

E' molto più difficile convincere le persone a fare qualcosa che normalmente non farebbero mai, specie se le mette in pericolo.

Sapere quando sta per accadere qualcosa di brutto. (D20)

Effettuare illusioni minori con la luce. (D8)



Fidgen

Fidgen è un arciere elfico dalle cose dell'Ovest, completamente straniero alla realtà della città di Stonefall.

Fidgen ha...

Una forza fisica sotto la media. (D20)
Un'ottima costituzione. (D8)
Un'agilità mozzafiato. (D8)
Una mediocre conoscenza del mondo. (D30)
Alti poteri percettivi. (D8)
Una fortuna nella norma. (D12)
La capacità di vedere al buio.

Fidgen è...

Un ottimo arciere. (D8)
Un combattente marziale allenato. (D10)
Avvezzo a muoversi furtivamente. (D8)
Uno scassinatore principiante. (D20)
A practiced lutist. (D10)

Fidgen porta con sè...

Un arco magico.
Un totale di venti frecce del Sole.
Una daga corta



Ladiker

Ladiker è il membro del Circolo della Piuma Bianca dei Paladini. E' nobile, fermo, ed estremamente allenato.

Ladiker ha...

Un'ottima forza fisica. (D8)
Un'eccelsa costituzione. (D6)
Un'agilità sopra la media. (D10)
Una conoscenza media del mondo. (D12)
Poteri percettivi nella norma. (D12)
Fortuna sopra la media.. (D10)
Un insegnamento base della magia. (D20)

Ladiker è...

Un valente guerriero. (D8)
Un buon comandante. (D10)
Avvezzo con la burocrazia. (D10)
Un arciere medio. (D12)
Un buon cavaliere. (D10)
Un ottimo nuotatore. (D8)

Ladiker porta con sè...

Il suo spadone Elsteel.
Un pugnale.



Karji Nadim

La "Karji Seluka" è una tribù di guerrieri dei deserti del sù, che si basa su un'antica tradizione risalente a secoli fa.

Nadim risiede nella città di Stonefall da un anno, e si è stabilito una reputazione ben affermata per avere servito con massima efficienza nella guardia personale del Re.

Nadim ha...

Una forza fisica sopra la media. (D10)
Una costituzione nella norma. (D12)
Un'ottima agilità. (D8)
Una conoscenza media del mondo. (D12)
Alti poteri percettivi. (D8)
Una fortuna sfacciata. (D6)

Nadim è...

Una guardia esperta. (D8)
Ben allenato nelle arti marziali. (D10)
Con qualche conoscenza riguardo il Mercato Nero. (D12)
Una persona cresciuta nel deserto. (D10)
Molto furtivo. (D10)

Nadim porta con sè...

La sua mazza.
Il suo scudo.
La sua armatura.



Praddler Quid

Praddler è un uomo della milizia con grandi sogni. E' giovane, stupido, ed impulsivo. Se non fosse per il fatto che è tagliente come un dente di drago, sarebbe morto anni fa.

Praddler ha...

Una forza fisica sopra la media. (D6)
Un'ottima costituzione. (D8)
Un'agilità eccezionale. (D6)
Una conoscenza media del mondo. (D12)
Dei poteri percettivi sopra la media. (D10)
Una fortuna sopra la norma. (D10)

Praddler è...

Un lanciere professionista. (D10)
Un uomo della milizia ben allenato. (D10)
Un furbacchione senza paragoni. (D10)
Un ottimo scassinatore. (D8)
Un ladruncolo. (D20)
Un ottimo cavallerizzo. (D8)

Praddler porta con sè...

La sua lancia.
Il suo scudo.
Un kit da scassinatore.



Roszian

Roszian è un mago che studiato una varietà di incantesimi. Il suo sentiero di conoscenza gli richiede di radunare tutte le energia in una sola, e per questo la sua magia è abbastanza focalizzata.

Roszian ha...

Una forza fisica sopra la media. (D10)
Una costituzione media. (D12)
Un'agilità media. (D12)
Un'eccelsa conoscenza del mondo. (D6)
Poteri percettivi sopra la norma. (D10)
Una sfortuna non da poco. (D30)
Una magia non ignorabile. (D8)

Roszian è...

Un professore di Meta-Scienza. (D8)
Uno storico conosciuto. (D10)
Un ottimo artista. (D8)
Un abile arciere. (D10)
Un medico senza esperienza. (D20)
Un nuotatore nella norma. (D12)

Roszian porta con sè...

Il suo bastone con il pomo ornato.
Un piccolo kit di pronto soccorso.
Dei fogli ed una matita.

Roszian può...

Nota: Roszian can può avere attiva solo una magia per volta.

Diventare invisibile alla vista. (D6)
Creare uno scudo mistico della forma di un cono con 6 metri di diametro. (D12)
Vedere nelle ombre e percepire poteri "magici". (D10)
Guarire lentamente le persone al semplice tatto (od anche sè stesso). (D12)
Fluttuare ad una velocità massima di 20 metri. (D10)



credits

Realizzazione del Sistema . Scott Lining
Grafica & Progettazione . Scott Lining
Illustrazioni . Scott Lining & 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 Lining. 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

